

AIPH 52

Videogiocare il passato: Public History e videogiochi

PANEL COORDINATO DA **ALDO GIUSEPPE SCARSELLI** (UNIVERSITÀ DI FIRENZE)

ABSTRACT

Il videogioco è oggi un medium estremamente importante dal punto di vista economico e culturale, essendo diventato un canale molto influente di condivisione di informazioni, idee e storie. La Storia del genere umano è uno dei “giacimenti di storie” da cui gli sviluppatori di giochi estraggono idee, riferimenti, e filoni narrativi. Chiaramente la trasmissione della Storia attraverso il medium videoludico rende necessaria una sua rilettura e un suo adattamento, operazioni che portano spesso i videogiochi ad essere criticati aspramente, in quanto accusati di fare un uso “infantile” o “brutalizzato” della Storia, semplificandola.

Allo stesso tempo però il videogioco, per la sua pervasività, per l’enorme appeal trans-generazionale che riscuote, e per le meccaniche di gioco insiste in molti titoli, possiede grandi potenzialità nel campo della trasmissione, diffusione ed elaborazione del patrimonio e della memoria storica. Allo stesso tempo, sempre più frequentemente, i videogiochi a tema storico vanno a toccare nervi scoperti e questioni storico-identitarie percepite come delicate dal pubblico, come hanno dimostrato recenti dibattiti all’interno dell’industria videoludica o nella stampa specializzata.

Obiettivo di questo panel è quello di evidenziare come le narrative storiche all’interno di alcuni videogiochi possano rappresentare nuovi ed efficaci sistemi attraverso i quali parlare di Storia. Si vuole riflettere sulle potenzialità e sui limiti dei videogiochi quando questi si avvicinano a temi complessi e articolati come il nostro passato. Nello specifico, il panel analizzerà attraverso i suoi interventi i linguaggi e le modalità con cui i videogiochi stanno affrontando temi storici quali le guerre dell’era contemporanea (Carmin Ruocco), la resistenza al nazifascismo (Aldo Giuseppe Scarselli) e le identità nazionali (Valerio Larcher). Ci concentreremo sul dimostrare come i videogiochi rappresentino una delle realtà attraverso le quali la Storia è resa “cosa viva” nella quotidianità, con tutte le limitazioni e le criticità del caso.

La guerra nei videogiochi oltre Hollywood

CARMINE RUOCCO (UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI TERAMO)

Il medium videoludico ha instaurato sin dalla nascita uno stretto rapporto con la narrazione storica, con l'interattività dello stesso vista come un ottimo metodo per permetterci di interpretare Stati e personalità importanti, in una concezione della storia che però spesso ha finito per venir letta esclusivamente come narrazione di eventi politici e istituzionali, inducendo in una sorta di *disneyfication* in cui la storia non è nient'altro che uno sfondo sensazionale e spettacolare per catturare l'attenzione degli utenti.

Pertanto la guerra nei videogiochi a lungo non è stata la conseguenza di un conflitto tra diverse visioni del mondo, tutte ugualmente lecite fino alla definitiva affermazione di una di esse, quanto piuttosto la mera guerra giusta dei protagonisti contro subumani che mettono a rischio uno stile di vita preconstituito di cui non vi è interesse ad indagare le ragioni proprio perché in quanto inumani non ne possiedono alcuna (se non quella di distruggere l'esistente). Così nei famosissimi *Call of Duty* i nazisti non sono altro che folli omicidi, contrapposti ai salvatori americani, e così la maggior parte dei videogame del genere FPS si caratterizza per il difensore buono di sesso maschile e caucasico contro terroristi non occidentali (in cui rientrano chiaramente anche russi e sudamericani).

Negli ultimi anni però la diffusione di uno sviluppo indipendente dei videogiochi, favorita dalla nascita di piattaforme online di distribuzione e dalla produzione tramite *crowdfunding*, ha permesso la nascita di testi videoludici particolarmente interessanti che esulano dal mero progetto commerciale per abbracciare un'ottica culturale, narrativa e a volte anche dichiaratamente pedagogica.

In questo quadro proponiamo allora l'analisi di tre testi particolarmente importanti usciti lo scorso anno: *11:11 Memories Retold*, *This War of Mine* e *My Memory of Us*. Qui non è più il tempo della narrazione hollywoodiana fatta di eroi ed esplosioni, della divisione pura e semplice tra buoni e cattivi, e si fa invece spazio una narrazione differente del conflitto, una storia dal basso che ci pone nei panni di vere e proprie persone normali, coinvolte dalla guerra nei modi più disparati e che ad essa cercano di resistere come possono, il tutto accomunato da una narrazione che giunge al giocatore direttamente tramite *gameplay*.

Si può giocare alla Resistenza? Videogiochi e patrimonio resistenziale europeo

ALDO GIUSEPPE SCARSELLI (UNIVERSITÀ DI FIRENZE)

La Seconda Guerra Mondiale rappresenta uno dei setting cronologici più utilizzati nel mondo dei videogiochi. Blasonate serie di FPS quali Medal of Honor, Battlefield e Call of Duty, e titoli strategici quali Hearts of Iron e Company of Heroes hanno definito l'approccio stesso del medium al tema. Tali giochi hanno spesso trascurato i movimenti resistenziali antifascisti che animarono l'Europa del periodo, relegandoli, escluse rare eccezioni, ad un ruolo subalterno o ad un mero espediente narrativo. Recentemente alcuni videogiochi hanno tentato di relazionarsi con il tema della resistenza, e più in generale della Seconda Guerra Mondiale, ricorrendo a modalità e linguaggi inediti.

Questa esplorazione si articola in due parti. La prima è dedicata ad analizzare due esempi di queste nuove modalità di rappresentazione, ovvero i giochi *Attentat 1942* e *Through the Darkest of Times*.

- *Attentat 1942* (Università Carlo di Praga, 2017), avventura narrativa che permette al giocatore di ricostruire, attraverso interviste e dialoghi, alcuni eventi relativi all'occupazione nazista della Cecoslovacchia. Il gioco riflette sulle dinamiche di resistenza e collaborazionismo, sulla cosiddetta "zona grigia" e sulla trasmissione della memoria.
- *Through the Darkest of Times*, (Paintbucket Games, primavera 2019), un ibrido fra gioco strategico e avventura grafica, incentrato sulla resistenza tedesca al nazismo tra il 1933 e il 1945, ha suscitato molto interesse in quanto è uno dei primi giochi prodotti in Germania a confrontarsi direttamente con questo tema.

L'analisi di questi giochi sarà svolta in modo da evidenziarne sia il valore per le rispettive memorie e storie nazionali, sia le eventuali criticità.

La seconda parte si affronta la possibilità di sviluppare un videogioco sulla Resistenza in Italia, riflettendo sulle modalità di rappresentazione, il ricorso alle fonti storiche e la difficoltà nel trattare un tema politicamente rilevante e fondante per l'identità stessa del paese. Discuteremo gli effetti che una simile produzione potrebbe avere sulla percezione della Resistenza e sulla trasmissione della sua memoria soprattutto nei confronti delle nuove generazioni.

La rappresentazione delle “nazionalità” nei Grand Strategy Games

VALERIO LARCHER (HERZOG-ERNST – GOTHA RESEARCH CENTRE OF THE UNIVERSITY OF ERFURT)

I videogiochi sono diventati uno dei *media* principali, se non addirittura il principale, attraverso cui i più giovani si approcciano alla storia. In questa ottica è interessante analizzare come alcuni importanti meccanismi storico-politici siano rappresentati all'interno di questo nuovo *medium*. Soprattutto nei videogiochi strategici ad ambientazione storica infatti, si possono riscontrare rappresentazioni di determinati aspetti della società che sono generalmente erroneamente considerati come “naturali” (per lo meno dal cosiddetto grande pubblico), ma che sono invece frutto di uno sviluppo storico né ovvio e né necessario. Il caso più lampante è sicuramente quello del nazionalismo e, più in generale, delle “nazionalità” o “culture”, che, benché emersi con preponderanza solo nel corso del XIX secolo, sono rappresentati praticamente sempre esistiti. Anche se con diverse sfumature infatti, nella maggioranza dei videogiochi che prevedono che il giocatore prenda il controllo di un'entità statale (*Grand Strategy Games*), i vari tipi di rappresentazione delle cosiddette nazionalità hanno un impatto assolutamente fondamentale sulle meccaniche di gioco, garantendo bonus e malus a seconda della corrispondenza e/o di un'arbitraria similitudine tra la “nazionalità” dell'entità statale giocata e la “nazionalità” di un territorio controllato. Nella maggioranza dei casi inoltre, il grado di similitudine tra diverse “nazionalità” è stabilito attraverso criteri linguistici, operazione ancora una volta non necessariamente rappresentativa di ogni periodo storico.

Lo scopo di questo paper è in primo luogo quello di analizzare le varie modalità di rappresentazione delle “nazionalità”, delle loro relazioni di affinità e diversità e del loro impatto sulle meccaniche di gioco nei quattro principali titoli della casa svedese produttrice di *Grand Strategy Games* Paradox Interactive, *Crusader Kings II*, *Europa Universalis IV*, *Victoria II* e *Hearts of Iron IV*. In secondo luogo, il paper ha come obiettivo quello di sensibilizzare il pubblico di riferimento dei videogiochi ad ambientazione storica allo scopo di aiutare lo sviluppo di una visione meno condizionata dalla mentalità contemporanea dei diversi periodi storici.