



ALMA MATER STUDIORUM
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA

ARCHIVIO ISTITUZIONALE DELLA RICERCA

Alma Mater Studiorum Università di Bologna Archivio istituzionale della ricerca

I videogiochi storici. Evoluzione, tendenze, problematiche

This is the final peer-reviewed author's accepted manuscript (postprint) of the following publication:

Published Version:

Cavazza, S. (2021). I videogiochi storici. Evoluzione, tendenze, problematiche. *MEMORIA E RICERCA*, 29(1), 33-52 [10.14647/99990].

Availability:

This version is available at: <https://hdl.handle.net/11585/813845> since: 2021-03-10

Published:

DOI: <http://doi.org/10.14647/99990>

Terms of use:

Some rights reserved. The terms and conditions for the reuse of this version of the manuscript are specified in the publishing policy. For all terms of use and more information see the publisher's website.

This item was downloaded from IRIS Università di Bologna (<https://cris.unibo.it/>).
When citing, please refer to the published version.

(Article begins on next page)

I videogiochi storici: evoluzione, tendenze, problematiche

[Author's advice: this is a preprint version. Please quote the editorial version as it is usual to make minor improvements or correct mistakes in proofreading]

ABSTRACT

After a brief reconstruction of the main stages of video game's development and the links with military research and strategic simulations, the article analyzes the use of video games as a form of propaganda and questions, within the epistemological reflection on history, the relationship between gaming and communication and violence and explores the possible use of video games both in history teaching and public history. Finally, the essay examines the role that a historical environment plays in the construction and reception of video games and in which way historical video games affect our perception of the past.

Videogames; historical writing, historical re-enactment, Perception of the past; Historical video games

1. Premessa

Il gioco ha sempre portato con sé elementi di ricostruzione di una realtà fittizia che nelle forme più strutturate ha attinto spesso alla storia. Giochi di strategia da tavolo si sono nutriti dell'esperienza storica come nel caso della Seconda guerra mondiale o di epoca più antiche. Si pensi per fare un esempio a *Norge* (1981) - che simulava lo sbarco dei tedeschi in Norvegia - o a *Waterloo* (1980), entrambi giochi da tavolo prodotti da un gruppo italiano denominato *International team*¹. L'evoluzione tecnologica ha messo in grado di costruire giochi sempre più interattivi all'interno di scenografie sempre più realistiche. In questo contesto per molti giochi si è attinto alla storia come fonte di ispirazione. La storia è diventata la materia grezza che consente una ricreazione della realtà e di rappresentare il passato in maniera sempre più realistica e di configurarla mescolandola con elementi di fiction, ma offrendo anche la possibilità di ridefinirne gli esiti a seconda della dinamica di gioco. Se in molti casi la storia è un'ambientazione che porta a conferire un senso di autenticità al videogioco, nondimeno tale ambientazione può entrare in relazione con la nostra percezione della storia con il rischio di favorirne una ricezione stereotipata. In questo contesto emergono anche dei rischi di utilizzo distorto del videogioco che alimentavano i timori di promuovere attraverso il *gaming* forme di revisionismo apologetico. Nel 1992 la versione *Wolfenstein 3d* di un videogioco sparattutto (*first-person shooter* o *Ego-shooter*), che era stato introdotto anni prima

¹ Su *international team*: giochinscatolavintage.wordpress.com/2014/02/19/international-team-la-storia-a-cura-di-marco-alberto-donadoni/; leganerd.com/2015/01/29/international-team/; (ultimo accesso il 3 novembre 2020).

con il titolo *Castle of Wolfenstein* (Atari 1981) in cui i bersagli erano nazisti, fu vietato in Germania² per i riferimenti alle simbologie naziste presenti nell'ambientazione del prodotto³. Nello stesso tempo non va nemmeno dimenticato come la produzione di realtà storiche virtuali rappresenti anche una potenziale opportunità per l'alfabetizzazione dei ragazzi al sapere storico nella misura in cui viene applicata nel campo dell'educazione⁴, ma anche come via per una valorizzazione del patrimonio museale⁵.

Se è indubbio che il fenomeno dei videogiochi si concentra soprattutto nelle fasce di età più giovani, nondimeno va ricordato come gli utilizzatori di videogiochi coprano tutte le fasce di età⁶. Secondo una statistica pubblicata dal «Corriere della sera» nel 2006, l'età media dei giocatori in Italia era di 28 anni, e se il 96% dei ragazzi tra 6 e 17 anni li utilizza, il 57% dei giocatori si concentra nella fascia d'età 18-44 anni, il 14% degli utenti viene dalle fasce più anziane⁷, un dato significativo se si considera che si tratta di cosiddetti acquisiti digitali. Secondo un sito specializzato tedesco, l'età media dei giocatori in Germania è cresciuta da 32 anni nel 2013 a 36,8 anni nel 2018 con un incremento nella fascia d'età sopra i cinquant'anni (dal 21% al 28%)⁸. Se in parte il fenomeno si spiega con il fatto che le generazioni più giovani, per così dire "alfabetizzate" al videogioco, mantengono l'hobby al crescere dell'età, nondimeno il dato mette in luce come il *gaming* sia una forma di occupazione del tempo libero che come altre non è esclusiva delle fasce di età più giovani, anche se queste ultime restano maggioritarie.

L'articolo intende esplorare l'insieme delle problematiche legate alla produzione di videogiochi storici sussumendole all'interno di una riflessione storiografica che in altri paesi ha già avuto un certo sviluppo. Per comprendere il rilievo del problema basta ricordare il successo in termini di vendite dei prodotti. La fortunata serie *Assassin's creed*, avviata nel 2007 e ambientata in differenti contesti storici partendo dall'antico Egitto per arrivare alla Russia del 1918, ha venduto oltre 120 milioni di copie che si sono tradotte in numero ancora maggiore di ore di gioco⁹. Il volume di affari complessivo del settore nel 2017

² J. Kain, *Taking Back the Controller: How Germany's Video Game Rating System Curbs Freedom of Speech*, in «New England Journal of International and Comparative Law» a. XXVIII, n. 1, 2012, p. 372.

³ W. Schäfke-Zell, *Location and adaptation in the Wolfenstein franchise*, in *Adaptation in the Age of Media Convergence*, a cura di J. Fehrle, W. Schäfke-Zell, Amsterdam, Amsterdam Uni Press 2019, p. 204. Per la visualizzazione del gioco nel suo sviluppo: www.youtube.com/watch?v=NdcnQISuF_Y.

⁴ N. J. Ibagón Martín, *Videojuegos y enseñanza-aprendizaje de la historia. Análisis desde la producción investigativa*, in «Educación y Ciudad», n. 35, 2018, pp. 125-136; C. Ch. Ruocco, *La narrazione della guerra nei videogiochi*, in «Didattica della storia», a. II, n.15, 2020, pp. 396-412.

⁵ A. Lampis, *I videogiochi per conoscere arte e cultura*, in «Economia della Cultura» a. XXVIII, n. 3, 2018, pp. 268-274.

⁶ Th. Lackner, *Computerspiel und Lebenswelt*, Bielefeld, transcript, 2014, p. 11.

⁷ https://www.corriere.it/Primo_Piano/Scienze_e_Tecnologie/2006/09_Settembre/19/pop_demografici.shtml (ultimo accesso il 3 novembre 2020).

⁸ <https://www.game.de/marktdaten/altersverteilung-der-nutzer-digitaler-spiele-in-deutschland-2018/> (ultimo accesso il 3 novembre 2020).

⁹ A. Coco, *La grande industria del videogioco per scuole e musei: l'esperienza di Ubisoft con Assassin's Creed*, in *Videogames, Ricerca, Patrimonio Culturale*, a cura di S. Pescarin, Milano, FrancoAngeli, 2020, p. 43.

era calcolato in 116 miliardi di dollari¹⁰. L'anno successivo la cifra era salita a 134,9 miliardi con la metà del fatturato derivante da telefoni e tablet (46,84%) e l'altra divisa fette in maniera abbastanza equa tra computer (24,75%) e *console* (28,39%)¹¹. È dunque lecito chiedersi in che modo l'ambientazione storica di questo come di altri videogiochi entri in relazione con la nostra percezione della storia. Qui emerge un punto fondamentale. La costruzione del discorso pubblico sulla storia non è solo il prodotto del lavoro degli storici professionali esso passa attraverso una molteplicità di fonti e mezzi. Sotto questo profilo è indubbio che la nostra consapevolezza della storia in termini di memoria è plasmata anche da televisione, cinema e giochi¹². I nuovi media tendono a riutilizzare forme e contenuti presenti per i propri fini secondo un processo che è stato definito di *Remediation*¹³. La produzione di videogiochi di carattere storico sempre più elaborati e con grafiche sempre più realistiche ha varie conseguenze dal punto di vista del rapporto con la storia. Da un lato può condurre ad una ridefinizione del senso comune legato alla storia aprendo la possibilità di produrre scenari misti tra realtà e finzione. Dall'altro offre anche opportunità di lavoro per chi deve svolgere la consulenza nel caso il prodotto voglia avere un certo grado di verosimiglianza storica. Senza la pretesa di giungere a conclusioni definitive su un tema nuovo e per molti aspetti di intersezione con altre discipline, questo contributo intende esplorare le problematiche dell'uso della storia dei videogiochi unendo una prospettiva di rassegna degli studi all'analisi di alcuni casi concreti. È evidente che, per avvicinarsi al tema, è necessario muoversi in una prospettiva interdisciplinare che potrebbe far pensare ad alcuni che si fuoriesca dai confini disciplinari accademici della storia. Non è una posizione che chi scrive condivide per varie ragioni. Prima di tutto una corretta interdisciplinarietà deve partire dai saperi disciplinari senza i quali si corre il rischio di cadere in una superficiale pseudo-interdisciplinarietà. In secondo luogo, la storia proprio perché disciplina che analizza e spiega gli eventi non può che assumere ed integrare metodologie diverse al fine di spiegare i fenomeni nel loro contesto temporale e nella loro evoluzione diacronica. Nello stesso tempo l'analisi dei videogiochi come processo di costruzione di una consapevolezza storica non intende dissolvere i confini tra finzione e storia, ma al contrario rendere consapevole la ricerca storica di come il senso comune del passato si formi per canali diversi che richiedono di essere analizzati. Sotto questo profilo, come altri media, il videogioco diventa così certamente uno degli elementi che contribuisce ad influenzare il

¹⁰ N. Robinson, *From Arcades to Online: Updating Copyright to Accommodate VideoGame Streaming*, in «North Carolina Journal of Law & Technology», a. XX, n. 2, 2018, p. 290.

¹¹ Per i dati, su cui ho calcolato le percentuali, si veda la tabella in R. Semprebene, *Videogiochi e Mercato: una panoramica del settore*, in *Videogames, Ricerca, Patrimonio Culturale*, cit. p. 18.

¹² S. F. Anderson, *Technologies of History: Visual Media and the Eccentricity of the Past*, Dartmouth College Press 2011, p. 2.

¹³ D.J. Bolter, R. Grusin, *Remediation. Understanding new media*, Cambridge, The MIT Press, 2000, trad. It. *Remediation: competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Milano, Guerini e associati, 2002.

discorso pubblico sulla storia che resta distinto dalla pratica storiografica professionale pur essendone da essa influenzato.

2. Il videogioco nella sua evoluzione

L'origine dei videogiochi è stata oggetto di dibattito a seconda delle prospettive che si assume: quella della realizzazione di un esperimento o quella della sua produzione per il pubblico. Gli anni Cinquanta furono il teatro dei primi esperimenti promossi nel quadro di ricerche militari. Molti attribuiscono la palma a *Tennis for two* realizzato dal fisico William Higinbotham nel 1958, un gioco realizzato sullo schermo di un oscilloscopio, che consentiva per la prima volta a due giocatori di interagire¹⁴. Altri invece vedono il punto di partenza vero nella creazione di *Spacewar!* nel 1962 in cui si doveva colpire entro 100 secondi con la sagoma di un missile quella di un disco volante con la possibilità di espandere di altri 90 secondi il gioco¹⁵. Indubbiamente un momento di svolta per la diffusione del videogioco tra i consumatori fu la comparsa della prima *console* per uso domestico prodotta nel 1972 Magnavox Odyssey di Ralph Baer¹⁶ che si andava ad associare alla produzione di videogiochi all'interno di appositi apparecchi presenti in luoghi dedicati che potevano essere bar e pub oppure sale giochi. Odyssey era un prodotto analogico che proiettava sullo schermo dei quadratini con cui si poteva simulare una partita di tennis ed anche se la sua fortuna commerciale fu ostacolata dall'elevato costo (100 dollari) arrivò comunque a vendere oltre 350.000 macchine¹⁷.

In comune molte di queste prime esperienze avevano il fatto di essere finanziate dalla ricerca militare. Il già menzionato *Spacewar!* per esempio era opera di un gruppo di ricercatori del progetto Arpa (Advanced Research Projects Agency) del MIT, un progetto voluto da Eisenhower per reagire alla sfida russa rappresentata dal lancio dello Sputnik e in seguito rinominato Darpa (Advanced Research Projects Agency)¹⁸. L'interazione tra ricerca militare e impieghi commerciali ha giocato un ruolo importante nello sviluppo dei videogiochi soprattutto negli Stati Uniti. In campo militare l'uso del gioco come studio di strategia militare era in uso già nel passato, anche se l'invenzione del gioco di guerra moderno viene

¹⁴ D. H. Ahl, *Mainframe Games and Simulations*, in *The Video Game Explosion. A History from PONG to PlayStation® and Beyond*, a cura di M. J.P. Wolf, Westport, Greenwood Press, 2008, p. 32.

¹⁵ R. Dillon, *The golden age of video games: the birth of a multi-billion dollar industry*, Boca Raton, A K Peters/CRC Press, 2011, p. 9.

¹⁶ N. B. Huntemann e M. Th. Payne, *Introduction*, in *Joystick Soldiers. The Politics of Play in Military Video Games*, a cura di N. B. Huntemann e M. Th. Payne, London - New York, Routledge, 2010, p. 23.

¹⁷ Dillon, *The golden age of video games*, cit., pp. 12-13.

¹⁸ *Defense advanced Research agency- Darpa*, in *Encyclopedia of United States National Security*, a cura di Richard J. Samuels, Thousands Oaks, Sage, 2006, p. 184.

attribuito all'esercito prussiano¹⁹. Dopo la fondazione di una scuola di Guerra da parte di Federico Guglielmo IV, Georg Leopold von Reiswiz concepì nel 1812 il primo gioco di simulazione di guerra il *Taktische Kriegsspiel* (gioco tattico di guerra)²⁰. In tempi più recenti i videogiochi hanno rappresentato la possibilità di realizzare addestramento e analisi tattiche con simulazioni sempre più realistiche. L'esperienza acquisita sul campo di battaglia delle guerre recenti ha offerto materia per migliorare le simulazioni. Da questa esperienza si sono poi avute ricadute in campo commerciale. *Battlezone* di Atari del 1980 rappresentava un esempio pionieristico di questa sinergia²¹. Negli anni Novanta la sinergia si intensificò con la nascita di società di produzione di videogiochi all'interno di aziende che lavoravano per la difesa come la Lockheed Martin che fondò la Real 3D²². Per l'esercito americano i videogames hanno avuto inoltre anche una funzione di propaganda presso i giovani. *America's Army* è stato sviluppato per conto dell'esercito americano per familiarizzare i giocatori con la vita militare e favorire il reclutamento di giovani nelle file dell'esercito²³.

Il ruolo dei videogiochi nel training militare si associa al problema della violenza e dell'effetto emulativo generato dai videogiochi. Intervistato dall'abc nel 2001 un colonnello dell'esercito americano manifestò la convinzione che la pratica dei videogiochi contribuisse a costruire abilità che potevano poi essere impiegate nella realtà del combattimento:

Un simulatore di volo eseguito al computer vi insegnerà a volare, e potrete trasferire l'abilità da un simulatore alla realtà. Allo stesso modo, un simulatore di omicidio eseguito sullo schermo di un computer può insegnare come uccidere, e queste abilità si trasferiranno nella realtà²⁴.

Queste considerazioni ci portano ad un tema di rilevanza storica che riguarda la correlazione tra pratica del videogioco e comportamenti violenti e all'allarme sociale che questa possibilità generava. Il tema era emerso precocemente con la realizzazione nel 1976 di *Death Race*, un video gioco ispirato al film distopico *Death Race 2000* uscito l'anno prima²⁵. Come nel film, il videogioco, realizzato con una grafica

Commentato [L1]: Fare riferimento a Lowood, infra p...

¹⁹ St. P. Glick and L. I. Charters, *War, Games, and Military History*, in «Journal of Contemporary History», a. XVIII, n 4, 1983, p. 569.

²⁰ J. Köstlbauer, *The Strange Attraction of Simulation: Realism, Authenticity, Virtuality*, in *Playing with the Past Digital games and the simulation of history*, a cura di M.W. Kapell e A. B.R. Elliott, New York, Bloomsbury, 2013, p. 173. Sul tema si veda più ampiamente Lowood, infra, p.

²¹ J.C. Herz, *Joystick Nation. How videogames ate our quarters, won our hearts, and rewired our minds*, Boston, Little & Brown, 1997, p. 199.

²² Herz, *Joystick Nation*, cit., p. 200-201.

²³ A. Delwiche, *From The Green Berets to America's Army: Video Games as a Vehicle for Political Propaganda*, in *The Players' Realm: Studies on the Culture of Video Games and Gaming*, a cura di J. P. Williams e J. H. Smith, Jefferson, NC: McFarland, 2007, pp. 91-92. Si veda il sito: www.americasarmy.com/.

²⁴ Colonnello Gossman intervistato il 22 marzo 2001 da ABC news, citato da M. J.P. Wolf, *Morals, Ethics, and Video Games*, in *The Video Game Explosion*, cit., p. 286.

²⁵ *Anno 2000, La corsa della morte* (originale *Death race 2000*), in www.imdb.com/title/tt0072856/ (ultimo accesso l'11 novembre 2020)

che oggi appare elementare, consisteva nell'investire con una macchina dei cosiddetti "gremlins" dalle fattezze vagamente umane lasciando una tomba una volta eliminato il bersaglio²⁶. Le caratteristiche del gioco attirarono la critica del *National Safety Council* americano. L'organismo stigmatizzò il gioco perché sembrava insegnare ad investire le persone. Benché la critica favorisse la crescita delle vendite, questa fu la prima volta che un videogioco aveva creato allarme sociale, inaugurando il fenomeno ricorrente dell'emergere di *moral panic* rivolto ai videogiochi²⁷. Il concetto di *moral panic*, che risale agli studi sulla controcultura del sociologo Stanley Cohen, identifica una forma di allarme sociale nell'opinione pubblica, enfatizzato dai media e rivolto verso oggetti o comportamenti non conformi al senso comune²⁸. I videogiochi furono spesso oggetto di queste ondate di *moral panic* spesso all'interno di una più generale critica ai media. Gli autori della tristemente famosa strage alla Columbine High School di Littleton nel 1999 sembrano essere stati giocatori degli sparattutto *Doom*²⁹ e *Wolfenstein 3d*³⁰, circostanza che spinse le famiglie delle vittime ad intentare una causa contro le case produttrici di videogiochi sostenendo che la pratica di gioco aveva favorito il prodursi della strage³¹. Anche esponenti politici repubblicani scesero in campo puntando però l'indice più genericamente contro il mondo dei media e di internet allo scopo di controbilanciare la politica contro le armi del Presidente Clinton e il suo progetto di acquisto delle armi sulla strada³². Tuttavia, va ricordato che le indagini ricondussero la strage alle difficoltà di inserimento dei due giovani ed anche ad episodi di bullismo di cui erano stati vittime. Nel 2009, dopo il drammatico massacro in una scuola a Winnenden in Germania in cui l'autore sembra fosse un giocatore di *Counter-Strike*³³ - uno sparattutto multigiocatore che aveva già sollevato allarme in un precedente massacro nel Ginnasio di Erfurt nel 2002³⁴-, Heini Schmitt, il segretario del sindacato di polizia in Assia si pronunciò per un bando dei videogiochi violenti³⁵. Si trattava di una posizione che

²⁶ Si veda il video di una fase di gioco: www.youtube.com/watch?v=48r1wJh8z20 (ultimo accesso il 15 novembre 2020).

²⁷ C. A. Kocurek, *The Agony and the Exidy: A History of Video Game Violence and the Legacy of Death Race*, in «Game studies» 12, n. 1, 2012, gamestudies.org/1201/articles/carly_kocurek (ultimo accesso il 10 novembre 2020).

²⁸ S. Cohen, *Folk Devils and Moral Panics: The Creation of the Mods and Rockers*, London, MacGibbon and Kee, 1972.

²⁹ D. Arsenault, *The Video Game as an Object of Controversy*, in *The Video Game Explosion*, cit., p. 278.

³⁰ C. C., *Queasy questions about media effects*, in «Contexts», a. XII, n. 3, 2013, p. 61. *Doom* è un gioco sparattutto di ambientazione fantascientifica che fu commercializzato per la prima volta nel 1993 e che ha dato vita ad una serie di prodotti fino ai giorni nostri. Si veda il sito di fan: doom.fandom.com/wiki/Doom (ultimo accesso il 20 novembre 2020).

³¹ M. J.P. Wolf, *Morals, Ethics, and Video Games*, cit., p. 288

³² J. Springhall, *Violent Media, Guns and Moral Panics: The Columbine High School Massacre*, in «Paedagogica Historica», a. XXV, n. 2 (1999), p. 629.

³³ *Polizei hat Hinweise auf Tatmotiv*, in «Spiegelonline», 12 marzo 2009, www.spiegel.de/panorama/justiz/amoklauf-von-winnenden-polizei-hat-hinweise-auf-tatmotiv-a-612826.html (ultimo accesso il 18 novembre 2020)

³⁴ Ch. Bareither, *Ego-Shooter-Spielkultur. Eine Online-Ethnographie*. Tübingen, Tübinger Vereinigung für Volkskunde e.V., 2012, p. 7.

³⁵ *German police boss calls for ban on "killergames"*, in www.gamesindustry.biz/articles/german-police-boss-calls-for-ban-on-killergames (ultimo accesso il 13 novembre 2020).

rifletteva un orientamento ricorrente da parte di politici e funzionari tedeschi³⁶ che però negli ultimi anni ha subito un mutamento con la dichiarazione nel 2017 della Cancelliera Angela Merkel secondo la quale i videogiochi sarebbero un “patrimonio culturale”³⁷. In precedenza, negli Stati Uniti la legittimità dei videogiochi era stata sancita nel 2011 da una sentenza della corte suprema secondo la quale i videogiochi in quanto prodotto creativo erano coperti dal primo emendamento³⁸.

Se da un lato esiste la necessità di tutelare con il videogioco la libertà creativa, d'altra parte non si può dimenticare che questioni etiche possano emergere quando il riferimento chiama in causa la storia o la sua memoria. Un videogioco sull'assassinio del presidente Kennedy (*JFK Reloaded* 2004) prodotto in occasione del quarantunesimo anniversario dell'attentato, prevedeva che il giocatore si immedesimasse con Lee Oswald per uccidere il presidente americano. Il gioco voleva rappresentare un esempio di ricostruzione di un evento storico³⁹, ma sollevò molte riserve di carattere etico⁴⁰. Nello stesso tempo però non si può trascurare il rischio che i videogiochi possano diventare strumento di propaganda politica e trasmettere valori contrari alla democrazia. Nei primi anni Novanta destò allarme la circolazione presso i giovani austriaci e tedeschi di dischetti con giochi neonazisti, denunciata dal centro Simon Wiesenthal come *Kz-Manager* nel quale i giocatori impersonano il direttore di un campo di concentramento nazista simile a Treblinka o *Aryan Test* prodotto a riprova della sua origine neonazista - da una fantomatica “Adolf Hitler Software Ltd”⁴¹. Alcune indagini sociologiche misero in luce come questi giochi fossero stati sperimentati da una quota significativa di giovani anche se questo non era necessariamente un indice di adesione⁴². I gruppi neonazisti facevano circolare anche versioni rivisitate dei giochi di successo. Sembra esistere anche una versione nazista di *Castle Wolfenstein*⁴³. Ancora nel 2014 il gioco *Kz-manager* assieme ad *Hitler Demo* e *Türken-Spiel* rientrava tra i prodotti inseriti nella lista dei media pericolosi per

³⁶ Kain, *Taking Back the Controller*, cit., pp. 372-373. P. Nauroth, J. Bender, T. Rothmund, M. Gollwitzer, *Die «Killerspiele» « Diskussion: Wie die Forschung zur Wirkung gewalthaltiger Bildschirmspiele in der Öffentlichkeit wahrgenommen wird*, in *Neue Medien und deren Schatten: Mediennutzung, Medienwirkung und Medienkompetenz*, a cura di T. Porsch e St. Pieschl, Göttingen, Hogrefe, 2014, pp. 81-100.

³⁷ J. Steiling, *Politikerdebatte Gamescom: Videospiele sind endlich Kulturgut*, 25.08.2017, netzpolitik.org/2017/politikerdebatte-auf-der-gamescom-videospiele-sind-endlich-kulturgut/

³⁸ Brown, Governor of California, Et Al. versus Entertainment Merchants Association Et Al., sentenza n. 08-1448, 27 giugno 2011, www.supremecourt.gov/opinions/10pdf/08-1448.pdf.

³⁹ G. Schott e B. Yeatman, *Subverting Game-Play: 'Jfk Reloaded' as Performative, Space*, in «Australasian Journal of American Studies», a. XXIV, n. 2, 2005, pp. 82-94.

⁴⁰ *JFK shooting game 'despicable'*, 22 novembre 2004, in «The Guardian», www.theguardian.com/technology/2004/nov/22/usnews.games (ultimo accesso il 14 novembre 2020)

⁴¹ *Video game uncovered in Europe uses Nazi Death Camps as Theme*, in «New York Times», 1 maggio 1991. Si veda anche R. Eckert, W. Vogelgesang, Th. A. Wetzstein, R. Winter, *Auf digitalen Pfaden Die Kulturen von Hackern, Programmierern, Crackern und Spielern*, Opladen, Westdeutscher Verlag 1991, p. 32.

⁴² F. Hausjell, *Videogames neonazisti e di estrema destra in Austria*, in «Quale Storia», a. XXIV, n. 1, 1996, pp. 101-117.

⁴³ Una lista di giochi “razzisti” scaricabili elenca anche una versione nazista di *Doom* cfr. neuage.org/GC/10-week%20ten/Racist%20Games.htm (ultimo accesso il 13 novembre 2020).

i giovani tedeschi⁴⁴. I contenuti di questi giochi sono indubbiamente aberranti: in *Kz-Manager*, occorre utilizzare le risorse del campo per ottimizzare lo sterminio dei prigionieri. In *Ethnic cleansing*, un videogioco prodotto da un'organizzazione suprematista americana bianca di matrice neonazista nel 2002 in cui il giocatore deve eliminare minoranze etniche⁴⁵. Nel gioco i bersagli sono neri e ispanici definiti "subumani" e i loro cosiddetti "padroni" ebrei⁴⁶, una chiara espressione di razzismo e antisemitismo. Se la diffusione di prodotti da giocare dentro le mura di casa può rappresentare uno strumento di diffusione di valori, ma limita le possibilità di reclutamento per il carattere individuale del rapporto con il gioco, la diffusione di piattaforme interattive che si fondano sulla messa in rete di giocatori potrebbe costituire certamente un potenziale strumento di reclutamento. Nel 2019 il rapporto annuale del *Bundesamt für Verfassungsschutz* (Ufficio federale per la difesa della costituzione) avvertiva che i portali di gioco "per il loro elevato anonimato e la loro assenza di moderazione, possono però essere usati anche a scopo di propaganda o di provocazione"⁴⁷. Il tema di un possibile uso propagandistico dei videogiochi è riemerso nelle analisi delle azioni propagandistiche dei gruppi terroristici di matrice islamica che hanno realizzato specifici giochi per promuovere la Jihad⁴⁸. Anche in questo caso si cominciava modificando giochi esistenti per poi dar vita a propri prodotti. Nel 2006 Al Qaeda modificò il gioco *Quest for Saddam* in *Quest for Bush* modificando i ruoli dei personaggi in sintonia con l'ideologia del gruppo⁴⁹. Per Al Qaeda il videogioco si inseriva in un'articolata strategia di comunicazione attraverso la rete che nel caso dei videogiochi doveva fare i conti con una qualità del prodotto inferiore rispetto ai modelli occidentali che pure venivano in certa misura emulati. Ciò significava produrre anche giochi nuovi inseriti in un contesto ideologico antioccidentale. Uno dei giochi Jihadisti collocava il califfato islamico in un futuro segnato da valori non islamici in cui il giocatore doveva difendere tali valori contro invasori spaziali⁵⁰. Anche nel caso dell'ISIS esistono videogiochi con queste finalità, ma sembrano essere stati realizzati da militanti e simpatizzanti e non delle agenzie di propaganda dell'organizzazione che non intendono produrre

⁴⁴ Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien, in «Bekanntmachung Nr. 6/2014 über jugendgefährdende Trägermedien Vom 18 Juni 2014», www.bundesanzeiger.de/pub/de/suchergebnis?20.

⁴⁵ Sarah Left, *White Supremacists create racist computer games*, in «The Guardian», 21 febbraio 2002. www.theguardian.com/technology/2002/feb/21/games.internetnews (ultimo accesso il 13 novembre 2020).

⁴⁶ *Encyclopedia of Children, Adolescents, and the Media*, a cura di J.J. Arnett, Thousand Oaks, SAGE 2007, p. 278.

⁴⁷ *Verfassungsschutzbericht 2019*, p. 49, www.verfassungsschutz.de/de/download-manager/_vsbericht-2019.pdf (ultimo accesso il 13 novembre 2020).

⁴⁸ M. Lakomy, *Let's Play a Video Game: Jihadi Propaganda in the World of Electronic Entertainment*, in «Studies in Conflict & Terrorism», pubblicato online 23 ottobre 2017 (DOI:10.1080/1057610X.2017.1385903) www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/1057610X.2017.1385903?needAccess=true.

⁴⁹ A. Al-Rawi, *Video games, terrorism, and ISIS's Jihad 3.0*, in «Terrorism and political violence», a. XXX, n. 4, 2018, p. 741.

⁵⁰ J. M. Brachman, *High-Tech Terror: Al-Qaeda's Use of New Technology*, in «Fletcher Forum of World Affairs», a. XXX, n. 2, 2006, pp. 156-157.

intrattenimento per ragioni ideologiche⁵¹. È evidente che questi giochi possono essere utilizzati come strumento di indottrinamento e addestramento di militanti anche se i loro effetti non sono automatici⁵². Le legittime preoccupazioni per questo impiego dei videogiochi ci riporta al problema degli effetti dei videogiochi sui comportamenti dei destinatari e in particolare dei giovani. Si tratta di una questione che rimane oggetto di intenso dibattito e che consiste nel chiedersi se i videogiochi possano essere considerati la causa della scelta dei giovani di aderire al terrorismo e di praticare la violenza.

Sotto il profilo della comunicazione l'efficacia di questi prodotti con intenti di propaganda è difficile da valutare e va comunque inserita all'interno dell'analisi della più ampia strategia comunicativa di gruppi eversivi o terroristici che fanno ricorso a tecniche di *trolling*, introdurre temi controversi per suscitare una reazione e diffondere attraverso la discussione i contenuti delle organizzazioni e di *flaming*, uso di insulti e frasi offensive per provocare la platea digitale⁵³, tecniche che non possono essere oggetto di analisi in questo contributo, ma che è necessario avere presente per comprendere il ruolo che in tali strategie di propaganda possono giocare i videogiochi.

Per quanto riguarda invece il rapporto più generale tra videogioco e violenza va rilevato come si tratti di un capitolo molto controverso e lungamente dibattuto⁵⁴. In verità non esiste consenso nella comunità scientifica sulla correlazione tra pratica dei videogiochi e uso della violenza e diversi studi sembrano indicare che sono altri fattori, come la sperimentazione della violenza nel proprio ambiente di vita o la debolezza del controllo genitoriale, a rappresentare rischi rilevanti violenza per comportamenti violenti, rispetto ai quali la pratica dei videogiochi può avere semmai un impatto aggiuntivo, più che essere una causa principale⁵⁵. Benché la discussione sia ancora aperta, si può convenire sul fatto che lo sviluppo di comportamenti violenti dipende da fattori molteplici che sono per lo più esterni al videogioco. Sono questi fattori a rappresentare un terreno favorevole su cui un elevato numero di ore di gioco potrebbe avere un qualche effetto. Nel caso dei soldati appare evidente che il training sia finalizzato a migliorarne le prestazioni come soldati e che i soggetti accettino l'addestramento proprio a questo scopo. In altre parole, il soggetto è intenzionato ad utilizzare in futuro la violenza, perché è questa la finalità per cui

⁵¹ Al-Rawi, *Video games*, cit., p. 746

⁵² S. Lanser, B. Schülke, *Propaganda und die Welt der Videospiele aus Sicht des Jugendschutzes*, in «Jugend Medien Schutz-Report», a. XLII, n. 6, 2019, pp. 2-5.

⁵³ *Ivi*, pp. 742-743.

⁵⁴ Sul tema si vedano M. Bopp, «Killerspiele» – *Zum aktuellen Stand der Wirkungsforschung*, in: *Shooter. Eine multidisziplinäre Einführung*, a cura di M. Bopp e S. Wiemer, Münster: LIT, pp. 183–216; B. Gagnon, *La violence dans les jeux vidéo et leurs effets: qu'en pensent les joueurs?*, in «Criminologie», a. XLV, n. 2, 2012, pp. 133–155; T. C. Breiner e L. D. Kolibius, *Computerspiele im Diskurs: Aggression, Amokläufe und Sucht*, Berlin, Springer 2019.

⁵⁵ W. DeCamp e Ch. J. Ferguson, *The Impact of Degree of Exposure to Violent Video Games, Family Background, and Other Factors on Youth Violence*, in «Journal of Youth Adolescence», a. XLVI, n.2, 2017, pp. 388-400.

svolge il training. Nulla però prova che lo stesso soldato in situazioni di stress non sia in grado di frenare impulsi violenti o di realizzare il compito nei modi simulati. Anche se alcuni casi hanno posto l'attenzione sugli effetti disumanizzanti che in certe condizioni i videogiochi possono determinare⁵⁶, nel caso degli episodi di violenza in soggetti che erano abituali giocatori dei giochi la presenza di disturbi psicologici o di difficoltà di inserimento appare essere stata un elemento prevalente nello spiegare i comportamenti e solo un ruolo secondario sembra essere stato giocato dalla pratica di gioco.

In generale si deve osservare che è certamente diverso giocare continuativamente in età giovanile o sporadicamente in età adulta quando l'insieme dei valori che formano la personalità è stato un certo qual modo già plasmato. In altre parole, anche per i videogiochi come per altre manifestazioni culturali esiste un'interazione tra il prodotto e il destinatario che non sempre corrisponde agli intenti di chi lo ha realizzato. Come per ogni media, vi è sempre il rischio che si influenzino i comportamenti dei giocatori, ma ciò dipende dalla capacità ricettiva del destinatario e del suo rapporto con lo strumento. Se infatti è noto che la pratica continuativa di videogiochi esercita un'influenza sui soggetti migliorandone le abilità di base richieste dei videogiochi come i riflessi e la velocità di risposta, è possibile che ciò possa avere un effetto su soggetti predisposti. Questo aspetto ci porta al tema dell'influenza della storia sui videogiochi e dell'effetto di retroazione sul soggetto, ma da questo punto di vista è bene non dimenticare che la simulazione è sempre diversa dalla concreta realtà.

3. Videogioco e storia

Nel 1969 sembra che i dati su popolazione, potenziale produttivo e militare di USA e Vietnam del nord fossero stati inseriti in un computer del Pentagono a cui fu posta la domanda: "quando vinceremo" e la risposta fu "nel 1964"⁵⁷. L'aneddoto ci introduce da un lato ad un altro aspetto dei videogiochi, la possibilità di usarlo come simulazione del passato o sua rievocazione, dall'altro ci invita alla cautela rispetto alla possibilità di prefigurare il futuro su cui torneremo.

Per quanto riguarda il primo aspetto, la ricostruzione del passato a fini ludici è già presente nelle rievocazioni storiche che coinvolgono molti appassionati. La discussione sull'applicazione dei videogiochi alla storia è stata sollecitata soprattutto delle impostazioni postmoderne influenzate dal *linguistic Turn*. Come rilevava William Uricchio, in uno dei contributi più importanti sui *video games*, esistono due diversi modi di vedere la storia:

⁵⁶ Si veda per esempio B. Bastian, J. Jetten, H. R.M. Radke, *Cyber-dehumanization: Violent video game play diminishes our humanity*, in «Journal of Experimental Social Psychology», a. XLVIII, n. 2, 2012, pp. 486-491.

⁵⁷ A. Vowinckel, *Past Futures: From Re-enactment to the Simulation of History in Computer Games*, in «Historical Social Research/Historische Sozialforschung», a. XXIV, n. 2, 2009, p. 331.

Una posizione presuppone che gli sforzi di ricerca responsabile abbiano il potenziale per fornire una comprensione sempre più accurata del passato e che in qualche modo, con sufficiente sforzo, lo spazio tra la storia come passato e la storia come testo possa essere ridotto al minimo. L'altra posizione presuppone un divario incolmabile tra gli eventi del passato e i sempre mutevoli sforzi di rappresentazione di un presente in continuo cambiamento, un presupposto che si insinua nei contorni del presente (e nella posizione del soggetto al suo interno) e nella loro relazione con il processo di costruzione di una comprensione del passato⁵⁸.

Nel suo saggio, Uricchio fa un esplicito riferimento a Braudel e alla costruzione di *master narrative* storiche per sposare la seconda delle due impostazioni. È evidente che l'insistenza sul carattere narrativo della storia con il conseguente distanziamento dal novero delle scienze sociali è l'argomento centrale all'interno della corrente di storici che più insiste sulle potenzialità dei *video games*. Dato che la storia consiste nella costruzione di narrative che possono esser composte in vario modo sulla base di come si assemblano gli elementi del processo storico, è evidente che il meccanismo del videogioco con la costruzione di narrative alternative rientra bene in questa impostazione. Chi scrive segue la prima impostazione e ritiene che la storia sia più vicina alle scienze sociali di quanto non pensino molti colleghi oltreoceano. Da questo punto di vista è bene non dimenticare che la costruzione di una "narrativa", che di fatto corrisponde ad una macro-interpretazione di eventi, è solo una parte del lavoro dello storico che è fatto di ricostruzione di processi, eventi, rapporti causa-effetto per una parte dei quali sulla base delle fonti è possibile giungere a risultati non discutibili o che possano essere messi in dubbio solo dall'acquisizione di nuove fonti. Certamente la scelta e ricostruzione delle fonti presenta un processo di selezione, ma tale processo non è arbitrario, perché dipende dalle metodologie, dalle problematiche utilizzate e dalle stesse fonti. Ciò non significa non essere consapevoli che - come Marc Bloch scriveva - non abbiamo una presa diretta sul passato, ma lo ricostruiamo sulla base di ciò che ne è rimasto⁵⁹. Tuttavia, prendere atto che esiste un certo grado di soggettività e che l'agenda dello storico è influenzata dal presente non significa negare la possibilità di giungere ad una ricostruzione vicina alla realtà del passato. Se possiamo convenire che una oggettività assoluta non è perseguibile, ciò non toglie che possiamo ottenere una oggettività circoscritta a determinati contesti⁶⁰. Gli storici che seguono l'altra strada, influenzati in varia misura dalla riflessione di Hayden White, puntano di più l'accento sulla costruzione soggettiva della narrativa come forma di comprensione del passato in continuo mutamento. In questa impostazione il ruolo della soggettività diventa preminente e sotto il profilo epistemologico la storia ci riconduce ad una delle discussioni metodologiche più importanti del dopoguerra tra

⁵⁸ W. Uricchio, *Simulation, History and Computer Games*, in *Handbook of Computer Game Studies*, Cambridge, MIT Press, 2005, p. 333.

⁵⁹ M. Bloch, *Apologie pour l'histoire ou Métier d'historien*, Paris, Armand Colin, 1949, trad. it. *Apologia della storia*, Torino, Einaudi, 1998, pp. 44 (redazione finale) e p. 2002 (prima redazione).

⁶⁰ T. E. Følrand, *Values, objectivity, and explanation in historiography*, New York, Routledge, 2017, pp. 86-96.

un'impostazione basata sul *Verstehen* sulla comprensione, rispetto all'*Erklären*, la spiegazione che rimanda a leggi generali o quantomeno a generalizzazioni teoriche⁶¹. Sotto questo profilo è interessante notare come Uricchio in questo saggio, giustamente famoso, sui videogiochi indichi chiaramente la strada che non sarebbe di interesse per gli storici secondo una prospettiva decisamente ideografica:

Trovo che le simulazioni storiche che si basano sulla manipolazione di quantità di cose come la produzione economica, l'intensità religiosa, il commercio estero, lo sviluppo burocratico e l'alfabetizzazione, in realtà rientrano più nella sociologia o nell'antropologia che nella storia. Certamente, queste simulazioni possono essere molto interessanti e illuminanti per lo storico, ma sono, credo, fondamentalmente non storiche. La disciplina della storia si concentra sul particolare, su un dato tempo e luogo e sulle particolari prove che rimangono da quel tempo e luogo⁶².

La posizione che viene qui sostenuta va in una direzione diversa. Pur ritenendo che la storia lavori sull'analisi dei contesti, in accordo con John Gaddis⁶³, è possibile applicare a contesti diversi elementi teorici andandoli a verificare come generalizzazioni particolari. In questo ambito quindi l'utilizzo di variabili macrosociali è parte del processo di analisi storica perché il loro cambiamento modifica il contesto e quindi l'oggetto storico⁶⁴.

Non è questa la sede per avviare una discussione epistemologica sulla ricerca storica, ma è bene sottolineare che partire da questa differente premessa non implica negare l'utilità dei videogiochi che come simulazione hanno sicuramente una potenziale utilità in almeno tre campi: quello della didattica, quello della *public history* ed anche in quello della ricerca.

Sotto questo profilo la simulazione può avere utilità se applicato alla didattica per familiarizzare gli studenti con modalità alternative di produrre un risultato storico e indurli ad assumere consapevolezza dei rapporti causa effetto relativi agli eventi. In questo senso giochi di ruolo come *Civilisations* o *Ages of empires* possono aiutare a familiarizzare con i risultati di modificazioni nelle variabili che influenzano l'evoluzione delle civiltà⁶⁵. Come le rievocazioni storiche in costume, la simulazione al videogioco può essere una forma di comunicazione del sapere storico, un modo per familiarizzare con gli eventi e

⁶¹ La discussione su questi temi è stata molto intensa negli ultimi decenni. Senza pretesa di completezza rimando a G. H. von Wright, *Explanation and understanding*, London, Routledge, 1971, trad. It. *Spiegazione e comprensione*, Bologna, Il mulino, 1977, A. A.A. Van den Braembussche, *Historical explanation and comparative method: Towards a theory of the history of society*, in «History and theory», a. XXVIII, n.1, 1989, pp. 1-24. Per una ricostruzione dell'evoluzione della discussione cfr. Ch. Lorenz, *History and Theory*, in *The Oxford History of Historical Writing*, vol. 5, *1945 to the present*, a cura di A. Schneider e D. Wolff, Oxford, Oxford University Press, 2011, pp. 13-35. Per una critica alle impostazioni postmoderne si veda il già citato volume di Følrand, *Values, objectivity*, cit., e la riflessione nella lunga recensione di B. Mitrović, *What remains after Postmodernism?*, in «History and Theory», a. LVIII, n. 2, 2019, pp. 313-323.

⁶² Uricchio, *Simulation*, cit., p. 331.

⁶³ J. L. Gaddis, *Landscape of History. How Historians Map the Past*, Oxford, Oxford UP, 2002.

⁶⁴ S. Cavazza, *Suspicious Brothers: Reflections on Political History and Social Sciences*, in «Ricerche di storia Politica» Special Issue. *Political History Today: Power. Subjects. Categories*, a cura di R. Baritono, special issue, a. XX, 2017, pp. 53-64.

⁶⁵ A. McMichael, *The, PC Games and the Teaching of History*, in «History Teacher», a. XL, n. 2, 2007, pp. 208-209.

assumere consapevolezza del mutare dei contesti proprio attraverso l'esplorazione di potenziali alternative. All'interno del settore esiste poi un ramo produttivo dedicato a quei prodotti pensati per finalità educative o professionali che sono stati definiti *serious games* con un ambito di affari assai più limitato dei giochi per intrattenimento e che è stato stimato in 20 milioni di dollari⁶⁶. Per fare un esempio il Wilson center ha lanciato alcuni anni fa un progetto per promuovere giochi seri con finalità educative⁶⁷. Uno di questi giochi *Fiscal ship*⁶⁸, «sfida i giocatori a liberare la nazione dai debiti, pur rispettando i loro valori»⁶⁹. Un altro *Cards against calamity*⁷⁰, mira ad aiutare insegnanti e popolazioni costiere a prepararsi di fronte a calamità naturali⁷¹.

In questo contesto, spostandoci sull'asse della *public history* i videogiochi possono facilitare processi di acquisizione di valori legati alla cittadinanza. Durante la mostra *History will repeat itself strategies of re-enactment in contemporary art* organizzato nel 2007 a Berlino da KunstWerke⁷², venne presentato da un gruppo di artisti una simulazione della strage di Waco del 1993 denominato *Waco Resurrections*, una creazione artistica del 2003⁷³ in cui indossando un casco si poteva rivivere l'evento dalla prospettiva di David Koresh, il leader della setta, modificarne il comportamento ed evitare la strage⁷⁴. Con gli stessi obiettivi era stato realizzato il progetto di un gruppo di studenti di ricostruire l'11 settembre nella prospettiva di una vittima (9/11)⁷⁵. Questo progetti non sono stati esenti da critiche, ma tendono a ricreare forme di empatia con le vittime e ad assumere una prospettiva di presa di coscienza della drammaticità degli eventi che ricostruiscono.

Più complesso è l'applicazione della simulazione al campo della ricerca storica. In *apologia della storia* Marc Bloch ci ricorda come gli storici non possano riprodurre l'evento che studiano in laboratorio⁷⁶. Va

Commentato [L2]: Fare riferimento a Scarpellini, infra, p...

⁶⁶ D. Michael e S. Chen, *Serious Game: Game that educate, train and inform*, Thomson, 2006; si veda più ampiamente Scarpellini, infra, p. XX.

⁶⁷ www.wilsoncenter.org/program/serious-games-initiative (ultimo accesso il 15 novembre 2020).

⁶⁸ <http://fiscalship.org/> (ultimo accesso il 15 novembre 2020).

⁶⁹ www.wilsoncenter.org/about-the-serious-games-initiative (ultimo accesso il 15 novembre 2020).

⁷⁰ www.1stplayable.com/what-we-make/Cards-Against-Calamity-98-games.htm (ultimo accesso il 16 novembre 2020)

⁷¹ www.wilsoncenter.org/program/serious-games-initiative (ultimo accesso il 15 novembre 2020).

⁷² www.kw-berlin.de/en/history-will-repeat-itself-strategies-of-re-enactment-in-contemporary-art/ (ultimo accesso il 12 novembre 2020).

⁷³ www.wilson.net/portfolio/waco-resurrection (ultimo accesso il 12 novembre 2020).

⁷⁴ Vowinckel, *Past Futures*, cit., p. 329.

⁷⁵ A. Robertson, *The virtual reality 9/11 experience is bad, but not for the reasons you'd expect*, in «The Verge», 30 ottobre 2015, www.theverge.com/2015/10/30/9642790/virtual-reality-9-11-experience-empathy (ultimo accesso il 12 novembre 2020).

⁷⁶ Il concetto viene espresso in diversi passaggi. Uno si trova nella prima redazione: «Per poco che abbia a sua disposizione strumenti e materiali necessari, ogni nuovo sperimentatore [delle scienze naturali NDA] potrà sempre riprodurre. A piacer suo, lo svolgersi di un fenomeno che un altro prima di lui nelle stesse condizioni ha provocato» (Bloch, *Apologia della storia*, cit., p. 202) e in quella definitiva: «Ma del fatto che molti ricercatori di ogni specie si trovano in tal modo costretti a non cogliere certi fenomeni centrali, se non attraverso altri fenomeni che ne sono derivati, non consegue, tutt'altro, che fra loro vi sia una perfetta uguaglianza di mezzi. Può darsi che, come fisico, essi abbiano la possibilità di produrre essi stessi l'apparizione

però ricordato che ricostruzioni della realtà con finalità scientifiche sono presenti in vari ambiti della ricerca come in campo forense⁷⁷ o nell'archeologia dove si tenta spesso di ricreare cibi e prodotti dell'antichità e di ricostruire tramite la realtà virtuale luoghi e dove anche il gaming ha trovato larga applicazione⁷⁸. È dunque legittimo chiedersi se e con quali finalità il ricorso alla simulazione al computer possa giovare alla ricerca storica per verificare per esempio una potenziale alternativa al mancato realizzarsi determinati eventi. Questa possibilità è più spesso utilizzata da economisti, sociologi e scienziati politici per costruire previsioni sul futuro, ma può avere utilità anche per la ricerca storica. Questa tematica si ricollega ad una tema già affrontato dall'epistemologia storica vale a dire l'utilizzo dei condizionali controfattuali per la possibilità quindi di esplorare possibilità alternative del futuro o di un evento storico. Sperimentazioni in questa direzione erano state avanzate dalla nuova storia economica degli anni Sessanta, la *cliometrics*⁷⁹, proposta da un gruppo di storici economici e ben rappresentata dal famoso volume di Robert Fogel sull'avvento delle ferrovie in America⁸⁰. Senza riaprire una discussione sul potere predittivo della storia, indagini storiche quantitative possono trarre indubbio beneficio dalle simulazioni verificando come sarebbero – teoricamente – mutati fenomeni e contesti, ma anche indagini qualitative possono trarne un beneficio, per esempio consentendo di verificare l'impatto performativo di un rituale attraverso una simulazione. Inoltre, gli storici possano contribuire a delineare potenziali scenari futuri che tengano conto dei fattori di lungo periodo. In ogni caso l'aneddoto iniziale ci ricorda come simulazione e concreto svolgersi degli eventi non possano essere messi sullo stesso piano. L'iper-realtà è una forma di esperienza che può fornirci stimoli per la comprensione della realtà, ma resta distinta dalla realtà storica che viviamo.

4. L'ambientazione storica

di queste tracce. Può darsi, invece, che siano ridotti ad attendersela dal capriccio di forze sulle quali non posseggono la minima influenza» (Bloch, *Apologia della storia*, cit., p. 45)

⁷⁷ Solo per fare qualche esempio, senza pretesa di completezza, cfr. U. Bucka, S. Naether, B. Ra, Chr. Jackowski, M. J. Thali, *Accident or homicide – Virtual crime scene reconstruction using 3D methods*, in «Forensic Science International», a. CCXXV, 2013, pp. 75–84; J. Wang, Z. Li, W. Hu, Y. Shao, L. Wang, R. Wud, K. Ma, D. Zou, Y. Chen, *Virtual reality and integrated crime scene scanning for immersive and heterogeneous crime scene reconstruction*, in «Forensic Science International», a. CCCIII, pubblicato online ottobre 2019, [pp.1-9], doi.org/10.1016/j.forsciint.2019.109943.

⁷⁸ *The Interactive Past. Archeology, Heritage & Videogames*, a cura di A. A.A. Mol, C. E. Ariese-Vandemeulebroucke, K. H.J. Boom, A. Politopoulos, Leiden, Sidestone Press, 2017.

⁷⁹ R. L. Andreano, *La nuova storia economica*, Torino, Einaudi, 1980.

⁸⁰ R. Fogel, *Railroads and American Economic Growth: Essays in Econometric History*, Baltimore, Johns Hopkins Press 1964.

Premesso che l'analisi empirica dei videogiochi non è facile da realizzare anche perché l'osservazione partecipante richiede la pratica di gioco che è tutt'altro che semplice da acquisire⁸¹, occorre distinguere le diverse tipologie di gioco. Si attribuisce alla versione *Wolfenstein 3D* il ruolo di modello per successive ambientazioni di giochi soprattutto soprattutto per la prospettiva soggettiva che il giocatore assume, un modello poi perfezionato da *Doom*⁸². In *Wolfenstein 3D* il protagonista deve uscire da un castello infestato di nazisti pronti ad uccidere il giocatore, nazisti che devono essere eliminati per poter uscire dall'edificio. Alcuni autori sostengono che il meccanismo di funzionamento dei giochi soprattutto sia indipendente dalla contestualizzazione che l'ambientazione sia nella Prima guerra mondiale o in un futuro fantascientifico poco importa⁸³. Tuttavia, anche se si può convenire che in questa tipologia la dinamica di gioco prevalga sul resto, vi sono indizi che sembrano indicare che l'ambientazione non sia secondaria. Nei giochi di ruolo e di simulazione militare invece il peso dell'ambientazione diventa più significativo perché la dinamica di gioco è intrecciata alla trama e da questo punto di vista è bene ricordare la differenza tra videogiochi con una cornice narrativa predeterminata e quelli che consentono di esplorare alternative⁸⁴. In tutti questi casi l'ambientazione storica del videogioco è sempre una garanzia di autenticità. Proprio per questo le case produttrici hanno investito risorse per rendere credibili le ambientazioni. In *Call of Duty* la fedeltà storica è attestata anche dalle consultazioni con i veterani della Seconda guerra mondiale⁸⁵. *Assassin's Creed* (2007-) ha puntato molto su questo aspetto mettendo all'opera consulenti storici per creare la serie di giochi che ha unito la linearità della narrazione interna al videogioco con la credibilità della ricostruzione storica. In un'intervista Maxime Durand uno di questi consulenti per la Ubisoft ha definito con chiarezza le funzioni dell'ambientazione e i suoi limiti:

Nella storia del giocatore singolo, la storia è uno sfondo. Non stiamo mettendola in bocca alle persone, ma facendo loro vedere persone reali della Rivoluzione Francese come Gabriel Riqueti, il conte de Mirabeau. Era visto come il padre della rivoluzione, ma alla fine è stato dimostrato che parlava con il re e la regina in segreto. In realtà era una spia, e per questo il suo corpo fu rimosso dal Pantheon dove era stato sepolto come eroe. Questo è il tipo di evento o rivelazione che ci è utile per creare il gioco. Ci prendiamo qualche libertà nella creazione di risorse visive, a volte solo per fare ciò che è meglio per il gameplay; per esempio, la guglia di Notre Dame non è stata completata dalla Rivoluzione Francese, ma ne abbiamo fatto il punto più alto a cui si possa salire. È

⁸¹ T. Chatfield, *Prelude, Special Difficulties Special Opportunities*, in *Early Modernity and Video Games*, a cura di T. Winnerling e F. Kerschbaumer, Newcastle, Cambridge Scholars, 2014, p. XXII.

⁸² A- Hudelot, *Les jeux vidéo de tir à la première personne (FPS) et le Pentagone: les limites du récit pour la science politique*, in «Politique et Sociétés», a. XXXIV, n. 2, 2015, p. 18.

⁸³ T. Allison, *The World War II Video Game, Adaptation, and Postmodern History Literature*, in «Film Quarterly», a. XXVIII, n. 3, 2010, p. 190.

⁸⁴ A. Chapman, *Digital games as history: how video games represent the past and offer access to historical practice*, New York, Routledge, 2016, pp. 391-402.

⁸⁵ Allison, *The World War II Video Game*, cit, p. 169.

meglio così. Ma per i fatti della rivoluzione, cerchiamo di rimanere fedeli e rispettosi delle persone reali e della loro filosofia⁸⁶.

Durand è una delle dieci persone che hanno lavorato a *Assassin's Creed III* compulsando libri e riviste storiche per poi renderli fruibili ai programmatori⁸⁷ e che poi ha continuato ad occuparsi della serie. La citazione ci mostra come il gruppo che sviluppa un videogioco deve fare i conti con la miscela tra verità storica e finzione necessaria per assicurare la fruibilità del gioco. In un'intervista più recente il consulente di Ubisoft esplicita con chiarezza questa tensione dialettica tra fedeltà storica e esigenze tecniche:

I giochi di *Assassin's Creed* si ispirano alla storia, ma non sono ricostituzioni fedeli o documentari. La maggior parte dei dettagli sono discussi all'interno della squadra. Sono loro a decidere cosa sarà più preciso o cosa non lo sarà. A volte, siamo altrettanto vicini a ciò che l'archeologia e la storia ci dicono, ma ci sono anche molti altri aspetti in cui la squadra si prende molta libertà nella sua interpretazione. Questo sia per motivi di giocabilità che per vincoli tecnici⁸⁸.

Come si vede la storia sta sullo sfondo, ma è uno sfondo importante. Sempre la serie *Assassin's Creed* fornisce stimoli per una riflessione ulteriore sulle implicazioni culturali dei videogiochi. In *Assassin's Creed: Freedom Cry*, l'ambientazione ad Haiti in epoca coloniale porta il giocatore a misurarsi con il problema dello schiavismo assumendo la prospettiva di chi lotta per la liberazione dalla schiavitù. Secondo alcuni il gioco non mette in discussione la realtà dello schiavismo, nel senso che il giocatore può solo liberare schiavi e distruggere campi di lavoro, ma non è previsto che possa abolire la schiavitù. Nello stesso tempo esso consente di sfidare il sistema assumendo una prospettiva più vicina a quella afroamericana, sia pure connotata in senso maschile⁸⁹. In generale gli storici hanno messo in luce come il videogioco attraverso l'analisi della decostruzione di master narrative, consente di far emergere i *bias*, etnici o ideologici, presenti nei videogiochi⁹⁰ e/o la subordinazione alle narrazioni egemoniche. D'altra parte, la stessa dinamica di gioco e la sua finalità di intrattenimento pongono una tensione tra la

⁸⁶ M. Kamen, *Assassin's Creed historian on merging the past with fiction*, in «The Wired», 23 ottobre 2014, www.wired.co.uk/article/assassins-creed-unity-interview-maxime-durand. Secondo le informazioni presenti nei siti di fan, Durand ha conseguito un bachelor in storia all'Università di Montreal: assassinscreed.fandom.com/wiki/Maxime_Durand (ultimo accesso il 20 novembre 2020). L'informazione è riportata anche dal profilo personale di Durand su LinkedIn www.linkedin.com/in/maxime-durand-81380533/?originalSubdomain=ca (ultimo accesso il 20 novembre 2020).

⁸⁷ Ch. Plante, *'Assassin's Creed 3' Team Historian talks inspirations What does a Team Historian do over the course of a nearly three year long development cycle?*, in Polygon.com, 24 settembre 2012, www.polygon.com/gaming/2012/9/24/3367434/assassins-creed-3s-team-historian-talks-inspirations/.

⁸⁸ C. Pläcking, *Interview mit Maxime Durand: Inspiring people for history, by playing a game*, in «Blog Arbeitsfeld Public History», 14 gennaio 2020, www.historischer-augeblick.de/maxime-durand/ (ultimo accesso il 20 novembre 2020).

⁸⁹ E. L. Hammar, *Counter-hegemonic commemorative play: marginalized pasts and the politics of memory in the digital game Assassin's Creed: Freedom Cry*, in «Rethinking History», pubblicato online 24 novembre 2016, pp. 1-25, DOI: 10.1080/13642529.2016.1256622.

⁹⁰ Ruocco, *La narrazione della guerra*, cit., p. 401.

ricostruzione dell'ambientazione e gli obiettivi del giocatore, ovvero tra le finalità conoscitive della storia e la finalità ludica del videogioco⁹¹.

Il tema della Seconda guerra mondiale è uno dei più sviluppati nel campo dei videogiochi. La serie *Call of Duty* rappresenta un caso significativo. *Call Of Duty 2* prodotto nel 2005 ha venduto 2,8 milioni di copie, mentre la versione 3 uscita l'anno successivo ha superato i 3 milioni⁹² e la sua ambientazione storica sembra aver rappresentato un valore aggiunto per i suoi giocatori⁹³. Il ruolo delle ambientazioni storiche nei giochi di guerra passa attraverso l'assemblaggio di "una catena di significanti da testi storici, artefatti, e rappresentazioni popolari della seconda guerra mondiale" configurando un'autenticità selettiva, vale a dire "una forma di licenza narrativa in cui un'esperienza interattiva del passato unisce rappresentazione storica con convenzioni narrative generiche e aspettative del pubblico", processo che è stato definito *BrandWW2*⁹⁴. In questo processo si riscontrano tre elementi ricorrenti: un feticismo tecnologico, vale a dire l'accuratezza quasi maniacale per i dettagli sugli armamenti, l'uso di convenzioni cinematografiche come quelle presenti nei documentari, un'autorità documentaria basata sul ricorso a mappe, documenti, fotografie del periodo⁹⁵. Le ambientazioni storiche e il processo di autenticità selettiva offre dunque una modalità di interfacciarsi con la storia diversa dalle modalità classiche della scrittura storiografica le cui potenzialità paiono evidenti anche a chi non condivide l'enfasi sul carattere narrativo e convenzionale della storia, distanziandosi da Hayden White e i suoi seguaci. Come per i film e le serie televisive il videogioco entra in relazione con la percezione del passato e allo stesso tempo può, in certa misura, immedesimarsi con esso esplorandone alcune alternative. Nello stesso tempo il videogioco di guerra deve affrontare alcuni dilemmi di carattere morale legati alla ricerca di autenticità. In una scena di *Call of Duty: World at War* un prigioniero viene torturato con sigarette e coltello, ciò conferisce verosimiglianza all'ambientazione, ma non affronta il tema della legittimità dell'uso di questo strumento. Nello stesso tempo però la scena si svolge impendendo al giocatore di muoversi e quindi riproduce un certo grado di empatia con la vittima⁹⁶.

Più in generale le possibilità di revisione critica del passato sono in parte vincolate dalla stessa dinamica di gioco. Se ciò è comprensibile per l'impossibilità di offrire al soggetto la possibilità di stravolgere il

⁹¹ A. B.R. Elliott e M.W. Kapell, Introduction: *To Build a Past That Will «Stand the Test of Time «—Discovering Historical Facts, Assembling Historical Narratives*, in *Playing with the Past Digital*, cit., 2013, p. 6.

⁹² J. Penney, "No Better Way to 'Experience' World War II" *Authenticity and Ideology in the Call of Duty and Medal of Honor Player Communities*, in *Joystick Soldiers*, cit., p. 238.

⁹³ Penney, «No Better Way to 'Experience' World War II», cit., p. 242.

⁹⁴ A. J. Salvati, e J. M. Bullinger, *Selective Authenticity and the Playable Past*, in *Playing with Past Digital*, cit., p. 154.

⁹⁵ *Ibid.*

⁹⁶ H. Gish, *Playing the Second World War: Call of Duty and the Telling of History*, in «*Eludamos. Journal for Computer Game Culture*», a. IV, n. 2, 2010, pp. 173-174.

contesto in cui opera segnato dai limiti delle possibilità di gioco, è evidente come la costruzione del videogioco debba convivere tra l'esigenza di autenticità e l'inopportunità anche commerciale di esplorare tutte le implicazioni morali delle scelte compiute dagli attori storici.

5. Conclusioni

Dopo questa rassegna delle problematiche sul rapporto tra storia e videogiochi, è necessario formulare qualche considerazione finale. I videogiochi sono una forma di intrattenimento che attinge alla storia per creare ambientazioni realistiche e costruisce con la storia un rapporto complesso. In certa misura il videogioco costruisce delle narrative che fondono realtà storica e *fiction* secondo un bilanciamento tra i due elementi che dipende dalla natura del videogioco. Come negli altri media esso contribuisce a plasmare la consapevolezza storica dei giocatori in una misura che dipende anche dal soggetto. La sua utilità in campo educativo e per la valorizzazione del patrimonio culturale appare però confermata dalla pratica. Del resto, queste valutazioni erano già state formulate per altri media. Se si pensa alla scena iniziale di *Salvate il soldato Ryan* (*Saving private Ryan* 1998)⁹⁷ non si può negare che l'immersione dello spettatore nello sbarco sulla spiaggia dal punto di vista dei protagonisti rappresenta un forte impatto emotivo e offre la possibilità di una percezione empatica di ciò che i soldati provarono di indubbia efficacia⁹⁸. Alla luce di quanto è emerso finora possiamo dunque dire che il videogioco rappresenta una nuova forma di scrittura storica? Se ci riferiamo alla dimensione educativa o alla public history, la risposta mi pare potenzialmente positiva, mentre sul piano della ricerca sul campo l'utilità può consistere nell'utilizzo dei giochi di simulazione o di ricostruzioni come strumento più che come prodotto finale del lavoro di ricerca. Naturalmente qui il punto di differenziazione rispetto a molti storici d'oltreoceano sta nel grado di ricezione della sfida post-moderna di Hayden White. Se si continua a ritenere che la ricerca storica possa produrre un risultato oggettivo, pur con una serie di cautele e distinguo nell'uso del termine, è evidente che ciò pone un limite all'affermazione dei videogiochi come forma di scrittura storica. Ciò però non significa trascurarne l'uso e l'importanza per la costruzione di un'immagine pubblica del passato o come strumento di formazione di una consapevolezza del passato rispetto alla quale gli storici non possono rimanere sordi e distanti.

⁹⁷ www.imdb.com/title/tt0120815/?ref=fn_al_tt_8 (ultimo accesso il 16 novembre 2020).

⁹⁸ Si veda la scena *Saving Private Ryan - Omaha Beach Scene (HDR - 4K - 5.1)*, www.youtube.com/watch?v=hdBEyitJ7Qc (ultimo accesso il 16 novembre 2020).

Stefano Cavazza
Dipartimento delle Arti
Università di Bologna
Via Barberia 4 - I 40123 Bologna
stefano.cavazza@unibo.it