

PANEL 28

Giocare contromano: controversie storiche e medium ludico

PANEL COORDINATO DA **IGOR PIZZIRUSSO** (ISTITUTO NAZIONALE FERRUCCIO PARRI) E **DEBORAH PACI** (UNIVERSITÀ DI MODENA E REGGIO EMILIA)

ABSTRACT

Tra i vari artefatti culturali capaci di raccontare il passato a un pubblico ampio e per certi versi generalista, il gioco ha una peculiarità importante, che lo differenzia in modo significativo dal cinema e dalla letteratura: in questi ultimi la fruizione da parte del pubblico è passiva; lo spettatore e il lettore possono empatizzare con i protagonisti della storia, ma in alcun modo possono intervenire nelle loro azioni, che sono quindi predefinite. Il giocatore invece può determinare attivamente il comportamento dei personaggi del gioco, diventando in questo modo una specie di co-narratore. La potenzialità interattiva del gioco lo rende dunque uno strumento incredibilmente efficace per generare un processo di immedesimazione, che può essere fondamentale nel mettere in discussione prospettive, credenze e miti consolidati, a far quindi comprendere punti di vista diversi e divergenti, ad affrontare meglio nodi complicati o controversi, anche e soprattutto quando essi vadano a toccare avvenimenti, epoche o personaggi storici.

Più problematico, ma non per questo meno interessante e avvincente da indagare, è quando tale immedesimazione avviene nei confronti di figure identificate inequivocabilmente come negative e alle quali viene appiccata l'etichetta di malvagi e cattivi; quando, cioè, la sospensione di incredulità tipica di qualsiasi narrazione (ludica o meno che sia) rischia di diventare una specie di sospensione di moralità. Entra allora in gioco la definizione stessa di cattivo e malvagio, legata a un processo di deumanizzazione (e quindi da un certo punto di vista di destoricizzazione) di figure e fenomeni universalmente giudicati come biasimevoli o che nel tempo hanno generato (e continuano a generare) conflitti e controversie.

Il panel proverà a esaminare questi aspetti, indagandoli e approfondendoli mediante alcuni casi di studio.

Soggettività storiche “in gioco”. Una panoramica attraverso Red Dead Redemption 2

STEFANO CASELLI (UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI MALTA)

In quanto mondi virtuali, i videogiochi consentono un accesso privilegiato a contesti storici e a soggettività storiche: videogiocando, gli utenti hanno modo di fare esperienze storicamente situate percependole come loro (si parla in questi casi di simulazione storica, memoria protesica e di doppia prospettiva o soggettività). Più che altri media, il videogioco diventa campo d'esperienza privilegiato per riflettere su cosa significhi mettersi nei panni di qualcun altro, adottarne la prospettiva, farne le scelte e viverne le difficoltà: processi che hanno origine in interpretazione e comprensione soggettive, ma che producono effetti nel momento in cui il sistema del gioco chiede all'utente partecipazione, azione, scelta, rispetto a contesti intersoggettivi, e nel nostro caso storici.

Seguendo gli *historical game studies*, l'intervento vuole proporre una panoramica teorica su limiti e virtù della memoria protesica videoludica in prospettiva storica: si prenderanno in esame aspetti rappresentazionali e simulativi dei mondi videoludici, e il ruolo fondamentale della mediazione tecnologica nell'esperienza digitale. Nel farlo, verranno valorizzati tanto aspetti ludici del videogioco quanto, più in generale, aspetti interattivi ed esperienziali che accomunano il videogioco ad altre esperienze virtuali storiche non-ludiche. Come caso d'analisi ed esempio ricorrente, si utilizzerà *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Games, 2018).

Giocare il colonialismo italiano

GLAUCO BABINI (LUDOLABO)

Tutti i giochi sono strumenti di apprendimento: il gioco è uno dei modi più naturali che noi umani abbiamo per imparare. Purtroppo però la nostra società ha cristallizzato dei modelli di apprendimento che escludono il gioco, relegandolo al mero intrattenimento. Per questo, spesso i giochi sono strumenti che insegnano solo sé stessi e non cercano di trasmettere conoscenze. Non a caso, i giochi della tradizione tendono a essere oggetti astratti: dei significanti senza significato. Oggi viviamo in un'epoca di passaggio: siamo sulla soglia del Secolo Ludico preconizzato da Eric Zimmerman, ma non ci siamo ancora entrati. Il gioco sta cominciando ad affrancarsi dall'etichetta di innocuo divertimento, allontanandosi dall'astrazione per avventurarsi in territori a maggiore densità di contenuti.

Ma non senza difficoltà. In questo contesto di transizione c'è da attendersi – e puntualmente avviene – che quando un gioco tocca argomenti controversi, qualcuno si domandi se è lecito trattare un tema del genere con un gioco.

Il caso di studio qui proposto è uno di questi: “Memorie Coloniali” è un gioco didattico per 2-6 giocatori, realizzato per l'Istituto Storico di Modena, che simula le impressioni di un Viaggio della Memoria incentrato sulle tracce del passato coloniale tuttora presenti nel tessuto urbano del nostro paese. Il gioco ha l'obiettivo di suscitare nei giocatori una riflessione sul grande rimosso collettivo del colonialismo italiano, richiamando la loro attenzione verso i segni che questo ha lasciato nell'odonomastica, nei monumenti, nelle istituzioni del nostro paese.

I nidi di Ragno. L'anima del Paese in gioco durante la liberazione

MIRCO ZANONI (ISTITUTO ALCIDE CERVI)

Benché offra infiniti scenari tattici e strategici, e una vasta gamma di possibilità ludiche, è sempre stato particolarmente ostico ambientare un gioco da tavolo, wargame o meno, nel periodo della Resistenza Italiana. Non è certo il “clash of armies” che ci ha tenuto lontano dal nocciolo della questione. E la questione è, ed è sempre stata, la transizione dell'Italia fascista verso la Liberazione, verso un altro campo della storia, della civiltà, dell'umanità. Con buona pace degli storici militari, la parte più succulenta (dunque controversa) della vicenda italiana resta questa: le due Italie che convivono conflittualmente nell'arco dello stesso fenomeno. Dal lato del game designer siamo di fronte ad una miniera inesauribile di spunti complessi. Dal lato dello storico, siamo di fronte ad un intrico di fili spinati ed insidie, un reticolato ad alta tensione. Una memoria conflittuale e politicamente ingombrata, una storiografia smisurata che non è ancora riuscita a riappacificare la fattualità con le passioni, le coscienze con le appartenenze.

Il tentativo con “I Nidi di Ragno” è quello di affrontare la questione fuori da teatri bellici e resistenziali specifici, e di sottrarre la Resistenza stessa a una dimensione operativa, per usare un termine da wargame. Ma di giocare il processo in tutta la sua complessità. E per giocarlo in tutta la sua complessità, serve davvero tutto. Servono gli antagonisti veri, non simbolici, sul campo. Serve non solo la macchina bellica e repressiva nazista, ma serve soprattutto il fascismo.