



La narrazione della guerra nei videogiochi

Carmino Christian Ruocco

Università degli Studi di Teramo

Riassunto

Il videogioco è ormai identificato come un possibile ausilio nella didattica della storia. Tentativi di utilizzo dei videogiochi nella didattica sono stati però spesso portati avanti cambiando semplicemente lo strumento didattico utilizzato all'interno di metodologie classiche, laddove al contrario più utile sarebbe capire e sfruttare le specificità proprie del media. Nell'ultimo decennio però la creazione di piccoli studi di sviluppo, fuori dalle logiche delle grandi aziende, ha permesso la nascita e diffusione di videogiochi particolarmente interessanti che esulano dal mero progetto commerciale. Proponiamo allora l'analisi di tre titoli particolarmente importanti (*11:11 Memories Retold*, *This War of Mine* e *My Memory of Us*) che, con diversi gameplay e diverse prospettive affrontano il tema della guerra, abbandonando però la narrazione hollywoodiana fatta di eroi ed esplosioni, per lasciare spazio ad una "storia dal basso", ponendoci nei panni di persone comuni, coinvolte dalla guerra nei modi più disparati e che ad essa cercano di sopravvivere come possono.

Parole chiave: Guerra; Videogiochi; Didattica

Abstract

Nowadays, videogames are identified as feasible teaching aid in history. However, each attempt to use videogames in teaching was performed simply by changing the didactic tool using it within classical methods whereas it would be necessary to understand the media and take advantage of its specific characteristics. However, small development studies beyond the logic of large companies, showed up in the last decade and it allowed the birth and the spread of interesting videogames which outdo the mere commercial project. Therefore the examination of three essential games is proposed (*11:11 Memories Retold*, *This War of Mine* and *My Memory of Us*) which face the issue of war with different gameplays and perspectives, leaving behind the classical glamorous narration, made of heroes and explosions, giving space to a history from below, placing us in the shoes of ordinary people who are involved in war in the most disparate ways and who try to resist it as they can.

Keywords: War; Videogames; Didactics

ISSN 2704-8217

doi: <https://doi.org/10.6092/issn.2704-8217/11231>

Copyright © 2020 the authors

This work is licensed under the Creative Commons BY License

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

INTRODUZIONE

La grande e trasversale diffusione del videogioco ha fatto sì che venisse identificato come un potenziale strumento di divulgazione storica, in particolare in ambito didattico, come ad esempio dimostra il caso di *Valiant Hearts*¹.

In realtà mancano ancora studi sistematici sull'utilizzo dei videogiochi nelle scuole, laddove però, già nel 2006, il progetto *Teaching with Games* (AESVI, 2008) arrivò a conclusioni interessanti segnalando, da parte degli studenti, che l'interesse verso la disciplina aumenta sì quando l'azione didattica include i videogames, ed ancora di più se 1) agli studenti vengono proposti videogiochi utilizzati anche in ambito privato; 2) è concessa loro una certa autonomia nell'uso del gioco stesso.

Spesso infatti, soprattutto nel contesto italiano, timidi tentativi di una didattica videoludica sono stati fatti utilizzando (o sviluppando in proprio) specifici software didattici, all'interno di un'impostazione conservativa in cui metodologie e pratiche già sperimentate vengono riproposti cambiando semplicemente lo strumento didattico, laddove al contrario sarebbe necessario capire e sfruttare la specificità stessa del media.

Del resto, nel nostro Paese, i videogiochi sono stati scarsamente analizzati in modo scientifico, a maggior ragione in ambito storico, tanto da lasciar spazio a polemiche e credenze diffuse: per i pochi che hanno percezione della loro esistenza il discorso si ferma ad *Assassin's Creed*, eppure, è il gioco stesso a negare di apportare un contributo alla didattica della storia e niente fa per confermarlo². I videogiochi sono stati per lungo tempo visti come uno strumento di puro intrattenimento, come sottolinea Roda (2018):

uno di quei linguaggi mediatici che pur godendo di grande popolarità e diffusione risultano tuttavia poveri sia di prestigio culturale che di attenzione scientifica. (p. 174)

Eppure, è ormai noto come la crisi economica dello Stato, e quindi della scuola, abbia reso sempre più i mezzi di comunicazione strumenti di divulgazione del passato storico, con cui gli storici dovrebbero fare i conti nel tentativo di trasmettere le proprie ricerche e risultati al di fuori della comunità accademica. Del resto, come nota Bidussa (2016):

¹ Cfr. Bizzocchi, 2016.

² Anche volendo sorvolare sull'affidabilità storica del gioco, per analizzarne, invece, la sola capacità di far rivivere il tempo storico oggetto dello stesso, il suo penultimo capitolo, *Origins*, si è dimostrato completamente inadatto allo scopo, con diverse scelte impiegate sul *politically correct* che producono l'effetto contrario. A tal proposito cfr. S. Tagliaferri, 2018 e D. Leoni, 2018.

Da tempo in Italia la storia non la raccontiamo più noi storici e non la raccontano i libri di storia frutto della ricerca storica [...] La storia ha bisogno di coinvolgere nel passato. Quel racconto nel momento in cui racconta la storia, è esigente, è ricco di dati, di nomi, di circostanze, di date, di emozioni. È un racconto che può trasudare conoscenza documentata, che trasmette non attraverso il libro di storia. (p.31)

In questa prospettiva spesso si tende a difendere la valenza didattica del videogioco partendo da un dato meramente quantitativo, il successo di pubblico – solo in Italia le persone che videogiocono sono 17 milioni, con maggiore concentrazione nelle fasce di età comprese tra 15-34 anni e tra 45-64 anni (IDEA, 2019). In tale discorso viene meno però la particolarità e il valore che i videogiochi storici possono vantare rispetto agli altri media: infatti mentre questi propongono una rappresentazione del passato statica, al videogioco è permesso delineare, tramite l'interazione del giocatore in un universo dalle regole strutturate, una vera e propria storia controfattuale che rende possibile immedesimarsi nei panni di un uomo di quel tempo vivendone le problematiche. Bene lo esplicita Hug Trevor-Roper:

At any given moment in history there are real alternative [...] How can we 'explain what happened and why' if we only look at what happened and never consider the alternatives? [...] it is only if we place ourselves before the alternatives of the past, only if we live for a moment, as the men of the time lived, in its still fluid context and among its still unresolved problems, if we see those problems coming upon us [...] that we can draw useful lessons from history. (citato in Jamie Taylor, 2015, p. 4)

Non si tratta allora della semplice analisi del contenuto, più o meno fedele alla verità storica, come sottolinea anche Adam Chapman (2012, "decimo paragrafo"):

In the majority of cases (particularly given the implied audience), how much is to be actually gained by knowing, for instance, that certain shoes were not genuinely available until the 1490s rather than the 1470s, or that a particular character, though historically typical, did not truly exist?

Al contrario diviene essenziale comprendere come il videogioco permetta di "sentire" un periodo o luogo, grazie all'interattività dei videogiochi.

L'idea diffusa che gli eventi possano essere raccontati storicamente in un solo modo, tanto da vedere l'interazione del giocatore e le modifiche a cui dà vita come la negazione di un passato univoco, di una storia cioè monolitica e immutabile, ci sembra piuttosto essere il vero punto di forza del media nel suo rapporto con la storia. L'interazione dei videogiochi dà accesso a molteplici percorsi per giungere alla fine degli stessi e, quindi, della storia raccontata al loro interno: le simulazioni videoludiche non sono determinate solo da sequenze di eventi prefissati dagli sviluppatori, ma anche dai comportamenti che i giocatori attuano di fronte ad esse, così che, a differenza che nella narrazione pura e semplice, la sequenza di eventi non è mai fissa e le cose risulteranno sempre diverse ad ogni partita.

Anche qualora la narrazione sia del tutto eterodiretta dagli sviluppatori (eventualità particolarmente diffusa nel mondo “indipendente”, nelle cosiddette *visual novel* e *walking simulator*) la semplice scelta tra due opzioni narrative, pur prive di reali effetti nel proseguo del racconto, rende maggiore il coinvolgimento dell’utente, che può arrivare ad una immedesimazione totale anche solo nei confronti del processo mentale e psicologico che i protagonisti compiono davanti a situazioni complicate come quelle della guerra.

Il giocatore non è soltanto immerso in una realtà ricostruita – che comunque gli consente di acquisire più facilmente le informazioni veicolate, dando un po’ il senso dell’esperienza pratica, del *learning by doing* – ma contribuisce alla sua stessa definizione. Il senso della narrativa videoludica non è allora il semplice racconto di una sceneggiatura quanto, piuttosto, l’insieme delle informazioni che il giocatore, con il proprio unico percorso, recupera nell’interazione con lo spazio di gioco, in una ricostruzione della cosiddetta narrazione distribuita.

Va detto però che se l’industria videoludica, sin dalla sua nascita, ha instaurato uno stretto rapporto con la narrazione storica – *Hamurabi*, uno dei primi videogiochi in assoluto, è del 1969 – essa è stata a lungo vista come un ottimo metodo per permetterci di impersonare Stati e personalità importanti, in una concezione della storia generale considerata esclusivamente come narrazione di eventi politici e istituzionali che, se è stata forse superata dalla storiografia, mai ha davvero abbandonato i lidi di cosa la società crede sia Storia³. Così il genere videoludico più famoso per via del ricorso ad un’ambientazione storica (i giochi strategici, a turni o in tempo reale) è anche quello che ha maggiormente corroborato concezioni della storia deterministiche e lineari: si dirige una grande civiltà del passato interpretata come unicum (l’impero azteco, quello romano, l’americano, ecc), senza quindi alcun rilievo delle problematiche socio-politiche al loro interno, e con questa si procede a grandi passi verso un progresso sempre maggiore che può chiudersi nella immaginifica conquista dello spazio. È un discorso matrice occidentale, di quella storia naturale (superata nel XIX secolo) che procede da prospettive conservatrici – grandi uomini, nazioni ed eventi scrivono la storia – in cui si tende a dare priorità agli aspetti istituzionali a prescindere dall’effettiva rilevanza che questi ebbero nella realtà storica. Si sottolineano inoltre solo alcuni aspetti del concetto di civiltà, intesa per giunta come lo sviluppo di un paese attraverso tappe fisse e predefinite, ognuna sempre più complessa rispetto alle precedenti. Si ignora poi,

³ Pensiamo già alle difficoltà che ha incontrato nei nostri programmi d’istruzione il tentativo di superare tale impostazione. A questo riguardo Cfr. Ivo Mattozzi, 2002 e Ivo Mattozzi, 2018.

spesso e volentieri, il differente contesto geografico originario di ogni civiltà, presupponendo un'irrealistica uguaglianza nelle condizioni ambientali di partenza. Lo sviluppo tecnologico del genere ha sì ampliato la gamma di scelte strategiche possibili per il giocatore, portandolo ad occuparsi di ancor più fattori (nei *grand strategy* della casa svedese *Paradox* possiamo controllare pressoché qualsiasi aspetto socio-economico: dalla religione di ogni singola provincia del nostro dominio ai flussi commerciali, dal tipo di truppa arruolata come fanteria allo spionaggio ai danni di alleati e rivali), lasciando però inalterata la prospettiva storiografica generale: la storia procede sempre in modo lineare, secondo una visione teleologica.

Sostanzialmente allora il "bisogno di storia" è stato interpretato dalle grandi case di sviluppo e dai giochi ad alto budget come una sorta di *disneyfication* in cui la storia non è nient'altro che uno sfondo sensazionale e spettacolare per catturare l'attenzione degli utenti: è un po' il rischio di cui parlava Peppino Ortoleva (1995) quando metteva in guardia da

un modello turistico di fruizione del passato legato da un lato al culto delle radici e delle identità, dall'altro allo sviluppo massiccio del culto dell'*heritage* che tende [...] a mettere in scena, nelle esposizioni ma anche nei programmi televisivi, dei modi di vita del passato, sui quali lo spettatore di oggi è invitato a gettare uno sguardo di tipo etnografico più che storico. (p. 73)

Così, nei videogiochi, spesso anche la guerra non è la conseguenza di un conflitto tra diverse visioni del mondo (tutte ugualmente lecite fino alla definitiva affermazione di una di esse) quanto piuttosto la guerra giusta dei protagonisti contro dei 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).

In questo senso si spiega la maggiore disponibilità di titoli riferiti a dei precisi periodi storici rispetto ad altri: non solo gli stessi sviluppatori - raramente, soprattutto agli albori del medium, affiancati da storici professionisti - hanno riproposto prospettive ed interpretazioni storiografiche già sedimentate nella memoria collettiva, ma al tempo stesso hanno individuato per il proprio target commerciale delle ambientazioni storiche di impatto e prive, nell'immaginario collettivo, di ambiguità morali. Così la seconda guerra mondiale, con l'interpretazione dei nazisti come male assoluto, è risultata la più idonea ad evitare la cosiddetta dissonanza ludonarrativa, cioè le ambiguità motivazionali insite nella guerra: impersonare un americano intento a liberare l'Europa dall'orrore hitleriano non farà pesare sulla psicologia del giocatore le migliaia di uccisioni indiscriminate di cui si macchierà; il passo successivo, compiuto

dalla celebre saga di *Call of Duty*, ha portato alla creazione di una famosa modalità secondaria in cui i nazisti diventano zombie assassini, in un processo di disumanizzazione del nemico simile a quello compiuto dalla propaganda bellica nelle due guerre mondiali.

In realtà, come provato dalla ricerca di Hitchens (2011), è la gran parte del genere dei *First Person Shooter* a caratterizzarsi per un protagonista/ difensore buono, di sesso maschile e caucasico contrapposto a nemici non occidentali in cui rientrano chiaramente anche russi e sudamericani. I nazisti pur essendo tedeschi non rientrano nel canone dell'occidentale proprio in quanto inumani.

Il tutto dovrebbe porre delle domande anche sulle modalità di sviluppo dei prodotti, laddove tre quarti dei videogiochi è creata da occidentali, specificatamente americani, per occidentali. L'unica grande eccezione è rappresentata dal Giappone, che rappresenta però un mercato a sé sia per quanto riguarda i generi ludici sia per la capacità di raccontare la propria storia in videogiochi che raramente vengono pubblicati al di fuori dei confini nazionali.

Nell'ultimo decennio comunque il panorama videoludico ha visto emergere notevoli novità: la diffusione delle piattaforme online (*Steam* in primo luogo) hanno determinato una conseguente riduzione delle spese di distribuzione dei videogiochi ed una diminuzione del ruolo dei grandi editori; l'emergere del fenomeno del *crowdfunding* ha reso più semplice il reperimento dei fondi; l'affermazione di un sentimento nostalgico che ha conquistato anche il mondo videoludico (*remake* e *remastered* pubblicate negli ultimi anni sono lì a testimonianza) e che ha reso l'uso di uno stile grafico 8/16-bit particolarmente apprezzato dall'utenza; sono stati tutti fattori che hanno permesso la nascita di piccoli (a volte piccolissimi) studi di sviluppo impegnati non tanto e non solo a ricercare il giusto profitto per il proprio lavoro ma a creare veri e propri progetti culturali, a volte dichiaratamente in funzione anti-mainstream.

L'emergere di tale fenomeno, che va sotto il nome di *indie games*, ha così reso possibile la comparsa di videogiochi dalle nuove prospettive storiche, che affrontano in maniera "autorale" tematiche fino ad allora evitate dai giochi ad alto budget, entrando ciononostante prepotentemente nel dibattito pubblico. Per rimanere all'Italia è emblematico il caso del videogioco *Riot: Civil Unrest*, capace di suscitare polemiche anni prima che divenisse disponibile sul mercato.

In questo quadro proponiamo allora l'analisi di tre videogiochi pubblicati (o riediti in forma completa) lo scorso anno, tutti centrati su eventi della storia contemporanea e tutti spendibili sul fronte didattico laddove, con diversi *gameplay* e

diverse prospettive, affrontano tutti il tema della guerra, abbandonando però la classica narrazione hollywoodiana fatta di eroi ed esplosioni, per lasciare invece spazio ad una visione della “storia dal basso”, ponendoci verosimilmente nei panni di persone comuni, coinvolte dalla guerra nei modi più disparati e che ad essa cercano di sopravvivere come possono.

11-11 MEMORIES RETOLD

11-11 Memories Retold è, con il notissimo *Valiant Hearts*, uno dei pochi videogiochi di un certo rilievo mediatico che si è confrontato, in tempi recenti, con il tema della Prima guerra mondiale – approfittando della ricorrenza del suo centenario. Il primo conflitto mondiale infatti è uno scenario storico davvero poco frequentato dai videogiochi dove, evidentemente, si pensa che il racconto delle trincee mal si sposi con la necessità di tenere in perenne attività il giocatore.

Non è del resto un caso se entrambi i titoli hanno avuto lo stesso game director (Yoan Fanise): in *11-11* è però in una veste del tutto indipendente, mentre *Valiant Hearts*, pur presentando delle caratteristiche tipiche da videogioco *indie*, era stato sviluppato per il colosso aziendale Ubisoft.

Entrambi i giochi sono la dimostrazione che una vicenda storica, a maggior ragione una di impatto emotivo tale come la Prima guerra mondiale, può essere affrontata da prospettive che esulano dal solito punto di vista geopolitico e militare per mostrare piuttosto le caratteristiche di una società in guerra, dove gli effetti tangibili del conflitto hanno dirette ripercussioni sulle esperienze di vita dei civili. Anche in *11-11*, come in *Valiant Hearts*, abbiamo allora la visione di una storia dal basso, con una narrazione che intreccia le vite di due individui posti su fronti opposti: siamo nel 1916, già due anni sono passati dall’inizio del conflitto, e ci troviamo ad impersonare talvolta Harry, giovane fotografo canadese che intende arruolarsi come fotografo ufficiale dell’armata diretta in Francia, nella speranza di trovare in guerra l’onore e la gloria così tanto propagandati dai governi; e talvolta l’esperto ingegnere tedesco Kurt, che intende arruolarsi per cercare il giovane figlio dato per disperso al fronte.

Nessuno dei due in partenza sembra avere una vera consapevolezza di cosa sia la guerra e l’orrore di migliaia di persone inviate al massacro, ed entrambi troveranno del tutto impossibile identificare nell’altro il nemico tanto malefico descritto dalla propaganda del proprio Paese. È allora la storia di due schieramenti contrapposti, eppure vicini pochi chilometri, che, nelle vicende dei due protagonisti, restano sempre

consci dell'umanità che si nasconde dietro le linee nemiche, in un racconto impreziosito da un doppiaggio di alto livello (nella versione originale hanno collaborato attivamente Elijan Wood e Sebastian Koch).

Il conflitto non è quasi mai mostrato in maniera diretta, se non durante le battaglie, che rappresentano i momenti più crudi e dolorosi di tutta la narrazione, dove vengono mostrati compagni stanchi, feriti, con il morale a terra, così come bombardamenti, mitragliatrici e la silenziosa guerra dei cecchini.

Per rendere meno drammatiche queste situazioni per la psicologia del giocatore, gli sviluppatori hanno fatto una precisa scelta grafica, affidandosi al famoso studio Aardman Animation (celebre per aver dato vita alle avventure di *Wallace&Gromit*): lo stile scelto per rappresentare le avventure dei due protagonisti è una sorta di emulazione della pittura impressionista, dove ogni scena viene costruita con un turbinio di pennellate e di colori ora tenui, ora più accesi.

Se il tutto è di sicuro impatto estetico – facendo sì che nella mente del giocatore si sedimentino immagini diverse da quelle in grafica fotorealistica ormai note, e che proprio per tale ragione facilmente passano inosservate e presto dimenticate – va detto che rende al contempo alcuni scenari poco leggibili, ostacolando in tal modo l'avanzamento nei singoli livelli di gioco.

In effetti, il *gameplay* tramite cui passa la sceneggiatura è sostanzialmente quello di un'avventura narrativa, sì interattiva, ma comunque limitata dalle limitate possibilità ludiche, finendo per configurare il tutto come una sorta di *walking simulator* che tanto va per la maggiore nel mercato *indie* attuale. Harry, ad esempio, con la sua macchina fotografica può decidere di immortalare tutto ciò che lo circonda, così come Kurt può decidere quali parole utilizzare nella stesura delle lettere alla moglie, ma raramente le pose e le foto scelte da Harry e il tipo di lettera scritta da Kurt avranno un impatto sul proseguo della vicenda e sulla morale dei due protagonisti, pur in presenza di molteplici finali possibili.

È sì un modo per dare ai giocatori l'illusione di poter modificare il percorso del racconto ma in qualche modo quello di aver voluto raccontare una vicenda che è comunque preordinata dallo sviluppatore in tutte le sue ramificazioni possibili resta un limite. Meglio, per una prospettiva storica, sarebbe stato permettere davvero una narrazione del tutto emergente dall'interazione (come *This War of Mine*) oppure un'unica narrazione autoriale (come in *My Memory of Us*).

Tanto più che il gioco non mette alcuna pressione al giocatore, e la stessa possibilità di morte dei protagonisti non è contemplata dal *gameplay*, che così si rivela

una semplice prosecuzione della vicenda, con l'unica divagazione data dalla possibilità di esplorare liberamente negli scenari di gioco per recuperare pezzi di oggetti, che ricostruiranno l'enciclopedia del gioco stesso.

In effetti, il gioco presenta una doppia narrazione: da una parte la vicenda personale dei due protagonisti all'interno del conflitto, dall'altra un approfondimento sul conflitto stesso. Al giocatore si pone la scelta di seguirle entrambe o quella d'ignorare qualsivoglia approfondimento; ma dato che la sezione denominata in gioco come *Collezionabili* non è completa di per sé, il suo riempirsi gioca sulla meccanica degli *achievement*⁴, rendendo una sorta di trofeo la scoperta di nuove voci della stessa, gratificando il giocatore al raggiungimento di tale conquista. Le voci di tale sezione sono rappresentate tutte da foto d'epoca, nel tentativo di raccontare la società e gli strumenti, bellici e quotidiani, del tempo, risultando però spesso in uso decontestualizzato: i vari frammenti di fotografia disseminati nei livelli sembrano largamente scollegati dalle dinamiche del gioco stesso, e vengono proposte come una sorta di vezzo estetico, che tenta di sedurre l'utente con l'immediatezza delle rappresentazioni.

Certo, quasi tutte le foto presentano quantomeno la specificazione del fondo da cui provengono - molte dall'archivio di Europeana - e una descrizione che dà delle informazioni aggiuntive, ma nel non essere direttamente collegate tra loro, e nell'incapacità di offrire una qualche contestualizzazione storicamente efficace degli eventi che portarono al conflitto, rappresentano anche quella che De Luna (2018) chiama:

gratuità del documento [...] in una perdita dello spessore storico che lo consegna ad altri ambiti culturali facendone un elemento spettacolare, un segmento di realtà messa in scena solo per stupire. (p. 23)

A volte poi è nella descrizione delle fotografie che vengono smentiti avvenimenti narrati nella vicenda di gioco, con la dichiarazione esplicita che una certa sequenza narrativa era temporalmente non possibile. La domanda che sorge è perché inserire una tale smentita, interessante di per sé e stimolante nelle domande che può far sorgere, in una sezione che è accessoria, non per forza consultata e comunque non completa dal principio?

In definitiva, il titolo fallisce nel tentativo di superare l'altro videogioco sul periodo storico della prima guerra mondiale, il già citato *Valiant Hearts*, in quanto, nel

⁴ Meta-obiettivi esterni alle vicende narrate nel gioco il cui raggiungimento aumenta però la longevità dello stesso, sbloccando appositi trofei, pur senza fornire alcun beneficio diretto o funzioni di gioco aggiuntivo. Esempio classico di *achievement* è quello di completare un titolo alla difficoltà maggiore disponibile.

tentativo di rincorrere una narrazione maggiormente matura ed esplicitata (in *Valiant Hearts* i dialoghi tra personaggi son del tutto assenti) inciampa in meccaniche di gioco presentate in maniera confusa, ripetitiva e non funzionale alla narrazione stessa, determinando una netta separazione tra le due anime, riducendo così la portata innovativa propria dei videogiochi.

MY MEMORY OF US

Il secondo videogioco analizzato, *My Memory of Us*, torna su di una vicenda storica largamente affrontata nei videogiochi - la Seconda guerra mondiale - ma lo fa da una prospettiva del tutto nuova: non ci chiede di impersonarci in una sorta di supersoldato americano intento a salvare il mondo dai nazisti, come nella gran parte dei *First Person Shooter* sul tema. Guideremo, invece, un bambino e una bambina, capaci, un po' come il Giosuè de *La vita è bella*, di figurarsi la discriminazione e la guerra come una sorta di lotta contro il re del Male e i suoi fidi robot.

La vicenda, raccontata ai nostri tempi da un anziano signore, è appunto quella di due giovanissimi che, incontratisi poco prima dell'invasione nazista della Polonia, instaurano un bellissimo rapporto di amicizia che proseguirà anche quando la bambina di origine ebraica subirà le persecuzioni che ben conosciamo. Il tutto volto a dimostrare le diverse percezioni, rispetto agli adulti, dei bambini, con quest'ultimi impegnati a concentrarsi su ciò che accomuna, piuttosto che il contrario: il bambino, infatti, pur salvo in quanto non ebreo, si impegnerà a seguire e aiutare la bambina, mostrando che a contare non è solo la propria vita ma le relazioni che in essa si costruiscono.

A colpire è innanzitutto la scelta grafica che, con rimandi diretti all'animazione anni '20, cita chiaramente *Schindler's List* nell'uso del colore rosso per la bambina protagonista. In effetti l'estetica di *My Memory of Us* è interamente basata sulle varie sfumature di bianco, nero e grigio con cui sono rappresentati tutti i personaggi che incontreremo, eccetto per l'appunto gli ebrei, rivestiti di rosso dai nazisti stessi, configurando il tutto come un metodo quanto mai efficace per rendere in maniera chiara e al contempo profonda la discriminazione, tanto più che il colore degli abiti impatta direttamente sul *gameplay* dato che alcune aree sono inaccessibili quando si è vestiti di rosso, e popolate con nemici dall'atteggiamento maggiormente aggressivo.

Il più grande pregio del gioco è proprio l'unione fra narrazione e meccaniche di gioco, accompagnando il giocatore lungo tutta l'avventura, mentre, come ad esempio in *11-11*, spesso la storia che i videogiochi raccontano non ha alcun diretto rilievo nelle scelte del giocatore, risultando qualcosa di posticcio, applicato a meccaniche di gioco

pre-esistenti. Certo anche *My Memory of Us* non inventa alcunché in quanto a *gameplay* – una sorta di *platform* intervallato da puzzle particolarmente facili, così da permettere a utenti di tutte le età di interfacciarsi con il gioco – ma rendere essenziale la cooperazione tra i due protagonisti è chiaramente un modo di strutturare il rapporto narrativo tra di essi – tanto più i dialoghi sono completamente assenti, sostituiti da baloon fumettistici. In qualsiasi momento è infatti possibile passare da un personaggio ad un altro per sfruttarne le abilità (la bambina è più veloce e possiede una fionda, mentre il bambino sfrutta il suo fisico emaciato per nascondersi e possiede uno specchietto, entrambe caratteristiche essenziali per affrontare le sezioni da gioco *stealth* a volte presenti) e altrettanto necessario diviene, nella seconda parte dell'avventura, per il bambino rivestirsi di rosso così da avere accesso al ghetto di Varsavia dove la piccola è stata deportata.

In realtà i riferimenti storici al contesto sono tutti nell'enciclopedia storica annessa al gioco, che presenta 16 biografie di personalità che presero parte alla guerra, anche qui sottoforma di “collezionabili” aggiuntivi, mentre per il resto non vi è mai alcun riferimento all'anno storico, al luogo e, in definitiva, alla vicenda reale. Il gioco rimarca così ancora di più l'intenzione di rivolgersi anche ad un pubblico giovane, rendendo la drammaticità degli eventi in forma di favola, descrivendo la condizione di miseria e disagio della guerra con una leggerezza mai fuoriposto, e consentendone pertanto una fruizione didattica già nelle scuole inferiori, laddove la presenza di un adulto può fornire le giuste risposte alle evidenti domande sul contesto che si instilleranno nella mente dei più piccoli.

I ritratti dell'enciclopedia sono però sempre e comunque realizzati con lo stesso stile grafico del gioco, rinunciando pertanto a qualsiasi forma di autenticità storica: la scelta, completamente opposta a quella di *11-11* è stata di privilegiare l'unicum narrativo offerto dall'opera, la totale immersione del giocatore, piuttosto che porre lo stesso di fronte a documenti reali, ma scollegati dal testo. Ciò che pone degli interrogativi a noi storici è, piuttosto, la compilazione delle voci biografiche, per le quali non è dato sapere le fonti utilizzate, come se nel racconto dei personaggi simbolo della lotta polacca si potesse prescindere da qualsivoglia interpretazione storiografica. Così la rinuncia ad un collegamento diretto ne diminuisce la resa e l'intensità, allontanandolo dal dibattito storiografico ancora in corso, laddove va invece rilevato che il gioco, pur proveniente da sviluppatori polacchi, non tace affatto – come pure vorrebbe una recente legge del governo in carica – l'ostilità agli ebrei mostrata anche da una parte della popolazione locale, sottolineando come sentimenti discriminatori fossero presenti

anche prima dell'invasione robot/nazista del Paese, configurandosi tra l'altro come uno dei pochissimi testi videoludici con chiaro e diretto riferimento alla tragedia della Shoah.

THIS WAR OF MINE

Dei tre giochi che si è scelto di analizzare, *This War of Mine* è il più vecchio in quanto pubblicato nel 2014 ma, dato l'ampio successo riscosso in questi anni, nel 2018 ne è uscita una versione per *Nintendo Switch* e la pubblicazione di una serie di *downloadable content* (comunemente *DLC*, contenuti scaricabili aggiuntivi) che ne ampliano le modalità di gioco, aggiungendo una intera sceneggiatura. In effetti, fino ad allora, il gioco non presentava una narrazione vera e propria: il giocatore si ritrovava a gestire un gruppo di sopravvissuti, casuali, in un paese ormai dilaniato da un conflitto tra forze governative e ribelli, ma, eccetto per le brevissime biografie dei vari personaggi, non ci era dato sapere altro su di loro, né mai ci saremmo confrontati con una vera e propria storia scritta a priori dagli sviluppatori, quanto piuttosto con le reazioni dei singoli personaggi alle nostre personali scelte per ognuno di loro.

Gli sviluppatori, per la versione base, affermano di essersi deliberatamente ispirati all'assedio di Sarajevo e, ciononostante, il gioco risulta privo di qualsivoglia informazione circa il suo contesto: non è mai svelato il luogo in cui si svolgono i fatti, né in che modo si è giunti alla situazione attuale, e gli unici dettagli son disponibili grazie alle biografie dei rifugiati, rinunciando quindi anche agli approfondimenti storici invece presenti negli altri due videogiochi analizzati. Lo scopo del gioco era di far rivivere ai giocatori l'orrore di chi si ritrova a vivere in una città assediata, con di cibo e medicinali e la necessità di fronteggiare altri disperati, tanto da cedere ai più bassi istinti animali. Un conflitto allora che non ha solo ridotto ad un cumulo di macerie un'intera area urbana dal punto di vista materiale, ma anche distrutto il tessuto sociale che l'abitava, imponendo la necessità di sopravvivere ai suoi cittadini, in particolare ai civili, quelli non schierati nel conflitto che li circonda e che però ora lo vivono nei panni di rifugiati in casa propria, incapaci, per le più disparate ragioni, di abbandonare il luogo.

L'assenza di qualsiasi storia di fondo fa sì che il videogioco, un gestionale di tipo *survival*, affidi la sua intera narrazione al *gameplay*: nel controllo del nostro gruppo di sopravvissuti starà al giocatore scegliere in che modo utilizzare il tempo delle varie giornate, scandite in una divisione sommaria tra giorno e notte, con la prima parte

dedicata alla vita nel rifugio, al miglioramento delle strutture in esso presenti e alle relazioni che intercorrono tra i suoi abitanti, e la seconda impegnata a reperire risorse nelle altre zone della città.

Al giocatore allora totale libertà d'azione all'interno delle regole base del videogioco, in situazioni che spingeranno sempre più al limite il nostro confine morale ed etico, proprio come se ci trovassimo in prima persona a vivere una situazione estrema quale la guerra: potremo così scegliere chi far nutrire delle scarse risorse in nostro possesso, magari privilegiando un personaggio più adatto all'esplorazione notturna rispetto ad un altro, sapendo però che così gli altri due rischieranno di morire di fame, o ancora, derubare impunemente la casa di una famiglia incapace di difendersi per salvare, con le medicine ritrovate, un nostro personaggio, magari una bambina.

In ogni caso, il gioco terrà conto delle nostre scelte, andando anche a modificare lo stato d'animo di chi compirà queste azioni, e di conseguenza quello di tutti i membri del gruppo. Ogni personaggio vedrà allora la sua biografia aggiornarsi rivelando le contraddizioni che vive, con il rischio di finire anche nella depressione più pura, diventando così completamente "inutile" al gruppo.

In definitiva, le situazioni di *gameplay* ci obbligheranno spesso a scegliere il male minore o, diversamente, ad osservare la morte dell'intero gruppo da noi gestito che però avrà magari così conservato la propria umanità - *This War of Mine* è stato uno dei primi videogiochi ad introdurre il concetto per cui la morte è definitiva, così che, per qualsiasi ragione essa avvenga, la perdita di uno dei componenti del gruppo sarà permanente.

La narrazione del gioco allora è tutta qui (anche ora, dopo la pubblicazione della nuova modalità narrativa), nel *gameplay* e nel modo in cui il giocatore decide di affrontarlo, e questo è ciò che rende *This War of Mine* il più interessante in una prospettiva didattica sul racconto della guerra: c'è in effetti la consacrazione di una vera e propria "storia dal basso", di una guerra vista dall'angolazione dei civili, di chi sa di non aver alcun vero controllo del contesto che lo circonda e cerca semplicemente di sopravvivere fisicamente e moralmente al meglio delle proprie possibilità, spesso sacrificandosi in prima persona nel tentativo di tenere il più lontano possibile dagli orrori della guerra i propri cari. C'è, in definitiva, una responsabilizzazione delle azioni che i giocatori si trovano a compiere dal momento che ognuno di essi è capace di causare morte e sofferenza anche a personaggi non direttamente controllati, e che però risultano ugualmente vivi nella loro quotidianità, osservata magari dal buco della serratura che stiamo per scassinare. È qualcosa di impossibile per qualsiasi altro media

e, comunque, raro anche per gli stessi videogiochi.

Il tutto è poi sottolineato da un'atmosfera tetra, con le ambientazioni disegnate a matita, in un effetto bianco e nero, che rimarca la distruzione della città e provoca un sentimento di tristezza e angoscia nel giocatore - tenendoci così lontani da quelle tipiche passeggiate di allegria e gloria tipiche degli FPS sul tema.

CONCLUSIONI

In un'analisi sulle narrazioni efficaci nel trasmettere Storia, un legittimo quesito sarebbe: "perché scegliere questi tre videogiochi piuttosto che qualsiasi altro, di quelli magari con un approfondimento storico maggiore, che esplicitamente hanno come obiettivo la trasmissione storica".

In tutti e tre i videogiochi analizzati è chiaro che gli Stati, le loro politiche diplomatiche e belligeranti, così come le cosiddette grandi personalità della storia, passano in secondo piano, in un racconto che pone al centro le sofferenze dei civili, le singole drammatiche esperienze individuali che la guerra porta con sé, nel tentativo di relativizzare lo stesso concetto di nemico e straniero. Addirittura, il quadro delle vicende complessive sembra sfuggire all'obiettivo degli sviluppatori, laddove l'intento non era quello di porre i giocatori nei panni dell'eroe archetipico che ha un ruolo decisivo al buon fine teleologico della Storia, ma in quelli di chi è sempre parte di un'azione collettiva che non può dirigere ma deve comunque affrontare. Nella trasmissione di cosa sia davvero la guerra riteniamo importante uscire dalla semplice narrazione di battaglie e date, per dare un quadro accurato anche di come un conflitto, un qualsiasi conflitto, si rifletta sui civili e attraversi la società, producendo fratture profonde al suo interno. La guerra è "sangue e morte" per tutti i suoi partecipanti, qualsiasi siano le ragioni che hanno portato al conflitto, superando l'idea, spesso diffusa, che esistano guerre giuste e soprattutto indolori.

Il limite semmai di tali videogiochi è che spesso ciò è reso nei dialoghi, nelle riproduzioni video, ma difficilmente nelle meccaniche di gioco e l'unico che riesce del tutto in tale intento - rinunciando però del tutto ad una contestualizzazione storica ben definita - è *This War of Mine*.

Tutti e tre i videogiochi sono poi di durata contenuta (*My Memory of Us* si ferma addirittura alle tre ore di gioco), divisi in capitoli e sezioni che possono pertanto facilmente essere inseriti nella programmazione didattica più tradizionale, e tutti e tre sono disponibili sulle più svariate piattaforme di gioco.

Va infatti tenuto conto che il fenomeno degli *indie games*, fino a qualche anno fa confinato al mondo PC, generalmente più “specialista” quanto a pubblico, si è ora espanso a quello *console* e *mobile* fruito nella fascia d’età più giovane fino ai 20 anni. È proprio quest’ultimo ad essere visto come idealtipo del videogioco da parte dei suoi stessi fruitori. Pertanto, l’adattamento dei giochi *indie* alle *console* (in particolare alla *Nintendo Switch*) permette maggiori possibilità alla didattica laddove, come sottolineato all’inizio, i maggiori benefici dell’uso dei videogiochi a scuola giungono quando i ragazzi percepiscono l’attività come non scollegata dall’uso privato. Così, è pensabile a scuola l’uso di un certo *device* (i PC sono generalmente già presenti nelle nostre scuole e pertanto prediletti per l’uso didattico) e a casa di un altro, senza che si debba cambiare *software*.

Tutti e tre i videogiochi analizzati non nascono poi come progetti educativi e probabilmente proprio da questo traggono la loro forza.

Innanzitutto ciò fa sì che vengano percepiti come ottimi anche secondo i parametri soliti che si utilizzano per i giochi commerciali: la grafica rinnega in tutti e tre i casi il fotorealismo in favore di uno stile particolare e personale; il sonoro, spesso sottovalutato nei prodotti educativi, presenta musiche orchestrate e calzanti e un doppiaggio di alto livello; il *gameplay* non risulta mai tedioso ed è sempre responsivo (il peggiore in tal senso è *11-11 Memories Retold* che pure presenta svariate attività per mantenere viva l’attenzione dei giocatori).

Inoltre, tutti e tre i videogiochi suggeriscono un confronto con il manuale di storia, senza forzarlo, laddove gli ultimi due (*My Memory of Us* e *This War of Mine*) rinunciano ad una chiara contestualizzazione storica – che quindi può essere integrata dal docente – mentre il primo (*11-11*) propone veri e propri documenti in gioco, permettendo un approccio diretto degli studenti con le fonti e le domande che da queste ne derivano (perché sono state scelte proprio quelle? Sono attendibili? Qual era l’intento degli sviluppatori in tale ricostruzione?)

Infine la narrazione non è mai forzata, univoca, ma mediante le differenti interazioni consente la ricostruzione di un pensiero che è sì di base autoriale e pertanto diretto, prevedendo però la compartecipazione di diversi punti di vista – Kurt e Harry in *11-11 Memories Retold*, la bambina ebrea e il bambino polacco in *My Memory of Us*, i diversi sopravvissuti in *This War of Mine* – permettendo così alle diverse memorie storiche di confliggere tra loro in una maniera che è radicale proprio in quanto gestita dal giocatore.

Per tali ragioni, l’idea di utilizzare questi titoli in una programmazione didattica

va seriamente presa in considerazione, anche per permettere una maggiore familiarità dei docenti con il media videoludico (tutti e tre i titoli sono infatti validi *entry-level*) tanto apprezzato dai propri alunni, nella convinzione che maggiori collaborazioni tra i due mondi, nell'offrire stimoli nuovi alla docenza, permettono al contempo la progressiva sostituzione di una prospettiva vetusta di storia generale che ancora spesso attanaglia i nostri prodotti culturali, videogiochi inclusi.

RIFERIMENTI

- Bittanti, M. (2005). *Civilization. Storie virtuali, fantasie reali*. Milano: costa&nolan.
- Bizzocchi, M. (2016, Ottobre 11). *La prima guerra mondiale nei videogiochi*. Tratto da Novecento.org. Didattica della storia in rete: <http://www.novecento.org/uso-pubblico-della-storia/la-prima-guerra-mondiale-nei-videogiochi-1917/?print=print>
- Chapman, A. (2012). *Privileging Form Over Content: Analysing Historical Videogames*. Tratto da Journal of Digital Humanities: <http://journalofdigitalhumanities.org/1-2/privileging-form-over-content-by-adam-chapman/>
- Colombi, V., Greppi, C., Manera, E., Olmoti, G., & Roda, R. (2018). *I linguaggi della contemporaneità. Una didattica digitale per la storia*. Bologna: il Mulino.
- Hitchens, M. (2011, Dicembre). *A Survey of First-person Shooters and their Avatars*. Tratto da Game Studies: http://gamestudies.org/1103/articles/michael_hitchens
- Hocking, C. (2007, Ottobre 7). *Ludonarrative Dissonance in Bioshock*. Tratto da Click Nothing: https://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html
- IDEA. (2020, Maggio 28). *Rapporto annuale "I videogiochi in Italia nel 2019"*. Tratto da Italian Interactive Digital Entertainment Association: <https://iideassociation.com/dati/mercato-e-consumatori.kl>
- Leoni, D. (2018, Febbraio 22). *Assassin's Creed Origins: nascoste le nudità artistiche nella modalità Discovery Tour*. Tratto da Everyeye.it:

<https://www.everyeye.it/notizie/assassin-s-creed-origins-nascoste-nudita-artistiche-nella-modalita-discovery-tour-321683.html>

Mattozzi, I. (2002, n. 98). Pensare la nuova storia da insegnare. *Società e Storia*, p. 785-812.

Mattozzi, I. (2018). La storia generale scolastica: come rinnovarla? In L. Cotri, D. Dalola, & M. T. Rabitti, *Una nuova storia generale da insegnare*. Mnamon.

Ortoleva, P. (1995). Storia e mass media. In N. Gallerano, *L'uso pubblico della storia* (p. 63-82). Milano: Franco Angeli.

Tagliaferri, S. (2018, Febbraio 21). *Accuratezza storica contro inclusività: Ubisoft ha scelto di cambiare la storia per evitare il sessismo in Assassin's Creed Origins*. Tratto da Multiplayer.it: <https://multiplayer.it/notizie/195446-assassins-creed-origins-accuratezza-storica-contro-inclusivita-ubisoft-ha-scelto-di-cambiare-la-storia-per-evitare-il-sessismo-in-assassins-creed-origins.html>

Taylor, J. (2015, Febbraio 25). *History as it can be played: A new public history?* Tratto da Play the past: <https://www.playthepast.org/?p=5091>