

Mod, historical game e Public History: il caso di The Org, forum del progetto Europa Barbarorum

di [Gabriele Sorrentino](#) and [Gian Luca Gonzato](#)

Nov 15, 2023 | [In evidenza](#), [Videogiochi](#), [storia e rapporto con il pubblico: mod, forum, social network](#) | [0](#)



La mappa strategica della mod *Europa Barbarorum*

Crediti: [Europa Barbarorum](#) development team (this map was created by David Webb, myself, for Europa Barbarorum and permission is given for it to be used here) – <http://img184.imageshack.us/my.php?image=mapbig9antiqueru4.jpg>, [CC BY-SA 3.0](#), [Link](#)

Abstract

Questo studio deriva da un intervento che i due autori hanno presentato alla quinta conferenza nazionale di AIPH che si è tenuta a Firenze dal 6 all'11 giugno 2023 nel *panel* dell'8 giugno. L'articolo intende riflettere sulle *mod total conversion* di un *historical game* quale pratica di co-partecipazione del pubblico alla costruzione di un prodotto storico e si concentrerà in particolare sulla mod *Europa Barbarorum II* del videogioco *Medieval 2 Total War: Kingdom*.



Questo articolo è stato sottoposto a revisione in doppio cieco (double blind peer review)

Introduzione

Le mod, abbreviazione del termine inglese *modification*,^[1] sono dei cambiamenti che gli utenti possono effettuare su di un determinato gioco, piattaforma o *console*. Molte sono le tipologie di queste modificazioni^[2] ma le più comuni sono le *game conversion mod*, ovvero quelle che

vengono condotte su di un determinato titolo. Esempi di questa tipologia di mod sono i cambiamenti adottati sui personaggi, sugli oggetti, sulle meccaniche o sulle zone del mondo di gioco. Il *modding* è dunque un fenomeno complesso che presenta potenzialità e criticità. Se da un lato l'operazione di modificazione di un gioco ne può allungare la vita,^[3] dall'altro l'attività può comportare intense riflessioni sul ruolo che gli autori occupano in relazione all'industria.^[4] Inoltre, in alcuni casi l'attività di *modding* è stata criticata in quanto forma di *free-labor* mentre in altri si è detto che potrebbe essere la via principale per essere assunti nelle case di sviluppo.^[5] Nell'ambito delle modificazioni realizzate dagli utenti e del panorama sopra accennato, i progetti sicuramente più ambiziosi sono le *total conversion mod*. Si è detto che queste «create entirely new games from existing games of a kind that are not easily determined from the originating game».^[6] Tali progetti, generalmente, comportano la creazione di una *community* attorno alle mod e queste si sviluppano nell'interazione e nel confronto tra *modders* e utenti. Quando tali fenomeni si originano a partire da *historical games*^[7] si possono aprire spazi per comprendere come e per quali finalità la storia circoli all'interno di queste comunità.^[8] Il presente studio analizzerà la circolazione sociale della storia all'interno di un determinato forum dedicato allo sviluppo della mod *total conversion* dal titolo *Europa Barbarorum II*.

Europa Barbarorum II

Il progetto *Europa Barbarorum*^[9] ha avuto origine nel 2004^[10] poco prima che fosse pubblicato *Total War: Rome*.^[11] È stato allora che un gruppo di utenti ha inviato alla società sviluppatrice di videogiochi, Creative Assembly, informazioni e dati utili al fine di rappresentare le fazioni “barbare” in modo storicamente accurato.^[12] Quando, però, i giocatori si sono resi conto che Creative Assembly non avrebbe utilizzato il materiale da loro raccolto, decisero di dar vita ad una mod con il nome del loro progetto. Da allora il processo di modificazione di *Total War: Rome* è proseguito per diversi anni. Dopo la pubblicazione di *Medieval 2 Total War: Kingdoms*^[13] (2007) il progetto è però entrato in una nuova fase con la realizzazione di *Europa Barbarorum II*, *total conversion* che si è posta l'obiettivo di rappresentare il periodo storico di *Total War: Rome* modificando, però, *Medieval 2 Total War: Kingdoms*. L'ultima versione disponibile di *Europa Barbarorum II* è stata pubblicata sul sito *moddb* il 6 aprile 2021, a diciassette anni dall'inizio del progetto.

Il processo di modificazione è stato condotto lavorando su diversi siti e piattaforme – Facebook, Twitter, YouTube e *Total War Center*^[14] – ma per la presente ricerca è stato preso in considerazione solo *The Org*^[15] (*forum* ufficiale della mod). L'analisi ha cercato di rispondere a una determinata domanda di ricerca: secondo quali modalità il pubblico che partecipa alle discussioni del *forum* interagisce con la storia?^[16] Il quesito ne sottende altri quattro:

1. Quando gli utenti hanno proposto di modificare un elemento di *Europa Barbarorum II*, per quali motivazioni lo hanno fatto?
2. Quando la proposta è stata avanzata per incrementare l'autenticità storica della mod, a quali fonti ha fatto ricorso?
3. Quale tipologia di fonti gli utenti hanno condiviso nel *forum*?
4. Come gli utenti hanno potuto discutere e argomentare di storia all'interno dei *threads*?

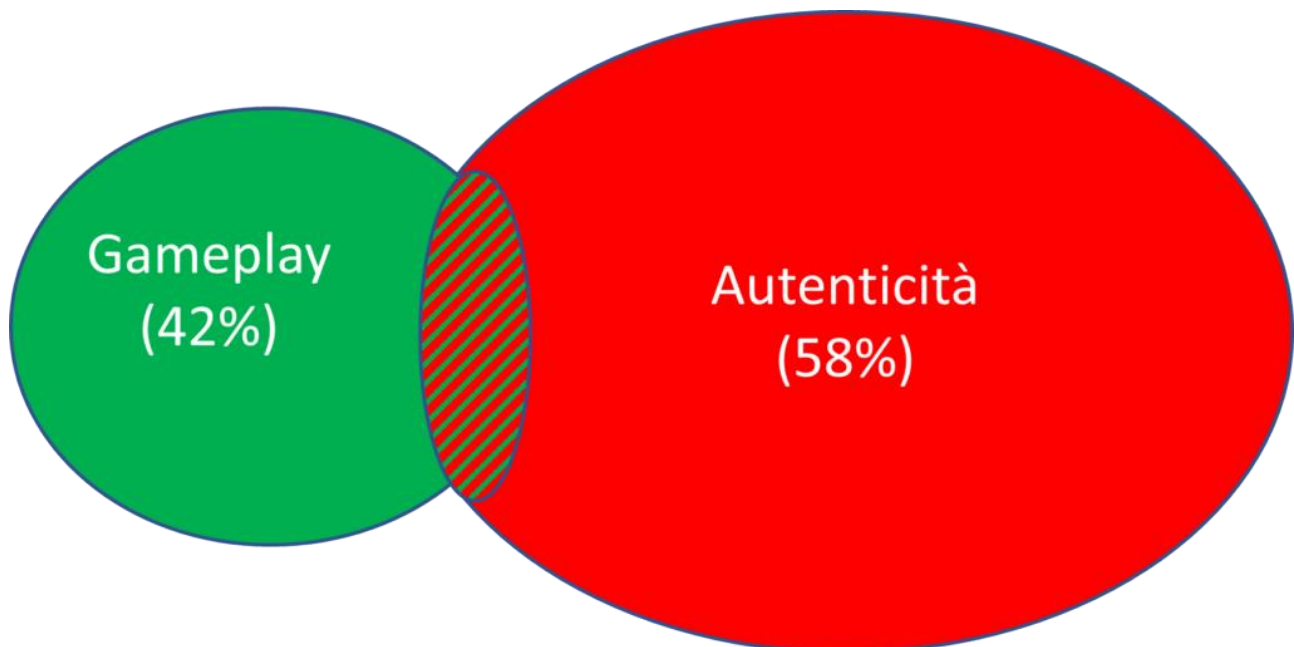
Per la presente ricerca sono stati pertanto analizzati i *threads* presenti sul sito *The Org* i cui ultimi *post* sono stati scritti nel periodo compreso tra il primo marzo 2014 e il 31 dicembre 2018. I *threads* sono spazi aperti al pubblico e potenzialmente sono in costante aggiornamento ma si è scelto di adottare questo criterio di selezione con il fine di poter visionare discussioni oramai stabilizzate. Gli estremi selezionati, inoltre, rappresentano i momenti precedenti e successivi alla pubblicazione di due versioni della mod: *Europa Barbarorum II 2.0* e *Europa Barbarorum 2: 2.35*, condivise

rispettivamente sul sito *moddb*[\[17\]](#) il 26 agosto 2014 e il 3 dicembre 2018. Il *corpus* selezionato comprende quindi 322 discussioni. I *threads* sono stati visionati con l'intento di rispondere alle precedenti domande. La ricerca esporrà pertanto i risultati sulla base dei dati numerici raccolti: questi sono stati riuniti sommando, all'interno delle singole discussioni, i *post* di interesse. In ogni sezione saranno forniti i criteri che sono stati adottati per selezionare i *post*.

Per quali motivazioni gli utenti hanno proposto di modificare *Europa Barbarorum II*?

Per rispondere a tale quesito sono stati selezionati i *post* in cui i giocatori hanno proposto di modificare una componente della mod, nella sua versione pubblica. Infatti, non sono stati presi in considerazione i *post* in cui gli utenti hanno chiesto informazioni su come intervenire autonomamente su *Europa Barbarorum II*, dopo averla scaricata.

Dalla rilevazione emerge che 72 *post* hanno richiesto la modifica di una componente di *Europa Barbarorum II*. Nello specifico, in 42 occasioni gli utenti hanno chiesto di cambiare alcune componenti della mod con il fine di incrementarne l'autenticità storica[\[18\]](#) mentre nei restanti 30 casi sono state adottate ragioni di *gameplay*.[\[19\]](#) (figura 1)



Per quanto concerne le proposte adottate al fine di aumentare l'autenticità di *Europa Barbarorum II*, gli utenti hanno proposto di modificare diverse componenti della mod. Ad esempio, in primo luogo, i modelli di alcune unità militari. Nel *threads Sauromatian Warrior Women?*[\[20\]](#) un giocatore, infatti, ha chiesto di cambiare i volti di alcuni arcieri a cavallo sarmati con il fine di includere anche unità femminili «as a lot of up-to-date archaeological research [...] has gone into showing that some women likely took part in warfare». Altre proposte, invece, sono andate oltre l'aspetto visivo entrando nel merito delle meccaniche e del funzionamento della stessa simulazione. Nella discussione *Some suggestion*[\[21\]](#) un utente ha infatti proposto di azzerare il costo di reclutamento delle unità nelle tribù nomadi sostenendo che queste, sin da giovani, dovevano imparare a procacciarsi il cibo ricevendo quindi un seppur minimo addestramento. Le restanti 30 richieste di modificazione, invece, sono state adottate con il fine di rendere più piacevole l'esperienza di gioco, non mettendo però in discussione una determinata rappresentazione storica. Ad esempio, nel *thread [AI Campaign behaviour] Is there any way to prevent/reduce fragmentation of forces?*[\[22\]](#) un utente ha chiesto se vi fosse un modo per rendere più efficienti le scelte compiute dall'Intelligenza Artificiale (che gestisce le popolazioni che non sono guidate dai giocatori) in merito allo

spostamento degli eserciti mentre in *Seleucid Banner Colours*[\[23\]](#) si è proposto di modificare il colore di una fazione per renderla più distinguibile dalle altre.

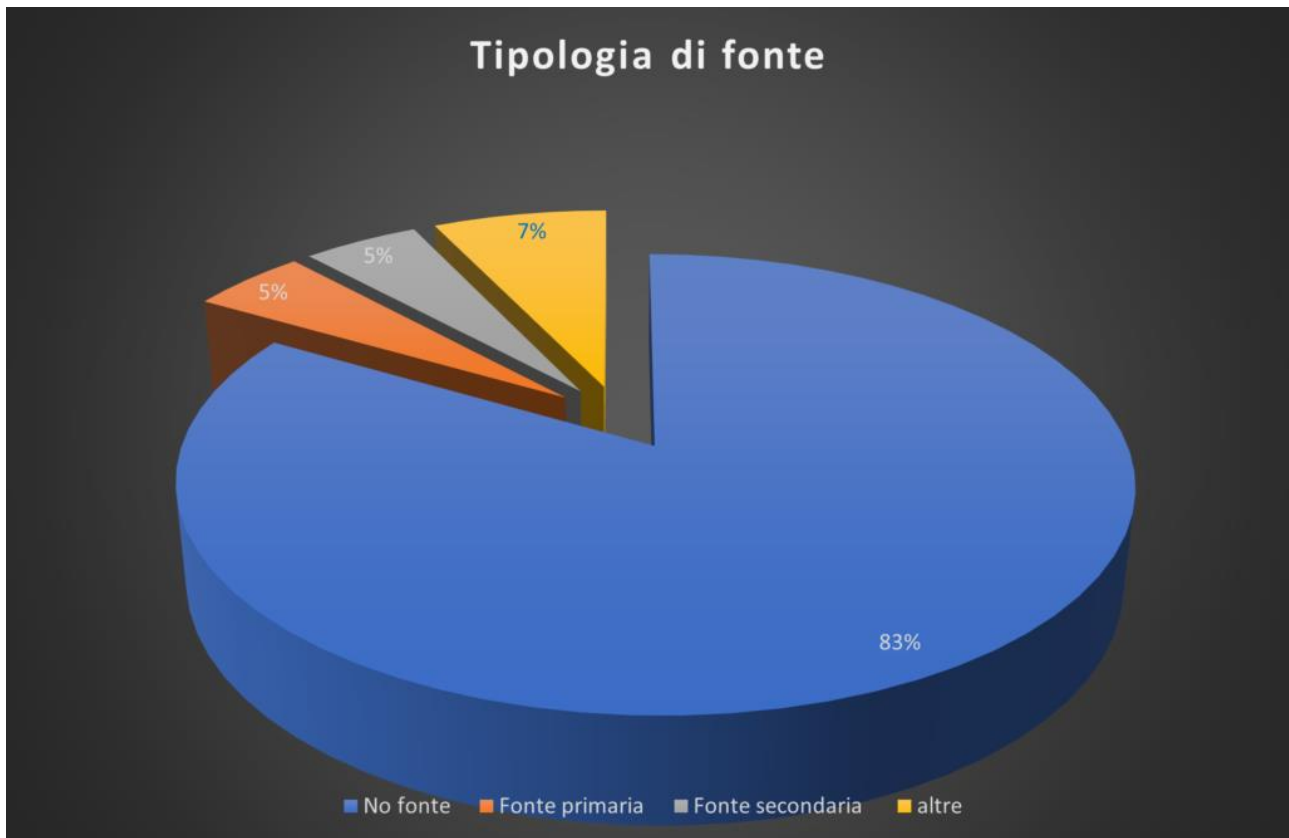
Il rilievo condotto consente quindi di osservare che sono state due le macro-esigenze per cui l'utente ha chiesto di cambiare *Europa Barbarorum II* e che entrambe sono state quantitativamente consistenti. Inoltre, in alcuni *threads* si rileva un fenomeno di interesse: la sovrapposizione delle due motivazioni sopra accennate. Ad esempio, in *[Suggestion] Romani – Imperium*[\[24\]](#) l'utente Harkon ha chiesto di conferire il *permanent imperium* a tutti i personaggi divenuti consoli. L'utente, nel supportare la sua proposta, ha scritto che: «It might not be entirely historical in a way, but at the same time it makes a lot of sense». Se in questo caso le ragioni di *gameplay* hanno avuto la meglio su quelle di una rappresentazione storicamente accurata, nel seguente *post* si rileva un esito opposto: in *Ancient armies—mustering versus standing army—possible to model?*[\[25\]](#) L'utente Tim_H ha affermato che il reclutamento degli eserciti nell'antichità dipendeva, anche ma non solo, da fattori stagionali e che di conseguenza gli eserciti permanenti presenti nella serie *Total War* non avrebbero testimoniato la realtà storica. L'utente ha chiesto di modificare la mod per renderla più accurata e nel perorare la sua causa ha affermato che: «I suspect that modeling this via a TW game would be hard—and possibly make the game less fun [...] I dunno how playable such a feature would be». Come si è visto, quando le due motivazioni a cui sopra si è fatto riferimento confliggono si producono esiti che non possono essere determinati in precedenza.

Tuttavia, quando l'eccessiva accuratezza storica pone problemi di bilanciamento e giocabilità alla mod, gli utenti possono richiederne la modifica con il fine di ottenere un'esperienza di gioco più piacevole. Ciò è osservabile visionando un *threads* di rilievo: *Minor Proposal: Reduce the number of provinces in the British Isles*.[\[26\]](#) In questa discussione l'utente QuintusSertorius ha chiesto di ridurre il numero di province presenti in Britannia e di ridistribuirle in altre aree perché a suo avviso l'elevato numero di province nelle isole britanniche poneva problemi di bilanciamento alla mod dato che l'IA, o il giocatore umano, che vi controllava una fazione, poteva divenire eccessivamente ricco senza correre gravi rischi. Alla richiesta dell'utente è stato risposto che ridurre il numero di province avrebbe significato non dare sufficiente rilevanza ai dati archeologici in possesso per quell'area e che il *faction coordinator*[\[27\]](#) della mod aveva passato tutta la sua vita a studiare l'età del ferro britannica e che ne era un esperto. Successivamente, altri utenti hanno supportato la richiesta di QuintusSertorius – proponendo, in alternativa, di ridurre gli introiti generati dalle province britanniche – e la discussione si è avviata alla conclusione quando l'utente Brennus ha affermato che la richiesta sarebbe stata discussa nel *team* di *modders*. Di rilievo, infine, è ciò che l'utente Cybvep ha affermato in uno dei *post* conclusivi: «I think that the important thing to understand is that gameplay is the primary motivation for a potential reduction of provinces here». Quindi, dalla rilevazione è possibile osservare che gli utenti che hanno partecipato alle discussioni del *forum* hanno accettato una riduzione dell'autenticità storica della mod a vantaggio di un'esperienza di gioco più piacevole.[\[28\]](#)

Quando la proposta di modifica è stata avanzata per migliorare l'accuratezza storica della mod, a quali fonti ha fatto ricorso?

Per rispondere a tale quesito sono stati presi in considerazione i 42 *post*, a cui sopra si è fatto riferimento, in cui i giocatori hanno chiesto di cambiare *Europa Barbarorum II* con il fine di meglio rappresentare il passato. Quindi, si è osservato che ruolo hanno avuto le fonti nel supportare le richieste di modifica. Per la presente sezione, e quella successiva, i *post* sono stati classificati sulla base delle definizioni di fonti fornite da Mark Brilliant[\[29\]](#).

Dei 42 casi presi in esame, in 35 gli utenti non hanno esplicitato alcuna fonte (Figura 2).



Dunque, nell'intento di perorare le proprie proposte di modifica i giocatori hanno utilizzato alcune espressioni persuasive. Alcune di queste sono state: «realistically», «[this] reflect the fact», «this is kinda accurate», «it as historical as possibile», «historically accurate» e «would be more historically accurate». Per la presente ricerca non è stato studiato il reale impatto che tali richieste hanno avuto nella modificazione della mod ma, in alcuni dei 35 casi sopra riportati, la mancanza della fonte ha portato probabilmente la richiesta a non essere accettata. Infatti, ad esempio, in *Will there be more nakedness in EBII?*^[30] un utente ha chiesto se, nelle prossime versioni della mod, ci sarebbero state più unità di guerrieri nudi o semi-nudi. Nel proporre la richiesta, il giocatore ha affermato di aver letto «stuff about combat in antiquity, and it wasn't just "barbarians" who fought naked, or nearly-naked. The thing to consider is that in the past, people didn't necessarily have lots of changes of clothes», cioè che non erano solo i "barbari" a combattere nudi o quasi nudi perché in passato non si aveva necessariamente molti cambi d'abito. L'utente Maeran ha però risposto che le evidenze letterarie a supporto di ciò sarebbero molto limitate e che le rappresentazioni artistiche potrebbero aver solo simboleggiato la nudità eroica.

Nei restanti casi, in 2 occasioni sono state utilizzate fonti primarie, in 2 secondarie e in 3 fonti di altra tipologia. Nello specifico, per quanto riguarda quest'ultima tipologia, un utente ha impiegato una definizione di un dizionario, uno si è rifatto ad un viaggio da lui compiuto mentre un altro ha utilizzato *Google Earth* per effettuare una comparazione con la mappa del gioco.

Che tipologia di fonti gli utenti hanno condiviso nel forum?

Analizzando, però, il materiale che gli utenti hanno condiviso nel *forum* con l'intento di fornire spunti utili agli altri giocatori o al team di *modders*, cioè di coloro che effettuano le modifiche, è possibile comprendere quale tipologia di fonte ha rivestito per il pubblico particolare rilevanza all'interno delle discussioni. Per la presente sezione sono stati analizzati unicamente quei *post* che presentano la condivisione di fonti – primarie, secondarie o di altro genere – non utilizzate, però, al fine di supportare determinate argomentazioni dei giocatori (quest'ultima tipologia di materiale sarà

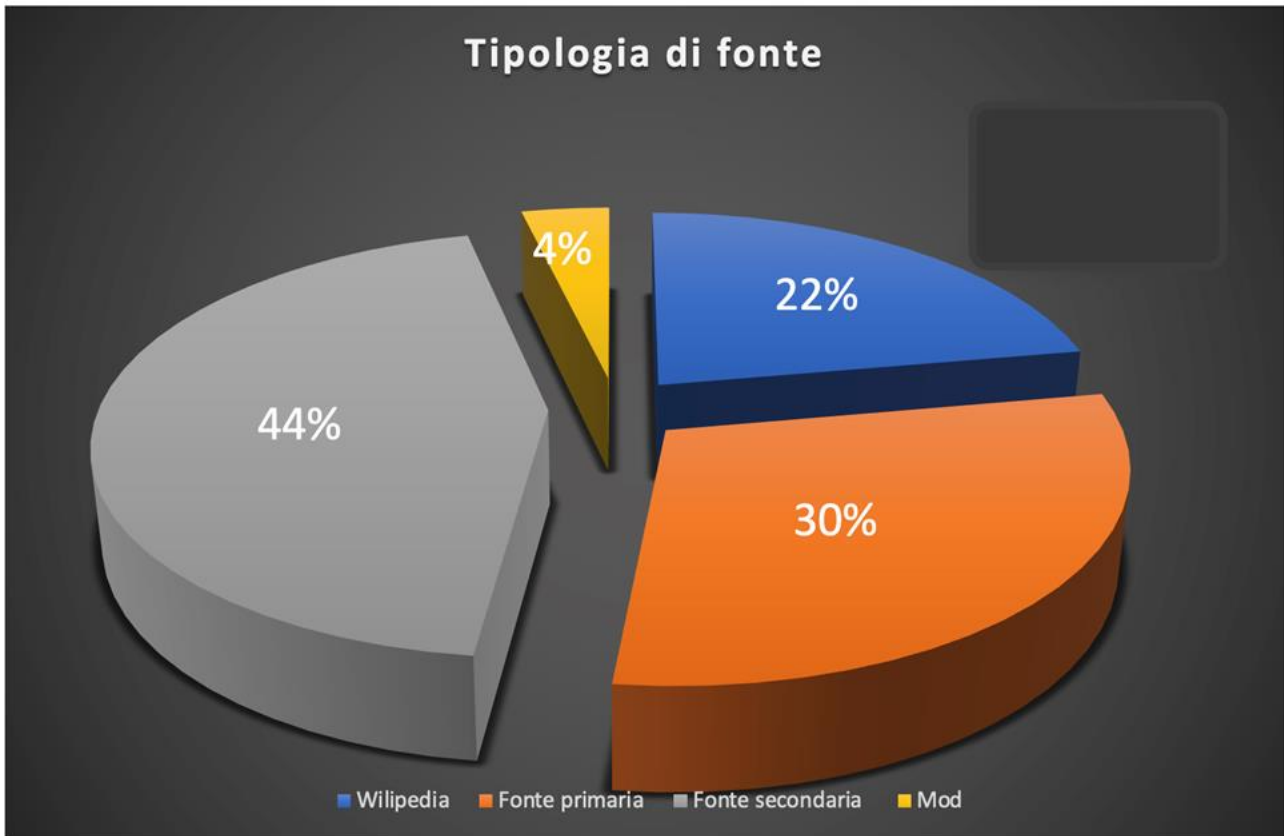
oggetto della seguente sezione). Quindi, nel *corpus* si rilevano: 36 fotografie di monete dell'antica Grecia e armature micenee, individuate tramite *Google* o scattate all'interno del Museo Numismatico di Atene, 9 articoli concernenti notizie di recenti ritrovamenti archeologici, 1 video relativo alla ricostruzione della città di Alessandria in epoca classica, 1 video realizzato dal British Museum sui corni da guerra celtici, 1 video della BBC su di alcuni reperti celtici e 1 video, ripreso grazie ad un drone, sulle piramidi della Numidia. Nello specifico, ad esempio, sono state condivise informazioni sui ritrovamenti archeologici di Amphipolis, Alken Enge, sul presunto ritrovamento della tomba di Alessandro Magno, sui resti di un naufragio risalente a più di 2.000 anni addietro nei pressi dell'isola di Antikythera e su recenti scavi condotti in Russia. Pertanto, nell'ambito del *corpus* visionato il dato relativo alla cultura materiale[31] riveste una posizione di rilievo nella gerarchia di fonti considerate autorevoli dall'utenza in quanto consentirebbe un accesso diretto al passato. Oltre al dato numerico, ciò può essere constatato qualitativamente visionando un *post*. In una discussione goliardica, *I have stolen several priceless ancient artefacts*, un utente ha scritto che avrebbe distrutto un manufatto dell'antichità per ogni giorno in cui *Europa Barbarorum II* non fosse stata pubblicata. In un *post*, un utente ha scritto che: «You guys have made me realise that there is so much more to history than I ever thought there could be and inspired me to study *Archaeology at University* [corsivo nostro]»[32].

Oltre a notizie e informazioni concernenti ritrovamenti archeologici, il pubblico ha condiviso anche altro materiale. Nel *corpus* si rilevano infatti: 3 articoli di Micheal Tylor e presenti sul sito *Academia.edu* – concernenti l'autorappresentazione del soldato etrusco in servizio presso l'esercito romano, alcune problematiche legate alla tattica manipolare romana e alla descrizione della fanteria romana – 1 testo, edito dall'University of California Press, sugli insediamenti ellenici presenti nel Medio Oriente, 4 testi di letteratura secondaria sulla cavalleria antica e medievale, 1 contributo del Center for Hellenic Studies concernente la basilea ellenistica e 3 testi sulla demografia del mondo antico. Inoltre, nel *corpus* si rilevano 4 video realizzati da gruppi di rievocatori da cui gli utenti hanno preso spunto per rappresentare il modo di combattere di alcune unità della mod.

Come gli utenti hanno potuto discutere e argomentare di storia all'interno dei *threads*?

Dopo aver riflettuto a proposito delle fonti utilizzate dagli utenti per supportare le proprie richieste di modificazione e aver osservato che tipo di materiale è stato condiviso nel *forum*, ora si analizzerà come, nell'ambito delle discussioni, si è potuto argomentare e discutere di storia. Dalla rilevazione emerge che alcuni utenti hanno considerato il *forum* uno spazio dove poter richiedere agli altri giocatori informazioni di storia. Ciò è evidente visionando brevemente alcuni *threads*. Nella discussione *Climate in the late Iron Age*[33] l'utente The Gypsy ha chiesto quanto fosse diverso il clima in Europa nella tarda età del ferro rispetto a quello odierno mentre in *a big question about the environment at that time* un giocatore ha domandato se i migliori cavalli, per crescere, debbano avere a disposizione terre simili a quelle presenti in Mongolia o in Armenia. Alcuni utenti, quindi, hanno utilizzato il *forum* per proporre contenuti o per chiedere informazioni di storia. Per rispondere alla presente domanda di ricerca, quindi, sono stati classificati tutti i *post* dove gli utenti hanno proposto al *forum* spiegazioni sul passato e si è osservato che ruolo abbiano esercitato le fonti.

Dall'analisi emerge che i *post* di interesse sono 67. 40 di questi sono stati scritti senza esplicitare nessuna fonte. Nei restanti casi, invece, è stata citata almeno una fonte. In 6 occasioni è stata utilizzata Wikipedia, in 8 si è fatto ricorso a fonti primarie mentre in 12 a fonti secondarie. In 1 caso, infine, è stata citata una descrizione presente all'interno della stessa mod (Figura 3). Quindi, in un numero considerevole di occasioni non è stata esplicitata alcuna fonte a supporto delle proprie argomentazioni rendendo impossibile ricostruire il percorso condotto per sviluppare le argomentazioni.




Ciò, in alcuni *threads*, ha avuto rilevanti implicazioni dal momento che le discussioni si sono trasformate in spazi dove specifiche interpretazioni del passato hanno avuto modo di competere confliggendo tra loro. Questo è constatabile visionando brevemente due discussioni. Nella sopra citata *Climat in late Iron Age*^[34], infatti, si è discusso se le società dell'antichità fossero state o meno in grado di modificare sensibilmente l'ambiente in cui vissero. Nello specifico, sono stati scritti 11 post senza esplicitare nessuna fonte di riferimento e si è argomentato se l'attività industriale ed economica romana fosse stata o meno in grado di modificare il clima dell'epoca o se la desertificazione del Sahara possa essere stata agevolata dalle pratiche di agricoltura della popolazione ivi residente. Oppure, infine, si è discusso se Tiro fosse stata collegata alla terraferma grazie

all'attività dell'uomo o a cambiamenti ambientali. Similmente, in *So whats are "Tribal State?"*^[35] sono state proposte differenti definizioni a proposito di che cosa sia una tribù. Viceversa, quando il ricorso alle fonti, primarie o secondarie, è rilevante la discussione può rapidamente avviarsi a chiusura. Ciò è evidente visionando un *thread* di rilievo. In *Population of regions in 300 BCE*,^[36] infatti, un utente ha chiesto agli altri giocatori pareri ed opinioni su un libro che affronta il tema della demografia del mondo antico. Tra i primi a rispondere, Lysandros ha scritto il seguente *post*:

09-04-2015, 19:56

Lysandros
Member
Member



Join Date: Oct 2006
Location: Europe
Posts: 104

Re: Population of regions in 300 BCE

At the moment I can't comment on the book specifically, but here's some general information and hints:

I guess you are aware that ancient population figures are a field of debate and uncertainty. One word you will soon learn then is "guesstimate". I think it is evident what it means and underlines the matter's vague nature. There are hardly any Hellenistic population figures reliably preserved (or from other ancient periods). For Hellenistic times, exceptions are the census of Athens under the tyrant Demetrios of Phaleron (census was held about 308 BC?) and the Roman census figures (mainly preserved by Livy, but also others). In case of the Roman census figures, one has to deal with the fact they are open to interpretation, namely whom exactly do they represent (and whom not): Roman male citizens, all free males, both male and female citizens *sui iuris*, for example. In case of Rome, the debate has come up with a low count, a high count and a middle count model (resulting in population figures of 5,2 - 14 million inhabitants of Italy, Lo Cascio even suggested up to 16 or 18 in Augustan times if I remember correctly). In addition, the number of slaves is very hard to estimate.

Other methods of determining population levels are archaeological surveys (extrapolating population numbers from quality and quantity of sites) and comparisons with pre-industrial census figures of the according regions (e. g. medieval France or 17th century Norway, though I'm not sure if these are actually valid examples). Of course, there are specific problems as well when using these methods.

When examining ancient population figures, one still cannot ignore Julius Beloch's "Die Bevakerung der griechisch-romischen Welt", even though it was published already in 1886, as it extensively collects preserved numbers and hints on population. Beloch surely was adept at estimating population levels of the whole Mediterranean world and bordering regions, but of course science has made progress since then. Authors having recently written about middle to late Republican Rome's population levels are (among others) Elio Lo Cascio, Saskia Hin, Walter Scheidel, Alessandro Launaro, Luuk de Ligt. For the Seleucids, G. G. Aperghis: The Seleucid Royal Economy (2004) contains estimates of population figures for each region of the Seleucid empire and the supposed development of each (e. g. Syria is supposed to have experienced a major growth). Interestingly, Aperghis not only used surveys and ancient sources about fertility levels, but also Persian tribute figures of the satrapies preserved by Herodotos, thus having introduced another method of determining population size.

Sorry, I'm in a hurry, but I hope this might be of help to you.

Edit: I'm mentioning the following publications because with those authors' figures you will have covered a large part of the area in question during Hellenistic times by recent scientific literature (from archaeologists' and ancient historians' view, that is), thus allowing you to see for yourself how believable these numbers are (for Italy, McEvedy and Jones obviously took the low count approach which is questioned now with good reason).

Now here are some works which usually also consider archaeological methods. Apart from Alcock, I am sure they also give concrete numbers. If able, you should have a look at Alcock nevertheless as she evaluates general population developments by consulting a lot of surveys and other sources, and her article is short and understandable (at least I think so) and even though surveys have intensified since 1994:

1. ALCOCK, Susan. Breaking up the Hellenistic World. Survey and society, in: MORRIS, Ian (Ed.), Classical Greece. Ancient histories and modern archaeologies. Cambridge 1994. 171-190.

Seleucid Empire. Cambridge 2004. (Good to read and accessible even for non-scholars):
<https://books.google.it/books?id=39s...&asid&f=false>
 3. Julius BELOCH, Die Bevakerung der griechisch-romischen Welt. Leipzig 1886.
<https://archive.org/details/diebevakerungp00beloogooq>
 4. Peter A. BRUNT, Italian Manpower 225 B.C.-A.D. 14, Oxford 1987.
 5. Alessandro LAUNARO, Peasants and Slaves. The Rural Population of Roman Italy (200 BC-AD 100). Cambridge Classical Studies. Cambridge 2011: <https://books.google.de/books?id=Uvk...&asid&f=false>
 6. Elio LO CASCIO, The size of the Roman population and the meaning of the Roman census figures. Journal of Roman Studies 84 (1994), 23-40.
 7. Saskia HIN, Counting Romans, in: Luuk de LIGT/Simon NORTHWOOD (Ed.), People, Land, and Politics. Demographic developments and the transformation of Roman Italy 200 BC-AD 14, Leiden 2008.
 8. Longer and more elaborated version (based on her doctoral thesis, I think): Saskia HIN, The Demography of Roman Italy. Population Dynamics in an Ancient Conquest Society 201 BCE-14 CE. Cambridge 2013.
<https://books.google.it/books?id=J2N...&ntcover&hl=de>
 9. CLARYSSE, Willy - THOMPSON, Dorothy J., Counting the people in Hellenistic Egypt. Cambridge 2006.
<https://books.google.de/books?id=536...&vrs&f=false>
 10. FISCHER-BOVET, Christelle, Counting the Greeks in Egypt. Immigration in the first century of Ptolemaic rule, in: HOLLERAN, Claire - RUDSEY, April (Ed.), Demography and the Graeco-Roman world. Cambridge 2011, 135-154.
 11. Luuk DE LIGT, Peasants, Citizens and Soldiers. Studies in the Demographic History of Roman Italy 225 BC - 100 AD. Cambridge 2012. <https://books.google.de/books?id=QdM...&lot&f=false>

The following are important, too, but here I'm not sure whether they actually present numbers (I guess they do, but if you need to focus you may perhaps ignore them for the moment):

12. John W. RICH, The Supposed Roman Manpower Shortage of the Later Second Century B.C., Historia 32 (1983), 287-331.
13. Nathan ROSENSTEIN, Rome at War. Farms, Families, and Death in the Middle Republic. Chapel Hill (NC) - London, 2004.
14. Peter TURCHIN/Walter SCHEIDEL, Coin hoards speak of population declines in Ancient Rome, PNAS 106 (2009), 17276-17279. To be found here: <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC2762679/>

NOTE: I guess many will more likely follow a link than go to a library and compare scholars' written opinions, but what Scheidel and Turchin say is far from uncontested and I personally think the mathematic formulas and graphs distract a lot from the rather shaky nature of their methodologic approach, but see for yourself. At least you'll find there a summary of the high/low count debate, though they might ignore Hin's middle count (don't remember right now).

Perhaps also have a look at works of CASANA, Jesse, WILKINSON, Tony J. and BINTLIFF, John, but I don't remember which of their publications had any population figures.

A last hint: instead of consulting all books in depth you may find it helpful to read reviews which often summarise the most important facts (or tell you where Clarysse hid the actual population number he calculated). Many you will find here: <http://bmcg.brynmaw.edu/>

La risposta dell'utente, come si può constatare, è piuttosto articolata. In primo luogo, il giocatore si è soffermato sulle fragilità insite alla disciplina della demografia. Successivamente, ha fornito un breve sunto dei maggiori studi condotti dalla fine dell'Ottocento sino all'inizio del secolo corrente per, infine, giungere ad una lista di riferimenti bibliografici che ha consigliato all'utente. La risposta di Lysandros, però, non ha innescato una discussione e dopo alcune risposte il *thread* è stato abbandonato.

Conclusioni

Come si è osservato, nell'ambito del *corpus* esaminato, 72 *post* hanno richiesto una modificazione di *Europa Barbarorum II*. Il 58% di questi (42 su 72) hanno avuto lo scopo di aumentare l'autenticità storica del gioco mentre il restante 42% (30 su 72) ne hanno voluto migliorare la giocabilità. Si tratta di un dato numerico rilevante che, però, va analizzato nel suo complesso. Nell'85% delle proposte volte ad aumentare l'autenticità storica della mod (35 su 42), infatti, non è stata esplicitata nessuna fonte a supporto della richiesta che quindi si basa su dichiarazioni di principio non verificabili. Anche nelle 7 volte in cui la fonte è stata citata (15%), le fonti primarie occupano solo 2 casi. Questa idiosincrasia verso un corretto utilizzo delle fonti sembra evidente anche analizzando la modalità con cui nel *forum* si affrontano temi storici. Il 56% (40 su 67) dei contenuti storici proposti, infatti, sono stati scritti senza la citazione di una fonte.

Dalla rilevazione è possibile stimolare alcune riflessioni. I dati consentono di ipotizzare che i giocatori di *Europa Barbarorum II*, o almeno quelli più attivi nel *forum*, siano convinti delle proprie conoscenze storiche e non ritengano quindi necessario esplicitare il percorso di raccolta ed interpretazione delle fonti. Il dato è rilevante se unito a quanto si può appurare dalla terza domanda, quella relativa alle tipologie di fonti che gli utenti hanno condiviso nel *forum The Org*. Come si è evidenziato, gli utenti hanno condiviso fonti storiche con la *community*, soprattutto fotografie, a seguire articoli su recenti ritrovamenti archeologici, video realizzati da istituzioni e testi di letteratura secondaria. Anche in questo caso non si è trattato in generale di un'articolata discussione con una puntuale e attenta citazione delle fonti.

Seppur nella consapevolezza della difficoltà insita in ogni semplificazione, è possibile proporre una chiave di lettura rispetto a questa indagine a campione. Gli utenti di un gioco come *Europa Barbarorum II* sono di certo un pubblico sensibile alle vicende storiche e questa consapevolezza, visto il tipo di gioco, non ci deve sorprendere più di tanto: si tratta pur sempre di una mod nata con l'intento di migliorare l'accuratezza di un prodotto mainstream già esistente. I giocatori attivi in *The Org*, però, non hanno dimostrato di avere un metodo storico consolidato né di considerarlo necessario. Il metodo storico si basa sull'utilizzo delle fonti, un concetto che già dalla metà del Novecento è stato allargato ben oltre il confine delle semplici fonti documentarie. Lo stesso Jacques Le Goff ha proposto un significato molto ampio di documento, che si evolve nell'idea di testimonianza che, se interrogata correttamente, può accrescere notevolmente la prospettiva di indagine.^[37] Lucien Febvre afferma che non solo i documenti di archivio, ma anche un poema, un quadro, un dramma, sono fonti storiche, in grado di testimoniare una storia viva e umana^[38]. Da un lato questo proliferare di nuove fonti ha arricchito le possibilità dello storico, dall'altro ha reso ancora più importante la padronanza del metodo storico per districarsi tra esse. Solo lo storico meglio documentato su un argomento e capace di applicare il giusto metodo di ricerca – basato sulla verifica costante dei risultati – è in grado di muoversi all'interno del complesso mondo delle nuove fonti. Si giunge quindi al "problema" di un *form* come *The Org* e di un gioco come *Europa Barbarorum II*, se guardati con la lente della *Public History*.^[39] I giocatori e gli utenti del *forum* si muovono con dinamiche tipiche dei *forum* on-line, le stesse che si notano per *community* di appassionati di fantasy o fantascienza: dimostrano una grande attenzione al dettaglio e una notevole predisposizione a discutere sugli aspetti più disparati dell'ambientazione. Palesano quindi una sensibilità priva – almeno nei commenti analizzati – di una reale consapevolezza delle difficoltà di maneggiare la materia storica e della necessità di basarsi sulle fonti per analizzarla e studiarla. Si tratta comunque di un contesto ricco di potenzialità. Da un lato, infatti, come nota Tommaso di Carpegna Falconieri «lo studio delle falsificazioni è alla base della storiografia moderna»^[40]. Un gioco come *Europa Barbarorum* è una forma di narrazione storica che ha quindi una interessante potenzialità dal punto di vista della *Public History*, una disciplina che ha tra i suoi campi di interesse proprio l'applicazione del metodo storico alle narrazioni storiche. Esso, quindi è un potenziale destinatario di un'azione da parte di un *Public Historian* che non deve porsi come

portatore di una verità inconfutabile ma come un interlocutore autorevole che possa interagire col pubblico, suggerendo modifiche ma soprattutto un metodo di lavoro con lo scopo di migliorare l'esperienza dei giocatori. Un'azione che potremmo definire quasi didattica, quindi, da sperimentare proprio con *Europa Barbarorum II* come banco di prova per simili interventi su altri *forum* dedicati ad altri giochi storici. Un'interazione tra *public historian* e redazione di *Europa Barbarorum II* potrebbe avere effetti molto interessanti. Per cominciare, i *public historian* potrebbero intervenire nel *forum*, suggerendo contenuti che applichino il metodo storico alle diverse proposte o modifica oppure suggerendone di nuovi. La proposta operativa, quindi, è quella di costituire un gruppo che si impegni in questa interazione col *forum* di *Europa Barbarorum II* e con altri *forum* di prodotti simili.

Bibliografia

- AA.VV., *Spare the mod: in support of total conversion modified video games* in “Harvard Law Review”, n. 125, 3/2012, pp. 789-810.
- AAVV, *Actual history doesnt take place: Digital Gaming, Accuracy and Authenticity»* in *Game Studies*, 21, 1/2021. URL: <<https://tinyurl.com/36d84cey>> [consultato il 19 giugno 2023]
- L. Anglade, *La représentation de l'Antiquité dans les jeux vidéo dits historiques* in “Antiquipop”, 2015, <https://books.openedition.org/momeditions/3356?lang=it> [consultato il 18 giugno 2023];
- J. Burgess, C. Jones, *Comparing Player Preferences for Historical Accuracy and Authenticity* in “Proceedings of DiGRA Australia”, 2021.
- D. A. Belyaev, U. P. Belyaeva, *Historical Video Games in the Context of Public History: Strategies for Reconstruction, Deconstruction and Politization of History*, in “Galactica Media: Journal of Media Studies”, n. 1, 2022, pp. 51-70.
- E. J. Bembeneck, *Phantasms of Rome: Video Games and Cultural Ide* in M. W. Kapell e A. B. R. Elliott (a cura di) *Playing with the past. Digital Games and the simulation of history*, Bloomsbury Academic, 2013, pp. 77-90.
- A. Chapman, *Modifying History* in “Historical Games Network”, 2022, <https://tinyurl.com/mr2fzyfe> [consultato il 1° agosto 2023].
- P. Christianse, *Between a Mod and a Hard Place* in *Game Mods: Design, Theory and Criticism* (a cura di Erik Champion), ETC Press, 2012, pp. 29-49, p. 41.
- A. B. R. Elliott (a cura di), *Playing with the Past. Digital Games and the simulation of history*, Bloomsbury Academic, 2013.
- T. Di Carpegna Falconieri, *Nel Labirinto del passato*, Laterza, Bari-Roma 2020.
- L. Febvre, *Problemi di metodo storico*, Einaudi, Torino 1992, p. 134.
- G. L. Gonzato, L. De Marchi, *Mod total conversion di Historical Games: tre casi studio*, in “Diacronie. Studi di Storia Contemporanea”, n. 50, 2/2022, https://www.studistorici.com/2022/06/29/gonzato-demarchi_numero_50/ [consultato il 1° agosto 2023].
- G. W. Johnson, *The Origins of The Public Historian and the National Council on Public History*, in “The Public Historian”, Vol. 21, No. 3 (Summer 1999), pp. 167-79.
- J. Le Goff, *Documento monumento* in “Enciclopedia”, Torino 1978.
- B. D. Redder, G. Schott, *Rats, Plagues, and Children, Oh My! Multimodal Representations of the Past in Historical Games* in “Video Journal of Education and Pedagogy”, 6/2022, pp. 1-21.
- W. Scacchi, *Computer game mods, modders, modding, and the mod scene*, First Monday, 2010.
- S. J. Weicksel, *Historians and material culture in Prospectives on History*, 2015, <https://tinyurl.com/5ch7h3f5> [consultato il 1° agosto 2023].

Note:

[1] Sulla derivazione da *modification* si veda il seguente link:

<<https://dictionary.cambridge.org/it/dizionario/inglese/mod>> [consultato il 18 settembre 2023].

[2] Per una panoramica sulle tipologie di *mod* si veda: W. Scacchi, *Computer game mods, modders, modding, and the mod scene*, in “First Monday”, n. 15, 5/2010.

[3] Dei molti esempi che si possono citare uno dei più eloquenti potrebbe essere quello del progetto *Radical Red*. Nel 2004 sono stati pubblicati i giochi *Pokémon Fire Red* e *Pokémon Leaf Green* – remake dei titoli *Pokémon Red* e *Pokémon Green*, rilasciati nel 1996 – e da allora molte sono le modificazioni adottate su questi titoli. Tra le più recenti si segnala la *mod Pokémon Radical Red* il cui ultimo aggiornamento è stato diffuso il 3 agosto 2023, quasi vent’anni dopo il rilascio dei titoli originali.

[4] Per esempio si veda: M. Münch, *Fooling the user? Modding in the video game industry*, in “Internet Policy Review”, n. 2, 2/2013.

[5] Si veda: S Reismanis, *Modding is the gateway to a career in game development*, 2020, <https://blog.mod.io/modding-is-the-gateway-to-a-career-in-game-development-e77d7c4ed03d> [consultato il 18 settembre 2023]. Si veda anche: P. Christiansen, *Between a Mod and a Hard Place in Game Mods: Design, Theory and Criticism* (a cura di Erik Champion), ETC Press, 2012, pp. 29-49, p. 41.

[6] Scacchi, 2010. Per le problematiche legali che possono insorgere a seguito della creazione di una *mod total conversion* si veda: *Spare the mod: in support of total conversion modified video games*, in “Harvard Law Review”, n. 125, 3/2012, pp. 789-810.

[7] Recentemente si è detto che gli *historical games* sono «[that] video games which reflect any historical elements that are part of the plot, gameplay or graphic design»: D. A. Belyaev, U. P. Belyaeva, *Historical Video Games in the Context of Public History: Strategies for Reconstruction, Deconstruction and Politization of History*, in “Galactica Media: Journal of Media Studies”, n. 1, 2022, pp. 51-70, p. 54. Oppure, si è detto che gli *historical game* «constitute a distinct genre in which gaming objectives are set within the past, determining that players also gain experiences of settings, periods, societies or cultures from key points in history»: B.D. Redder, G. Schott, *Rats, Plagues, and Children, Oh My! Multimodal Representations of the Past in Historical Games*, in “Video Journal of Education and Pedagogy”, 6/2022, pp. 1-21, p. 3. È difficile, quindi, fornire una definizione comunemente accettata.

[8] Per uno studio che analizzi come la storia sia circolata all’interno di tre forum dedicati allo sviluppo di tre diverse *mod total conversion* si veda: G.L. Gonzato, L. De Marchi, *Mod total conversion di Historical Games: tre casi studio*, in “Diacronie. Studi di Storia Contemporanea”, n. 50, 2/2022, https://www.studistorici.com/2022/06/29/gonzato-demarchi_numero_50/ [consultato il 1 agosto 2023].

[9] Sul progetto si veda: <https://www.europabarbarorum.com/> [consultato il 18 giugno 2023].

[10] Per una cronologia sullo sviluppo della mod si veda: https://en.wikipedia.org/wiki/Europa_Barbarorum#Campaign [consultato il 18 giugno 2023].

[11] *Total War: Rome*, Activision, 2004.

[12] Sulla rappresentazione dei “barbari” in *Total War: Rome* si veda: E. J. Bembeneck, *Phantasms of Rome: Video Games and Cultural Ide* in M. W. Kapell, A. B. R. Elliot, (a cura di), *Playing with the Past. Digital Games and the simulation of history*, Bloomsbury Academic, 2013, pp. 77-91, pp. 85-86.

[13] *Medieval II: Total War: Kingdoms* è un DLC di *Medieval II: Total War*. *Medieval II: Total War: Kingdoms*, Creative Assembly, 2007.

[14] *Total War* è il un sito dedicato a tutto ciò che riguarda *Total War! Mod*, notizie TW, guide, podcast e video da una delle *community* di gioco più grandi e migliori sul Web. URL: <https://www.twcenter.net/> [consultato il 29 agosto 2023].

[15] URL: <https://forums.totalwar.org/vb/forumdisplay.php/235-Europa-Barbarorum-II> [consultato il 19 giugno 2023].

[16] Per un contributo che visioni invece la storicità di prodotti che riproducono l’Antichità, tra i quali *Europa Barbarorum*, si veda: L. Anglade, *La représentation de l’Antiquité dans les jeux vidéo dits historiques*, in “Antiquipop”, 2015. URL: <https://books.openedition.org/momeditions/3356?lang=it> [consultato il 18 giugno 2023].

[17] Si veda: <https://www.moddb.com/mods/europa-barbarorum-2/> [consultato il 19 giugno 2023].

[18] In una recente ricerca si è detto che «Our participants judged that games were “authentic” when they had environments, actors or events that gave the player the *feeling* of what *really* happened»: E. Stirling, J. Wood, *Actual history doesn’t take place: Digital Gaming, Accuracy and Authenticity*, in “Game Studies”, 21, 1/2021, https://gamestudies.org/2101/articles/stirling_wood [consultato il 19 giugno 2023]. Quindi, per il presente studio sono state così classificate tutte quelle proposte di modificazione volte ad incrementare l’autenticità storica della mod, così come compresa dagli utenti.

[19] Sono state così classificate le modificazioni volte a rendere più piacevole l’esperienza di gioco senza, però, mettere in discussione una determinata rappresentazione storica.

[20] URL: <https://forums.totalwar.org/vb/archive/index.php/t-149022.html> [consultato il 27 febbraio 2023].

[21] URL: <https://forums.totalwar.org/vb/showthread.php/151018-Some-suggestion> [consultato il 27 febbraio 2023].

[22] URL: <https://forums.totalwar.org/vb/showthread.php/148106-AI-Campaign-behaviour-Is-there-any-way-to-prevent-reduce-fragmentation-of-forces> [consultato il 27 giugno 2023].

[23] URL: <https://forums.totalwar.org/vb/showthread.php/148055-Selucid-banner-colours> [consultato il 27 giugno 2023].

[24] URL: <https://forums.totalwar.org/vb/showthread.php/148395-Suggestion-Romani-Imperium> [consultato il 19 giugno 2023].

[25] URL: <https://forums.totalwar.org/vb/archive/index.php/t-150608.html> [consultato il 19 giugno 2023].

[26] URL: <https://www.twcenter.net/forums/showthread.php?668098-Minor-Proposal-Reduce-the-number-of-provinces-in-the-British-Isles&s=78df26df3767b0f61246e35953fbe6c6> [consultato il 19 giugno 2023].

[27] Cioè il membro dei team di sviluppo che cura le singole fazioni.

[28] A delle simili conclusioni si è anche giunti in: J. Burgess, C. Jones, *Comparing Player Preferences for Historical Accuracy and Authenticity*, in “Proceedings of DiGRA Australia”, 2021, pp. 1-3, p. 2.

[29] È stato infatti affermato che le fonti primarie sono «[the] foundation of historical research and writing, the echoes, fragments, shards, etc. from the past that historian collect [...] Primary sources are materials that come from roughly the same time period of the topic/event that the historian has chosen to examine». Le fonti secondarie sono invece «Books and articles produced by historian»: Mark Brilliant, *Primary, Secondary and Tertiary Sources*. URL: https://history.berkeley.edu/sites/default/files/history_source_types.pdf [consultato il 20 giugno 2023].

[30] URL: <https://forums.totalwar.org/vb/showthread.php/147489-Will-there-be-more-nakedness-in-EBII> [consultato il 22 giugno 2023].

[31] Riflettendo sul fenomeno del *modding* di *historical game* a simili conclusioni è giunto anche Adam Chapman. Si veda: A. Chapman, *Modifying History* in “Historical Games Network”, 2022, <https://www.historicalgames.net/modifying-history/> [consultato il 22 giugno 2023]. Sulla specificità della cultura materiale si è detto che «Material culture provides access to the past as it was experienced with all five of the sense»: S. Jones Weickel, *Historians and material culture in Prospectives on History*, 2015, <https://www.historians.org/research-and-publications/perspectives-on-history/january-2015/historians-and-material-culture> [consultato il 22 giugno 2023].

[32] “Ragazzi, mi avete fatto capire che c’è molto di più nella storia di quanto avessi mai pensato potesse esserci e mi avete ispirato a studiare Archeologia all’Università”.

[33] URL: <https://forums.totalwar.org/vb/showthread.php/146947-Climate-in-the-Iron-Age> [consultato il 27 giugno 2023].

[34] URL: <https://forums.totalwar.org/vb/showthread.php/146947-Climate-in-the-Iron-Age> [consultato il 27 giugno 2023].

[35] URL: <https://forums.totalwar.org/vb/showthread.php/147988-So-what-are-Tribal-States> [consultato il 27 giugno 2023].

[36] URL: <https://forums.totalwar.org/vb/showthread.php/149490-Population-of-regions-in-300-BCE> [consultato il 27 giugno 2023].

[37] J. Le Goff, *Documento monumento* in *Enciclopedia*, Torino 1978.

[38] L. Febvre, *Problemi di metodo storico*, Einaudi, Torino 1992, p. 134.

[39] Per citare Robert Kelley: «la Public History fa riferimento all'impiego degli storici e del metodo storico fuori dell'accademia», in R. Kelley, *The Public Historian*, Vol. 1 (1978): 16.: “*Public history refers to the employment of historians and historical method outside of academia*”. Vedi anche G. Wesley Johnson, “*The Origins of The Public Historian and the National Council on Public History*,” *The Public Historian* Vol. 21, No. 3 (Summer 1999), pp. 167-79.

[40] T. Di Carpegna Falconieri, *Nel Labirinto del passato*, Bari-Roma 2020, p. 7.