



Università degli studi di Roma Tre

Facoltà di Lettere e filosofia

Tesi di Laurea Magistrale in Storia e Società

Storia e videogames:

narrazione storica nella videoludica

Relatore: Dott. M. Merluzzi

Correlatore: Dott.sa E. Baldassarri

Candidato: Valerio Moretti

Anno Accademico: 2008/2009

Indice

| | | |
|---------|--|--------|
| | Introduzione | 4 |
| I. | | 6 |
| 1.1 | L'intellettuale, l'industria culturale e la cultura di massa | 6 |
| 1.1.1 | Novità e resistenze: Tecnoapocalittici e tecnointegrati | 6 |
| 1.1.2 | Storia tra passato, presente e futuro: gli storici nel "sistema" della storia | 9 |
| 1.1.3 | Lo storico nell'era della rete internet | 19 |
| II. | | 32 |
| 2.1 | Le nuove fonti per la storia | 32 |
| 2.2 | Alla ricerca di una metodologia: giochi da tavolo e video ludica | 3 4 |
| 2.2.1 | Gioco da tavolo e videogioco, similitudini e differenze | 4 1 |
| 2.3 | Alla ricerca di una metodologia: fumetti e video ludica | 4 6 |
| 2.3.1 | Gli anni Settanta e la nascita della <i>Graphic novel</i> , i fumetti diventano "seri" | 4 7 |
| 2.3.2 | Intrattenimento ed educazione, dalla <i>graphic novel</i> all' <i>educational comics</i> | 4 9 |
| 2.3.3 | Il fumetto come mezzo di comunicazione e come genere letterario | 5 1 |
| 2.4 | Alla ricerca di una metodologia: fumetti e video ludica | 58 |
| 2.4.1 | Cinema e videogiochi: da <i>Spacewar</i> a <i>Star wars</i> | 59 |
| 2.4.2 | Cinema e videogiochi: similitudini e differenze | 67 |
| 2.4.3 | Il cinema entra nel videogame: le <i>cut scenes</i> e i filmati di introduzione | 72 |
| 2.4.4 | Cinema e videogiochi: differenze e affinità nei suoni e nelle colonne sonore | 76 |
| III. | | 83 |
| 3.1 | Narratologia dei videogame a sfondo storico | 83 |
| 3.1.1 | La storia tra gli specialisti del passato e gli specialisti della narrazione | 8 3 |
| 3.1.2 | Caratteri e specificità della narrazione storica | 94 |
| IV. | | 104 |
| 4.1 | Storia e videogame, i casi studio | 104 |
| 4.2 | I videogiochi di strategia a turni | 105 |
| 4.2.1 | Caso di studio numero 1: Sid Meier's Civilization | 107 |
| 4.2.1.1 | Analisi dei singoli elementi d'interesse storico | 110 |

| | | |
|---------|---|---------|
| 4.2.1.2 | Analisi dei singoli elementi che compongono il messaggio ideologico | 11 4 |
| 4.2.2 | Caso di studio numero 2: Medieval: Total War | 119 |
| 4.2.2.1 | Analisi dei singoli elementi di interesse storico | 122 |
| 4.2.2.2 | Elementi che compongono il messaggio ideologico del videogame | 12 6 |
| 4.3 | I videogiochi di strategia in tempo reale | 128 |
| 4.3.1 | Caso di studio numero 3: Age of Empires | 129 |
| 4.3.1.1 | Analisi dei singoli elementi di interesse storico | 131 |
| 4.3.1.2 | Elementi che compongono il messaggio ideologico del videogame | 13 4 |
| 4.3.2 | Caso di studio numero 4: Empire Earth | 137 |
| 4.3.2.1 | Analisi dei singoli elementi di interesse storico | 141 |
| 4.3.2.2 | Elementi che compongono il messaggio ideologico del videogame | 14 5 |
| 4.4 | I videogiochi del genere city building | 147 |
| 4.4.1 | Caso di studio numero 5: Caesar III | 149 |
| 4.4.1.1 | Analisi dei singoli elementi di interesse storico | 153 |
| 4.4.1.2 | Elementi che compongono il messaggio ideologico del videogame | 15 5 |
| 4.4.2 | Caso di studio numero 6: Tropico | 158 |
| 4.4.2.1 | Analisi dei singoli elementi di interesse storico | 161 |
| 4.4.2.2 | Elementi che compongono il messaggio ideologico del videogame | 16 6 |
| 4.5 | I videogiochi del genere First person shooter | 168 |
| 4.5.1 | Caso di studio numero 6: Call of Duty | 169 |
| 4.5.1.1 | Analisi dei singoli elementi di interesse storico | 173 |
| 4.5.1.2 | Elementi che compongono il messaggio ideologico del videogame | 17 5 |
| | Conclusioni | 178 |
| | Bibliografia | 184 |
| | Articoli e pubblicazioni consultate da siti internet | 18 8 |
| | Siti internet | 188 |
| | Ludografia | 190 |
| | Indice delle figure e delle immagini | 191 |

Introduzione

«Importa inoltre che l'osservatore partecipi all'oggetto della sua osservazione; occorre in un certo senso amare il cinema, aver piacere ad introdurre una moneta in un juke-box, divertirsi con le macchine a gettone, seguire gli incontri sportivi, alla radio e alla televisione, canticchiare l'ultima canzonetta; essere un po' della folla, delle feste da ballo, dei capannelli di curiosi, dei giochi collettivi. Occorre conoscere il mondo senza sentirvisi estranei; divertirsi ad andare a zonzo sui grandi boulevard della cultura di massa¹»

E. Morin

E' con lo spirito suggerito dal sociologo francese Edgar Morin, che si è iniziato a pensare alla possibilità di realizzare questo lavoro. Esso mira a coniugare la storia con la società che abita il mondo contemporaneo, i suoi cambiamenti, i suoi gusti, le sue mode. Un bisogno impellente, oggi più che mai. Ciò risulta ancor più vero se si pensa che questi stessi gusti influiscono enormemente sulle conoscenze e le convinzioni della gente, ossia su quel terreno (sempre meno fertile), su cui dovrebbe seminare il proprio prodotto lo stesso storico. Egli, più degli altri studiosi, dovrebbe stare al passo coi cambiamenti in atto nel campo delle tecnologie della telecomunicazione, accostarsi ad internet e al mondo della tecnologia digitale; soprattutto, dovrebbe cercare di trovare un modo efficace per servirsi di questi stessi strumenti sia nell'ambito della ricerca che in quello della comunicazione storica.

E invece, non accade niente di tutto ciò, lo storico se ne resta isolato continuando ad utilizzare tranquillamente gli unici strumenti per la ricerca cui è accordato un certo grado di scientificità, gli stessi che ormai, condivide con gli storici della generazione precedente.

¹ E. Morin, *Lo spirito del tempo*, Meltemi, Roma, 2003.

Delle conseguenze di questa situazione si proverà a parlare nei primi capitoli del mio lavoro, a partire dalle quali si costruisce il terreno per analizzare le differenze tra la narrazione storica “ufficiale” e quella “non ufficiale” (o dei “non specialisti”) sottolineando come quest’ultima, pur priva spesso e volentieri degli elementi che ne certificano la scientificità, risulta assai più fruibile al grande pubblico. Cominceremo allora a porci le seguenti domande: “Alla gente piace ancora la storia? Se sì, quale risulta più apprezzata, quella ufficiale o quella non ufficiale? – e ancora – Quante sono le forme “non ufficiali” della narrazione storica?”. Proprio il rispondere a questi semplici e fondamentali quesiti ci porterà ad analizzare le caratteristiche della narrazione storica dei non specialisti (la storia dei giornalisti, dei romanzieri, dei fumettisti), a confrontare quest’ultima con le caratteristiche della narrazione storica “togata” ed infine ad avvicinarci progressivamente all’ultima frontiera dell’intrattenimento a sfondo storico: quella del videogame.

Capitolo I

1.1 L'intellettuale, l'industria culturale e la cultura di massa

1.1.1 Novità e resistenze: Tecnoapocalittici e tecnointegrati

La cultura di massa è l'anticultura. Ma siccome nasce nel momento in cui la presenza delle masse nella vita associata diventa il fenomeno più evidente di un contesto storico, "cultura di massa" non segna una aberrazione transitoria e limitata: diventa il segno di una caduta irrecuperabile, di fronte alla quale l'uomo di cultura non può che dare una estrema testimonianza in termini di apocalisse.

Di contro la risposta ottimistica dell'integrato. Poiché la televisione, il giornale, la radio, il cinema e il fumetto, il romanzo popolare e il Reader's Digest mettono ormai i beni culturali a disposizione di tutti, rendendo amabile e leggero l'assorbimento delle nozioni e la ricezione di informazioni, stiamo vivendo in un'epoca di allargamento dell'area culturale in cui finalmente si attua ad ampio livello, col consorzio dei migliori, la circolazione di un'arte e una cultura "popolare"².

U. Eco

Nel 1964 esce un saggio il cui obiettivo dichiarato è analizzare nella maniera più approfondita possibile, l'atteggiamento duplice che l'intellettuale, nel mondo occidentale, tiene nei confronti della più eclatante delle conseguenze del boom economico a livello sociale: l'esplosione della "cultura di massa". Si tratta di una

² U. ECO, *Apocalittici e integrati, Comunicazione di massa e teorie della cultura di massa*, Bompiani, Milano 1964, op. cit., pp. 3-4.

cultura “nuova”, popolare, non riconosciuta come tale da parte del mondo intellettuale e fatta di sport, quiz televisivi, musica leggera, romanzi e fumetti. Il libro si intitola “Apocalittici e integrati” e il suo autore, Umberto Eco, nel descrivere queste due categorie d’approccio da parte del mondo intellettuale (gli apocalittici e gli integrati appunto) come separate sì, ma sfumate e compenstrate l’una con l’altra, fa di tutto per non nascondere la propria simpatia per una delle due: quella degli integrati. Allo schieramento degli apocalittici, l’autore, non risparmia critiche, cosa che, di fatto, fa anche con l’opposta fazione, entrambe sono, infatti, a suo avviso, responsabili di creare *feticci*. «L’apocalittico – spiega – non solo riduce i consumatori a quel feticcio indifferenziato che è l’uomo massa, ma riduce egli stesso a feticcio il prodotto di massa. E anziché analizzarlo, caso per caso, per farne emergere le caratteristiche strutturali, lo nega in blocco³». In tal modo persegue il suo obiettivo di una cultura elitaria, esclusiva, gestita da pochi e volta a reiterare se stessa attraverso codici e forme sempre più sofisticate, ma difficilmente accessibili ai più.

Da par suo, viceversa, “l’integrato” guarda alla moltiplicazione e alla diffusione (ormai praticamente incontrollata) degli strumenti di comunicazione di massa come ad un fatto tutta’altro che negativo ed evita di contrapporsi ad un ulteriore sviluppo del settore in questione nell’ottica neopositivista della realizzazione di una società realmente democratica del “sapere condiviso”.

Quello dell’apocalittico in ogni caso è un rifiuto che blocca ogni possibilità di analisi “dell’uomo massa”, oltre che, ovviamente, ogni chances di contatto e comprensione dei suoi interessi, dei suoi modelli, delle sue convinzioni più profonde. Un rifiuto a causa del quale si scaverebbe, sempre più secondo Eco, un solco profondo (dannoso e difficilmente colmabile per coloro che riprenderanno il discorso dopo di lui) tra l’universo intellettuale e quello della gente comune. Si tratta in realtà, di un solco profondo quanto paradossale dato che «Il loro [delle masse] modo di divertirsi, di pensare, di immaginare, non nasce dal basso [ma] è proposto loro sotto forma di messaggi formulati secondo il codice della classe egemone. Abbiamo così – fa notare Eco - la situazione singolare di una cultura di

³ U. ECO, *Apocalittici e integrati, Comunicazione di massa e teorie della cultura di massa*, Bompiani, Milano 1964, p. 14.

massa nel cui ambito un proletariato consuma modelli culturali borghesi ritenendoli una propria espressione autonoma. Dal canto proprio una cultura borghese, identifica nella cultura di massa una “sottocultura” che non le appartiene, senza avvedersi che le matrici della cultura di massa sono ancora quelle della cultura “superiore”⁴».

Al di là della contrapposizione forte che Eco descrive nel suo famosissimo saggio tra una cultura “alta” e una cultura “bassa” (e in una società rigidamente suddivisa in classi), è interessante notare come questo tipo di atteggiamento duplice da parte degli intellettuali nei confronti della “industria culturale” e dei suoi consumatori, sia sopravvissuto nel tempo agli sviluppi rapidissimi che hanno stravolto il mondo della tecnologia della comunicazione e sia dunque rintracciabile ancora oggi dopo quasi 50 anni in tutte le sue componenti e in tutte le sue conseguenze.

Anche di questo si occupa Sergio Abruzzese⁵, nel saggio intitolato “*Intellettuali ed industria culturale*”, in cui nell’ambito di un’attenta analisi dei rapporti attuali tra l’intellettuale l’industria culturale, appunto, si fa riferimento ai due principali spazi mediatici entro i quali la figura “guida” dell’intellettuale trova spazio con frequenza assai variabile: quelli della stampa e della Tv. In quest’ottica è interessante riprendere testualmente quel che l’autore vuol farci sapere riguardo alle relazioni che intercorrono tra i due suddetti spazi:

La ricorrenza di articoli, servizi, interventi e dibattiti con cui le pagine culturali dei quotidiani e dei settimanali aggrediscono le forme di produzione e consumo dei programmi televisivi mostra la natura di classe del conflitto tra intellettuale e industria dei consumi: contro le forme di lavoro mercificato e serializzato dei mass media si sollevano i testimoni e i controllori che appartengono alle culture professionali e politiche della tradizione. A questa dinamica di base, si aggiunge il consenso che tali posizioni conquistano, non solo nell’ancora vasta nicchia di pubblico che le culture tradizionaliste e anti-moderne rappresentano, ma anche nel più vasto insieme di pubblici costituito dai gruppi di opinione

⁴ Ivi, p. 19.

⁵ Cfr. S. ABRUZZESE, *Intellettuali ed industria culturale*, in *Il Medioevo italiano. Industria culturale Tv e Tecnologie tra XX e XXI secolo*, M. MORCELLINI (a cura di), Carocci, Roma 2005, p. 123.

delle agenzie di socializzazione più turbate dai mutamenti della civiltà dei consumi e dalle strategie di mercato come ad esempio le scuole, o le famiglie, o le chiese⁶.

Dunque, ai fini della nostra indagine, è interessante sottolineare che, anche e soprattutto per questo motivo, risulterà estremamente difficoltoso il lavoro dello studioso che, per vari motivi, voglia avventurarsi nell'analisi di quei fenomeni mass-mediologici, che hanno fatto la loro comparsa in un periodo relativamente recente e che per la loro fortissima vocazione all'intrattenimento, sono tenuti a debita distanza dagli ambienti accademici. A tali nuovi media poi, proprio per questo, è preclusa ogni possibilità d'essere sottoposti al vaglio critico degli esperti nelle discipline da cui essi stessi, spesso e volentieri, prendono spunto per il loro contenuti. A ben vedere, non è questo più il caso del cinema, della Tv, della radio, né, da qualche tempo dei fumetti, ma, piuttosto, di altri nuovissimi strumenti per la comunicazione: come internet (cui pure, volenti o nolenti, i "tecnoapocalittici", hanno dovuto adeguarsi), la tecnologia digitale e i videogames.

Queste le nuove realtà con cui il mondo reticente e ancora in parte diffidente dell'accademia e degli umanisti in particolare, dovrà smettere di scontrarsi ed iniziare a confrontarsi, per il bene della cultura, della sua diffusione e, in alcuni casi, uno su tutti quello di discipline dallo statuto assai fragile come la storia, per una vera e propria questione di "sopravvivenza".

1.1.2 Storia tra passato, presente e futuro: gli storici nel "sistema" della storia

Abbiamo detto che la storia (per il suo stesso statuto che la rende tanto distante dalle scienze esatte), più di altre discipline, avrebbe quindi bisogno di aprirsi al confronto col presente e le sue novità per sopravvivere. Ma non è esagerato parlare di una questione di sopravvivenza? Cos'è che rende tanto vulnerabile la storia al giorno d'oggi? E' nel suo "*Piccolo manuale di storiografia*"⁷ che

⁶ Ivi, op. cit., pp. 123-124.

⁷ A. D'ORSI, *Piccolo manuale di storiografia*, Bruno Mondadori, Milano, 2002.

Angelo D’Orsi, nel tentativo di tracciare un quadro sintetico ma completo dei rapporti dello storico con la cultura di massa e con l’industria culturale, prova a dare una risposta esauriente ad una domanda tanto complessa. Nel testo già citato D’Orsi usa l’espressione “sistema della storia”. Con questo semplice quanto efficace espediente linguistico, l’autore, vuol descriverci la realtà con cui oggi lo storico di professione deve confrontarsi; una realtà caratterizzata da un “sistema della storia”, appunto, di cui fa parte, oltre alla storia degli storici, con visibilità persino maggiore, la storia dei non storici: «il pubblico raramente si accorge della differenza – spiega D’Orsi - anche perché, le due storie che rinviano ad universi intellettuali distinti e spesso distanti, parlano a pubblici diversi e difficilmente comunicanti tra loro. E non dimeno queste pratiche storiografiche non sono prive di connessioni ed entrambe fanno parte di un complesso sistema integrato, del quale la storia scientifica, la storia che si produce nell’università e nei suoi dintorni, la storia che si fonda su un preciso bagaglio metodologico, è soltanto una parte, sebbene la più qualificante». Ma una storia con così tanti interpreti non dovrebbe essere una storia in salute? A quanto pare no, e lo stesso D’Orsi, citando Bloch e la necessità di una nuova apologia (intesa come difesa) della storia ci spiega perché: secondo lui, una vera e propria difesa si rende, necessaria, oggi ancor di più che all’epoca dello storico francese, a causa degli attacchi di nemici esterni ed interni della storia. E chi sono questi nemici esterni ed interni? Nel primo caso si tratta di coloro i quali non mostrano alcun interesse affinché sia fatta luce sugli eventi del passato o ritengono che tutte le verità storiche si equivalgano nella loro insopprimibile soggettività⁸; nel secondo caso, si fa invece riferimento a «coloro che esercitano il mestiere di storico in modo molto disinvolto⁹» senza la minima accortezza metodologica, (dilettanti, giornalisti, politici) che riducono la storia «pettegolezzo, chiacchiericcio», ma anche «quegli storici togati che ritengono che produrre libri leggibili sia una *diminutio* in termini scientifici» e che quindi «abbondano di pagine, di note, di glosse e di noia¹⁰».

⁸ Cfr. Ivi, p. 139.

⁹ Ivi, p. 139.

¹⁰ Ibidem.

In questa vera e propria lotta per la sopravvivenza, gli storici, dovranno anzitutto mostrarsi capaci di dialogare col presente, onde evitare di accumulare ritardo su ritardo nei confronti dei “dilettanti” della narrazione storica, e successivamente, dovranno cercare, nei limiti delle proprie possibilità di imporre la propria storia al grande pubblico (magari accostandosi ai nuovi strumenti di diffusione del sapere) cercando di limitare gli effetti devastanti “dell’uso pubblico della storia¹¹”.

Ad essersi accorti della vitale necessità d’avvicinarsi ai nuovi mezzi di comunicazione e informazione (se non altro per comprenderne a fondo le potenzialità e il funzionamento), negli ultimi anni, sono state diverse firme del mondo accademico e non. Tra di esse, quella illustre di Nicola Gallerano, autore curatore di un testo che, riprendendo proprio la definizione di Jürgen Habermas di “uso pubblico della storia” in un’ottica leggermente diversa, sottolinea l’intensificarsi di questo fenomeno a partire dal 1989, (anno della caduta del muro di Berlino) cui sarebbe seguito un processo di impaziente riscrittura del passato da parte dei nuovi poteri, erettisi, non a caso, grazie al controllo incontrastato o quasi dei mezzi di comunicazione di massa¹². Sulla sua stessa scia si pongono poi i lavori di Giovanni De Luna¹³ e Stefano Pivato¹⁴, ai quali riconosciamo il merito di aver portato avanti un’attenta analisi dell’uso “pubblico” della storia in Italia ai giorni nostri, volta a dimostrare come questo fenomeno (avendo assunto una portata inimmaginabile solo qualche decennio fa), sopravvanti e in molti casi surclassi in tutto e per tutto, la storia degli storici, degli specialisti; di coloro i quali, secondo Habermas, avrebbero avuto l’esclusivo diritto di occuparsi del passato.

Il discorso dello storico tedesco è in realtà molto semplice. Nella sua visione si tende a contrapporre radicalmente la storia degli storici a quella dei non storici sulla base del fatto che, se i primi si mostrano attenti e fedeli ad un metodo di ricerca ed analisi serio e rigoroso, i secondi esulando per converso da questi

¹¹ J. HABERMAS, *L’uso pubblico della storia*, in G. E. Rusconi (a cura di), *Germania un passato che non passa. I crimini nazisti e l’identità tedesca*, Torino, Einaudi 1987.

¹² N. GALLERANO (a cura di), *L’uso pubblico della storia*, Franco Angeli, 1995, Milano.

¹³ G. DE LUNA, *La passione e la ragione, il mestiere dello storico contemporaneo*, Milano, Bruno Mondadori, 2004.

¹⁴ S. PIVATO, *Vuoti di memoria. Usi e abusi della storia nella vita pubblica italiana*, Laterza, Roma-Bari, 2007.

stessi modelli istituzionali di studio, incappano in pesanti contaminazioni (nonché strumentalizzazioni) politiche del loro racconto. «Naturalmente - ci spiega D'Orsi – si tratta di una posizione estrema, della quale si possono capire le ragioni senza necessariamente condividerla, non soltanto perché di manipolazioni abbiamo esempi anche fra gli storici, ma soprattutto perché ben difficilmente si può immaginare una storia del tutto separata e distinta dalla politica, dalla comunicazione pubblica, dalla società nelle sue più varie articolazioni¹⁵».

Ne *“La passione e la ragione”*, De Luna, compie un ulteriore passo in avanti in questo senso. Parlando delle difficoltà che gli storici incontrano a raccontare la loro storia, quella “dei professionisti” del mestiere, al cospetto degli esperti della narrazione (quali scrittori, romanzieri, giornalisti, ecc..) scrive testualmente:

L'aridità, l'impotenza, l'incapacità di comunicare con il proprio lettore e quindi di trasmettere conoscenza e sapere, affondano le loro radici in una sorta di narcisismo metodologico che induce lo storico a prescindere dai desideri, dalle speranze, dalle paure, dai progetti di coloro le cui azioni egli tenta di spiegare¹⁶.

Un dilemma di assai difficile soluzione, che tuttavia impone una seria riflessione sulle possibilità dello storico di riproporsi nei confronti del grande pubblico, come una figura autorevole, autonoma, dotata di un'identità specifica e di proprie competenze. Nel quadro delle nostre riflessioni sarà indispensabile tenere a mente questa frase di De Luna, che pone lo storico in una posizione di grande svantaggio nei confronti di coloro che, pur non occupandosi direttamente di storia, si dimostrano capaci di raccontarla in modo assai più efficace alla gente comune. Tale presa di coscienza, ci costringe a riflettere sulle difficoltà, che lo storico potrebbe incontrare negli anni a venire, nell'imporsi con forti credenziali, in un contesto in cui, a raccontare la storia non saranno più solo (oltre agli storici) giornalisti, romanzieri e registi, ma anche web masters, appassionati e creatori di videogames, resi ancor più forti, come se non bastasse,

¹⁵ A. D'ORSI, *Piccolo manuale di storiografia*, Bruno Mondadori, Milano, 2002, p. 147.

¹⁶ G. DE LUNA, *La passione e la ragione, il mestiere dello storico contemporaneo*, Milano, Bruno Mondadori, 2004, op. cit., p. 54.

dalle suggestioni che il virtuale riesce indiscutibilmente a suscitare nei suoi fruitori.

Proprio per questo, pare inevitabile, in tale ottica, un confronto con le tecniche più avanzate della comunicazione, dell'informazione e della "nuova" narrazione storica. E' infatti assai più che lecito porsi la seguente domanda: se gli scrittori, i giornalisti, i registi cinematografici, i fumettisti, oltre che i politici (sempre più spesso in modo strumentale) e, da un paio di decenni, i produttori di videogiochi a modo loro si occupano di storia, perché mai, gli storici, dovrebbero astenersi dall'analisi dei nuovi strumenti di diffusione del sapere?

Fortunatamente, da qualche tempo, qualcosa ha cominciato a muoversi davvero. Dal 1964, anno dell'appello di Eco al mondo intellettuale, mai come negli ultimi 10 anni, s'era sentito il bisogno di aprirsi all'industria culturale, al suo inarginabile affermarsi, ai modelli e ai miti che in grado di produrre, nel tentativo di comprenderli come fenomeni storici meritevoli d'analisi.

Un tentativo, in tal senso assai efficace, è a mio avviso, quello di Manfredi Merluzzi, il quale non più di due anni fa, grazie alla preziosa collaborazione di studenti, laureandi e dottorandi, auspicava e rilanciava le possibilità di «una storia capace di interrogarsi e di rinnovarsi per scrivere nuove pagine di conoscenza, dialogando con i nuovi linguaggi e le diverse sensibilità espressive presenti nella complessa realtà rappresentata dalla società italiana del XXI secolo¹⁷». Nel libro in questione, per la prima volta in maniera davvero decisa, (dopo il rincorrersi di appelli più o meno accorati da parte degli addetti ai lavori) si cercava di spingere la storia e la storiografia oltre i *limiti* delle proprie possibilità (o se preferiamo, di comprendere quali o se vi fossero dei limiti), lasciando serenamente dialogare la scienza di Clio con i linguaggi più variegati della musica popolare, del teatro, dell'arte, di internet e del fumetto.

E' lo stesso Manfredi Merluzzi ad ammettere, nell'introduzione al testo, il carattere sfumato del *limen* cui si fa accenno nel titolo, descrivendolo come «un confine permeabile in cui le discipline possano confrontarsi e compenetrarsi, creando, con il loro dialogare, nuove feconde prospettive¹⁸». Nel testo traspare

¹⁷ *Ad limina, percorsi storiografici di frontiera*, M. MERLUZZI (a cura di), Aracne, Roma 2008, pp. 24-25.

¹⁸ *Ivi*, p. 14.

chiaramente come, per la storia, la voglia di un confronto, non costituisca un vezzo e non sia più appunto descrivibile come una semplice, fugace “voglia”, ma sia ormai a tutti gli effetti assurta al rango di vera e propria necessità. Tutto ciò nell’intento di dar voce (e carta) ad un progetto che, pur non presentandosi con alcuna pretesa di esaustività riguardo ad un tema tanto complesso e variegato, si accodava a quel processo di lunga durata che, ha portato nel corso del ‘900 alla liberazione della storiografia, da tutta una serie di vincoli imposti ad essa per volere di chi continuava ad avere interesse a definirne il campo d’azione, nella convinzione che, senza uno sforzo in tal senso, sarebbe venuta meno la possibilità stessa di raccontare e tramandare la storia.

Tra gli argomenti più scottanti trattati nell’introduzione ad *Ad Limina*, dobbiamo certamente menzionare quello relativo all’occasionale e disattento interesse della società italiana contemporanea nei confronti della storia. A tal proposito Otroleva ha parlato con successo di “una concezione turistica¹⁹” della storia da parte della maggioranza dei suoi fruitori. Ovviamente tale “concezione turistica” andrebbe a costruire soprattutto la memoria storica di coloro i quali, sul passato, non si pongono domande particolarmente esigenti e che dunque si accontentano degli incontri sporadici con la storia attraverso la, i giornali letteratura popolare, i fumetti, la Tv e i videogame. Ad usufruire di questi ultimi mezzi di comunicazione, sarebbe per lo più un pubblico giovane, lo stesso pubblico cioè, che secondo molti studi si mostra sempre meno affezionato alla conoscenza storica. Eppure, proprio in riferimento al lavoro di Piero Bevilacqua: “*Sull’utilità della storia per l’avvenire delle nostre scuole*²⁰”, fa notare come, sfugga al collega, un passaggio molto importante del nuovo, lacunoso, rapporto tra la scienza di Clio e gli studenti di elementari, medie e superiori. Se nel testo già citato, lo stesso Bevilacqua, sottolinea infatti, il sempre più scarso interesse degli studenti nei riguardi della storia²¹, da par suo, Merluzzi rilancia, annunciando un progetto atto anche a smentire questo luogo comune sull’interessamento delle nuove generazioni per la storia stessa.

¹⁹ Cfr. P. ORTOLEVA, *Storia e mass media*, in N. GALLERANO (a cura di), *L’uso pubblico della storia*, Franco Angeli, Milano, 1995, pp. 63-82.

²⁰ P. BEVILACQUA, *Sull’utilità della storia per l’avvenire delle nostre scuole*, Donzelli, Roma 1997.

²¹ Ivi, p. 3.

Fortunatamente non è sempre vero che la storia non piace ai giovani, che essi la trovano distante, fredda, astratta e che la vedono come qualcosa di inutile²².

Il discorso del curatore di *Ad Limina*, fa riferimento più che altro alla collaborazione attiva degli studenti nella realizzazione del testo, pur tuttavia nasconde una ulteriore riflessione legata al largo consumo di storia da parte dei giovani e non solo.

Nel corso del seminario ci trovammo a riflettere sul rapporto tra la storia come disciplina e la società, ad interrogarci sul perché in una società quale quella italiana di inizio XXI secolo vi fosse, per un verso, un grande consumo di storia, ma, al contempo, una grande disattenzione verso di essa, intesa come strumento di conoscenza. Film, sceneggiati televisivi, giochi per computer, romanzi ad ambientazione storica continuano ad assieparsi nelle vetrine, sugli schermi, nelle consolle delle “playstation”, sugli scaffali delle edicole, ma i loro fruitori sono spesso del tutto ignari di che cosa effettivamente siano gli avvenimenti che sono l’oggetto di cui si forma la trama del loro momentaneo interessamento, di come siano effettivamente andate le cose, di quali possano essere le diverse interpretazioni²³.

Il messaggio dell’autore è abbastanza chiaro. Nel prendere in esame il consumo di storia in tutte le sue forme e sfaccettature, l’autore vuol dimostrare che è forse un po’ troppo semplicistico dire che la realtà contingente è caratterizzata da un sostanziale disinteresse delle masse (e dei giovani) nei confronti della storia. Bisognerebbe piuttosto dire, parafrasando Pivato, che, nel tempo, «la domanda di storia che proveniva dalle generazioni degli anni Settanta e che aveva non poco condizionato l’evoluzione della ricerca, indicando nuove piste, inedite suggestioni e scoprendo nuove fonti, si è in gran parte del tutto esaurita²⁴».

A tale domanda aggiungiamo noi, se ne è sostituita un’altra, forse meno continua, ma certamente considerevole in termini strettamente quantitativi, più che qualitativi. Una buona fetta di storici “tradizionalisti” ritiene ancora che rispondere a tale domanda o, se non altro, tentare farlo, per lo storico potrebbe

²² *Ad limina, percorsi storiografici di frontiera*, M. MERLUZZI (a cura di), Aracne, Roma 2008, op. cit., p. 12

²³ Ivi, op. cit., p. 8.

²⁴ S. Pivato, *Vuoti di memoria. Usi e abusi della storia nella vita pubblica italiana*, Laterza, Roma-Bari, 2007, p. 10.

essere impossibile senza rinunciare ad alcuni punti fermi del proprio mestiere, tuttavia in questo nuovo contesto, lo storico stesso potrebbe (e forse dovrebbe) provare a rilanciare il proprio ruolo, rinnovandolo o semplicemente ampliandolo, inserendosi negli “spazi vuoti”, nelle “terre di nessuno²⁵” dell’interpretazione, della spiegazione, della decodificazione vera e propria del racconto storico in tutte le sue forme. Possiamo dire che ciò di cui stiamo parlando, non è altro che l’ennesimo compito, di cui al giorno d’oggi, lo storico di professione dovrebbe farsi carico: cercare di collocarsi in quello spazio libero, in quella sorta di “terra di nessuno”, appunto, che divide il produttore e il realizzatore (di fiction televisive, fumetti, e videogames ad ambientazione storica) dai fruitori del prodotto stesso. L’obiettivo sarebbe in quest’ottica quello di evitare che, al momento del “consumo di storia”, il fruitore si presenti del tutto privo degli strumenti critici necessari alla piena comprensione dei messaggi che sta per ricevere. E’ vero che, come fa notare Pivato: «Lontani sono gli anni nei quali, in televisione allo storico si chiedeva di fare opinione o comunque di interpretare il presente, alla luce del passato» e che dunque «Allo storico oggi è richiesto più di raccontare che di interpretare²⁶» è anche vero però che, andando a spulciare tra le pubblicazioni degli storici di maggior fama, dell’ultimo decennio, nonostante lo sviluppo incontrollato delle tecnologie della comunicazione, solo sporadicamente ci imbatteremmo nell’analisi approfondita di un singolo film, di un romanzo o di un videogioco di successo; questo a testimonia della lontananza del mondo accademico da certe nuove forme di narrazione e consumo.

Quello che lo storico possa, un giorno non lontano, tornare ad essere una figura rilevante, determinante, nella vita collettiva è più che altro un auspicio. Tuttavia negli ultimi anni abbiamo visto crescere il ruolo pubblico della storia dei non storici, piuttosto che quello dello storico come figura professionale. Ad un occhio attento non sfugge, anzi, che più s’è fatto consistente il ricorso alla storia

²⁵ Con l’espressione “terra di nessuno” faccio riferimento a quegli spazi interpretativi, che lo storico di professione spesso e volentieri non ha interesse ad occupare, o verso i quali si mostra disattento, lasciando campo libero alla critica cinematografica, a quella letteraria e, da qualche tempo a quella video ludica.

²⁶ S. Pivato, *Vuoti di memoria. Usi e abusi della storia nella vita pubblica italiana*, Laterza, Roma-Bari, 2007, pp. 21-22.

(ricorso da intendersi come suo consumo mediatico, politico, economico, ecc..), meno rilevante è divenuto il ruolo degli storici di mestiere²⁷. E un tale trend, guardando a quelli che sono i nostri propositi di riproposizione del ruolo dello storico nella società contemporanea, non è certo confortante.

Ad ogni modo, il “nuovo” storico dovrebbe a mio avviso cercare di rispondere alla “crisi della storia” «interrogandosi sulla capacità che la disciplina ha di porsi in relazione con i nuovi strumenti mediatici e comunicativi, instaurando con essi un dialogo che non la snaturi, ma che le consenta di mantenersi all’interno dei limiti metodologici che come disciplina scientifica si pone²⁸». Altre strade, al momento, non sembrano percorribili.

A ben vedere, l’universo degli umanisti non s’è sempre mostrato sordo ai “richiami” del progresso e alle trasformazioni che esso è in grado di imporre ai valori e ai modelli culturali più affermati. A tal proposito notiamo che ad avvicinarsi per primi ai nuovi strumenti di diffusione del sapere sono stati (inevitabilmente, verrebbe da dire) gli esperti delle scienze della comunicazione, come mostrano ad esempio i lavori di Matteo Bittanti (ricercatore in nuovi media presso l’università di Stanford, in California²⁹) dei quali ci occuperemo in maniera più approfondita nei capitoli seguenti. Colta l’opportunità di un tale vantaggio essi hanno dimostrato ottime capacità d’analisi dei nuovi media e dei loro contenuti anche da un punto di vista storico³⁰, andando a colmare quel vuoto di cui abbiamo già parlato in precedenza. Proprio non è un caso, insomma, se come fa notare Pivato, negli ultimi anni l’ampia domanda di corsi di storia è stata progressivamente sostituita da quella dei corsi di scienze della comunicazione. Ciò non può dipendere esclusivamente, come ritiene l’autore di *Vuoti di memoria*, dal fatto che le «professioni dei profeti del futuro, sovrastano ormai, quelle degli interpreti del passato³¹». Ad occhio attento non sfugge, infatti, che lo

²⁷ Cfr. A. D’ORSI, *Piccolo manuale di storiografia*, Bruno Mondadori, Milano, 2002, p. 155

²⁸ *Ad limina, percorsi storiografici di frontiera*, M. MERLUZZI (a cura di), Aracne, Roma 2008, p. 11.

²⁹ http://it.wikipedia.org/wiki/Matteo_Bittanti - Consultato il 9 marzo 2010.

³⁰ Si veda in proposito il saggio di Matteo Bittanti “L’utilità e il danno del videogame per la storia” pubblicato in www.videoludica.com e scaricabile al link: <http://www.videoludica.com/news/gamestudies/saggio-sullutilita-e-il-danno-dei-videogiochi-per-la-storia?lang=it>

³¹ S. Pivato, *Vuoti di memoria. Usi e abusi della storia nella vita pubblica italiana*, Laterza, Roma-Bari, 2007, pp. 21.

storico si trova, in questo contesto, a pagare anche il dazio della propria scarsa rapidità nel recepire i messaggi del presente; ancor di più ciò risulta vero in una realtà come quella degli ultimi 20 anni, caratterizzata da un ritmo incalzante, come mai prima, del progresso nel campo della comunicazione.

Potremmo così facilmente inserire gli storici in una delle tre categorie descritte da Mario Morcellini e Mihaela Gavrila nel saggio “*Mediaevo vs tecnoevo. Il mondo nuovo dei consumi culturali*”³²: più precisamente in quella dei *tecnovidens*³³, ossia di coloro i quali si dotano di competenze di fruizione dei nuovi media solo per questioni di integrazione socio-culturale e di conformismo nei confronti degli ambienti che frequentano.

In ogni caso la posta in gioco, non ci stancheremmo mai di ripeterlo, è davvero alta. La società italiana si sta infatti trasformando, come ricorda Pivato, in una società del tutto priva di memoria storica³⁴, o comunque incline a guardare alla storia come ad un baule, dal quale attingere indifferentemente per legittimare il presente. Proprio il presente (assieme col suo sguardo proteso nel futuro) costituisce la vera ossessione dei partiti politici nella realtà contingente.

In realtà, oggi, più che dal passato la politica sembra trarre ammaestramento dal presente. E ancor più dal futuro. Sondaggi d’opinione e ricerche di mercato sono i nuovi ferri del mestiere della politica³⁵.

Ora, essendo stati i partiti i veri custodi della memoria storica nel corso della prima Repubblica, in un momento come questo, caratterizzato da una sostanziale sfiducia delle masse nei confronti della cosa pubblica, non può che venir meno, parimenti, anche l’interesse speculare, per la storia. Tuttavia, proprio il fatto che, dopo un periodo tanto lungo, la politica italiana, abbia deciso di accantonare la

³² Cfr. M. MORCELLINI – M. GAVRILA, *Mediaevo vs tecnoevo. Il mondo nuovo dei consumi culturali*, in *Il Mediaevo italiano. Industria culturale Tv e Tecnologie tra XX e XXI secolo*, M. MORCELLINI (a cura di), Carocci, Roma 2005, p. 89.

³³ Le altre due categorie descritte: quella dei *tecnobasici* e degli *esclusi*, comprendono rispettivamente, la prima: il gruppo di coloro i quali dividono la propria posizione nei confronti delle nuove tecnologie tra interesse e timore, la seconda, la fetta ancora consistente di popolazione italiana che diffida delle nuove tecnologie per questioni di reddito o di vero e proprio timore.

³⁴ S. Pivato, *Vuoti di memoria. Usi e abusi della storia nella vita pubblica italiana*, Laterza, Roma-Bari, 2007.

³⁵ Ivi, op. cit., p. 16.

storia come strumento di auto-legittimazione, “mandandola in soffitta” assieme con gli storici³⁶ (come direbbe Pivato), può costituire un’opportunità per lo storico di mestiere. Esso, infatti, pur avendo perso gran parte dei propri punti di riferimento nella società e nel mercato editoriale, può finalmente recuperare una certa indipendenza nello svolgere un mestiere, comunque insidiato dal progressivo imporsi di un improprio “uso pubblico della storia”.

1.1.3 Lo storico nell’era della rete internet

Nel paragrafo precedente ci siamo soffermati sulle ragioni della “crisi della storia” sottolineando la necessità di un reinserimento dello storico, come figura professionale, in un mondo in continuo cambiamento. Abbiamo per giunta evidenziato come tale reinserimento, a nostro avviso debba passare necessariamente, attraverso un processo di avvicinamento (accorto ma sensibile) alle nuove tecnologie della comunicazione. A tal proposito è inutile negare che gli ultimi quindici anni sono stati profondamente segnati dall’ascesa di *internet*: lo strumento attraverso il quale, col solo ausilio di personal computer e della rete telefonica, è stato possibile trasformare radicalmente il sistema delle telecomunicazioni a livello globale. Sin da subito si comprese, tra gli studiosi di tutte le discipline, la portata delle conseguenze della diffusione di una tecnologia tanto innovativa.

Come affermava nel 1999 Richard Shtallman (programmatore, hacker e attivista statunitense nonché pioniere del concetto di software libero³⁷) in “*L’enciclopedia Universale Libera e le risorse per l’apprendimento*”, il world wide web aveva dimostrato di avere «le potenzialità per svilupparsi in un’enciclopedia universale che copra tutti i campi della conoscenza³⁸». Dalle sue parole traspare piena fiducia nei confronti di uno strumento utile e discusso, ma vista la formazione e la professione di Shtallman, difficilmente potremmo aspettarci qualcosa di diverso.

³⁶ Ivi, p. 20.

³⁷ http://it.wikipedia.org/wiki/Richard_Shtallman (consultato il 13/2/2010).

³⁸ <http://www.gnu.org/encyclopedia/free-encyclopedia.it.html> (consultato il 13/02/2010 – ultima modifica 09/04/2001)

Ora, grazie al contributo dei principali studiosi che hanno analizzato il nascente legame tra lo storico e il *world wide web* (meglio noto come “rete internet”) proveremo a dare una risposta il più possibile esauriente alle seguenti domande: come si pone lo storico dinnanzi ai nuovi media ed in particolare alla rete? Quale contributo può effettivamente dare internet alla ricerca storica? E’ più giusto un atteggiamento di fiducia nella rete o, viceversa, è ancora troppo presto per affidare una buona fetta del lavoro minuzioso dello storico al mondo di internet e del suo incontrollato (ed in buona parte incontrollabile) bacino di informazioni?

Prima di andare affondo nella nostra breve indagine, dobbiamo certamente soffermarci qualche istante sulle caratteristiche davvero innovative del world wide web come *medium*. Perché, secondo i più, internet rappresenta una rivoluzione così radicale nell’universo della comunicazione e della diffusione delle informazioni? E’ presto detto. Secondo Antonio Criscione, autore del saggio “*Ragnatele di storia. Storia del Novecento e web*³⁹” per gli elementi che lo caratterizzano, più che di semplice *medium*, sarebbe corretto parlare di *meta medium* o di *medium dei media*. Internet infatti, a causa della sua stessa duttilità, non può esser considerato come un semplice “strumento” di comunicazione, ma deve essere definito come una vera e propria “sfera comunicativa” capace di contenere al proprio interno da un punto di vista formale (e ove possibile contenutistico) tutti gli altri media. Questo tipo di potenzialità, già abbondantemente sfruttata dai web-master e dagli internauti, in qualche modo accomuna il medium internet ad un altro strumento di comunicazione, di cui ci occuperemo in maniera approfondita nei capitoli seguenti: i videogames. Di fatto, sia internet che la videoludica hanno potuto beneficiare negli ultimi anni dei rapidissimi sviluppi della tecnologie informatiche, anche se, ovviamente, internet costituisce una realtà assai più complessa, della quale, per ragioni di tempo e spazio, ci occuperemo solo marginalmente.

³⁹ A. CRISCIONE, *Ragnatele di storia. Storia del Novecento e web*, in *Web e Storia contemporanea*, P. FERRARI e L. ROSSI (a cura di), Carocci, Roma 2006, pp. 80.

Oltre che alla capacità del *Web* di inglobare gli antri *media*, Criscione fa riferimento anche ad un'altra importante sua peculiarità: quella della riproducibilità dei suoi contenuti. Si ha così a portata di click, un "luogo" all'interno del quale sia possibile «accedere e fruire di diversi contenuti, tra cui quelli espressi dai media tradizionali, facilmente assimilabili e riproducibili [...] E' così per i testi, le fotografie, i filmati la musica e l'audio in genere che vengono, raccolti, archiviati e riprodotti⁴⁰». Nient'affatto trascurabile risulta anche la possibilità, che non di rado l'utente ha, di intervenire direttamente su ciascuno dei documenti sopraccitati, tanto che, secondo Arturo Gallia non si può parlare di semplice interattività, ma di *intercreatività*⁴¹. A ben vedere, anche questo, è un elemento che potrebbe tornarci utile nell'ambito della nostra indagine sui videogames e sulle capacità effettive di questo strumento di narrare la storia.

A tal proposito possiamo, infatti, anticipare che se in internet l'elemento dell'*intercreatività* è spinto alle sue estreme conseguenze (basti pensare non solo ai semplici utenti, ma anche agli hacker o a coloro i quali possono accedere facilmente ai linguaggi di programmazione e stesura di una pagina web), nei videogames tali possibilità risultano in qualche modo limitate. Inoltre, nei videogiochi a sfondo storico sui cui esclusivamente ci soffermeremo, potremo riprendere il concetto di *intercreatività* per spiegare come, di fatto, il giocatore, sia chiamato dal game-master a trasformarsi esso stesso nel principale agente *intercreativo* di storia, in grado di guidare non solo il succedersi dei singoli eventi storici, ma anche di riformulare il passato a proprio piacimento.

Quel che comunque al momento ci interessa spiegare è come lo storico possa sfruttare il mezzo internet dribblando al meglio delle proprie possibilità, le insidie che in esso si celano. Parliamo ovviamente di insidie nell'ambito della ricerca storica, non certo delle minacce virtuali ai software (*virus* o *trojan horses*) di cui sempre più ci serviamo in ogni campo e disciplina.

⁴⁰ A. GALLIA, *Lo storico nella rete*, in *Ad limina, percorsi storiografici di frontiera*, M. MERLUZZI (a cura di), Aracne, Roma 2008, p. 291.

⁴¹ Ivi, p. 293.

Prendendo spunto dalle considerazioni di Gallia diremo allora che lo storico può rapportarsi ad internet in tre modi distinti e tra loro complementari:

- 1) Come mezzo di archiviazione, catalogazione e diffusione dei documenti
- 2) Come strumento di ricerca storiografica
- 3) Come fonte storica (anche se su questo non tutti concordano ancora al 100%)⁴²

Se sul primo e sul secondo aspetto, l'interesse degli studiosi si è soffermato spesso e volentieri generando un proficuo dialogo tra storia e tecnologia, sul terzo, il numero delle pubblicazioni risulta assai inferiore ed il dibattito resta tuttora aperto. Il fatto che attraverso internet sia possibile, o quantomeno immaginabile in un futuro neanche poi tanto lontano, realizzare un archivio storico universale, ha smosso la curiosità di numerosissimi studiosi che per qualche anno si devono esser sentiti molto vicini ad «un sogno che – come dice De Luna - ha sedotto generazioni di storici⁴³» quello di ricreare, in un certo senso, la straordinaria meraviglia della biblioteca d'Alessandria d'Egitto, all'interno della quale poter tornare a racchiudere il sapere dell'intero *ecumene*. Tuttavia ben presto, con i limiti dei documenti digitali e i dei nuovi strumenti che offrivano ad essi un supporto, lo studioso perso nel suo stesso “sogno”, ha dovuto fare i conti. Ci si rese conto come spiega Gallia che

Se da una parte, rendere un documento digitale disponibile *on line* vuol dire potenzialmente renderlo accessibile a tutta la popolazione mondiale; d'altra parte quel documento, proprio per la caratteristica di essere digitale, ovvero di essere nient'altro che un file, è soggetto a volubilità e riproducibilità costanti. Può dunque essere modificato, cancellato, spostato, sostituito senza che rimanga traccia di questa modifica. Inoltre poiché un file può essere di per se riproducibile, può venire a mancare la distinzione tra l'originale e la sua copia⁴⁴.

⁴² Ivi, p. 291

⁴³ G. DE LUNA, *La passione e la ragione, il mestiere dello storico contemporaneo*, Milano, Bruno Mondadori, 2004, p. 292.

⁴⁴ A. GALLIA, *Lo storico nella rete*, in *Ad limina, percorsi storiografici di frontiera*, M. MERLUZZI (a cura di), Aracne, Roma 2008, op. cit., p. 292.

Ovviamente l'insieme di tutte queste prerogative indubbiamente negative del digitale, stimolarono la riflessione di chi in prima istanza aveva gridato al trionfo senza fare i conti con una realtà, che pur nella sua interconnessa virtualità, si mostrava ben più dura e complessa di quanto ci si aspettasse. Nel contesto della ricerca storica e delle rigide regole su cui essa poggia (regole su cui per altro si fonda quel poco d'esattezza ancora riconosciuta alle scienze storiche) la volubilità e la manipolabilità delle fonti internet costituiscono un problema molto serio e di assai difficile soluzione.

Il punto è che la pagina web, con l'intero bagaglio dei propri contenuti, come è facilmente apparsa, può altrettanto facilmente scomparire senza lasciar traccia e lo storico, che dai suoi contenuti ha tratto immagini, suoni, testimonianze o documentazioni d'ogni genere, si trova nell'imbarazzante situazione di non poter più dimostrare né la scientificità e la fondatezza della propria ricerca, né tantomeno la correttezza delle proprie conclusioni.

Secondo De Luna la situazione si pone in questi termini: «Se si cita un sito come fonte per una specifica affermazione e questo scompare, se un domani l'affermazione dovesse risultare falsa, di chi sarebbe la colpa?⁴⁵». Per lo storico "tradizionalista" e meno incline ad aprirsi alle nuove tecnologie e alle nuove fonti, questa caducità del documento digitale nel web, rappresenta certamente uno scoglio insormontabile; ed è facile capire perché: a venire meno, è, infatti, anche uno dei pilastri fondamentali della metodologia della ricerca, quello della irriducibilità della fonte scritta. Inoltre, la convinzione ben radicata nella nostra cultura che lo "*scripta manent*" viene a completamente a cadere, dato che, sul web, ciò che è scritto, può benissimo non "rimanere".

Il problema della validità delle fonti digitali, insomma, è certamente quello cui lo storico deve prestare maggiore attenzione. Sin da subito, in quest'ottica, è importante evidenziare che dalla principale peculiarità di questo materiale, nascono per lo storico i maggiori problemi. Si tratta infatti di fonti eteranee, prive di una materialità e che dunque, non dispongono della caratteristica che accomuna tra loro i vari elementi da cui lo storico prende spunto per il suo lavoro di ricerca.

⁴⁵ G. DE LUNA, *La passione e la ragione, il mestiere dello storico contemporaneo*, Milano, Bruno Mondadori, 2004, p. 166.

Stefano Vitali, nel suo testo dal titolo “*Passato digitale, le fonti dello storico nell’era del computer*” scrive esplicitamente: «I documenti testuali e iconografici, così come tutti gli altri reperti che gli storici assumono come fonti, sono in primo luogo oggetti materiali⁴⁶» e questo la dice lunga sulle difficoltà che la storiografia contemporanea possa trovare nel trattare con questa nuova forma di racconto del passato. Il punto è che gli oggetti materiali di cui parla Vitali sono anche quelli su cui si è fondato il pensiero e il metodo della critica delle fonti. Essi sono dotati, peraltro, di ulteriori caratteristiche quali: la persistenza dell’informazione, la stabilità del supporto e l’unità inscindibile tra struttura fisica e logica.

Ora, le fonti digitali non rispondono a nessuno dei suddetti requisiti, sono *immateriali, fluide e fragili*. Quanto alla loro immaterialità dobbiamo semplicemente dire che esse non sono visibili ad occhio nudo finché non subentra per volere di un essere umano, uno strumento in grado di renderle in qualche modo percepibili: un computer ad esempio, od un telefonino munito del software ad hoc per la lettura del file in questione. Quando si parla di documento fluido invece si intende per lo più, un documento capace di trasformarsi senza che si possa avere testimonianza alcuna dell’effettuata mutazione. Ovviamente i file audio, video e le immagini digitalizzate, non sono dei *cyber-mutanti*, non cambiano cioè, le proprie fattezze autonomamente, ma per effetto dell’intervento dell’autore o di un semplice fruitore. Merito dei sempre più diffusi ed accessibili programmi di fotoritocco come *Photoshop* o *Adobe*. Un discorso simile vale in un certo senso anche per un documento di tipo testuale vista la diffusione di *word processors*⁴⁷ e la possibilità di produrre in rete documenti di tipo testuale in maniera collaborativa, a più mani, anche tra autori molto distanti tra loro.

L’ultima caratteristica del documento digitale cui abbiamo fatto riferimento: quella della fragilità, ha più a che fare con la difficoltà di conservazione che lo contraddistingue. Stefano Vitali analizzando la questione ha proposto un elenco dei problemi di conservazione della documentazione digitalizzata, spiegando come essa possa essere vulnerabile dinanzi a tre fattori: l’obsolescenza

⁴⁶ S. VITALI, *Passato digitale. Le fonti dello storico nell’era del computer*, Mondadori, Milano, 2004, p. 137

⁴⁷ Si tratta niente più che dei programmi di scrittura come Word della Microsoft.

dell'hardware; l'obsolescenza del software; la fragilità dei supporti di archiviazione. Un primo problema di conservazione riguarda i documenti digitalizzati alcuni anni fa che molto spesso, i software moderni non hanno possibilità di leggere o che addirittura, siano talmente datati da essere stati memorizzati su un supporto per il quale noi ad oggi non disponiamo di adeguati strumenti di lettura a livello di hardware (è il caso ad esempio dei vecchi dischi da 5,25"). Allo stesso modo anche i supporti di archiviazione digitale più datati, sottoposti anch'essi come è logico all'usura del tempo, possono smettere di funzionare condannando con essi, il loro stesso contenuto alla distruzione.

La questione è dunque molto intricata; ma possiamo davvero pensare di rinunciare alla tecnologia digitale e ad internet per i suddetti motivi? Non sarebbe più opportuno provare, nelle nostre ricerche sul web e davanti ad un documento digitalizzato, ad usare le dovute precauzioni ed accortezze? Se sì, in cosa potrebbero consistere tali accortezze? Per quanto riguarda la documentazione digitalizzata sembra quasi impossibile non incorrere nei difetti derivanti dalle sue caratteristiche. Diverso e probabilmente più ampio e complesso è il discorso che si può fare su internet e sulle possibilità che in esso si celano d'un dialogo proficuo con la storia e gli storici.

Anche in rete comunque, una delle cose cui lo storico dovrà fare maggiormente attenzione è proprio la "caducità" delle pagine on-line. Secondo Serge Noiret⁴⁸, uno dei più autorevoli studiosi del rapporto tra storia e multimedialità, essendo quasi sempre impossibile registrare giorno per giorno i vari processi di modifica di una pagina web (a volte è più che sufficiente l'inserimento di un solo link per modificarne il contenuto) bisognerebbe tener conto dell'ultima versione della pagina e dei documenti in essa contenuti. Inoltre sarebbe buona norma, tra gli autori e curatori dei siti *web*, riportare ad ogni modifica, la data dell'intervento nonché della pubblicazione stessa del sito. Ovviamente non accade quasi mai che webmaster o webdesigner si prendano tale premura; si rende dunque necessario come minimo, da parte dello studioso che

⁴⁸ S. NOIRET, *La storia contemporanea nella rete del «villaggio globale»*, in *La storiografia digitale*, a cura di D. RAGAZZINI, UTET, Torino, 2004, p.48.

intenda trarre da un sito web alcune informazioni, un comportamento vigile, e, nel caso in cui si voglia far esplicito riferimento ad un documento *on-line*, si ritenga opportuno indicare la data di consultazione della stessa risorsa elettronica.

Nell'ambito delle innumerevoli considerazioni e riflessioni di carattere metodologico che l'esplosione di uno strumento come internet porta a fare, è impossibile non considerare il fatto che internet è una innovazione piuttosto recente, ed in quanto tale - come ogni innovazione d'altronde - porta con se uno scontro tra due epoche. In questo caso a confrontarsi sono due fasi della storia della comunicazione: quella della carta e quella digitale. Quello cui abbiamo assistito negli ultimi quindici anni è un vero e proprio passaggio epocale di cui è paradigma l'evoluzione della *mail* in *e-mail*. A tal proposito è necessario evidenziare che, ove si generi una rottura tanto forte tra due epoche o fasi storiche, quasi sempre ci si imbatte in un altro confronto di carattere eminentemente generazionale con profonde ripercussioni su comportamenti, attitudini, inclinazioni dei due tronconi in cui la società inevitabilmente si divide: i giovani (per forza di cose capaci adeguarsi in fretta al cambiamento) e i meno giovani (assai più restii ad accogliere le trasformazioni più radicali come un qualcosa di positivo).

Neanche il campo delle scienze storiche, ovviamente, può sfuggire a questo tipo di realtà. Alla dimestichezza con cui gli studenti di storia utilizzano le tecnologie che il nuovo millennio ha messo loro a disposizione, fa da contraltare la sfiducia e la scarsa familiarità degli storici di "vecchia generazione" nei confronti di internet. D'altra parte proprio gli storici (o comunque gran parte di essi) restano ancorati e perfettamente a loro agio negli ambienti e con gli strumenti della ricerca storica "tradizionale", attribuendo al web un ruolo di secondo piano rispetto alla comunicazione storica scritta su carta. Anche per questo, come spiegano Gianfranco Bandini e Paolo Bianchini⁴⁹, la storia sul web è quasi sempre raccontata senza che si tenga minimamente conto del metodo e delle acquisizioni di storiografia. I giovani studiosi, per converso, fin troppo

⁴⁹ G. BANDINI, P. BIANCHINI, *Fare (la) storia in rete*, introduzione a *Fare storia in rete*, G. BANDINI, P. BIANCHINI (a cura di), Carocci, Roma 2007, p. 14

imbevuti di “cultura digitale”, non di raro ripongono nel web un’eccessiva fiducia e affidano ad esso gran parte delle proprie curiosità, anche in termini di ricerca, rischiando di accantonare gli strumenti di base della prassi storiografica. Si crea dunque una spaccatura, anche piuttosto profonda tra due diversissimi modi di rapportarsi al “nuovo”, senza grandi possibilità di mediazione.

La distanza tra “vecchio e nuovo” prima o poi dovrà, comunque, essere coperta. Tra le soluzioni proposte in tal senso ricordiamo qui quella di Atruro Gallia:

Questa distanza può essere ridotta da una parte se i programmi dei corsi di storia manterranno le nozioni di base di metodologia della ricerca storica, integrandola con una riflessione sui possibili approcci alla rete e alle sue potenzialità. Dall’altra se gli attuali professori saranno in grado di rendersi conto che internet non è il futuro ma il presente e cercheranno di conoscere ed utilizzare adeguatamente questo strumento⁵⁰.

Proprio quest’ultimo pare essere uno dei punti nodali della questione. Non si può più considerare internet, fanno notare Bandini e Bianchini, in termini futuribili, farlo «significa non conoscerlo [...] non possedere uno sguardo aggiornato su ciò che già esiste ed è disponibile sul *web*⁵¹». Il loro messaggio è rivolto non solo agli storici, ma a gran parte del mondo intellettuale. Essi dovranno capire prima possibile che il *web* è già qui, con tutte le sue straordinarie potenzialità e i suoi difetti e che dunque, sarà necessario «sperimentare nuove modalità di pubblicazione e di studio, sulle quali elaborare modellizzazioni e innovazioni⁵²». Nel caso della scienza di Clio in particolare, un tale progetto, dovrebbe evitare di lasciare la storia nelle mani dei “non storici” del *web*.

A tal proposito ci rifacciamo direttamente alle considerazioni di Antonio Criscione, per sottolineare come le tecniche di fruizione del prodotto culturale in rete e la possibilità, su cui ci siamo precedentemente soffermati dell’utente di interagire col prodotto stesso, pongano allo studioso di storia nuovi problemi

⁵⁰ A. GALLIA, *Lo storico nella rete*, in *Ad limina, percorsi storiografici di frontiera*, M. MERLUZZI (a cura di), Aracne, Roma 2008, op. cit., p. 295.

⁵¹ G. BANDINI, P. BIANCHINI, *Fare (la) storia in rete*, introduzione a *Fare storia in rete*, G. BANDINI, P. BIANCHINI (a cura di), Carocci, Roma 2007, p. 13

⁵² Ibidem.

riguardo ad «una modalità nuova e tutta da indagare di uso pubblico della storia⁵³». Sempre più spesso - fa notare Criscione - vengono realizzati siti web che si occupano di storia da istituzioni, fondazioni ed enti scientificamente riconosciuti; accanto ad essi tuttavia è sorta nel corso degli anni una grandissima quantità di portali creati e gestiti da singoli utenti che propongono visioni personali e, molto spesso, distorte della realtà storica. Ovviamente, non si può valutare un sito web che si occupi di storia solo a seconda dell'ente che ne ha in cura lo spazio virtuale, esistono, come fa notare Gallia, numerosi siti e portali realizzati da privati cui pure è universalmente riconosciuto un ottimo valore scientifico. In ogni caso, ma quel che a noi interessa, in questo contesto ricco di problemi ed in continua evoluzione, è cercare di spiegare come lo storico di professione possa rilanciare il proprio “prodotto ufficiale” come tale (e dunque distinto, dotato di una propria autenticità) agli occhi di un consumo occasionale ed indiscriminato.

Uno sguardo a ciò che accade al di là dell'Atlantico, laddove cioè per forza di cose, ci si è adattati prima alle nuove tecnologie, ci permette di dire che lì, tra gli storici e gli umanisti in generale, già risulta piuttosto diffusa la pratica di considerare le pubblicazioni elettroniche come dei normali titoli accademici, mentre nella vecchia Europa e, manco a dirlo, soprattutto in Italia, siamo ben lontani da questo traguardo. Tuttavia, fa piacere notare che, col passare degli anni, sia aumentato il numero delle monografie e degli articoli dedicati al rapporto “storia-nuove tecnologie” a testimonia di una crescente presa di coscienza del mondo accademico dei cambiamenti in atto. Cresce anche il numero delle riviste *on-line* e dei periodici a libera consultazione, senza però, che parimenti, si sia sviluppata una tecnica di elaborazione del testo elettronico in grado di sfruttare le enormi potenzialità del *web* (inserimento di link, riferimenti, documenti, fonti d'ogni genere). Le pubblicazioni *on-line* di fatto, sono a tutt'oggi in gran parte nient'altro che «la trasposizione in digitale di testi pensati

⁵³ A. CRISCIONE, *Sopravviverà la storia all'ipertesto?*, in *Web e Storia contemporanea*, P. FERRARI e L. ROSSI (a cura di), Carocci, Roma, 2006, p. 142.

per il cartaceo⁵⁴» e ciò non può che penalizzare in rete la storia degli storici al cospetto di quella dei non storici.

In conclusione potremmo dire che l'incredibile versatilità e la semplicità di utilizzo dello strumento internet, costituiscono per lo storico contemporaneo, alle prese con una concorrenza sempre più agguerrita, oltre che una possibilità, un problema di difficile soluzione. E' indubbio che internet sia in grado di aprire scenari rivoluzionari dal punto di vista della diffusione del sapere storico e non, è altrettanto vero però che qualora non si riuscisse a "controllare" il mezzo e i suoi contenuti, o ad operare i dovuti distinguo tra un "prodotto scientifico" ed uno "amatoriale", il rischio di una storia inquinata e deforme sarebbe elevatissimo.

Lo studioso ha certamente l'obbligo, come dice Gallia, di «valutare la qualità e la veridicità dei contenuti⁵⁵» in cui si imbatte sulla rete, la stessa cosa non si può dire invece del semplice fruitore, del dilettante a caccia di informazioni o di un semplice tuffo nel passato, come previsto dalla prassi diffusa dell'uso turistico della storia. L'internauta "turista di storia" tende a trattare immagini, filmati, scritti come ogni altro documento presente sul *web*, e ciò è in parte dovuto anche all'incapacità degli storici di mutare «la linearità del testo a vantaggio dell'*ipertesto* e delle pratiche e dei benefici che esso comporta⁵⁶».

Nel complesso possiamo notare che, sacche di resistenza tradizionalista a parte, volenti o nolenti gli storici stiano gradualmente prendendo confidenza con le nuove tecnologie della comunicazione. Prima che si riescano davvero a comprendere e dunque a sfruttare a pieno regime le potenzialità del mezzo internet, tuttavia, sarà necessario capire che il web, l'invenzione più rivoluzionaria nel campo della comunicazione e della trasmissione del sapere dopo quella della scrittura, ci proietta verso un mondo totalmente diverso da quello che conoscevamo. A tal proposito abbiamo riflettuto sulle insidie in cui lo storico (o il semplice studioso o appassionato di storia) può incorrere nel corso della propria navigazione, sia essa finalizzata alla ricerca, all'approfondimento

⁵⁴ Cit. A. GALLIA, *Lo storico nella rete*, in *Ad limina, percorsi storiografici di frontiera*, M. MERLUZZI (a cura di), Aracne, Roma 2008, p. 296.

⁵⁵ *Ibidem*.

⁵⁶ *Ivi*, p. 297.

di alcune tematiche, o più risponda ad un semplice impulso dettato dalla curiosità personale. Attraverso il proprio spirito critico, lo storico dovrà, infatti, sempre cercare di vagliare con attenzione l'attendibilità dei contenuti e dei documenti storici tratti dal world wide web, senza mostrarsi troppo "credulone", né tantomeno, diffidando eccessivamente e pregiudizialmente della storia digitalizzata.

Quanto alla possibilità di raccontare la "sua" storia in rete poi, abbiamo specificato che lo storico di professione dovrà al più presto comprendere che «Produrre ed esporre i risultati di una ricerca storica in maniera compatibile alla rete non vuol dire minarne la scientificità, ma si tratta di realizzare qualcosa di nuovo, se possibile, più completo, più accessibile, più fruibile, senza nulla togliere al valore dell'analisi storiografica e dei contenuti elaborati⁵⁷ ». Di strada in questo senso, ce n'è ancora tanta da percorrere.

Restare ancorati alla tradizione con la certezza di perdere (come sta accadendo in questi anni) un ruolo di rilievo all'interno della società, o gettarsi nella mischia riformulando i punti fermi di un mestiere antico ed importante? Dovrà essere lo storico a decidere quanto il compromesso tra tecnologia di un presente sempre proiettato nel futuro e narrazione del passato sia accettabile.

⁵⁷ Ivi, p. 322.

Capitolo II

2.1 Le nuove fonti per la storia

Nei capitoli precedenti abbiamo provato a descrivere, seppur in maniera molto rapida e schematica, le caratteristiche e gli elementi principali del delicato rapporto dello storico con i nuovi *media*. Dopo aver espresso a chiare lettere la nostra posizione sulla necessità di un riavvicinamento tra gli accademici e le nuove tecnologie della comunicazione, abbiamo anche provato a fare il punto della situazione, riguardo ai progressi che in questi ultimi anni sono stati indubbiamente fatti, in Italia come (soprattutto) all'estero, da un punto di vista teorico e pratico sul tema “storia e tecnologia”.

Avvalendoci delle ricerche di alcuni studiosi (i già citati Bandini, Bianchini, Vitali, Gallia, ecc...) siamo giunti alla matrice delle ragioni di un così difficoltoso rapporto, approfondendo in particolare le problematiche che sorgono dalla scarsa cura con cui viene trattata la storia in rete. Senza voler minimamente appoggiare l'atteggiamento di coloro che si mostrano diffidenti e scettici nei confronti del nuovo mezzo, abbiamo dimostrato come timori e remore a tal proposito, non siano del tutto infondati. Internet può essere certamente utile allo storico, allo stesso tempo è causa di numerosi problemi d'approccio alle fonti digitali sul cui valore i pareri degli studiosi risultano parecchio divergenti.

Ora, riallacciandoci al discorso di Merluzzi in “*Ad limina*” sulla necessità per la storia di un dialogo con in nuovi linguaggi e le diverse sensibilità espressive del XXI secolo⁵⁸, proveremo, seppur a piccoli passi, ad avvicinarci al nostro obiettivo: cercare di dimostrare non tanto che attraverso i videogiochi si possa insegnare la storia in modo corretto, o che i videogames possano essere studiati e analizzati come una vera e propria fonte (alla stregua delle fonti tradizionali),

⁵⁸ *Ad limina, percorsi storiografici di frontiera*, M. MERLUZZI (a cura di), Aracne, Roma 2008, p. 25

quanto piuttosto se essi siano in grado di trasmettere contenuti storici o, in parole povere, di narrare la storia, e in caso di risposta positiva, di dimostrare cosa e come essi narrano.

Consapevoli di attraversare un vero e proprio “campo minato” vista anche la scarsità di pubblicazioni e ricerche su un tale argomento, faremo leva sui lavori che in maniera più approfondita hanno trattato il tema dell’analisi dei mezzi d’espressione (tipici della cultura popolare) attraverso i quali negli ultimi anni s’è raccontata la storia. Ci soffermeremo in particolare sul tema della narrazione storica attraverso il cinema (facendo riferimento in particolare agli studi della Zemon Davis⁵⁹) attraverso il fumetto, e sulle analogie tra il gioco da tavolo e la video ludica. Solo dopo aver raccolto qua e là un’insieme di conoscenze e competenze utili per tentare l’approccio allo studio dei videogame, daremo il via al nostro tentativo usufruendo di diversi casi studio e tenendo sempre a mente il consiglio di Topolski⁶⁰ e Pomian⁶¹.

⁵⁹ N. ZEMON DAVIS, *La storia al cinema*, Viella, Roma, 2007.

⁶⁰ J. TOPOLSKI, *Narrare la storia. Nuovi principi di metodologia storica*, Bruno Mondadori, Milano, 1997.

⁶¹ K. POMIAN, *Che cos’è la storia*, Bruno Mondadori, Milano, 2001.

2.2 Alla ricerca di una metodologia: giochi da tavolo e video ludica

E' da qui che, a piccoli passi, inizia il nostro percorso di ricerca di un valido criterio d'analisi narratologica dei videogames a sfondo storico; e non potrebbe essere altrimenti viste le numerose affinità dei videogiochi (specie come vedremo il turn-based strategy⁶²) con i giochi da tavolo e i giochi di ruolo (GDR). Tutto parte da qui. La videoludica a sfondo storico, infatti, ha chiaramente il suo principale progenitore nel gioco da tavolo, del cui successo, soprattutto nei primi anni di vita, ha beneficiato in maniera evidente. Anche i videogames più nuovi ricalcano innegabilmente lo schema vincente del gioco da tavolo tradizionale, e proprio la capacità dei game-masters di riproporre quella struttura senza alterarne più di tanto il funzionamento, ha determinato da una parte il successo commerciale dei videogames, dall'altra, come vedremo, una vera e propria condanna a morte (o comunque ad un ruolo assai marginale) per il gioco da tavolo.

Ma quali sono in concreto le caratteristiche narratologiche del videogame? Quali le affinità e le differenze con il gioco da tavolo? E soprattutto quando e come s'è giunti a pensare che un gioco potesse raccontare la storia?

Nel suo saggio intitolato *“L'utilità e il danno del videogame per la storia”*⁶³ Matteo Bittanti, prova a darci una prima risposta. Il ricercatore italiano cita un'interessante intervista⁶⁴ tratta dal sito della CBS ad Henry Jenkins (professore di comunicazione, giornalismo ed arti visive alla University of Southern California, e co-direttore del MIT Comparative Media Studies) in cui lo studioso statunitense parlando del celeberrimo romanzo *“Guerra e Pace”* di

⁶² Un turn-based strategy game (gioco di strategia a turni) è un gioco di strategia in cui lo scorrere degli eventi (storici e non) è frazionato in varie parti distinte l'una dall'altra denominate turni o giri.

⁶³ M. BITTANTI, *L'utilità e il danno del videogame per la storia*, pubblicato in www.videoludica.com e scaricabile al link: <http://www.videoludica.com/news/gamestudies/saggio-sullutilita-e-il-danno-dei-videogiochi-per-la-storia?lang=it>

⁶⁴ W. VITKA, *Once Upon A time. Will Video Games Ever Have Their “Moby dick” or “Citizen Kane”?*, in www.cbsnews.com, 24 Marzo 2006, consultabile al link: <http://www.cbsnews.com/stories/2006/0323/techgamecore/main1434480.shtml> (consultato il 17/03/2010)

Tolstoj, sottolinea come a suo modo di vedere, lo scrittore russo nella stesura del testo cercasse chiaramente un modo per sfuggire ai limiti strutturali del romanzo. In effetti, nel corso della storia i vari personaggi si interrogano sui possibili scenari alternativi a quelli effettivamente realizzatisi attraverso il fluire degli eventi, cercando di capire cosa sarebbe potuto accadere se i russi o i francesi si fossero comportati in modo diverso. In buona sostanza potremmo dire con Bittanti, che «*Guerra e Pace* è un'applicazione della filosofia del “*what if*” (il “cosa se”)»⁶⁵.

E' un tentativo, quello di Tolstoj, che potrebbe benissimo essere considerato il primo esperimento concreto di storia contro-fattuale e ancor di più, una prova di fuga dagli schemi rigidi della trasmissione scritta su carta stampata.

Quel che è certo, secondo Jenkins, è che Tolstoj mostra disperatamente di essere alla ricerca di soluzioni simili a quelle che può offrire oggi un *game designer*. Egli prova al limite delle proprie possibilità a plasmare un *medium statico* come quello della letteratura, con l'intento di renderlo capace di simulare soluzioni alternative, rielaborando l'evento e le sue conseguenze.

Nelle proprie considerazioni, Jenkins si spinge anche oltre scrivendo: «Non è difficile pensare a “Guerra e Pace” e realizzare che questo romanzo voleva essere un videogame⁶⁶», sottolineando per altro come, a suo modo di vedere, un videogame realizzato sulla stessa traccia del romanzo, da un *game designer* con le stesse capacità narrative di Tolstoj, avrebbe potuto essere, non solo pari per qualità al romanzo, ma addirittura superiore⁶⁷. Al di là delle provocazioni di Jenkins, quel che a noi interessa sottolineare è dimostrare come, secondo uno dei più illustri studiosi delle varie forme di narrazione (dal fumetto all'animazione; dalla fiction tv alle pellicole cinematografiche, dall'horror al racconto per bambini) Tolstoj cercasse nuove soluzioni narrative, incontrando dei limiti strutturali insormontabili nella stesura del proprio romanzo.

⁶⁵ M. BITTANTI, L'utilità e il danno del videogame per la storia, pubblicato in www.videoludica.com e scaricabile al link: <http://www.videoludica.com/news/gamestudies/saggio-sullutilita-e-il-danno-dei-videogiochi-per-la-storia?lang=it>

⁶⁶ W. VITKA, *Once Upon A time. Will Video Games Ever Have Their “Moby dick” or “Citizen Kane”?*, in www.cbsnews.com, 24 Marzo 2006, consultabile al link: <http://www.cbsnews.com/stories/2006/0323/techgamecore/main1434480.shtml> (consultato il 17/03/2010)

In originale «It's not hard to look at War and Peace and say that this wanted to be a videogame»

⁶⁷ Ibidem.

In più, suggerisce Bittanti, non ci si può non accorgere del fatto che il tentativo di Tolstoj restò tutt'altro che isolato, anzi probabilmente proprio questa stessa tensione dello scrittore russo verso nuovi orizzonti della narrazione suggerì, nel 1976, allo scrittore di fantascienza Robert Heinlen, l'idea di realizzare un gioco in scatola basato sul suo celebre romanzo "*Fanteria dello spazio*" vent'anni prima della sua trasposizione cinematografica⁶⁸ (*Starship Troopers* del 1997). Proprio l'invenzione del gioco da tavolo (ancor più di quella del *libro game*) offre un'infinità di soluzioni al *giocatore-autore* (o *co-autore*) di realizzare una storia dal finale imprevedibile continuamente variabile, ed è per questo che possiamo considerare l'aspirazione di Tolstoj per la prima volta concretamente realizzata in "*Piccole guerre*" di Herbert George Wells⁶⁹. L'autore londinese nel 1913 redasse questa sorta di manuale di istruzioni per consentire anche ai figli della "*middle class*" di giocare al "gioco dei re". In esso sono contenute tutta una serie di descrizioni di scenari, truppe ed eserciti, volte proprio ad offrire una guida nella simulazione di battaglie con i soldatini. Wells aveva previsto l'utilizzo, su campi di battaglia improvvisati, di soldatini di stagno divisi in varie categorie (i fanti, i cavalieri e l'artiglieria) ai quali secondo regole molto precise aveva assegnato differenti compiti e caratteristiche.

Come spiega Bittanti «*Little wars* non è un semplice gioco letterario: è il manuale d'istruzioni di un gioco vero e proprio⁷⁰» e dunque, la sua importanza, nell'ambito della nostra ricerca non può essere sottovalutata. Con *Piccole guerre* Wells diventa a tutti gli effetti l'unico precursore di una ampia categoria di giochi (i così detti *wargame*) che tutt'ora spopolano tra giovani e non. Ora, è importante sottolineare che se Wells prevedeva nel suo "manuale" una dinamica di gioco fondata sull'abbattimento fisico delle mini riproduzioni dell'esercito avversario attraverso dei cannoncini a molla, col tempo, tale soluzione adottata nelle *Little wars* s'è evoluta; in particolare ha preso piede progressivamente

⁶⁸ Cfr. M. BITTANTI, *L'utilità e il danno del videogame per la storia*, pubblicato in www.videoludica.com e scaricabile al link: <http://www.videoludica.com/news/gamestudies/saggio-sullutilita-e-il-danno-dei-videogiochi-per-la-storia?lang=it>

⁶⁹ Titolo originale: "Little wars: a game for boys from twelve years of age to one hundred and fifty and for that more intelligent sort of girl who likes boys' games and books. Pubblicato per la prima volta nel 1913 da Frank Palmer.

⁷⁰ Cfr. M. BITTANTI, *L'utilità e il danno del videogame per la storia*, pubblicato in www.videoludica.com e scaricabile al link: <http://www.videoludica.com/news/gamestudies/saggio-sullutilita-e-il-danno-dei-videogiochi-per-la-storia?lang=it>

l'utilizzo del dado come strumento in grado di attribuire ad ogni singolo colpo d'offesa un valore numerico in qualche modo direttamente comparabile con un altro valore numerico: il punteggio della difesa. In tal modo, pur perdendo in un certo senso in "realismo", gli ideatori di wargame hanno potuto conferire ai giochi realizzati una certa elasticità, riducendone notevolmente la monotonia ed ampliando le soluzioni tattiche a disposizione dei giocatori. In parole povere col dado è stato possibile trasformare dei giochi fondati per lo più sull'abilità balistica, in veri e propri giochi di strategia⁷¹.

Il progetto di Wells, comunque, resta il *primum* da cui tutto è cominciato. Lo stesso Guy Debord, scrittore, regista ed autore del gioco "The game of war" vi si ispira chiaramente nel titolo. In questo suo lavoro il teatro della battaglia è riprodotto schematicamente all'interno di una scacchiera asimmetrica che, pur limitando inevitabilmente le possibilità di spostamento di ogni unità, è in grado di «riprodurre esattamente la totalità dei fattori che hanno a che fare con la guerra e più in generale con la dialettica di tutti i conflitti⁷²».

La struttura a scacchiera sembra essere diventato un presupposto irrinunciabile nella realizzazione di qualsiasi *war game*; essa è ormai davvero onnipresente, nel gioco da tavolo quanto (assai più sorprendentemente) nel videogioco. Nel primo caso (quello dei giochi da tavolo) pare abbastanza chiaro come uno schema rigido di spostamento delle varie unità possa favorire l'elaborazione di regole precise (entro precisi spazi) e, dunque, conferisca all'insieme una logica ed una funzionalità imprescindibile.

Nel secondo caso invece, è assai più difficile spiegare perché il *game designer* scelga di utilizzare la struttura a scacchiera. Per farlo innanzitutto ci proponiamo di ricordare che il *game designer* altro non è che un programmatore e che dunque dovrà mostrarsi in grado di realizzare, attraverso la stesura di una "lista" di comandi e sequenze di codici, una mappa di gioco (magari anche capace di modificarsi nel tempo) sulla quale far muovere le "pedine" dei vari giocatori previsti nella modalità *gameplay*⁷³. Si tratta di un lavoro molto lungo e

⁷¹ Ibidem.

⁷² L. BRACKEN, *Guy Debord: Revolutionary*, Feral House, 1997 Los Angeles, pp. 251.

⁷³ Tale modalità non è altro che quella del gioco nel suo svolgersi (sia esso un gioco in tempo reale o uno strategico a turni).

complesso, e che nel caso dei giochi più elaborati, richiede la collaborazione di numerosissimi esperti oltre che diversi anni di lavoro. E' facile intuire, dunque, le ragioni per le quali il game master decida di utilizzare a sua volta uno schema geometrico, in grado di semplificare enormemente le procedure di sviluppo del videogioco e di ridurre al minimo *bug*⁷⁴ ed errori.

In ogni caso, è importante tenere a mente che quando parliamo di struttura a scacchiera, sia nel caso del gioco da tavolo che nel videogame, facciamo riferimento a quel tipo di schema di gioco per cui le unità dei vari giocatori sono disposte come suggerito dal regolamenti in spazi determinati e separati l'uno dall'altro, e solo entro questi spazi possono muoversi ed interagire. Nella fase attiva del gioco, quella cioè durante la quale il giocatore può gestire le potenzialità delle proprie "pedine" facendole muovere, esse potranno spostarsi tra i vari spazi secondo il numero delle unità di movimento consentite loro dal regolamento. Tali spazi possono assumere le sembianze irregolari di "territori" tra loro confinanti (come nel caso di *Risiko* o di *Axis & Allies*) o di semplici caselle.



Figura 1: Riproduzione della mappa di Risiko

⁷⁴ In informatica il termine bug (o baco) identifica un errore nella scrittura di un programma (software).

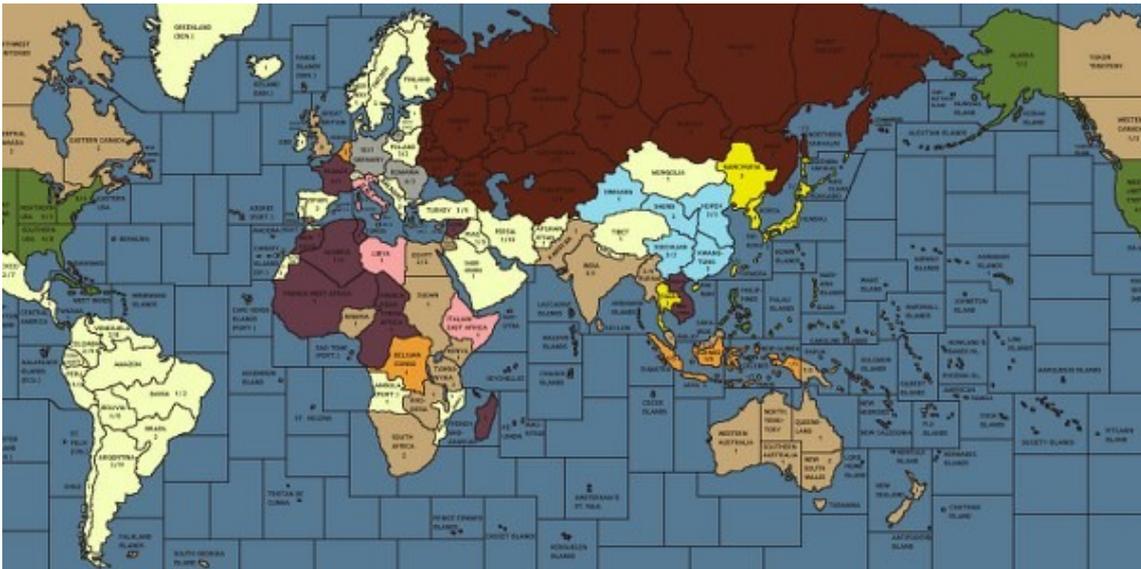


Figura 2: Riproduzione della mappa di Axis & Allies

La struttura a scacchiera sembrerebbe dunque, tra i videogiochi, quella che più si confà ai cosiddetti “turn-based strategy games” (giochi di strategia a turni), oltre che ai giochi da tavolo. Quest’ultimi, per loro stessa natura, non possono prescindere da un ordine prestabilito di gioco in cui, uno alla volta (secondo turni appunto), i vari giocatori gestiscono le mosse a disposizione. Eppure, Carlo Molina in “*Age of Empires, Simulazione video giocata della vita*”, ci fa notare che anche per i creatori dei cosiddetti RTS⁷⁵ (i videogiochi di strategia in tempo reale) la struttura a scacchiera è e resta un punto di riferimento.

Sono gli scacchi, in primo luogo, ad offrire le “coordinate cartesiane” del mondo RTS. Nei primi RTS come *Dune II* (Westwood Studios 1992) e in alcuni giochi di strategia *Turn-Based* che influirono in modo significativo sul *real-time*, come *Civilization* (Microprose 1994) è ancora possibile visualizzare la mappa di gioco come una griglia o casellario di quadratini che ricorda, più che un planisfero, una vera e propria “scacchiera”. Come negli scacchi, le diverse unità di gioco RTS si muovono sulle caselle in modo specifico (in AOE uno *scout* a più libertà di movimento di un *villager*, come la regina rispetto all’alfiere) e non tutte le caselle del quadrante sono accessibili a qualsiasi unità (le imbarcazioni non camminano sulla terra ferma; l’alfiere su quella bianca non può spostarsi su quelle nere). Rispetto agli scacchi però, il quadrante della mappa RTS è articolato in modo più complesso. Dalla semplice opposizione binaria di caselle bianche e nere, si passa a configurazioni variabili di *passable/impassable tiles*, caselle che possono cambiare valenza nel corso del gioco⁷⁶.

⁷⁵ Dall’inglese *Real Time Strategy*.

⁷⁶ C. MOLINA, *Age of Empires, simulazione video giocata della vita*, Unicopli, 2003, op. cit., pp. 16-17.

La precisazione di Carlo Molina sugli RTS ci aiuta a capire quanto sia profondo il legame tra i giochi da tavolo e i videogames di ogni genere. Tale legame risulta assai più evidente nel caso dei giochi di strategia a turni ma è ben presente (pur mistificato dall'effetto di simultaneità) anche nei giochi di strategia in tempo reale. Tuttavia, ai fini della nostra riflessione sulle capacità dei videogiochi di narrare la storia, dobbiamo tenere a mente che quel che a noi interessa maggiormente è il prodotto videogioco così come appare al suo fruitore. Non abbiamo né l'intenzione, né, tantomeno, le capacità di approfondire il discorso riguardante il meccanismo ideato dal *game designer* nello sviluppo del proprio progetto; quel che conta per noi è il risultato di quello stesso lavoro. Dunque, il fatto che anche nei *real-time* sia adottata a livello di programmazione una struttura a scacchiera, è un dato che nell'ambito della nostra ricerca riveste un'importanza secondaria. Assai più importante sarà, come spiega lo stesso Molina il fatto che «Rispetto agli scacchi [...] la natura delle mosse appare alterata. Negli RTS il movimento delle unità si può quantificare in termini di tempo [mentre] negli scacchi il flusso del tempo non è una variabile decisiva⁷⁷». Proprio questa differenza sarà alla base della nostra scelta di dividere in due categorie i videogiochi storici in *real time* da quelli *turn-based*.

Come avremo modo di approfondire in seguito, nei primi il fluire ininterrotto del tempo suggerirà una lettura continua degli eventi storici, nei secondi, per converso, il racconto storico del videogame sarà caratterizzato da una sospensione a cadenza regolare. Ogni volta che il giocatore (essendo il suo turno) avrà facoltà di rendere attive le proprie unità sulla mappa, divenendo di fatto “agente di storia”, il tempo si fermerà dandogli la possibilità di riflettere su ogni singola mossa.

⁷⁷ Ivi, p. 17

2.2.1 Gioco da tavolo e videogioco, similitudini e differenze

Nel percorso sin qui tracciato abbiamo mostrato quanto sia profondo e indissolubile il rapporto tra il gioco da tavolo e la sua diretta evoluzione: il videogioco di strategia. Abbiamo avuto modo di vedere come tale legame si sia creato e sia maturato fino ad oggi tanto nel *real-time* come nei *turn-based strategy game*. Ora non resta che sottolineare il fatto che questo stesso legame, evidente nella riproposizione di una struttura a scacchiera nei *turn-based strategy games*, costituisce la principale similitudine tra i giochi da tavolo e la video ludica.

La riproposizione dello schema a turni, mostratosi vincente nell'ambito dei giochi da tavolo, fu l'arma cui i primi game designer affidarono le loro scarse speranze di successo; speranze poi, tutt'altro che disattese visti i volumi raggiunti dall'industria del videogame strategico a sfondo storico negli anni successivi. Tale schema si dimostrò valido e applicabile nelle prime produzioni nel settore *strategy* (basti pensare al primo *Cid Meier's Civilization*) e, pur essendo stato "superato" dal più complesso ed evoluto schema di gioco *real-time*, resistette nel tempo e fu riproposto con successo in numerosissimi casi (uno su tutti quello della serie *Total War* della casa statunitense *Activision*).

L'evoluzione nelle potenzialità dei *software* che portò all'inizio degli anni '90 alla *real time strategy*, di cui sono esempi perfetti (per quanto riguarda l'ambientazione storica) *Age of Empires* ed *Empire Earth*, pur non essendo in grado di scalfire il successo del sistema *turn-based*, fu una prima dimostrazione di quanto fossero superiori le potenzialità di sviluppo dell'industria video ludica rispetto a quella dei vecchi giochi da tavolo, e dunque anche delle differenze importanti tra queste due realtà. Il videogioco da quel momento avrebbe fatto corsa a se, rivelandosi assai più fruibile ed infinitamente più capace di trarre a se l'attenzione dell'utenza mondiale.

La differente capacità d'intrattenimento dei videogames rispetto ai giochi da tavolo si rivelò anzi tutto nella possibilità di cimentarsi nel gioco anche in perfetta solitudine, senza che dunque fossero presenti con la mente e col

corpo degli avversari “umani”; tuttavia, in alcuni casi questa assenza poteva essere avvertita come un difetto a causa della scarsa “intelligenza artificiale⁷⁸” delle unità e degli eserciti gestiti dal computer. Ben presto però, grazie ad internet, anche lì fu possibile sfidare avversari veri. La rete rese possibile l’interconnessione tra videogiocatori assai distanti tra loro e concorse in maniera significativa al successo degli strategici in tempo reale; nello strategico a turni invece, non fu prevista la possibilità di giocare *on line* dato che, concluso il proprio turno, ogni singolo giocatore avrebbe dovuto attendere i ragionamenti e le pause degli avversari troppo a lungo.

Tra le differenze principali tra video ludica e gioco da tavolo, dobbiamo certamente annoverare anche la possibilità, nella realtà virtuale del videogame, di salvare la partita in ogni momento, provando in uno stesso scenario e con gli stessi avversari le più disparate soluzioni di gioco. Non che al gioco da tavolo e ad un gruppo di affiatati giocatori manchi la possibilità di scegliere in ogni momento di sospendere la partita o di ricominciare da un punto prestabilito per verificare soluzioni alternative, ma bisogna ammettere che se nel videogame, una tale decisione può essere presa autonomamente senza consultare alcun parere (neppure quello degli avversari), nella realtà del gioco da tavolo, una tale procedura richiede logicamente il pieno accordo tra le parti.

Sotto il punto di vista della quantità delle storie possibili (o delle possibilità narrative cui noi siamo interessati) dunque, il videogioco pare davvero surclassare il gioco da tavolo; anche per questo pensando a *Guerra e pace* Jenkins, descrive l’aspirazione di Tolstoj come realizzabile più in ambito video ludico. Un’altra cosa che certamente è possibile riprodurre nella realtà virtuale del videogioco mentre risulta impensabile in un gioco da tavolo, è la dinamica del tempo reale. Solo un software può gestire il movimento simultaneo delle innumerevoli unità di una o più fazioni, calcolando al contempo i numeri delle interazioni tra esse, le conseguenze che ne derivano e le reazioni che devono logicamente seguire a tali interazioni.

⁷⁸ Con l’espressione “intelligenza artificiale” (IA) si intende generalmente la capacità del computer di svolgere funzioni e ragionamenti tipici della mente umana. Nel caso dei videogame di strategia si fa riferimento alla capacità del programmatore di insegnare alle fazioni gestite dal computer a pensare come degli esseri umani.

Le affinità e le somiglianze tra il gioco da tavolo e i videogames, comunque, non si limitano affatto al solo evidente legame tra le due realtà nell'ambito del genere "strategico militare". Esiste infatti un vero e proprio universo di videogiochi di tipo differente, i cosiddetti CRPG (*Computer Role-Playing Game*) che debbono a tutti gli effetti essere considerati frutto dell'evoluzione dei giochi di ruolo. I primi giochi di ruolo furono ideati e realizzati negli anni '60 nella società per *wargame* dell'Università del Minnesota. In quello stesso periodo, il grande appassionato Gary Gygax era alle prese con un progetto molto particolare, che in qualche modo seguiva la pista delle ricerche universitarie in corso: si trattava del primo *wargame* ad ambientazione medievale (una novità assoluta visto che la quasi totalità dei *wargame* dell'epoca era ispirata ad eventi bellici assai più recenti e per lo più caratterizzati da armi moderne) poi pubblicato sotto il titolo "*Chainmail*". Esso comprendeva anche alcuni elementi *fantasy* (maghi, incantesimi, draghi, ecc...), elementi che avrebbero successivamente rivelati vincenti nell'ambito del genere "di ruolo".

Il modello ideato da Gygax fu ripreso da Arneson in una nuova ambientazione denominata *Blackmoor*, in cui fu introdotto il concetto di "esperienza". Dal confluire delle idee tra Gygax e Arneson poi, nel 1974, nacque il gioco che davvero cambiò la storia: quel *Dungeons & Dragons* che sarà considerato poi il primo vero gioco di ruolo moderno e che avrà un'influenza fortissima sui futuri sviluppi del genere in questione e sulle sue riproposizioni nel virtuale con i primi CRPG (*Computer Role-Playing Game*).

Nel gioco di ruolo propriamente detto, un giocatore chiamato generalmente "Master" racconta una storia, mentre gli altri assumono il ruolo dei personaggi della storia narrata. A volte i personaggi sono ideati da i singoli partecipanti, altre volte dal Master, e si muovono in modo immaginario o simulato con precise e complesse regole interne. Ogni personaggio è caratterizzato da svariate caratteristiche a seconda del tipo di ruolo (ad esempio forza destrezza intelligenza, carisma, ecc...) generalmente definite tramite punteggi. Il compito dei giocatori (PG o personaggi giocanti) è quello di interpretare le azioni dei personaggi e le loro reazioni nel contesto immaginario che il Master crea attorno

a loro⁷⁹. Essi spesso e volentieri dovranno, nel contesto del gioco, anche confrontarsi con una lunga lista di nemici (creature reali e fantastiche) tutti classificati come PNG (personaggi non giocanti) oltre che con le forze avverse che caratterizzano l'ambientazione scelta dal *Master* (violenti fenomeni meteorologici, forze divine e politiche).

A narrare la storia, dunque, è il solo *Master*, attorno ad esso però, e alla traccia più o meno fantasiosa che è in grado di realizzare, si svolgono gli eventi e hanno luogo le prove cui i vari PG saranno sottoposti. Le coordinate spazio temporali delle ambientazioni avranno comunque sempre un unico autore e ciò, nel caso dei giochi di ruolo a sfondo storico, significa che il *Master* è a tutti gli effetti il narratore di una sua visione del passato.

Il CRPG non fa altro che riprendere in toto la struttura e le componenti principali del gioco di ruolo. I *Computer Role-Playing game* riscossero sin da subito un certo successo, ma ciò che li rese davvero unici, anche a dispetto dei tradizionali GDR da tavolo, fu la rete, e la possibilità di giocare *on line* condividendo con utenti di altri paesi e continenti, gli stessi scenari, le stesse ambientazioni e le stesse missioni. Anche qui i giocatori si trovarono a prendere le parti di alcuni personaggi (guerrieri, stregoni, orchi) giocanti.

Ovviamente, nel videogioco di ruolo a differenza del GDR tradizionale, a sostituirsi al Master nella narrazione della storia, sarà il *game designer*, ma a ben vedere esso, più che dettare in prima persona le regole e la traccia del gioco attraverso finestre di descrizione e racconto, sceglierà come figure tramite della propria volontà narrativa alcuni personaggi (maghi, anziani, saggi, ma anche fanciulli, folletti, fate e animali fantastici) incaricati di suggerire via via, ai vari giocatori, diversi compiti più o meno onerosi di cui dovranno farsi carico. Nel gioco di ruolo, ogni elemento della realtà immaginifica descritta dal *Master* contribuisce alla costruzione della storia, allo stesso modo nel CRGP ogni personaggio non giocante, ogni sua parola, ogni singolo oggetto (spesso e

⁷⁹ http://it.wikipedia.org/wiki/Gioco_di_ruolo - consultato il 18 marzo 2010

volentieri anche utilizzabile dal PG nel gioco) può contribuire alla narrazione propriamente detta.

L'insieme delle considerazioni sin qui raccolte potrà tornarci assai utile nell'ambito dell'analisi dei *Computer Role-Playing Game* (a sfondo storico ovviamente) che affronteremo nei prossimi capitoli, anche perché da una struttura tipica del “gioco di ruolo” (molto spesso ispirata ad ambientazioni storiche ma altrettanto spesso contaminate da elementi *fantasy*) hanno attinto indifferentemente *game designer* più orientati alla realizzazione di videogiochi d'avventura o d'azione (è il caso ad esempio di ASSassin's Creed). La suddetta capacità del CRPG di narrare anche attraverso l'insieme degli elementi che ne caratterizzano gli scenari e le ambientazioni, sarà alla base della nostra proposta di offrire un parallelo tra il modo di raccontare la storia dei CRPG e il paradigma storiografico degli anni '60 che prese il nome di *microstoria*.

2.3 Alla ricerca di una metodologia: fumetti e video ludica

Se nel paragrafo precedente abbiamo ripercorso, seppur brevemente, la storia del gioco da tavolo dalle sue origini fino a oggi, giungendo anche a parlare dei videogames e dei legami che intercorrono tra questo nuovo *medium* e il suo diretto progenitore “in scatola”, quel che ci proponiamo di fare ora, è tracciare un percorso simile che ci porti a mettere l’uno di fronte all’altro sempre i videogames, ma stavolta con i fumetti.

Il nostro discorso, orientato alla ricerca della piena comprensione del videogame come strumento di diffusione del sapere e, nel nostro caso, di narrazione degli eventi del passato, ci porta a comparare il fumetto al mondo video ludico per varie ragioni. Innanzi tutto il fumetto, come il videogame, prima di assurgere al rango di vero e proprio genere letterario (quale si ritiene che sia oggi) era considerato alla stregua degli altri fenomeni culturali di consumo. Erano in molti, infatti, a condividere l’opinione per cui si trattava nient’altro che dell’ennesimo prodotto, anche abbastanza scadente, dell’industria culturale. Tale stato di cose si evolvse solo a partire dagli anni Sessanta grazie all’interesse di alcuni intellettuali (Umberto Eco e non solo) che si mostrarono per primi interessati a comprenderne il vero valore, ma anche in virtù dei passi avanti compiuti dagli stessi autori dei fumetti, a livello grafico e di sceneggiatura.

In secondo luogo il paragone tra il fumetto e il videogame si rende necessario, se si considera che questo strumento non più nuovissimo, presenta delle caratteristiche che lo rendono unico ed originale. Esso è in grado infatti di coniugare perfettamente 3 diversi tipi di linguaggio (testuale, discorsivo, grafico) in un’ibridazione che, come sua prerogativa principale, tanto somiglia a quella che in qualche modo si crea nel *medium* videoludico. Anche nel caso dei videogiochi abbiamo infatti una sovrapposizione di messaggi e supporti medialità di vario genere.

In ultima analisi dobbiamo necessariamente sottolineare che un confronto diventa pressoché inevitabile se si pensa a quell’aspetto caricaturale e, per l’appunto, prettamente fumettistico che caratterizza numerosissimi videogames

anche di successo. Un aspetto quest'ultimo assai diffuso, e cui dedicheremo molta attenzione nell'approccio ai vari videogiochi che prenderemo in esame nei vari casi studio data la sua capacità di sdrammatizzare l'evento storico (spesso tragico e violento) che viene raccontato.

2.3.1 Gli anni Settanta e la nascita della *Graphic novel*, i fumetti diventano “seri”

Secondo Ludovica Longobardi, che proprio alla narrazione della storia attraverso i fumetti ha dedicato un saggio⁸⁰, anche questo mezzo di comunicazione ha dimostrato, ormai da qualche tempo, di essere maturato definitivamente e di potersi dunque occupare degli argomenti più diversi. I primi tentativi in tal senso furono quelli delle *graphic novel*⁸¹. Questo genere assai particolare di fumetto, nato sul finire degli anni Settanta, causò una vera e propria rivoluzione da un punto di vista contenutistico; esso per usare le stesse parole della Longobardi:

ha lanciato ai lettori una sfida senza precedenti, vale a dire l'inserimento nel fumetto di tematiche contraddistinte da una maggiore “serietà”, la proposta di comunicare argomenti fino a quel momento riservati ad altre forme di narrativa considerare “nobili”: il romanzo il cinema la canzone, il teatro e le diverse espressioni artistiche⁸².

Tale sfida fu vinta senza problemi dal fumetto, tanto che, ad oggi, nessuno mette in dubbio che questo mezzo di comunicazione costituisca una realtà a parte, e sia da considerare a tutti gli effetti come un vero e proprio genere letterario. La stessa cosa non si riesce ancora pensare invece dei videogiochi, nei confronti dei quali (nonostante i volumi del mercato che l'industria videoludica è in grado di smuovere) persiste un atteggiamento superficiale e di scarso interesse da parte degli storici e degli intellettuali in genere. Quel che colpisce maggiormente è che,

⁸⁰ L. LONGOBARDI, *Lo storico nella rete*, in *Ad limina, percorsi storiografici di frontiera*, M. MERLUZZI (a cura di), Aracne, Roma 2008.

⁸¹ Con l'espressione *graphic novel* (in italiano romanzo grafico) si intende un particolare tipo di fumetto in cui le storie sono più lunghe, autoconclusive e in genere rivolte ad un pubblico adulto.

⁸² L. LONGOBARDI, *Lo storico nella rete*, in *Ad limina, percorsi storiografici di frontiera*, M. MERLUZZI (a cura di), Aracne, Roma 2008, op. cit., p. 239.

anche se da diversi anni i creatori di videogames si dedicano senza remore alla narrazione e dunque all'interpretazione di numerosissimi eventi storici, oggi l'atteggiamento più diffuso da parte degli studiosi resta quello improntato sulla convinzione che tanto "è solo un videogioco!". Si tratta di un atteggiamento che muta solo in casi sporadici, quando davvero cioè, l'argomento trattato dai *game designer* pare fuori luogo. E' il caso ad esempio del polverone scatenatosi in seguito all'annuncio da parte della Konami⁸³ del lancio sul mercato di un videogame ambientato a Fallujah nei sei giorni di violenza e guerriglia urbana che caratterizzarono la fase più calda dell'attacco via terra dei marines all'esercito iracheno⁸⁴, o dei vari videogames che inneggiano alla violenza e ad un comportamento deviante (si pensi alla serie di *Gran Theft Auto*).

Quale che sia ad oggi l'atteggiamento degli intellettuali nei confronti del videogioco, comunque, noi cercheremo di avvicinarci a piccoli passi allo studio del videogame a sfondo storico e dei suoi contenuti, considerando a tutti gli effetti, questo nuovo *medium*, come uno strumento di comunicazione dotato di un'efficacia senza precedenti. In questo senso il percorso già tracciato dalla Longobardi nell'analisi del fumetto a sfondo storico, ci tornerà più che utile vista la metodologia d'approccio molto simile a quella da noi preannunciata.

Come noi, la Longobardi si chiede: «è possibile ricorrere ai fumetti per veicolare contenuti storici? Si può fare e in che modo storia attraverso i fumetti?⁸⁵». Domande cui è necessario rispondere prima di scartare a priori qualsiasi ipotesi di confronto con i messaggi veicolati dai nuovi *media*. Nel porsi tali quesiti la Longobardi cerca anche di non perdere di vista gli elementi imprescindibili della narrazione storica, facendo leva sulle considerazioni della Hayden White sulla narrazione della storia come artificio letterario.

In ogni caso, prima di approfondire il discorso della capacità del *medium* fumetto di trasmettere contenuti storici, si renderà necessario un breve *excursus* sulla storia del mezzo di comunicazione in questione a partire dagli anni Settanta;

⁸³ Famosa casa nipponica di progettazione e sviluppo di videogiochi, fondata nel 1969.

⁸⁴ Cfr. Articolo di Federico Cella del 28/04/2009 al link: http://vitadigitale.corriere.it/2009/04/videogioco_su_fallujah_la_kona.html (consultato il 18/03/2010)

⁸⁵ L. LONGOBARDI, *Lo storico nella rete*, in *Ad limina, percorsi storiografici di frontiera*, M. MERLUZZI (a cura di), Aracne, Roma 2008, p. 241.

da quando cioè, si cominciò a pensare alla possibilità di un'evoluzione di carattere contenutistico che portò alla nascita delle già citate *graphic novel*.

2.3.2 Intrattenimento ed educazione, dalla *graphic novel* all'*educational comics*

Il nuovo genere comparso la prima volta (e per la prima volta fu ad esso associato tal nome) nel 1978 grazie a Will Eisner, autore del romanzo grafico dal titolo *Contract with God*⁸⁶. Si tratta di un fumetto autoconclusivo dalla griglia irregolare, uno schema che non sarà ripreso in toto dalle produzioni successive ad esso assimilabili. Numerose saranno infatti le produzioni a puntate e dalla struttura diversa, come quella di Gianfranco Manfredi dal titolo *Volto Nascosto*⁸⁷, sulla quale la Longobardi prova ad applicare un metodo d'analisi da lei stessa elaborato. Ciò che accomuna queste varie produzioni pur molto diverse e distanti nel tempo tra loro, è ovviamente il contenuto.

Come detto con *Contact With God* si cominciò a pensare seriamente alla possibilità di trasformare il fumetto in uno strumento di comunicazione più "serio", capace di sottrarsi alla consuetudine che lo voleva più atto a trattare storie leggere, fruibili, per un pubblico giovane o poco istruito. Eisner operò anche una prima importante distinzione tra i due campi d'applicazione principale del fumetto: quello dell'intrattenimento e quello dell'istruzione. Per quanto riguarda questo secondo ambito inoltre lo stesso autore ideò e realizzò, per conto dell'esercito, dei veri e propri manuali di istruzione (gli *educational comics*) destinati ai soldati e pubblicati sulla rivista *Army motors*. Anche in Italia di recente abbiamo avuto esempi di fumetti espressamente dedicati al mondo dell'educazione e della scuola, è il caso ad esempio di *Lupo Alberto* realizzato da Silver nel 1994.

⁸⁶ W. EISNER, *Contratto con Dio*, in *L'arte di Wille Eisner*, Classici Repubblica, serie bianca n. 33, 2003.

⁸⁷ G. Manfredi, *Volto Nascosto*, Sergio Bonelli Editore, Milano, 2007

Sulla stessa lunghezza d'onda di Eisner e della prima *graphic novel* si posero altri autori come Alan Moore⁸⁸ e Jiro Taniguchi⁸⁹, ma ancor di più il genere del romanzo grafico servì ad aprire la strada ad ulteriori interessanti sperimentazioni. E' il caso ad esempio della recente proposta di *graphic journalism* lanciata dalla casa editrice BeccoGiallo.

Nata nel 2005, essa prevede una serie di pubblicazioni monografiche su eventi di carattere storico e sociale e, nondimeno, veri e propri servizi di cronaca; tra gli argomenti trattati troviamo fatti di cronaca nera, cronaca storica, cronaca estera e biografie. Proprio nell'ambito della cronaca storica, che a noi interessa più direttamente vediamo quanto sia stato sensibile l'impegno degli sceneggiatori nel raccontare storie anche molto particolari, come quella della banda della magliana, del terremoto del Friuli, della strage di bologna, del sequestro di Aldo Moro di Ustica, di Chernobyl o addirittura del genocidio in Rwanda nel 1994⁹⁰. Quella del BeccoGiallo resta un'esperienza unica e di grande valore, anche e soprattutto, se si pensa all'ottimo lavoro di approfondimento svolto da autori e sceneggiatori, non tanto per la realizzazione delle storie da raccontare, quanto piuttosto per munire le storie stesse di un ampio corredo di strumenti atti a facilitarne la comprensione. A monte sono infatti inserite, tra le altre cose, spiegazioni degli autori riguardo alle scelte effettuate in materia di trasposizione dell'evento dalla sua realtà a quella del fumetto. Si tratta di un particolare accorgimento adottato dagli sceneggiatori che la dice lunga sull'importanza che essi stessi attribuiscono al proprio lavoro, e che difficilmente possiamo ritrovare svolto con la stessa accuratezza anche nei film, nei romanzi o nelle fiction a sfondo storico.

⁸⁸ Autore della serie supereroistica *Watchmen*, ma soprattutto delle *graphic novel* *From Hell* e *V for Vendetta*

⁸⁹ Autore giapponese tra i più apprezzati in europa per la sua produzione di manga e *graphic novel*.

⁹⁰ Cfr. L. LONGOBARDI, *Lo storico nella rete*, in *Ad limina, percorsi storiografici di frontiera*, M. MERLUZZI (a cura di), Aracne, Roma 2008, p. 259.

2.3.3 Il fumetto come mezzo di comunicazione e come genere letterario

Il fumetto, dunque, come abbiamo visto, fin dagli anni Settanta è riuscito via via ad emanciparsi dalla condizione di prodotto culturale di basso livello assurgendo al rango più nobile di strumento di comunicazione di massa capace di veicolare contenuti di grande importanza sociale ed culturale. Tuttavia come ci ricorda la Longobardi:

in un'ottica volta alla ricerca di una sintesi tra il fumetto e la disciplina storica, bisogna tener conto che quest'ultima deve inesorabilmente mirare a soddisfare il criterio di veridicità dei fatti che racconta, mentre il fumetto si interessa maggiormente a quelli di credibilità e verosimiglianza. Una differenza sostanziale tra i due ambiti è sicuramente questa: ciò che ci si aspetta dallo storico, come anche dal giornalista, è che concentri i suoi sforzi nel raccontare il mondo e nell'interpretarlo; mentre all'autore del fumetto si chiede che utilizzi storie e personaggi particolari per raccontare mondi e persone in generale⁹¹.

Una differenza non da poco, che sarà utile tener a mente anche nel nostro progetto di studio del messaggio dei videogames a sfondo storico. Noteremo, spesso e volentieri come la sintesi dei due diversi compiti ascritti allo storico e al fumettista porti, nel videogame a sfondo storico, alla nascita di personaggi che in qualche modo incarnano l'idea del passato secondo luoghi comuni e stereotipi diffusi. Tuttavia questa differenza secondo l'autrice del saggio, non preclude assolutamente la possibilità di interrogarsi sul fumetto (come sul videogame) come strumento di diffusione della conoscenza storica o comunque di racconto del passato.

Nel progetto messo a punto dalla Longobardi, l'analisi dei contenuti del fumetto si realizza a partire dagli spunti offerti dalla Haiden White sulla possibilità di trasmettere contenuti storici attraverso forme narrative "non convenzionali". Lo stesso autore del testo dal titolo "*Forme di storia. Dalla realtà alla narrazione*⁹²" esprime serie perplessità sulla possibilità di una

⁹¹ L. LONGOBARDI, *Lo storico nella rete*, in *Ad limina, percorsi storiografici di frontiera*, M. MERLUZZI (a cura di), Aracne, Roma 2008, op. cit., p. 253.

⁹² H. WHITE, *Forme di storia. Dalla realtà alla narrazione*, Carocci, Roma 2006.

narrazione storica corretta da un punto di vista metodologico, nelle suddette forme. Secondo lei bisognerà, infatti, tenere a mente che, per quanto un'operazione letteraria possa essere svolta dall'autore secondo un certo rigore storico e precisi parametri di veridicità, resterà pur sempre un'operazione letteraria, ed in quanto tale, sarà sempre soggetta al rischio di perdere i principi basilari di oggettività e fedeltà al vero.

Di fatto, lo stesso White ammette che fare storia, ovvero trasmettere conoscenza storica, presuppone una trasposizione di contenuti storici in forma narrativa e che tale operazione di per sé è solo in parte costruzione letteraria⁹³. Quel che la White cerca di spiegare è che, non è possibile per chi narra rinunciare in toto alle strutture riconoscibili dal lettore, quali quelle della favola e dell'intreccio e ciò per lo storico può comportare qualche problema dato che il suo lavoro consiste nel trasporre un oggetto storico fattuale (e dunque reale) in forma letteraria (che per sua stessa natura è ha molto a che fare con la fantasia). In particolare a creare problemi allo storico aspirante romanziere, fumettista, o (perché no?) game designer, potrebbe essere "l'elemento di immaginazione". «Se esso – spiega la White – è presente [ciò che è raccontato] cessa del tutto di essere storia e diventa un genere ibrido, prodotto di un'unione bizzarra, sebbene non innaturale, tra storia e poesia⁹⁴». Tutto dipenderà dunque, dalla capacità dello storico di adattarsi al mezzo con cui ha a che fare.

Nel quadro dei nostri studi, risulterà particolarmente interessante soffermarsi sulle riflessioni della White riguardo a una delle più famose opere fumettistiche degli ultimi anni, *Maus* di Art Spiegelman⁹⁵. L'opera *sui generis* del fumettista americano, che nel 1992 si aggiudicò il primo premio allo Special Awards del Premio Pulitzer, tratta il delicato tema dell'Olocausto in modo assai particolare, con sarcasmo, sfruttando uno stile molto originale per il fumetto in bianco e nero. Il carattere provocatorio della trama tracciata da Spiegelman si rafforza se si considera che prima di *Maus*, non si ha notizia di casi in cui un semplice

⁹³ Cfr. L. LONGOBARDI, *Lo storico nella rete*, in *Ad limina, percorsi storiografici di frontiera*, M. MERLUZZI (a cura di), Aracne, Roma 2008, p. 254.

⁹⁴ H. WHITE, *Forme di storia. Dalla realtà alla narrazione*, Carocci, Roma 2006, p. 17.

⁹⁵ A. SPIEGELMAN, *Maus*, Einaudi, Torino 2000.

fumettista abbia sfruttato un mezzo popolare e considerato di “basso” livello, per un argomento tanto scottante.

La stessa White ritiene che con *Maus*, Spiegelman «riesce a far emergere tutte le questioni cruciali riguardanti i “limiti” della rappresentazione in generale⁹⁶». L’autrice di *Forme di storia* conclude la propria analisi di *Maus* sottolineando l’importanza, per chi narra la storia, di procedere parallelamente su due piani, quello storico e quello narrativo, accompagnando alla fabula e all’intreccio elaborati, un lavoro fondamentale ed imprescindibile di verifica dell’attendibilità delle fonti.

Ora, consapevoli grazie alla White dei rischi in cui incorre chi racconta i fatti del passato attraverso le più diverse forme espressive, possiamo dedicarci interamente allo studio delle specificità del mezzo fumetto come strumento di narrazione. A tal proposito non possiamo che rifarci ancora una volta al lavoro della Longobardi, la quale in quest’ottica attinge a piene mani dagli studi di Stefano Santarelli (fondatore della Scuola Romana dei Fumetti e sceneggiatore per la Sergio Bonelli di “Martin Mystère” e “Dylan Dog”). Nel testo intitolato *Fare fumetti*⁹⁷ l’autore italiano afferma che ciò che caratterizza il fumetto come mezzo di comunicazione è la sua capacità di «usare l’icona per rappresentare la realtà ma anche per interpretarla⁹⁸». Egli attribuisce al fumetto straordinarie capacità di persuasione del lettore. A suo dire:

Segno e parola scritta [nel fumetto] compongono un insieme. Formano una narrazione visiva di grande impatto emozionale, che proprio grazie al suo linguaggio iconografico, garantisce un grado elevatissimo di identificazione, da parte del lettore, con le situazioni e i personaggi narrati.⁹⁹

Alla nostra analisi, non può sfuggire già solo l’importanza della sua prima considerazione: “nel fumetto segno e parola compongono un insieme”. Essi sono in effetti pensati assieme, sono inevitabilmente correlati e proprio nel loro

⁹⁶ H. WHITE, *Forme di storia. Dalla realtà alla narrazione*, Carocci, Roma 2006, p. 162.

⁹⁷ S. SANTARELLI, *Fare fumetti. Linguaggio e narrazione dall’idea alla storia disegnata*, Dino Audino Editore, Roma 2003.

⁹⁸ Ivi, op. cit., p. 5.

⁹⁹ Ibidem.

insieme raccontano la storia che l'autore ha in mente. Ovviamente, nel caso in cui ci si occupasse dell'analisi di un fumetto in cui la storia raccontata è ambientata nel passato, sarà sia nelle immagini che nella "parola scritta" che dovremmo rintracciare gli indizi e le peculiarità della narrazione storica. Eppure, per quanto parola e tratto grafico siano pensati assieme, il lettore è costretto a confrontarsi con essi separatamente, magari a concentrarsi prima su uno e poi sull'altro, non potendo egli fare le due cose contemporaneamente. Il messaggio scritto e il contenuto grafico dunque, seppur strettamente correlati, sono fruiti in due momenti distinti ed ognuno contribuisce separatamente alla comprensione della storia narrata.

La compresenza nel fumetto della comunicazione scritta e del tratto grafico (sia esso in bianco e nero o a colori), rappresenta dunque la caratteristica più marcata del fumetto come strumento di comunicazione. Tale compresenza possiamo ritrovarla anche in alcuni videogiochi, anche se a ben vedere, essa era assai più marcata nella video ludica bidimensionale che non nelle produzioni attuali, dotate di straordinari effetti grafici. Potremmo quasi dire che gradualmente, l'industria dei videogames, ha trasformato il proprio prodotto, inizialmente molto vicino al fumetto, rendendolo via via sempre più affine ad un altro *medium*, quello cinematografico. Tuttavia, ancora oggi restano ben evidenti, soprattutto nell'ambito dell'industria videoludica nipponica, i profondi legami tra il fumetto *manga* e il mondo dei videogames, basti pensare al modo in cui sono disegnati i personaggi e le ambientazioni dei tredici episodi della serie *Final Fantasy*.

Nella citazione di Santarelli sopra riportata, lo sceneggiatore fa riferimento anche ad un altro aspetto del fumetto che non può sfuggire all'attenzione di chi, come noi, sia alla ricerca delle somiglianze e delle differenze tra fumetti e videogame. Egli, sottolineata la compresenza di due codici linguistici diversi nel medium fumetto, evidenzia anche come tale compresenza ne rafforzi "l'impatto emozionale". Santarelli parla espressamente di un "grado elevatissimo di identificazione". Ora, se davvero il fumetto lo si considera dotato di tali potenzialità in virtù del doppio linguaggio che riesce a coniugare, cosa potremmo

dire in proposito dei videogame? Il paragone viene ancora più facile se si pensa, come vedremo, che il *medium* videoludico riesce a contenere al suo interno una straordinaria molteplicità di linguaggi (disegni, immagini statiche, immagini in movimento, musiche, linguaggio discorsivo scritto e parlato, ecc...) e che quindi, innegabilmente, quanto a possibilità di immedesimazione da parte del fruitore, riesce a raggiungere un livello che non è possibile paragonare a quello di nessun'altro mezzo di comunicazione.

Per giunta, l'importanza del coinvolgimento del lettore non è assolutamente sottovalutata da Santarelli, che ad un tale discorso associa la necessità di accostare il mezzo fumetto a contenuti sempre più seri:

Il fumetto è un mezzo di comunicazione di massa, uno strumento che, al pari della televisione, può contenere ogni genere di informazione e veicolare qualunque tipo di messaggio. Bisogna dunque imparare a servirsi dei comics per la divulgazione, l'informazione sociale, la pubblicità.

Come abbiamo visto non manca affatto chi la pensa come lui. Anche in questo senso poi, è possibile un parallelismo tra fumetto ed industria videoludica. Tra i videogames infatti abbondano i casi di vera e propria applicazione dello strumento per fini didattici ed informativi tanto che a questo tema saremo costretti a dedicare un intero capitolo a parte.

Tra le caratteristiche strutturali del fumetto, la Longobardi, segnala anche quella della sequenzialità di immagini separate l'una dall'altra, ma poste secondo quel certo ordine che meglio sia in grado di favorirne la comprensione e ne annulli gli effetti di staticità. Ovviamente questo problema nei videogames non si pone (o comunque si pone molto raramente) visto il fluire ininterrotto di immagini nella realtà virtuale. Certo è però che se, tale struttura ad inquadrature limitate, sempre secondo la Longobardi, nel fumetto favorisce lo sviluppo da parte del lettore di meccanismi immaginativi che rafforzano il legame con la storia ed i suoi personaggi¹⁰⁰, ciò ci aiuta a riflettere sui limiti della realtà virtuale

¹⁰⁰ Cfr. L. LONGOBARDI, *Lo storico nella rete*, in *Ad limina, percorsi storiografici di frontiera*, M. MERLUZZI (a cura di), Aracne, Roma 2008, p. 253.

in tre dimensioni. Potremmo dire in effetti che la tecnologia 3d non lascia nulla all'immaginazione. Il fruitore del videogioco in tre dimensioni, non può immaginare nulla al di là di ciò che il *game designer* gli impone di immaginare. La sua fantasia è in genere vincolata al come poter sfruttare a proprio vantaggio le risorse e le potenzialità di cui dispone per giungere alla vittoria. Spesso e volentieri il ritmo stesso di gioco non dà spazio alcuno alla riflessione al di là di esso, dei suoi contenuti, delle sue emergenze più incalzanti. Di fatto, nei casi in cui il videogioco consenta al videogiocatore di distrarsi o di pensare ad altro, siamo portati a pensare che il *game designer* abbia completamente fallito, dato che in questi momenti di distrazione generalmente si insinua la noia, vero spauracchio del *videogamer*. Il compito del creatore di videogame resta quello di creare un gioco che sia in grado di assorbire al 100% l'attenzione del suo fruitore dal menù di partenza al *game over*.

Ovviamente avremo modo di riprendere questo discorso quando ci accosteremo all'analisi dei videogames più evoluti. In particolare faremo riferimento all'annichilimento delle possibilità immaginative del videogiocatore nel mondo tridimensionale, quando ci troveremo ad approfondire lo studio dei *first person shooter*¹⁰¹ e del loro messaggio storico e ideologico. E' chiaro infatti che, ove manchi totalmente la possibilità del fruitore del videogame di interpretare la realtà virtuale, avrà un peso molto maggiore il suo contenuto. Esso, come detto, verrà in un certo senso imposto dal game designer al giocatore.

Tornando per un attimo al lavoro della Longobardi e più precisamente all'analisi del fumetto dal titolo *Volto nascosto*, proviamo ora a prendere nota di quali siano gli aspetti grafici e scritturali, cui la giovane studiosa ha pensato fosse giusto dare maggior peso. Nello studio di questa miniserie realizzata da Gianfranco Manfredi che si compone di 14 volumi intrecciati l'uno con l'altro, la Longobardi si sofferma soprattutto sulla capacità di trasmettere contenuti di carattere storico attraverso il mezzo grafico, in due casi distinti:

¹⁰¹ Con l'espressione inglese *First Person shooter* (in italiano sparattutto in prima persona) si fa riferimento a quei videogiochi in cui lo scopo principale è quello di affrontare con armi da fuoco o da taglio nemici di vario genere, con la visuale di gioco che simule il punto di vista del protagonista

- 1) Tramite un'accurata ricostruzione delle ambientazioni (si veda ad esempio la vignetta n. 1 a pagina 71 che raffigura il manicomio di Roma a via della Lungara e le vignette 1, 2 e 3 a pagina 63 che ritraggono il vecchi Mattatoio nel quartiere Testaccio; entrambi presenti nel volume 4 della serie¹⁰²)
- 2) Tramite la ricostruzione delle fisionomie, delle divise e degli abiti italiani ed etiopici (ad esempio nelle vignette 2 e 3 di pagina 23 dello stesso volume¹⁰³)

A livello scritturale invece, i contenuti trasmessi, riguardano per lo più lo svolgersi degli eventi nel loro ordine cronologico, o secondo l'ordine stabilito dall'autore (si prenda ad esempio la vignetta 1 a pag 46 del volume n. 3¹⁰⁴) e riflettono il clima, le tensioni che si vivono in patria durante la campagna etiopica (ad esempio nelle vignette 2, 3, 4 e 5 a pagina 46 del volume n. 3¹⁰⁵).

Inoltre in alcuni casi (come quello delle sopracitate vignette 2 e 3 di pagina 23 nel volume n. 4) attraverso le parole dei personaggi chiamati in causa si è tentato di ricostruire il rapporto di sospetto tra italiani e tribù indigene alleate nel contesto bellico.

La Longobardi evidenzia anche l'importanza dei riferimenti bibliografici presenti in alcuni volumi della serie in questione, eppure, nella propria analisi, non va mai oltre la sottolineatura degli aspetti di maggior interesse storico. Viceversa, nell'affrontare il nostro discorso sui videogiochi nei vari casi studio, noi cercheremo anche di analizzare gli elementi di narrazione storica presenti in essi, provando a carpire se c'è quale sia il messaggio ideologico che il game designer, consapevolmente o meno, cela dietro al proprio mondo virtuale.

¹⁰² L. LONGOBARDI, *Lo storico nella rete*, in *Ad limina, percorsi storiografici di frontiera*, M. MERLUZZI (a cura di), Aracne, Roma 2008, p. 270.

¹⁰³ Ivi, p. 269.

¹⁰⁴ Ivi, p. 268.

¹⁰⁵ Ibidem.

2.4 Alla ricerca di una metodologia: fumetti e video ludica

Col bagaglio di conoscenze sin qui raccolte, ci accingiamo ora a raggiungere l'ultima tappa del nostro percorso di avvicinamento all'analisi del videogame come strumento di narrazione della storia. Essa ci porrà dinnanzi al più importante dei raffronti, quello tra il mondo della videoludica e l'industria cinematografica.

Tendiamo a considerare questo come il paragone più importante, non soltanto per i volumi dell'indotto delle due industrie che di molto scavalcano quelli di ogni altro tipo di produzione (eccetto quella musicale e radiotelevisiva) in campo mass-mediologico, ma anche e soprattutto perché i due *media*, sia da un punto di vista di contenuto che di forma, mostrano chiare ed innegabili affinità e reciproche contaminazioni. Se si pensa, come afferma Matteo Bittanti nel testo intitolato *Schermi interattivi, il cinema nei videogiochi*¹⁰⁶, che tra gli appassionati e i recensori di videogame ricorre sempre più frequentemente l'utilizzo dell'aggettivo "cinematografico", si ha la riprova di quanto sia ormai prassi consolidata quella di considerare le due realtà come strettamente imparentate. E' opinione comune «che il videogame abbia fatto propri gli elementi costitutivi del linguaggio cinematografico, che sia diventato come un film e che tra i due media sussista un rapporto di tipo analogico¹⁰⁷». Ma le cose stanno davvero così? Secondo Bittanti assolutamente no, anzi. Il ricercatore italiano, ritiene che pensare ai due mondi, come a due realtà affini, se non addirittura sovrapponibili, significa non comprendere a fondo la natura del videogame, le sue specificità, la sua struttura "polimorfa e sincretica¹⁰⁸", d'altronde «spiegare il *ludus* digitale per mezzo di una metafora cinematografica sarebbe come affermare che un film non è altro che un'opera teatrale registrata su pellicola¹⁰⁹».

E' chiaro anche a noi, infatti, che il videogame «rimedia i codici linguistici di espressioni medialità e artistiche – dalla letteratura alla musica, dal cinema alla

¹⁰⁶ *Introduzione*, in *Schermi interattivi. Il cinema nei videogiochi*, M. BITTANTI (a cura di), Meltemi, Roma, 2008.

¹⁰⁷ M. BITTANTI, *Introduzione*, in *Schermi interattivi. Il cinema nei videogiochi*, M. BITTANTI (a cura di), Meltemi, Roma, 2008, p. 7.

¹⁰⁸ *Ibidem*.

¹⁰⁹ *Ivi*, pp.7-8.

televisione, dal fumetto al teatro - senza tuttavia identificarsi con nessuno di questi in particolare¹¹⁰». Non è un caso che noi stessi si sia scelto di procedere nel modo in cui s'è visto in precedenza, confrontando i videogiochi prima con i giochi da tavolo e poi con i fumetti. Solo tale percorso ci garantirà un approccio corretto all'analisi di un medium che per sua stessa natura può contenere al suo interno vari tipi di linguaggi espressivi simultaneamente.

Prima di dedicarci all'approfondimento degli aspetti principali del cinema come sistema narrativo paragonato al videogame, tenteremo, nel prossimo paragrafo, di ripercorre le tappe principali del rapporto tra il cinema e i videogiochi dal momento in cui, grazie ai primi sviluppi grafici di rilievo si riuscì ad avviare un dialogo costante e proficuo.

2.4.1 Cinema e videogiochi: da *Spacewar* a *Star wars*

Nel 1961, un gruppo di studenti del MIT tra cui Steve Russel, programmò un gioco per l'allora nuovissimo computer DEC PDP-1. Il gioco denominato poi *Spacewar!*, mostrava due astronavi capaci di lanciare missili e consisteva nell'abbattere l'astronave dell'avversario, facendo attenzione ad un buco nero piazzato al centro della schermata principale che fungeva anche da centro gravitazionale¹¹¹. Ovviamente, nessuno di loro poteva immaginare quelli che sarebbero stati gli straordinari sviluppi dell'industria videoludica nei decenni a venire, tantomeno pensava che un gioco da computer un giorno sarebbe stato in grado di riprodurre in forma ludica l'esperienza esaltante di una battaglia spaziale in 3D. Eppure, il gioco realizzato quasi un anno prima della nascita della prima console, cambiò a suo modo la storia. *Spacewar* nella sua versione finale chiamata *Computer Space* divenne infatti il primo videogioco *arcade*¹¹² prodotto su larga scala. Potremmo dire che è proprio con *Computer Space* che

¹¹⁰ Ivi, p. 7.

¹¹¹ Informazioni tratte dal sito di wikipedia al link:

http://it.wikipedia.org/wiki/Storia_dei_videogiochi#1961:_Il_primo_videogioco_largamente_distribuito (consultato il 23-03-2010).

¹¹² L'espressione videogioco arcade si riferisce in generale, ad un videogioco fruibile in una apposita postazione pubblica (funzionante in genere a gettoni o a monete) dotata di monitor, joystick, pulsanti e altro.

inizia la rincorsa dell'industria videoludica a quella cinematografica in termini di fatturato; una rincorsa, che avrebbe portato nel giro di circa 40 anni, la prima a scavalcare la seconda. Come ci ricorda Olli Sotamaa (ricercatore presso il Department of Information Studies and Interactive Media dell'Università di Tampere¹¹³):

Negli ultimi decenni l'industria del videogame è cresciuta considerevolmente e oggi rappresenta una delle colonne portanti dell'intrattenimento sul piano economico e culturale. Se paragonate ad altri contesti digitali, il videogame è senza dubbio la realtà più consolidata. L'espansione globale e l'intensa competizione in un mercato che si evolve a ritmi travolgenti hanno favorito l'affermarsi di innovativi modelli di business, finalizzati ad incrementare i margini e ridurre i rischi legati allo sviluppo dei videogame¹¹⁴.

Lo sviluppo dell'industria video ludica, dati alla mano anche in Italia, pare davvero inarrestabile, anche se lo stesso Sotamaa ci ricorda che il fantomatico “sorpasso” dei videogames sull'industria cinematografica è ancora lontano. Anzi

Se prendiamo in considerazione i profitti derivanti dalla vendita dei diritti cinematografici ai cosiddetti mercati “ancillari” – home video e pay-TV, telefoni cellulari e Internet – l'industria cinematografica mantiene saldamente il primato nel mercato dell'intrattenimento [...] Il vero passaggio di consegne, semmai, riguarda la dimensione culturale: se è vero che il cinema ha espresso la logica della modernità meglio di ogni altra arte, è palese che il videogioco è la forma espressiva dell'era digitale.¹¹⁵

Si tratta, dunque, di un passaggio di consegne più culturale che economico, che non fa pensare alla possibilità, in un futuro prossimo, che i videogames mandino “in soffitta” il cinema. Ad un'attenta analisi non sfugge infatti che le reciproche contaminazioni negli ultimi anni tra le parti (sia in termini di contenuto che di forma) sono aumentate in modo vertiginoso, anche grazie allo sviluppo grafico della tecnologia virtuale. Alexis Blanchet, in *Schermi interattivi*, ci fa notare che «se da un lato il cinema ha frequentemente attinto dal serbatoio della narrativa

¹¹³ Informazioni tratte dal sito ufficiale dell'Università di Tampere: <http://www.uta.fi/olli.sotamaa/> - Consultato il 23/03/2010.

¹¹⁴ O. SOTAMA, *The Movies, giocatori produttivi, mercificazione e gioco trasformativo*, in *Schermi interattivi. Il cinema nei videogiochi*, M. BITTANTI (a cura di), Meltemi, Roma, 2008, op. cit., p. 271

¹¹⁵ M. BITTANTI, *Introduzione*, in *Schermi interattivi. Il cinema nei videogiochi*, M. BITTANTI (a cura di), Meltemi, Roma, 2008, op. cit., p. 10.

popolare possibili storie da adattare sul grande schermo, dall'altro i videogiochi, hanno ripreso film e generi di grande successo commerciale¹¹⁶». Bisogna tenere a mente poi, che, come non mancano casi di videogiochi tratti da produzioni cinematografiche di successo, sempre più frequenti sono anche i casi pellicole spettacolari tratte dal mondo della videoludica.

Il primo caso di videogioco apertamente ispirato ad un film risale al 1975; si tratta di *Shark Jaw*. Il suo ideatore e creatore Nolan Bushnell, concepì l'idea di produrre il gioco per cavalcare l'onda dei recenti successi dell'arcifamoso film di Steven Spielberg "Lo squalo"¹¹⁷. La brillante idea per la verità, non ottenne il successo sperato, tanto che restò questa l'unica pubblicazione della *Horror Games*, ma qualcosa cominciò a muoversi. Si comprese per la prima volta che, dare la possibilità "virtuale" al pubblico di intervenire su fatti e accadimenti "intoccabili" di un film, poteva significare aprire nuovi importanti orizzonti per un'industria (quella videoludica) che all'epoca muoveva ancora i suoi primi passi. Tuttavia si dovette attendere molto a lungo prima di veder riproposta un'idea simile. Riavremo un gioco apertamente ispirato ad un film solo nel 1984. E' il caso di *Kung-Fu Master* o *Spartan X* (nome della versione originale giapponese) la cui trama si rifà apertamente a *Wheels on Meals*, da cui i creatori trassero i nomi dei protagonisti Thomas e Sylvia e il nome stesso del gioco, dato che il film fu distribuito nelle sale nipponiche con il titolo *Spartan X*. La struttura dell'edificio all'interno del quale i vari giocatori sono chiamati a battersi, invece, è tratta dal film *L'ultimo combattimento di Chen*, con Bruce Lee¹¹⁸.

Analogamente a quanto fatto nei casi precedenti la casa produttrice *Cinemaware*, realizzò nel 1989 per Amiga, il videogame intitolato *It Came from the Desert*. Il gioco, considerato uno dei migliori e più innovativi titoli dell'epoca (tanto che ottenne numerosi riconoscimenti), ha uno stile hollywoodiano, è dotato di intermezzi animati e di una grafica di alto livello per

¹¹⁶ Cit. A. BLANCHET, *Nuovi medisa vs narrazione tradizionale: sette congetture e una provocazione*, in *Schermi interattivi. Il cinema nei videogiochi*, M. BITTANTI (a cura di), Meltemi, Roma, 2008, p. 34.

¹¹⁷ http://it.wikipedia.org/wiki/Shark_jaws (consultato il 23/03/2010).

¹¹⁸ http://it.wikipedia.org/wiki/Spartan_X (consultato il 23/03/2010).

gli standard dell'epoca. Esso, inoltre, si rifà clamorosamente a una lunga serie di film “di serie b” degli anni Cinquanta in cui un paesaggio post-guerra nucleare fa da scenario ad incontri sgradevoli con creature mutanti.

A partire dagli anni ottanta saranno numerosissime le produzioni videoludiche ispirate direttamente alle pellicole di maggior successo. Solo per fare l'esempio della saga cinematografica *Star Wars* si è stimato che i videogiochi ad essa ispirati sarebbero oltre 120. Il primo creato per l'Atari 2600 dalla Parker Brothers nel 1982, riprendeva le ambientazioni e le vicissitudini del giovane Luke Skywalker nell'episodio dal titolo *L'impero colpisce ancora*. In particolare il giocatore era chiamato, secondo lo schema classico della simulazione delle battaglie aeree, a guidare tra mille ostacoli il proprio *Snowspeeder* durante la *Battaglia di Hoth*, distruggendo le navicelle nemiche AT-AT sparse tra i vari livelli. Negli anni seguenti la fine della serie poi, apparvero molti altri giochi, come *Death Star Battle* o *Jedi Arena*.

Inizialmente si trattava per lo più di simulazioni di volo, ma col passare degli anni, non mancarono produzioni di altro genere. Platforms, strategici, sparatutto, GDR, MMORPG, furono spesso e volentieri pensati e realizzati assieme all'interno di un singolo videogame tutto ispirato alle scene più avvincenti della saga (è il caso ad esempio del gioco del 2002 intitolato *Star Wars: Knights of the Old Republic*)¹¹⁹.

Per quanto riguarda, invece, la trasposizione di film storici in alcuni videogame, come vedremo in un secondo momento, numerosissime sono le citazioni all'interno dei videogames sulla seconda guerra mondiale. Tra i vari episodi della serie *Call Of Duty*, ad esempio, si moltiplicano i rimandi a i film più spettacolari come *Pearl Harbor* (2001), *Salvate il soldato Ryan* (1998) ed *Il nemico alle porte* (2000). Riacciandoci solo per un attimo al discorso di Sotamaa, potremmo dire che la grande quantità di videogiochi tratti da kolossal, saghe cinematografiche e film di successo, fa parte di quell'indotto, di quei “mercati ancillari” di cui abbiamo parlato in precedenza, tuttavia la stessa cosa potremo dirla, a parti invertite, per quel che concerne le produzioni cinematografiche ispirate ai videogames più venduti.

¹¹⁹ http://it.wikipedia.org/wiki/Guerre_Stellari#Giochi (consultato il 23/03/2010).

Se, infatti, sono numerosissime le trasposizioni di alcune trame cinematografiche di successo in ambito videoludico, altrettanto consistente è il numero di film che prendono spunto dalle storie e dalle ambientazioni dei videogiochi più apprezzati, soprattutto a partire dagli anni Novanta. La più vecchia pellicola ispirata chiaramente ad un videogioco risale al 1993, e in quella storica occasione, il videogame che ebbe l'onore di vedersi riproposto per primo in celluloide fu *Super Mario*¹²⁰. A ben vedere non poteva essere che lui il primo eroe virtuale a comparire sul grande schermo, dato che per un decennio e più il piccolo idraulico di origini italiane, assieme col fratello *Luigi*, la farà da padrone assurdo al rango di vera e propria icona globale per la Nintendo e per l'intera industria dei videogame. A discapito dei buoni propositi che lo accompagnarono nei mesi prima del lancio nelle sale cinematografiche, comunque, il film non ottenne il successo sperato. Di fatto in *Super Mario Bros* non vengono riproposti i mondi colorati e i buffi personaggi della saga virtuale; il film reinterpreta la serie in chiave *cyberpunk*¹²¹ e fu proprio questo, senza dubbio, il motivo principale del modesto seguito che ottenne il primo film tratto da un videogioco.

Molto scarso fu anche il seguito che ottenne, l'anno dopo, il film con Jean Claude Van Damme dedicato alla famosa saga *picchiaduro*¹²² *Street fighter*. Gli appassionati del videogioco, che evidentemente nelle aspettative del regista avrebbero dovuto mostrare maggior entusiasmo di tutti per l'uscita nelle sale di *Street Fighter - Sfida finale*, seppellirono letteralmente la pellicola di critiche. Principalmente ciò dipese della scelta azzarda degli sceneggiatori di relegare ad un ruolo di secondo piano i protagonisti del videogame Ken E Ryu. Un secondo tentativo di trasporre lo stesso videogioco in film è stato fatto dal regista Andrzej Bartkowiak, nel 2009, con la pellicola intitolata *Street fighter: The Legend of Chung-Li*, ma dopo lo scarso successo riscosso tra le sale americane e quelle

¹²⁰ [http://it.wikipedia.org/wiki/Super_Mario_Bros._\(film\)](http://it.wikipedia.org/wiki/Super_Mario_Bros._(film)) (consultato il 24/03/2010)

¹²¹ Col termine *cyberpunk* si fa riferimento a quella corrente letteraria ed artistica nata negli anni Ottanta nell'ambito del genere fantascientifico, in cui si trattano argomenti che hanno a che fare con le scienze più avanzate, come *l'information technology* e la cibernetica, accompagnate ad un certo grado di ribellione e trasformazione dell'ordine sociale.

¹²² Picchiaduro (in inglese *beat 'em up*) è il termine adottato comunemente per indicare i videogiochi dove lo scopo principale è quello di affrontare i nemici in incontri di lotta di vario genere, sia a mani nude che attraverso l'utilizzo di armi da mischia.

nipponiche sarà difficile vederlo riproposto anche in Italia se non per il mercato home video.

Lo stesso regista polacco provò, nel 2005, a portare nelle sale la serie *sparatutto* di grande successo denominata *Doom*. In particolare nel film furono riproposte ambientazioni e personaggi del terzo capitolo della serie, ma anche stavolta moltissimi aspetti fondamentali nel videogame furono tralasciati suscitando più di qualche perplessità tra gli appassionati¹²³. Sempre al 2005, poi, risale la prima pellicola ispirata al quarto capitolo della serie *Alone in The Dark*, mentre bisogna tornare indietro di 3 anni per trovare la prima produzione cinematografica ispirata alle ambientazioni e ai personaggi (oltre che alle creature orrifiche) della saga Resident Evil. Il videogioco prodotto dalla *Capcom* ottenne uno straordinario successo, cui (potremmo dire a questo punto, neanche troppo sorprendentemente) seguì la delusione degli appassionati per la trasposizione in celluloide. La trama dei film tratti dal celeberrimo sparatutto, non ricalca quella avvincente e piena di suspense dei videogame, ma tali produzioni, pur non accolte con gran favore dalla critica, ottennero un discreto successo al botteghino che incoraggiò la nascita di una trilogia composta dai seguenti titoli: *Resident Evil* (2002), *Resident Evil: Apocalypse* (2004) e *Resident Evil: Extinction* (2007).

Per chiudere il nostro discorso su una cronistoria delle trame cinematografiche tratta da videogame, non ci resta che far menzione del film che uscirà nelle sale il 19 maggio 2010 con il titolo *Prince of Persia: Le sabbie del tempo*, chiaramente ispirato alla trama dell'omonimo videogioco (ultimo capitolo di una serie la cui nascita risale addirittura alla fine degli anni '80).

La pratica dell'adattamento è, dunque, sempre più di moda ed alimenta un mercato dalle proporzioni davvero ragguardevoli. Secondo Blanche comunque esistono due differenti tipi di pratiche d'adattamento: la prima ha riguarda i casi in cui , si verifica un'uscita simultanea del film nelle sale e del videogame che ne trae i contenuti nei negozi specializzati; la seconda, viceversa, riguarda quei film

¹²³ <http://it.wikipedia.org/wiki/Doom#Film> (consultato il 24/03/2010).

(o quei videogiochi) che hanno fatto la loro comparsa sul mercato, vari anni prima del loro corrispettivo virtuale (o filmico)¹²⁴.

Guardando ai casi più attuali di adattamento dal cinema alla video ludica e, viceversa, dalla video ludica al cinema, possiamo notare, sempre con Blanchet, che un'importante elemento di convergenza e dialogo tra i due medium sia costituito dalle ultime innovazioni nel campo della tecnologia digitale. Sempre più numerosi sono i casi di

film caratterizzati da effetti speciali e tecniche di animazione elettroniche [...] In effetti, circa un terzo dei film realizzati con riprese dal vero ricorre ad effetti digitali per la creazione delle scenografie (*Tron, Il signore degli anelli*) per l'animazione dei personaggi (*Stuart Little*) o per gli effetti visivi (*Jurassic Park*). A ciò si aggiunge che l'intera produzione Hollywoodiana di film d'animazione in immagini di sintesi, a partire da *Toy story* nel 1995, è stata adattata in videogame. La contiguità del digitale nel film e nei giochi esemplifica e attesta le logiche industriali di produzione attuali. [...] Tali logiche industriali sono confermate dai frequenti interscambi tra aziende produttrici di game e studios Hollywoodiani (da LucasArts al connubio Activision-Dreamworks, solo per fare due esempi)¹²⁵.

Ora, nonostante i videogiochi menzionati da Blanchet e nel nostro *excursus*, abbiano poco o nulla a che fare con la storia e col racconto del passato, possiamo iniziare a proporre alcune considerazioni che potranno tornarci utili nella fase di concreta analisi dei nostri casi studio. Innanzitutto abbiamo visto come le sorti alterne delle trasposizioni cinematografiche di alcuni videogames, siano quasi sempre condizionate (anche nei casi di buona risposta da parte del pubblico) dalla delusione degli appassionati del videogioco. Ad essere poco apprezzata è soprattutto la troppa libertà che si prendono gli sceneggiatori nel rivisitare la storia, le caratteristiche dei personaggi e delle ambientazioni. A ben vedere la stessa coda non accade quando un videogame è tratto da un film di successo.

¹²⁴ Cfr. A. BLANCHET, *Nuovi media vs narrazione tradizionale: sette congetture e una provocazione*, in *Schermi interattivi. Il cinema nei videogiochi*, M. BITTANTI (a cura di), Meltemi, Roma, 2008, pp. 43-44.

¹²⁵ A. BLANCHET, *Nuovi media vs narrazione tradizionale: sette congetture e una provocazione*, in *Schermi interattivi. Il cinema nei videogiochi*, M. BITTANTI (a cura di), Meltemi, Roma, 2008, op. cit., p. 36.

Ciò la dice lunga sulle differenze tra i due media a livello di fruizione. Se, da par suo, il videogiatore non si aspetta che il prodotto video ludico ricalchi per filo e per segno la storia di un film e dei suoi personaggi, ma esige piuttosto che l'esperienza virtuale possa dargli la possibilità di divertirsi, prendendo le parti ad un eroe immaginato per farlo comportare come farebbe lui nelle situazioni più disparate; l'appassionato di un videogame che si appresta alla visione di un film sul suo personaggio virtuale favorito, si aspetta qualcosa di molto preciso. In particolare, avendo lui stesso incarnato nella propria esperienza videoludica il personaggio in questione (in un'azione caratterizzata da un altissimo grado di immedesimazione), possiamo dire che egli s'è costruito un'immagine molto precisa del suo eroe; proprio per questo, difficilmente, ammetterà che una rivisitazione del personaggio virtuale, del suo carattere, delle sue attitudini e comportamenti, possa essere all'altezza dell'originale.

La percezione e dunque anche l'interpretazione di un personaggio virtuale all'interno di un'esperienza video ludica, è sostanzialmente differente da quella di un personaggio in qualsiasi altro tipo di contesto narrativo perché, come detto, è totalmente diverso il livello di immedesimazione richiesto nel mondo "videogiocato" rispetto a quello "letto" di un romanzo, o a quello "visto" di un film. La differenza, è chiaro, la fa la possibilità di interagire con la storia e gli altri personaggi. L'interattività che caratterizza l'esperienza videoludica, è certamente la caratteristica che maggiormente differenzia il *medium* videogioco dal suo stretto parente in celluloide. A partire da qui, nel prossimo paragrafo, approfondiremo proprio il discorso riguardante le similitudini e le differenze narratologiche tra cinema e videogame per capire, una volta per tutte, quanto davvero i due universi siano davvero paralleli.

2.4.2 Cinema e videogiochi: similitudini e differenze

Nei paragrafi precedenti abbiamo avuto modo di capire che le affinità tra cinema e videogiochi non sono poi tanto profonde come sembrerebbe. I due media pur dialogando costantemente tra loro e subendo l'uno l'influenza dell'altro, sono da considerare come realtà a se stanti, anche in virtù delle caratteristiche che avremo modo di approfondire nelle prossime pagine. Per il momento però è interessante soffermarsi su un aspetto davvero curioso che, rende la storia del cinema assai affine a quella del nuovo strumento espressivo videoludico. A guidarci in questo senso è Matteo Bittanti che, nel suo *Schermi interattivi*, propone l'interessante parallelismo tra la fase attuale di sviluppo dell'industria video ludica ed il periodo in cui, a cavallo del primo conflitto mondiale, il cinema riuscì definitivamente ad emanciparsi dal ruolo di semplice “spettacolo d'attrazione”, a quello di “medium narrativo” a tutti gli effetti. A dare il la ad un salto qualitativo tanto rilevante nella considerazione della cultura dell'epoca, fu l'avvento del sonoro, capace all'improvviso di cambiare la natura stessa dello strumento mediale e della sua fruizione. Grazie alla novità della musica incisa su pellicola e alla capacità di chi, per primo, ha saputo dimostrare che il montaggio costituiva una tecnica artistica meritevole di riconoscimento (e non un semplice trucco), il cinema «si è progressivamente scrollato di dosso le influenze del teatro, della radio, del vaudeville e ha sviluppato una propria estetica¹²⁶».

Oggi, spiega Bittanti, nel momento di sua più rapida espansione

il videogioco sta vivendo un'analogia transizione. Nato come pura forma di puro spettacolo ludico, sta diventando sempre più complesso e sofisticato. Come il film, nella sua fase pionieristica il videogame è stato oggetto di scherno da una parte della Torre d'Avorio, perché esattamente come il cinema, ha debuttato come espressione culturale “bassa”, popolare¹²⁷.

¹²⁶ M. BITTANTI, *Introduzione*, in *Schermi interattivi. Il cinema nei videogiochi*, M. BITTANTI (a cura di), Meltemi, Roma, 2008, p. 13.

¹²⁷ Ivi., op. cit., p. 13.

Già da qualche tempo, comunque, anche il mondo degli intellettuali ha cominciato ad aprirsi al nuovo mezzo, prendendolo addirittura seriamente in considerazione come strumento valido per l'apprendimento e la formazione in ogni campo. Di questo, tuttavia, ci occuperemo solo in un secondo momento. Per adesso, ci soffermeremo più attentamente sulle affinità e le differenze concrete tra le il cinema e i videogame.

Nel paragrafo precedente abbiamo già affrontato uno dei principali elementi di differenziazione tra la narrazione filmica e quella video ludica. Abbiamo visto che, anche se è evidente che entrambi i media utilizzano per comunicare i medesimi codici linguistici (quello delle immagini, quello dei suoni e quello della parola scritta e parlata), la caratteristica dell'interattività, sposta nettamente l'ago della bilancia a favore del *medium* videoludico, per quel che riguarda il livello d'immedesimazione del fruitore nel personaggio principale della storia narrata. A tal proposito Matteo Bittanti ci ricorda che il videogioco, a differenza del cinema, non è un *medium* narrativo ma post-narrativo, in quanto il fruitore di un testo ludico svolge contemporaneamente il ruolo di lettore e scrittore delle storia. I videogiochi, dice:

non sono dei racconti, sono piuttosto degli spazi da percorrere ed esplorare, costruire e distruggere. Il videogame è un insieme di possibilità, un set di problemi da risolvere, un contesto di sperimentazione. Le azioni che si possono produrre sono (potenzialmente) infinite e differenti, laddove gli eventi di un racconto sono limitati e fissi. In questi spazi spesso sperimentiamo fenomeni di *gameplay* emergente, situazioni non previste dai progettisti: il giocatore non si limita a seguire itinerari predisposti ex ante, ma s'inventa i propri percorsi. Film e libri, per converso, ri-presentano sempre i medesimi eventi nell'ordine predisposto dall'autore. Se non si tiene conto di questa differenza cruciale, si finisce per fraintendere alcune caratteristiche peculiari del videogame. E' l'errore commesso dai primi registi che hanno adattato le "non-storie" video ludiche per il grande schermo¹²⁸.

¹²⁸ Cit. M. BITTANTI, *Introduzione*, in *Schermi interattivi. Il cinema nei videogiochi*, M. BITTANTI (a cura di), Meltemi, Roma, 2008, op. cit., p. 8.

Inoltre, come ci fa notare Matteo Bittanti la prassi videoludica «si fonda su quattro dinamiche fondamentali: ripetizione, curiosità, sorpresa e suspense¹²⁹». La prima delle suddette dinamiche, quella della “ripetizione”, ci porta a considerare, una seconda fondamentale differenza tra i due *media*. Nessuno, salvo rari casi, tende a guardare un film più di una volta, al contrario il videogame, per essere esplorato nella sua completezza, richiede d’essere giocato molte volte. Ovviamente quando si parla della prima dinamica della “ripetitività”, non si può non far riferimento ciò che induce il videogiocatore a rituffarsi nell’esperienza ludica, ossia alla “curiosità”, alla voglia di sapere cosa c’è oltre l’ostacolo. Anche qui bisogna specificare che si tratta di una curiosità del tutto diversa da quella indotta dalla visione di un film. Nel cinema infatti (così come nella letteratura e nei *media* dotati di una struttura narrativa tradizionale) lo spettatore sa cosa lo attende, sa che prima o poi, gli eventi narrati subiranno una svolta decisiva, ed è anche pienamente cosciente del fatto che lui non potrà contribuire in alcun modo a far sì che la storia subisca una svolta; sa, in parole povere, che tutto è già stato stabilito a monte dall’autore a prescindere dalla volontà di chi ascolta, guarda o legge.

Ora, anche nella narrazione non convenzionale (o nella non-narrazione) del videogame, il giocatore sa che prima o poi gli eventi lo sorprenderanno, ma sa anche che lui stesso potrà e dovrà essere la matrice del cambiamento nella storia narrata. Tutto ciò condiziona inevitabilmente il modo in cui il fruitore di un videogioco vive gli eventi narrati nel mondo virtuale ed ha forti conseguenze sulle emozioni, totalmente differenti, che si vivono nel corso dell’esperienza videoludica. Ad esempio, l’effetto di suspense sortito da un videogame, presenta caratteristiche strutturalmente differenti da quello di cui abbiamo esperienza durante la proiezione di un film, proprio perché l’attesa della svolta nella storia, in quest’ultimo caso, ci vede preclusa ogni possibilità di interazione. La “curiosità” (che molto ha a che fare con la suspense) suscitata nel fruitore di un testo videoludico, sarà soddisfatta sì, dopo un certo tempo e secondo lo schema scelto dall’autore, ma come conseguenza delle scelte del videogiocatore. Esso è

¹²⁹ Ivi, p. 8.

responsabile degli eventi narrati, è una sorta di co-autore, dipenderà anche dalle sue stesse capacità la linearità e la gradevolezza della storia narrata.

Ovviamente ciò vuol dire che, per quanto riguarda il videogame, dovrà essere il programmatore a formulare la miscela giusta tra gli elementi narrativi ed interattivi del gioco (risorse, avversari, livelli di difficoltà, ecc...), che possa spingerci costantemente alla ricerca di un'azione tesa al raggiungimento dello scopo prefissato. Tale azione inoltre dovrà sì, essere ostacolata dal “nemico virtuale”, ma anche in questo caso, il *game-producer* dovrà evitare di creare degli ostacoli troppo difficili da superare lungo la strada che conduce alla vittoria.

L'effetto principale di una sua mancata premura in questo senso, potrebbe essere quello di indurre il videogiocatore ad abbandonare definitivamente il gioco, ponendo fine alla dinamica di “ripetizione”. Quest'ultimo infatti sentendosi, incapace o non all'altezza e assalito da un senso di frustrazione, finirebbe col perdere tutto il proprio interesse nei confronti del testo videoludico e della storia narrata. E', questa, una peculiarità assoluta del testo videoludico.

Notiamo che, quando una narrazione, sia cinematografica che letteraria più “tradizionale” non appaga le nostre “curiosità” di fruitori, siamo portati ad abbandonarlo prima di arrivare alla fine. In questo caso (tutt'altro che infrequente) finiamo per perdere interesse nei confronti di una storia che non ci avvince e, magari, ci dedichiamo ad altro. Ovviamente qualcosa di simile accade anche con il testo video ludico, ma, se nel caso di un film o di un libro, siamo sicuri che pur annoiandoci nulla ci potrà impedire di leggere le ultime pagine per vedere come va a finire, nel caso del videogame non avremo alcuna possibilità di proseguire nella “lettura” del testo qualora non riuscissimo a superare gli scogli imposti dal programmatore. Proprio questa consapevolezza indurrà in noi un senso di frustrazione che ci porterà ad abbandonare definitivamente il gioco.

Questa differenza strutturale, profonda tra la narrazione dei media tradizionali e la non-narrazione video ludica ci porta a fare alcune considerazioni sulle differenze tra cinema e videogame. Nel primo caso, un regista, uno sceneggiatore, o un romanziere, dovranno evitare semplicemente che la propria narrazione susciti un senso di noia nel fruitore, nel secondo, invece, il *game-producer* dovrà anche fare in modo che, il videogiocatore (co-narratore) non si

senta impossibilitato ad esplorare la storia di cui lui stesso deve essere contemporaneamente autore, protagonista e lettore. In buona sostanza potremmo dire che, l'autore di un videogame, nel proprio lavoro di creazione, non dovrà mai perdere di vista le esigenze di un "lettore" che non è semplice fruitore del testo narrato, ma a tutti gli effetti ne è il co-narratore.

In precedenza abbiamo evidenziato il fatto che delle differenze principali tra il testo filmico e quello video ludico, la più rilevante sia quella per cui, sul primo, non è possibile intervenire direttamente, mentre sul secondo le molteplici possibilità di interazione garantiscono al videogiocatore ampio spazio d'autonoma iniziativa. Ma le cose stanno davvero così? A ben vedere no. O meglio, stanno così solo in parte, visto che la tecnologia consente, ad oggi, l'intervento diretto sulla narrazione filmica da parte di un qualsiasi fruitore attraverso i nuovi supporti digitali. David Bordwell in *Schermi interattivi*, ci offre interessanti spunti per ulteriori riflessioni:

Com'è noto, un DVD offre maggiori possibilità interattive rispetto ad una pellicola fruita in sala. Questo formato presenta dei caratteri ibridi in quanto diretta dei contenuti cinematografici su altri media e altri schermi (per esempio la televisione, il monitor del computer). A questa ricontestualizzazione si aggiungono possibilità di interazione con il testo filmico del tutto sconosciute al cinema in quanto tale. Un film proiettato sul grande schermo procede senza che lo spettatore possa minimamente influire sul suo svolgimento. Per converso, un DVD prevede e legittima interruzioni, accelerazioni, suddivisioni, salti a punti specifici della narrazione, variazioni dell'ordine specifico delle scene e persino visioni a ritroso. [...] Lo spettatore cinematografico è inerme: nel buio della sala non ha altra scelta se non fissare le immagini in movimento sullo schermo¹³⁰.

Il fruitore di un testo filmico in DVD dunque potrà agire anch'esso sulla struttura narrativa del racconto, ad esempio decidendo di cominciare a vedere il film dalla sua metà in poi, o, perché no, potrà godersi il finale senza prima guardare il resto. Sull'ordine cronologico degli eventi avrà, dunque, carta bianca, potendo egli scegliere di riorganizzarlo a proprio piacimento. Quel che non potrà mai fare,

¹³⁰ Cit. D. BORDWELL, *Nuovi media vs narrazione tradizionale: sette congetture e una provocazione*, in *Schermi interattivi. Il cinema nei videogiochi*, M. BITTANTI (a cura di), Meltemi, Roma, 2008, cit. op., p. 15.

invece, è intervenire direttamente sulla narrazione a livello contenutistico, sui suoi personaggi, sulle sue ambientazioni, sugli oggetti che la compongono. In buona sostanza non sarà possibile per lui decidere le sorti dei vari personaggi, non potrà mai essere considerato co-autore della storia narrata. Anche Bordwell d'altronde conclude nel suo saggio che: le nuove modalità di fruizione offerte dal DVD «per quanto importanti, non trasformano sostanzialmente la natura del film».

2.4.3 Il cinema entra nel videogame: le *cut scenes* e i filmati di introduzione

Per quanto riguarda la possibilità o meno del fruitore di intervenire sul testo narrato, è necessario a questo punto fare un'altra importante considerazione. La video ludica, come detto, si fonda sui i medesimi codici linguistici del cinema (quello delle immagini, quello dei suoni e quello della parola scritta e parlata) eppure a differenza del medium ad essa più affine, come l'arte musicale e teatrale, si realizza «nell'*hic et nunc* del tempo presente¹³¹» non nel passato della registrazione. Anche per questo possiamo dire che si tratta di qualcosa di profondamente diverso rispetto al medium cinematografico.

Tuttavia, anche a livello formale possiamo trovare degli innegabili elementi di contatto: è il caso delle cosiddette “*Cut-scenes*”, ossia quelle sequenze audio-video in cui, nel bel mezzo dell'esperienza videoludica, il videogiocatore perde il controllo del personaggio e del mondo virtuale creato appositamente per lui. Per qualche istante egli, si vede sospesa la facoltà di interagire col racconto e il programmatore, che ne ha seguito lo sviluppo, può prendersi del tempo per far avanzare la storia, fornire informazioni e suggerimenti, o semplicemente creare l'atmosfera più giusta per rendere la fase di *gameplay* ancora più accattivante. Quando parliamo di *cut-scenes*, parliamo a tutti gli effetti di sequenze cinematografiche, dato che il videogiocatore, anche se per poco, diventa un semplice spettatore. Esse possono essere realizzate sia attraverso la grafica

¹³¹ M. BITTANTI, *Introduzione*, in *Schermi interattivi. Il cinema nei videogiochi*, M. BITTANTI (a cura di), Meltemi, Roma, 2008, p. 14.

digitale che mediante la digitalizzazione di filmati appositamente realizzati e, talvolta, hanno la valenza di veri e propri premi per chi sta vivendo l'esperienza ludica (è il caso ad esempio dei filmati posti alla fine del videogioco).

Attorno alle *cut-scenes* si è sviluppato di recente un intenso dibattito sulle potenzialità narratologiche del videogame. Esse, infatti, permettono a tutti gli effetti di raccontare un qualcosa, secondo lo schema "classico" dei media narrativi (cinema e letteratura) all'interno di un medium che per sua stessa natura abbiamo definito non-narrativo. Il punto è che, non è assolutamente ammissibile per i "ludologi radicali", che, anche solo per qualche minuto, sia totalmente preclusa al giocatore la possibilità di interagire con il mondo virtuale. Essi, ossessionati dall'imperativo di individuare i tratti specifici del medium per poterne affermare l'autonomia¹³², non accetterebbero mai la necessità di sequenze filmiche nel testo videoludico, per nessuna regione.

Le *cut-scense*, secondo quest'ultimi, oltre a compiere l'azione sacrilega di interrompere l'attività di interazione tra uomo, macchina e mondo virtuale, rendono a tutti gli effetti il videogame "impuro" e attestano, con la loro stessa esistenza, la dipendenza del testo videoludico dalle forme medialità tradizionali (dal cinema in particolare).

La ludologia radicale piuttosto che ammettere le deficienze del nuovo medium, preferisce affermare che i giochi arricchiti da *cut-scenes* «non vanno presi in considerazione, in quanto testi destinati a scomparire nel momento in cui il medium raggiungerà la piena maturità espressiva¹³³». Dall'altra parte i ludologi "moderati" «ammettono la possibilità che questo ornitorinco testuale possa sopravvivere comunque, per via della natura intrinsecamente "corrotta" dell'intrattenimento di massa¹³⁴» ma che non sia comunque meritevole d'analisi. Ad esporre chiaramente il proprio parere in merito è lo stesso Klevjer, autore del saggio dal titolo *Per una difesa delle cut scenes*, il quale senza nascondersi più di tanto afferma che a suo modo di vedere, non solo lo stile ibrido del videogame non scomparirà col passare degli anni, ma avremo anche, grazie ad esso, la

¹³² R. KLEVJER, *Per una difesa delle cut scenes*, in *Schermi interattivi. Il cinema nei videogiochi*, M. BITTANTI (a cura di), Meltemi, Roma, 2008, p. 54.

¹³³ Ibidem.

¹³⁴ Ibidem.

nascita di una nuova forma d'art, caratterizzata da una propria estetica, da un proprio linguaggio e da una specifica logica discorsiva.

Per i ludologi, un atteggiamento tanto ostile, potrebbe significare una perdita di contatto dalla realtà medium video ludico e dalle sue principali peculiarità. Insomma «rinunciare a studiare una forma discorsiva ibrida (“bastarda” come direbbero i ludologi radicali) significa ignorare le capacità del medium informatico di fondere assieme linguaggi differenti¹³⁵».

L'atteggiamento di condanna inappellabile dei ludologi nei confronti degli elementi filmici nel videogame, non riguarda esclusivamente le *cut-scenes*, ma l'insieme di quelle componenti che costituiscono una forma di narrazione prestabilita (testi scritti, racconti audio, personaggi che rispecchiano relative controparti filmiche). Tuttavia proprio su questi stessi elementi, molto spesso potrà poggiare la nostra ricerca degli strumenti di narrazione storica dei vari videogame che prenderemo in esame. D'altronde anche secondo Klevjer, non è più possibile considerare le componenti narrative del videogame come un sovrappiù futile, un insieme di orpelli del tutto privi di un significato concreto per l'esperienza ludica. Non si può più pensare ad ogni elemento non direttamente riconducibile alla fase di *gameplay* come «superfluo, ridondante, se non addirittura dannoso per il videogame¹³⁶».

Ciò risulta ancor più vero se si tiene a mente che parenti molto stretti delle tanto bistrattate *cut-scenes*, sono certamente i filmati di introduzione (o di presentazione) dei *videogame*. Essi sono, ormai, a tutti gli effetti considerati come una componente fondamentale del prodotto ludico, tanto che dalle riviste, dagli appassionati e dalla critica in generale, sono spesso analizzati e considerati a parte (esistono premi specifici annuali per i migliori filmati di introduzione ai vari videogiochi). Nelle introduzioni, confluiscono per lo più elementi narrativi dotati di grande spettacolarità. L'interesse principale del produttore di videogiochi nel curare un filmato di presentazione di buon livello, è quello di fare in modo che, nel visionarlo, il giocatore possa sentirsi immerso, ancora prima di cominciare, nella realtà virtuale che il primo ha creato per lui. In buona

¹³⁵ Ivi, p. 62.

¹³⁶ Ivi, p. 51.

sostanza potremmo dire che, l'esperienza ludica con il filmato d'introduzione, non si arricchisce solo dal punto di vista degli effetti speciali e della narrazione, ma anche a livello d'immedesimazione, d'immersione del fruitore nel mondo irreali del videogame.

Giunti a questo punto, è interessante sottolineare che i filmati di introduzione, (siano essi realizzati in digitale, con filmati digitalizzati o con scene dettagliate tratte dalla fase di *gameplay*) rappresentano un ulteriore punto di contatto tra il *medium* videoludico e la cinematografia. Sono infatti spesso e volentieri realizzati attraverso tecniche di montaggio che, in tutto e per tutto ricordano quelle dei trailer cinematografici. Anche da un punto di vista contenutistico, come vedremo, non sfuggono i legami tra il filmato di presentazione e l'universo del grande schermo; ciò assumerà un peso notevolissimo nella riflessione che faremo sul messaggio storico-ideologico dei videogame dato che, tanto in questo tipo di video, quanto nelle *cut-scenes*, spesso e volentieri, la riproposizione delle sequenze più significative e delle scene più coinvolgenti dei film di maggior successo, non farà che moltiplicare all'infinito la forza di "veridicità" del racconto proveniente dal mondo cinematografico. Anche attraverso le *cut-scenes* dunque, uno dei grandi punti di forza del videogioco a sfondo storico: lo stereotipo del passato (abbia esso a che fare con gli spettacolari scenari di battaglia della Seconda guerra mondiale o con le monumentali ricostruzioni della Roma imperiale) acquisisce una forza enorme.

Ai fini dell'analisi storica cui andremo incontro, impossibile sarà non soffermarsi anche sulla presenza di immagini di repertorio, foto e documenti audio-video utili a conferire al mondo virtuale un fondo (e forse qualcosa di più) di storicità. Non è raro, sia nei filmati di introduzione che nelle *cut-scenes*, ritrovare immagini satiniate, seppiate, filmati "rovinati" anche non reali, per la verità, ma resi tali grazie alle tecniche più evolute della *computer graphic* a dimostrazione di quanto sia diventato consistente negli ultimi anni l'impegno del *game producer*, e della sua squadra di *designer*, nel rendere l'esperienza videoludica il più possibile affine alla realtà cui essa si ispira.

2.4.4 Cinema e videogiochi: differenze e affinità nei suoni e nelle colonne sonore

All'inizio del nostro discorso sul “grado di parentela” tra il *medium* videoludico e quello cinematografico, abbiamo evidenziato, come principale elemento di contatto, il fatto che entrambi i media utilizzino, per comunicare, i medesimi codici linguistici (quello delle immagini, quello dei suoni e quello della parola scritta e parlata). Fino ad ora, tuttavia, non abbiamo fatto altro che approfondire il discorso riguardante i legami tra i due mezzi d'espressione soprattutto da un punto di vista dei messaggi visivi, e ciò non è affatto strano se si pensa che, proprio al messaggio visivo è riconosciuto dai ludologi e agli esperti di videogame, un ruolo di primo piano. D'altronde parliamo di videogiochi, non di “*audiovideogiochi*”¹³⁷. Giunti a questo punto, comunque, non ci resta che provare a proporre il raffronto tra i due media, su un piano diverso e non meno importante: quello del sonoro.

A guidarci in questo percorso saranno le considerazioni di Mark Grimshaw (ricercatore universitario ed insegnante aggiunto presso il dipartimento di *Digital Media, school of Art & Design* della Università di Wolverhampton) raccolte nel saggio intitolato *Cinema e videogiochi: alcune considerazioni acustiche*. Lo studioso britannico, ci ricorda innanzitutto che un parallelo molto importante si può fare a partire dai videogiochi di “ultima generazione”, dato che, fino ad una quindicina di anni fa, il rudimentale “*beep*” non poteva che ricordare lontanamente il suono coinvolgente delle colonne sonore cinematografiche già evolute. A tal proposito, spiega:

I videogame contemporanei sono caratterizzati da soundtrack complessi come quelli delle più costose produzioni hollywoodiane, il che sembrerebbe giustificare – se non legittimare – l'applicazione dei *film studies* in un contesto video ludico. Dopotutto la nostra mente opera per lo più attraverso meccanismi analogici e associativi. E' certamente vero che in molti casi le librerie audio usate per film e videogame sono analoghe, per non dire identiche. E' altrettanto innegabile che l'hardware e il software utilizzati per la

¹³⁷ M. GRIMSHAW, *Cinema e videogiochi: alcune considerazioni acustiche*, in *Il cinema nei videogiochi*, M. BITTANTI (a cura di), Meltemi, Roma, 2008, p. 95.

produzione di suoni in entrambi i media sono simili. Tuttavia i giochi digitali sono, per definizione, interattivi. Tra cinema e videogame sussiste una differenza qualitativa non quantitativa: applicare pedissequamente ai videogame teorie sviluppate per il cinema sarebbe come usare della benzina normale per un motore diesel: dopo qualche chilometro si resta piedi¹³⁸.

Tutto chiaro dunque. A fare la differenza tra le due forme mediali messe a confronto, sarebbe ancora una volta, la possibilità nel mondo video ludico di interagire col racconto. In un certo senso possiamo dire, che essendo il giocatore una sorta di co-autore, una parte dei suoni che accompagnano la narrazione sarà in qualche modo determinata dalle sue stesse scelte. Quel che caratterizza ogni esperienze videoludica è il fatto che l'avatar, il PG, o l'insieme delle unità gestite dal giocatore, sono situati all'interno del mondo virtuale e, proprio per questo, sono in grado di produrre suoni differenti a seconda dei movimenti e delle scelte compiute dal giocatore stesso. Il fatto che il giocatore sia, egli stesso, fonte di rumore ci da una misura dell'importanza della prima differenza tra il cinema e i videogame nel campo del sonoro.

Se nel film, il fruitore, non potendo in alcun modo interagire con la narrazione, si limita a “subire” i suoni e le musiche che il regista e lo sceneggiatore hanno selezionato per lui (condizionandone scena per scena in un certo senso anche lo stato d'animo), nel videogioco ciò avviene solo in parte. Come ci ricorda Grimshaw, lo spettatore si serve del suono per comprendere una narrazione “predefinita”, mentre il giocatore sfrutta il suono per influenzarla in tempo reale¹³⁹.

E' vero che, anche nei videogiochi, il *game producer* fa in modo di pilotare le emozioni del giocatore attraverso effetti e colonne sonore scelte da lui, è altrettanto vero però che il giocatore, nella quasi totalità dei casi, potrà scegliere da sè, quando e quanto “farsi guidare” semplicemente sfruttando le possibilità offertegli in tal senso dal software ludico. Al giorno d'oggi infatti, più o meno tutti i giochi sono dotati di avanzate funzionalità di settaggio (in genere nel menù

¹³⁸ Ivi, cit. op., p. 97.

¹³⁹ M. GRIMSHAW, *Cinema e videogiochi: alcune considerazioni acustiche*, in *Il cinema nei videogiochi*, M. BITTANTI (a cura di), Meltemi, Roma, 2008, p. 98.

prepartita o in quello di “pausa”) che lasciano ampissime possibilità di scelta al giocatore riguardo alle modalità di fruizione del messaggio sonoro del videogioco. In tutti i videogiochi (dagli sparattutto agli strategico-gestionali) il giocatore, senza consultare nessuno, può scegliere di disattivare la musica di sottofondo e tenere alto solo il volume degli effetti sonori, o viceversa privarsi di questi ultimi per dare maggior risalto alla melodia scelta per lui dal creatore del videogioco.

Come se non bastasse, in alcune tra le più “autogestibili” esperienze videoludiche è addirittura possibile cambiare la colonna sonora, passando magari di colpo da sonorità solenni, a musicchette da cartone animato, stravolgendo completamente, da un momento all’altro, il senso del messaggio proveniente dal medesimo testo e dunque dalla medesima fonte di narrazione. Ancora di più, il giocatore può intervenire a livello sonoro sull’esperienza ludica nel gioco in rete. Grazie ad internet, infatti, ogni giocatore può godere della possibilità di connettersi, attraverso software *ad hoc* (*skype, teamspek, messenger*) e dialogare in tempo reale con gli altri giocatori coinvolti con lui nel mondo virtuale. In questo contesto, particolare e sempre più in espansione, la voce dei giocatori connessi finisce col sovrapporsi agli effetti e alla colonna sonora del videogioco ed in questo caso, ancor più che altrove, sarà proprio il personaggio giocante a determinare il significato della narrazione del testo videoludico.

Importanti alterazioni dei contenuti sonori di un videogame, possono essere apportate non solo a livello di software (attraverso i settaggi dal menù delle opzioni), ma anche a livello di hardware, sfruttando le potenzialità delle più diverse tipologie di periferiche di *input* e *output*. Quando parliamo di periferiche di input e output facciamo riferimento, ovviamente, all’insieme di quegli accessori (cuffiette, casse, microfono, ecc...) che, negli ultimi decenni ci sono stati messi a disposizione assieme con i personal computer e che, sempre più, costituiscono l’indispensabile equipaggiamento del *gamer*. A tal proposito dobbiamo comunque riscontrare una certa familiarità tra la narrazione filmica e quella del videogame, dato che, anche ogni normale tv, dispone di periferiche di *output* (anche molto evolute) capaci di rendere il salotto di casa, un ambiente che

nulla ha da invidiare alla migliore sala cinematografica, se non altro per quel che concerne l'esperienza sonora.

Nel proprio discorso Grimshaw opera una importante distinzione tra i suoni diegetici (ossia quei suoni che condizionano pesantemente la narrazione al punto da influire sulle scelte stesse del giocatore) ed extradiegetici. E' abbastanza chiaro che tale distinzione caratterizza in tutto e per tutto il *medium* videoludico, dato che nel cinema ogni singolo elemento che compone la traccia sonora, è pensato ed inciso proprio in funzione di un determinato scopo narrativo. I suoni extradiegetici pur non rivestendo un ruolo fondamentale nella fase di *gameplay*, accompagnano il giocatore nell'esperienza video ludica senza abbandonarlo mai (non di rado sono presenti anche nella fase pre-ludica nel menù di "start"). Nella maggior parte dei casi le colonne sonore e le musiche di sottofondo sono da considerarsi suoni extradiegetici, ma non è sempre così. Come ci ricorda Grimshaw, infatti:

Ignorando tutti quei videogame in cui il suono costituisce il fulcro del gameplay – dai dance game agli sparatutto come *Rez*, senza dimenticare *puzzle game* ritmici come *Lumines* – non si dovrebbe dimenticare che la colonna sonora di un videogame può direttamente condizionare le azioni del giocatore e, per questo motivo, va considerata diegetica. Per esempio il soundtrack di *Quake III Arena* può, in diverse occasioni, sollecitare il giocatore a compiere determinate scelte ed eseguire particolari azioni, come muoversi e sparare a ritmo di musica. In questo caso, diciamo che le azioni dell'avatar sono isoritmiche rispetto all'output sonoro¹⁴⁰.

Se la distinzione tra suoni diegetici e non, ci porta ancora una volta a rimarcare la sostanziale differenza che intercorre tra le due forme mediali prese in considerazione, un altro importante elemento di divergenza risiede senza dubbio nell'importanza molto marginale dei dialoghi nei videogame. Essi, sono spesso ai confini dell'esperienza ludica, fungono, nella maggior parte dei casi, da semplice raccordo tra uno scenario e un altro o da cornice ad un certo tipo di contesto all'interno del quale si svolgerà poi l'azione del giocatore. Essi «spesso ricorrono negli inserti in *full motion video*; nelle sequenze introduttive e nelle

¹⁴⁰ Ivi, op. cit., p. 99.

cut scene hanno una funzione narrativa, oppure comunicano messaggi a tutti i giocatori in momenti ludici importanti. Viceversa, nel cinema come nel teatro, i dialoghi ricoprono un ruolo di primissimo piano nel contesto narrativo, in un certo senso ne rappresentano il perno centrale.

Ora, pur avendo sottolineato con forza le divergenze tra i due media, dobbiamo comunque tenere a mente che, le affinità tra le due forme medialità, le superano di gran lunga. Non possiamo scordarci ad esempio che, da un punto di vista di realizzazione, «la produzione di suoni video ludici e cinematografici coinvolge il medesimo personale, le medesime competenze e le medesime tecnologie¹⁴¹». Ciò non significa solo che a livello tematico i rimandi tra le due industrie e le varie produzioni sono numerosissimi, ma anche che spesso e volentieri, i compositori chiamati a svolgere un compito di scrittura delle colonne sonore, finiscono per sviluppare prodotti per cinema e videogiochi simultaneamente.

Per i ludologi radicali, e anche per Grimshaw, a dire il vero, questo legame così stretto a livello musicale, è da considerarsi deprecabile dato che

gli sviluppatori tendono a riciclare pigramente i temi cinematografici, senza sfruttare appieno le potenzialità del medium [...] Fortunatamente non tutti i giochi emulano le ampollose e pompose colonne del cinema hollywoodiano. Basterebbe ricordare, en passant, collaborazioni più idiosincratiche, come il sodalizio tra Trent Reznor e *Id Software* per *Quake* oppure la serie di *Wipeout* considerare che attesta la perfetta sinergia tra l'industria videoludica e quella della musica pop. Ma la tendenza prevalente consiste nel riproporre in ambito videoludico le medesime sonorità filmiche¹⁴².

Anche nei videogiochi di cui ci occuperemo più direttamente nell'analisi dei nostri casi studio, l'influenza delle colonne sonore e delle tracce audio più coinvolgenti della storia della cinematografia si farà sentire. Noteremo l'influenza del grande schermo in particolare nelle tracce musicali che fungono da sottofondo ai videogiochi ambientati nella Roma dei Cesari (come *Caesar III* e *Rome Total War*), o in quelli sulla seconda guerra mondiale.

¹⁴¹ Ibidem.

¹⁴² Ivi, op. cit., pp. 99-100.

Prima di chiudere il nostro discorso bisogna certamente sottolineare un altro elemento di differenziazione tra il ruolo del suono nel medium filmico e quello nel videogame. Nel cinema, spiega infatti Grimshaw facendo leva sulle considerazioni di Mary Ann Doane, il suono è subordinato a quella che è definita come “ideologia del visibile”. In pratica, secondo gli esperti del *medium* cinematografico:

in un sistema che assegna una priorità all’empirico [come il cinema appunto] il suono non può che essere considerato subordinato all’immagine, dunque secondario¹⁴³.

Di fatto il compito principale della musica e del suono in generale nel film sarebbe principalmente quello di fungere da collante tra i “tagli” che caratterizzano il montaggio cinematografico, non a caso,

la continuità sonora viene interrotta solo per sorprendere lo spettatore (per esempio nei film horror) ma in generale il cinema aborre gli stop sonori improvvisi. In ogni caso, il montaggio privilegia l’immagine rispetto al suono: si pensi al fatto che i primi sistemi analogici di editing non prevedevano alcuna gestione del suono¹⁴⁴.

Nel videogame, le cose cambiano radicalmente, anche perché le nozioni di “inquadratura”, “scena”, “montaggio”, hanno un significato del tutto diverso rispetto a quello che gli è riconosciuto nel mondo della cinematografia. In particolare il montaggio non è controllato in tutto e per tutto dal programmatore (corrispettivo del regista nel videogioco), ad esso contribuisce in tempo reale l’azione del giocatore.

La pressione di un tasto o di un pulsante modifica lo svolgimento del gameplay, innescando l’esecuzione di differenti linee di codice. Le quali, a loro volta, generano pixel differenti sullo schermo e attivano molteplici suoni. [...] Ne consegue che il suono videoludico non è dipendente dall’immagine come nel caso delle pellicole. Il suono video ludico non svolge la funzione di unire a livello narrativo le differenti immagini: esso dipende dalle azioni e dalla presenza del giocatore nel mondo simulato e non dal singolo “quadro”¹⁴⁵.

¹⁴³ Ivi., op. cit., p. 116.

¹⁴⁴ Ivi., op. cit., p. 117.

¹⁴⁵ Ibidem.

Prima di concludere è interessante notare, come ad ogni nostra riflessione sulle differenze degli elementi narrativi tra i due media, riaffiori costantemente il peso della caratteristica distintiva per eccellenza del videogame: quella dell'interattività, del ruolo attivo svolto dal giocatore. Tale caratteristica fa sentire il proprio notevolissimo peso sia nel fruire del prodotto ludico nella sua dimensione visiva, che nella sua dimensione sonora. In entrambi i casi il ruolo del giocatore è infatti riconosciuto come quello di un agente attivo nella storia narrata e, anche per questo, nel caso dei videogame ad ambientazione storica, parleremo del *gamer* come di un "agente di storia".

Capitolo III

3.1 Narratologia dei videogame a sfondo storico

3.1.1 La storia tra gli specialisti del passato e gli specialisti della narrazione

Nel primo capitolo ci siamo soffermati sul ruolo dello storico nella società attuale, sulle difficoltà sempre più marcate che troverebbe, non tanto nello svolgere il proprio lavoro, quanto nell'imporlo con efficacia al pubblico di studiosi, appassionati o semplici "turisti", (come li abbiamo definiti) del passato. Lo storico, in particolare negli ultimi decenni, è stato molto impegnato a fronteggiare le incursioni nella sua disciplina dei giornalisti, degli scrittori e dei registi cinematografici incuriositi da questo o quell'altro episodio o personaggio del passato e, quasi senza accorgersene, s'è trovato defraudato della propria autorità, del proprio ruolo, talvolta anche dei suoi stessi strumenti d'indagine. Senza poter in alcun modo rispondere al fuoco incrociato della concorrenza, ha resistito tenacemente, barricandosi dietro le "mura" de suo stesso prestigio accademico, delle proprie conoscenze, della scientificità dei propri studi, ottenendo tuttavia il risultato di trovarsi sempre più isolato in un mondo in rapidissima evoluzione.

Alla domanda più importante, ossia quella sul come reagire all'incalzante avanzata della storia dei non specialisti, lo storico, non ha trovato la ben che minima risposta fin'ora, difficilmente sarebbe potuto riuscire in un'impresa tanto ardua. L'unica strada sarebbe stata quella di reimporre con la forza il proprio esclusivo diritto ad indagare, interpretare e raccontare il passato, un po' come avrebbe voluto Habermas, ma, spiega Pomian, tale percorso non avrebbe portato molto lontano. Secondo lo storico polacco infatti

sarebbe fin troppo facile drappeggiarsi nella toga professorale proclamando che solo le pubblicazioni degli specialisti fanno parte della storia e che il resto non è altro che giornalismo e letteratura: pertanto da trattare con condiscendenza se non proprio con disprezzo; vorrebbe dire assumere una posizione inutile ed arbitraria. Inutile perché nelle nostre società democratiche la definizione del contenuto e dei confini della storia non è appannaggio degli storici professionisti; anche l'opinione pubblica ha qualcosa da dire in proposito, i suoi rapporti con gli specialisti di storia sono improntati a una negoziazione permanente. L'opinione pubblica ha infatti la possibilità di far sentire in diversi modi la propria pressione sugli storici onde influenzarli nel senso desiderato, mentre gli storici devono da parte loro, ricorrere ad argomentazioni convincenti per difendere l'idea di storia realizzata nei loro lavori; e d'altra parte la stessa esclusione del giornalismo e della letteratura sarebbe ben lungi dal suscitare l'unanimità degli storici professionisti, parecchi dei quali sono ben consapevoli del carattere del tutto arbitrario di una simile operazione¹⁴⁶.

Proprio l'opinione pubblica, assorbendo come una spugna la molteplicità dei messaggi della storia (o delle storie al plurale), dunque, è in grado di influenzare il lavoro dello storico più o meno di mestiere. Parimenti, la conoscenza storica delle masse, è formata ad oggi più dal lavoro degli storici "non specialisti" che dalle ricerche degli esperti del settore, visto il grande successo di libri come quello di Bruno Vespa sulle donne di Mussolini o di Giampaolo Pansa sulla guerra civile e lo scarso seguito delle pubblicazioni "accademiche" su questi stessi argomenti.

Il fruitore di storia oggi (sia il suo interesse dettato da un dibattito politico in corso, dall'uscita dell'ultimo romanzo storico, o dalle recenti produzioni cinematografiche sulla seconda guerra mondiale) è sempre più disorientato dinnanzi alla molteplicità dei racconti sul passato e, non disponendo degli strumenti necessari a distinguere le varie produzioni e i vari tipi di racconto, si affida, in un certo senso, alla buona fede dell'autore, alle sue capacità, alle sue conoscenze. Pur riconoscendo nel lavoro dello storico "ufficiale" un alto grado di affidabilità, non coglie le differenze tra quello stesso lavoro e quello dei "non specialisti", anche perché all'occhio comune essi appaiono molto simili. Lo storico potrebbe rivendicare l'importanza del proprio ruolo e la correttezza delle proprie tecniche d'indagine, tuttavia, «non avrebbe alcuna ragione

¹⁴⁶ K. POMIAN, *Che cos'è la storia*, B. Mondadori, Milano 2001, pp. 267-268.

epistemologica per rifiutare la qualifica di storia a una gran parte dei lavori prodotti da autori che non appartengono al suo settore¹⁴⁷».

Numerosissimi sono in effetti i prodotti del mondo “non specialistico” cui è riconosciuto, anche dal mondo accademico, un alto grado di scientificità. Giornalisti, scenografi, romanzieri, hanno imparato anch’essi a lavorare sui documenti e sulle testimonianze, anche se ovviamente i risultati della loro indagine possono essere, non di rado, condizionati dalla scarsa dimestichezza nell’analisi di ogni tipo di fonte. Anche per questo, persistono, importanti differenze tra il prodotto della storia istituzionalizzata e quello della storia dei “non specialisti”, è il caso del differente rapporto con la memoria o dei diversi periodi e degli oggetti cui i due filoni dedicano la loro attenzione. La storia antica e medievale ad esempio, non può essere trattata senza quel minimo di conoscenze paleografiche e delle lingue morte tipiche dell’approccio specializzato¹⁴⁸. Quanto al diverso rapporto con la memoria invece, sempre secondo Pomian, dobbiamo sempre tenere a mente il fatto che la storia non specialistica è interessata per lo più al presente e al passato più recente (dato che il suo prodotto dovrà essere apprezzato nell’immediato), mentre lo storico di professione può attingere liberamente dal passato l’argomento, il personaggio e il contesto spazio-temporale cui dedicarsi¹⁴⁹.

Un altro importante elemento di differenziazione tra le due forme di narrazione del passato riguarda la differente gerarchia assegnata alle «tre dimensioni del lavoro dello storico¹⁵⁰», ossia quella della ricerca, dell’interpretazione dei fatti e della scrittura.

Per gli storici di mestiere, anche nel caso vogliano conferire alle proprie opere una certa dignità letteraria l’accento cade sempre sulla ricerca [...] dato che è prima di tutto in merito alla qualità di quest’ultima che essi vengono giudicati dai propri colleghi. [...] L’interpretazione viene dopo, seguita dalla scrittura: e il *linguistic turn* non ha minimamente sconvolto questa gerarchia. Ora, è invece proprio questa a non venir

¹⁴⁷ Ivi, p. 270.

¹⁴⁸ Ivi, p. 271.

¹⁴⁹ Ivi, p. 272.

¹⁵⁰ Ivi, p. 271.

rispettata nella storia non specialistica: qui sia la scrittura che il giudizio sui fatti narrati (politico, religioso, ideologico, estetico o morale) sono più importanti della ricerca¹⁵¹.

In un certo senso potremmo dire che il romanziere, al pari del giornalista e di ogni altro storico “non specializzato”, tende a far pesare il proprio ruolo (sotto forma di giudizio, di considerazioni, di struttura stessa testuale) in maniera preminente, o comunque in modo assai più consistente di quanto non faccia lo storico di professione nei propri lavori. A tal proposito Topolski, in *Narrare la Storia* ci fa notare che

Lo storico di norma si occupa dei risultati globali delle azioni umane, degli avvenimenti, dei processi, delle tendenze, e quando li considera li descrive come osservatore, cioè dall'esterno. Nel corso di tutta la narrazione egli è, insomma, un narratore che descrive, dimostra, analizza, spiega ecc...[viceversa] Sebbene nel racconto romanzato il narratore spesso si nasconda e lasci parlare direttamente gli uomini, cioè i partecipanti all'azione del racconto, egli sviluppa un'azione non “dall'esterno”, bensì “dall'interno” del suo divenire. Non descrive decisioni umane già maturate, ma il processo della loro maturazione. Nel racconto romanzato si tratta il livello soggettivo [...] del processo storico, mentre nel racconto storico [ci si preoccupa] prevalentemente di cogliere i risultati globali delle azioni¹⁵².

Queste, dunque, secondo Pomian e Topolski, le principali differenze tra la storia degli specialisti e quella dei “professionisti della penna”.

Detto che, secondo Pomian, lo storico deve anche dimostrarsi in grado di coniugare le esigenze di scientificità della propria ricerca, con quelle “dell'intelligibilità” del proprio racconto, dobbiamo ora sottolineare che non mancano esempi di romanzi e ricostruzioni “di fantasia” cui è accordato un certo grado di veridicità, o per meglio dire, di verosimiglianza. Lo stesso Pomian fa l'esempio di ben 4 romanzi storici divenuti veri e propri classici della letteratura, guidandoci, attraverso di essi, verso un confronto con la narrazione storica nella sua dimensione più apprezzata dal grande pubblico.

¹⁵¹ Ibidem.

¹⁵² J. TOPOLSKI, *Narrare la storia, nuovi principi di metodologia storica*, B. Mondadori, Milano 1997, op. cit., pp. 20-21

I quattro romanzi in questione sono: *Il nome della Rosa* di Umberto Eco, *Notre Dame de Paris* di Victor Hugo, il già citato *Guerra e pace* di Lev Tolstoj e *Quo Vadis?* di Henryk Sienkiweicz. Pur trattandosi di opere frutto di un lavoro molto complesso di documentazione e ricostruzione dei fatti, esse non possono essere considerate alla stregua dei lavori degli accademici essendo prive dei “marchi di storicità¹⁵³”; «questo tipo di opere – spiega Pomian – permette meglio di qualsiasi altro di avviare il discorso sui complessi e oscillanti rapporti che la storia intrattiene con la finzione¹⁵⁴» ed è anche per questo che, necessariamente, dobbiamo partire da qui per avvicinarci al nostro discorso sulla narrazione storica dei videogame ambientati nel passato.

Nella quasi totalità dei romanzi riconosciuti come storici, la trama è ambientata in un passato più o meno remoto e l'autore fa tutto quel che può per rendere consapevole il lettore della distanza temporale che intercorre tra l'epoca in cui si svolgono i fatti narrati e quella della scrittura del testo. L'autore a tal proposito, fa in modo di ricorrere a elementi presi a prestito da una realtà tutt'alto che fittizia e comunque, in qualche modo comprovata.

Così almeno alcuni luoghi che servono da scenario possono essere effettivamente rintracciati sul territorio, su una mappa, o nei resoconti dei viaggi, e vengono descritti nello stato in cui si suppone fossero all'epoca dei fatti narrati. Lo stesso succede riguardo alle istituzioni politiche, culturali, economiche, sociali, nonché ai costumi e alle credenze collettive, per non parlare degli accessori come abiti, armi, gioielli, ornamenti, opere d'arte, monete, pesi e misure, attrezzi, utensili, palazzi, mezzi di trasporto, animali selvaggi e domestici. Tutti descritti come si ritiene fossero in realtà. E ciò vale anche per la condotta dei personaggi [...] per la loro psicologia: motivazioni, sentimenti, certezze e dubbi, angosce e speranze, modi che ciascuno ha di vivere il rapporto con se stesso e con gli altri¹⁵⁵.

Si tratta di particolari che, nel complesso del racconto, fanno la differenza tra un romanzo storico e un romanzo di fantasia. In questo contesto non bisogna poi, dimenticare, il ruolo di altri particolari fondamentali che hanno a che fare con il preciso inquadramento spazio-temporale della narrazione. Sono le “indicazioni

¹⁵³ Ivi, p. 9.

¹⁵⁴ Ibidem.

¹⁵⁵ Ivi, op. cit, pp. 9-10.

cronologiche dirette¹⁵⁶» (date, riferimenti, personaggi, o avvenimenti). Esse, nel romanzo storico devono essere sempre perfettamente in sintonia con il periodo storico scelto come scenario per il racconto dei fatti. «In tutti i romanzi storici – scrive Pomian – i luoghi sono compatibili con gli avvenimenti, le istituzioni e le credenze con i comportamenti, le idee professate con gli oggetti e la vita intima con l'ambiente esterno. In una parola ogni dislocazione del tempo rappresenta un fascio coerente¹⁵⁷» e ciò, ovviamente, varrà non solo per la letteratura ad ambientazione storica, ma anche (forse in modo addirittura più evidente) per la cinematografia che, dai nomi, dagli episodi, dalle avventure più esaltanti del passato trae spunto spesso e volentieri.

E' a questo punto, però che Pomian, tornando a tracciare il confine tra narrazione storica e di fantasia, ci fa notare quanto davvero questo stesso confine sia sottile: «D'altronde – spiega – ci sono romanzi che collocano nelle Isole Figi accessori provenienti dall'antico Egitto, istituzioni della Cina dei Ming, comportamenti dell'Occidente medievale, il gergo della teppa parigina di fine Ottocento e la psicologia dei nostri tempi; ma i romanzi costruiti in questo modo non sono romanzi storici: rimandano piuttosto all'humour e alla parodia¹⁵⁸». La tentazione di infarcire la storia di elementi paradossali, parodici, immaginifici (draghi, maghi, streghe, scheletri viventi), dunque, è una tentazione cui non sempre gli autori e gli sceneggiatori riescono a resistere. Anzi, sempre più spesso, capita di imbattersi in racconti, anche di grande successo, in cui la storia si fonde con la leggenda e la fantasia.

In ogni caso, l'aspetto di quest'ultima citazione su cui ritengo sia più interessante soffermarsi ai fini della nostra analisi, è quello riguardante i rimandi paradossali e parodici presenti in alcuni romanzi di fantasia. Essi, saranno tutt'altro che infrequenti anche nei videogame senza neppure il bisogno che si faccia esplicito riferimento, nella narrazione, a personaggi ed oggetti senza alcun legame con la realtà storica, divenendone addirittura uno dei principali tratti identificativi. Molto spesso il giocatore, avrà la possibilità, intervenendo direttamente sulla storia, di modificarla, ricostruirla, disfarla e ricomporla a

¹⁵⁶ Ivi, p. 10

¹⁵⁷ Ibidem.

¹⁵⁸ Ibidem.

proprio piacimento. Nei videogiochi di strategia in tempo reale in particolare, si potranno venire a creare situazioni paradossali in cui un esercito ultramoderno di marines, venga a scontrarsi con orde di guerrieri medievali, dotati di armature robuste ed impenetrabili al tiro degli arcieri barbari, ma assolutamente impotenti dinnanzi ai colpi degli M-16 o delle granate nemiche. Ancor di più sarà possibile trovarsi di fronte una flotta area babilonese libera di bombardare le piramidi innalzate in epoca moderna dalla fazione degli assiri.

Impossibile pensare che i creatori di videogiochi di straordinario successo (come *Age Of Empires* o *Empire Earth*), non abbiano fatto caso al rischio cui andavano incontro, consistente nella possibilità che nella fase di *gameplay* si generassero situazioni tanto assurde; impossibile, dunque, anche solo considerare tali paradossi, come degli errori di programmazione cui non s'è riusciti a porre rimedio. Si tratta più che altro di paradossi cercati, voluti dai gamedesigner, i quali, non intendendo assolutamente conferire alcun valore di storicità alle proprie creazioni, hanno sfruttato le conoscenze storiche di base dei videogiocatori e la forma ludica delle proprie narrazioni, per far spuntare un sorriso proprio quando il gioco è nella sua fase più coinvolgente.

Quando le portaerei dell'antico Egitto, si scagliano contro la flotta tedesca guidata dalla corazzata Bismark, non ci ricordiamo semplicemente che stiamo "giocando" con la storia e che dunque, la narrazione di cui noi stessi siamo coautori, è assolutamente fuori da ogni realtà storica; facciamo anche qualcos'altro: associamo l'esperienza ludica in atto al bagaglio delle nostre conoscenze del passato, solo allora troviamo il gioco davvero divertente. Ora, per giocare, capire i paradossi generati e sorridere, non è necessario che tali conoscenze siano particolarmente approfondite (infondo tutti sanno che l'Egitto dei faraoni non giunse mai ad allestire una flotta aeronavale in acciaio). Qualora, per qualche strano motivo, il giocatore non sapesse che gli antichi egizi non raggiunsero mai tali picchi tecnologici (eventualità, ci auguriamo, solo ipotizzabile), l'esperienza ludica risulterà piatta, monotona, fin troppo lineare nel suo fluire. Ecco quindi che l'assurdo storico, viene ad assumere un proprio ruolo, tutt'altro che marginale nel complesso della narrazione ludica, ruolo su cui, torneremo più avanti.

Tornando al testo di Pomian e agli elementi che caratterizzano la narrazione nel romanzo storico, notiamo sin da subito l'importanza di alcuni accorgimenti da parte dell'autore che voglia restare il più possibile fedele al contesto storico in cui vuol farci immergere.

Stretto tra le convenzioni del romanzo da una parte e i vari procedimenti che permettono di inscrivere la trama nella storia dell'altra, l'autore si vede obbligato a trovare ogni volta dei compromessi in funzione dei suoi particolari obiettivi. Quindi non fa mai parlare i personaggi nella lingua che si suppone abbiano usato quotidianamente nel caso vi sia il rischio che il romanzo risulti incomprensibile, piuttosto arcaizza un po', ricorre a qualche parola straniera, introduce espressioni caratteristiche impiegando una serie di allusioni e accenni che provochi un certo disorientamento linguistico e che produca conseguentemente nel lettore la sensazione della differenza tra la lingua da lui impiegata e quella dei personaggi romanzeschi¹⁵⁹.

Questo è quel che fanno anche registi cinematografici e creatori di videogame. Evidentemente, arricchire un prodotto realizzato per finalità d'intrattenimento di frasi incomprensibili ed espressioni obsolete, solo per renderlo il più possibile fedele alla realtà narrata, potrebbe valere come un clamoroso atto di autolesionismo da parte di qualsiasi autore; tuttavia, le forme medialità come il cinema e i videogame, godendo di una struttura comunicativa assai più versatile, possono in questo senso sfruttare a proprio vantaggio alcuni artifici che la distinguono dalla semplice narrazione scritta del romanzo.

Solo nel cinema e nei videogame (gli unici strumenti in grado di comunicare con le immagini in movimento), infatti, è possibile, ad esempio, far parlare i personaggi in quella che sarebbe la loro lingua naturale senza rendere incomprensibile il testo narrato al fruitore. Sarà sufficiente porre dei sottotitoli, in cui dialoghi, esclamazioni, racconti e chiacchiere dei passanti siano tradotti parola per parola. Il risultato sarà estremamente efficace e le aspettative del fruitore di fedeltà alla realtà storica, saranno soddisfatte al pari di quelle di comprensione e godibilità del racconto. Tecniche di questo tipo sono adottate molto spesso nel cinema, ma ancor più frequentemente nei videogame, in particolare in quelli d'avventura e nei *First Person Shooter*.

¹⁵⁹ Ivi, op. cit., pp. 10-11.

In un gioco come *Medal of Honor* non capita raramente di imbattersi in nemici (per lo più tedeschi o sovietici) parlanti. Questo perché il dialogo tra due SS, o due guardie dell'Armata Rossa, le rende "più vere". Due disegni più o meno stilizzati che altrimenti, non avrebbero altra funzione se non quella di farsi sparare addosso dal videogiatore, parlando tra loro, diventano a tutti gli effetti delle persone con una loro storia, pronte a vivere la propria guerra da protagoniste, in modo, dunque, tutt'altro che passivo. Inutile dire che nei videogiochi d'azione, sono soprattutto i nemici a parlare nella loro lingua e ad "essere sottotitolati"; difficilmente, da giocatori, ci troveremo nella situazione di dover capire le parole di un nostro compagno (magari in una lingua complicatissima e sottotitolata) nelle fasi calde della *gameplay*. Qualcosa del genere potrà accadere con una certa frequenza, semmai, nelle *cut scene*, in cui come abbiamo visto spesso e volentieri è riposta gran parte dell'intento narratologico dell'autore.

Pare chiaro a questo punto, quali siano le caratteristiche del romanzo storico, e come queste stesse caratteristiche siano in qualche modo riprese e rielaborate nei linguaggi più diversi, anche in quello della video ludica. E' importante ora, soffermarsi su un altro aspetto, quello del pubblico assai esigente cui è indirizzato il romanzo storico. Ancora una volta Pomian, ci fa notare come nel best seller di Umberto Eco *Il nome della Rosa*, i lettori cui si rivolge l'autore sono chiaramente interessati a seguire una "doppia partitura" quella della storia e quella della finzione. Si tratta di lettori

per i quali il passato è innanzitutto un oggetto di conoscenza e ai quali è riconosciuta una preparazione, nel caso specifico sul trecento: ossia sul conflitto tra papato e l'impero, sul ruolo svolto da Guglielmo di Ockham e i suoi amici, sulle tormentate vicende dell'ordine francescano e dei fraticelli, sull'invenzione degli occhiali e la compilazione dei manoscritti. Ritenuti in possesso di queste conoscenze a cui sono particolarmente legati, si presume che i lettori a cui Eco si rivolge richiedano che la finzione sia plausibile, che non contraddica i risultati della conoscenza e anzi ci si amalgami senza che si noti l'innesto: come se, pur con tutte le strizzatine d'occhio e gli indizi che ce lo confermano non fosse appunto una finzione¹⁶⁰.

¹⁶⁰ Ivi, op. cit., p. 11.

Un discorso simile lo si può fare tranquillamente anche per il film di Jean Jaques Annaud tratto dal libro in questione. In esso compaiono tra i titoli di coda i nomi di illustrissimi esperti e studiosi medievisti che solo apponendo la propria firma al termine della proiezione certificano la consistente opera di documentazione e ricerca ai fini della ricostruzione filmica. Ora, è fin troppo evidente che il pubblico cui si rivolsero Annaud e Umberto Eco nel realizzare la propria opera, è per attitudini ed interessi totalmente differente da quello cui si rivolge una casa produttrice di videogiochi; è altrettanto vero però che la ricerca di verità in un contesto narrativo (anche video ludico) non ha mai svolto un ruolo di secondo piano. Il vero (o il verosimile) è un qualcosa verso cui le grandi industrie videoludiche hanno sempre orientato i propri sforzi di ricerca, dapprima quasi esclusivamente di sviluppo grafico, poi, col passare degli anni anche sotto il profilo contenutistico e di veridicità storica. E' inevitabile che quello stesso prodotto che dieci anni fa puntava a migliorarsi dal punto di vista di *μίμησις* (imitazione) del reale (negli scenari, nelle caratteristiche somatiche, negli indumenti dei personaggi, ecc...), oggi, raggiunti livelli assolutamente soddisfacenti di riproduzione del reale a livello grafico, punti a migliorare la credibilità e la veridicità del racconto nelle proprie narrazioni di carattere storico.

In ogni caso, qualunque cosa ci riservi il futuro in quest'ambito, è molto difficile immaginare che un giorno il pubblico sempre più ampio dei videogame possa avere le stesse esigenze (in termini di fedeltà al vero) di quello colto, preparato, del romanzo storico. D'altronde quel che si richiede a un romanziere è un prodotto assai diverso. Il lettore del romanzo storico mostra grande interesse nei confronti degli eventi narrati e del contesto scelto dall'autore come cornice; per converso il videogiocatore è assetato d'azione più che di narrazione, ed è questa una differenza che dovremmo sempre tenere a mente nell'analisi del testo videoludico in cui, volta per volta, ci imatteremo. Non potremmo mai pensare ai videogame (neppure nei casi in cui la ricerca della verità storica appare come una componente rilevante del prodotto ludico) come ad un testo narrante il passato in modo conforme alla convenzione del romanzo storico (tantomeno a quella del

libro di storia propriamente detto). Qualora fossimo in grado di dimostrare che i videogame narrano una loro storia, dovremmo mostrarci capaci di cogliere tale messaggio nelle sue specificità, nelle sue imperfezioni, talvolta addirittura nella sua totale “assurdità”. Il prodotto videogame è e resta un prodotto che al pari del romanzo è pensato e realizzato per l'intrattenimento. Solo che in questo caso si tratta di un intrattenimento essenzialmente ludico, che si esaurisce in una dimensione di gioco. Ciò comporta che se, come spiega Pomian, «il romanzo, in quanto genere letterario, pur rivendicando la propria appartenenza alla finzione, non si esaurisce completamente in essa¹⁶¹» il videogioco può tranquillamente sfuggire alla storia ed utilizzarla solo come scusa per rendere l'esperienza ludica, ancor più fantasiosa ed interessante.

Per farci un'idea di quanto davvero, il contenuto (storico o meno), rivesta un ruolo di secondo piano per gli appassionati dei videogame, basti pensare che, se nel mondo della letteratura, e in particolare nell'universo del romanzo, è contemplata l'esistenza di un genere “storico”, niente di tutto ciò è previsto in ambito videoludico. Malgrado il successo di numerosissimi videogiocchi ambientati nel passato, questi prodotti, restano suddivisi in categorie fondate sui parametri più diversi, ma non su quello contenutistico. Tali categorie si fondano per lo più sul grado di interazione e coinvolgimento del giocatore, sul ruolo del fruitore nella gameplay, ma mai sul contenuto (drammatico, satirico o storico) della narrazione. *Medal of Honor* prima di essere un videogioco di guerra è un FPS (*First person shooter*), così come *Civilization*, è prima di tutto un TBS (*Turn-based strategy*). Quella del “videogioco storico”, dunque, non può che essere una sottocategoria da noi ideata per separare quei prodotti dell'industria video ludica che consentono di giocare con la storia da quelli che con la scienza di Clio non hanno nulla a che spartire.

¹⁶¹ Ivi, p. 15

3.1.2 Caratteri e specificità della narrazione storica

Il percorso sin qui tracciato ci ha permesso di comprendere al meglio il funzionamento e le specificità del nuovo medium videoludico. In accordo con i ludologi e gli esperti delle nuove tecnologie per la comunicazione, abbiamo anzitutto riconosciuto ai videogame la capacità di contenere gli elementi principali delle varie forme medialità sin qui elaborate e sfruttate, dopodiché, non disponendo degli strumenti necessari all'analisi del messaggio storico del nuovo medium, abbiamo deciso di confrontarlo con tutte le forme espressive ad esso più o meno affini, che proprio di storia spesso di sono occupate. Ora, disponendo di un bagaglio di conoscenze più ampio rispetto a prima e assai più adatto al confronto col messaggio della video ludica, faremo un piccolo passo indietro. Torneremo infatti ad occuparci di storia, e più in particolare, del modo in cui, secondo una corretta metodologia dovrebbe essere raccontata. Per farlo ci appelleremo all'autorità del famoso storico polacco Jerzy Topolski e al suo libro *Narrare la storia*¹⁶².

Già nel paragrafo precedente, con Topolski, ci siamo soffermati su una delle caratteristiche principali di differenziazione del racconto storico dalla narrazione romanzata: quella riguardante la tendenza del romanziere a raccontare il passato attraverso un'ottica soggettiva e "dall'interno"¹⁶³, contrapposta all'estraniamento dello storico di professione dagli eventi che, egli stesso, racconta "dall'esterno". A tal proposito è interessante sottolineare che nel testo video ludico e, più precisamente, nei testi cui approcceremo nel prossimo capitolo, ambo le opposte "tendenze narratologiche" saranno rintracciabili in egual misura. Nei videogame di strategia e nei *city building* ad ambientazione storica, ad esempio, non mancheremo di rimarcare il fatto che gran parte dell'attenzione dei videogiocatori si concentri inevitabilmente sui processi di trasformazione ed evoluzione nel tempo, di grandi imperi, stati, città e popoli; per converso, nei videogame d'azione, d'avventura e di ruolo, la storia narrata secondo la prospettiva soggettiva del romanzo storico, avrà un ruolo preminente.

¹⁶² J. TOPOLSKI, *Narrare la storia, nuovi principi di metodologia storica*, B. Mondadori, Milano 1997.

¹⁶³ Ivi, p. 20.

Oltre al punto di vista “esterno” ai fatti, a caratterizzare la narrazione storica propriamente detta, secondo Topolski, è la base empirica su cui inevitabilmente, i fatti narrati, devono poggiare. Già nel paragrafo precedente abbiamo dimostrato come lo storico si serva di alcuni strumenti tipici della propria disciplina per certificare l'autenticità delle proprie ricerche e la correttezza delle proprie conclusioni. Tra questi artifici, il più importante è certamente quello di riportare correttamente la fonte dalla quale è stato possibile trarre un'informazione sull'epoca passata che si sta studiando.

Per la verità, ci ricorda Topolski, «l'autore del romanzo potrebbe obiettare che anch'egli consulta le fonti¹⁶⁴», eppure solo lo storico vero e proprio ha l'obbligo morale di segnalare al lettore il rimando testuale, audio, video, o grafico da cui ha attinto alcuni preziosi indizi; per questo «alla fine, lo storico e l'autore del romanzo potrebbero addivenire a un compromesso, convenendo che la verità del romanzo (almeno di un certo tipo di romanzo) è una verità non fattuale e concernente fatti tipici, personaggi che rappresentano gruppi sociali ecc...mentre il racconto storico nel suo contenuto globale [...] deve essere collegato alla base fattuale, cioè alle fonti e alla loro critica¹⁶⁵».

Inutile dire che, di rimandi, citazioni e note, nella videoludica non c'è traccia. D'altronde già è difficile credere, per alcuni ludologi, che al videogiocatore possa interessare davvero la trama tracciata per lui dall'autore, immaginiamo quanto possa essere accettata l'idea che, al fruitore d'un videogioco, interessi davvero sapere come il *game producer* ha ricostruito gli eventi narrati o il loro contorno. E' un fatto però, che sempre più frequentemente, soprattutto nell'ambito di progetti di FPS ambientati nella seconda guerra mondiale, siano utilizzati, filmati, documenti, lettere dal fronte e testimonianze dirette di chi quella guerra l'ha vissuta in prima persona. Si tratta di un impiego sempre più consistente, che, per la verità, ha più a che fare con la possibilità di ricostruire al meglio le sensazioni che un soldato avverte al fronte (facendo vivere al videogiocatore un'esperienza ludica caratterizzata dal massimo grado di verosimiglianza ed immedesimazione) che non con la voglia di ricreare gli

¹⁶⁴ Ivi, p. 19.

¹⁶⁵ Ibidem.

scenari, le ambientazioni e le varie fasi delle battaglie più cruente del secondo conflitto mondiale. Eppure, questa novità, può essere interpretata come un segnale importante, un segnale di apertura al vero, al reale, al racconto del passato supportato da alcune testimonianze, materiali o immateriali, cui spesso si fa riferimento nei titoli di coda.

A prima vista potrebbe sembrare un'affermazione banale, ma c'è un altro aspetto, di cui bisogna far menzione, fortemente caratterizzante la narrazione storica tradizionale. Essa, è e deve essere sempre interamente "calata nel tempo"¹⁶⁶. Il racconto storico non può prescindere dalle coordinate temporali che ne determinano l'inquadramento. Questo rapporto con il tempo, oltre ad essere imprescindibile, risulta anche piuttosto complesso. Vediamo perché con Topolski:

Un chimico, a meno che non scriva una storia della sua disciplina, si preoccupa prima di tutto di determinare la durata relativa di un esperimento piuttosto che quando è stato realizzato. Lo storico invece, anche quando calcola un intervallo temporale (la durata di un viaggio dall'Europa all'America nel XVI secolo), rapporta sempre quell'intervallo alla freccia del tempo. Nel racconto storico abbiamo dunque sempre a che fare con due tipi di tempo datato: il tempo datato semplice e il tempo cosiddetto della durata. Il secondo tipo, concerne di solito i fatti che si ripetono o che durano¹⁶⁷.

A questa distinzione, secondo l'autore di *Narrare la storia*, corrispondono parallelamente due generi fondamentali di racconto storico: quello diacronico (o dinamico) e quello sincronico (o strutturale). «Mentre la distinzione diacronica riflette una sequela di avvenimenti, ed è fra l'altro caratterizzata dalla storia politica, la narrazione sincronica descrive lo stato delle cose, le strutture che cambiano lentamente ecc. [...] E se il racconto diacronico si distingue per il suo dinamismo [...] il racconto sincronico si evidenzia per lo spessore del suo contenuto (fatti, stato delle cose, relazioni, oggetti ecc...).

Ovviamente, a monte, lo storico "narratore" dovrà fornirci le coordinate temporali in cui inquadra le proprie riflessioni. Senza un riferimento in questo

¹⁶⁶ Ivi, p. 24.

¹⁶⁷ Ivi, op. cit., p. 27.

senso, difficilmente riusciremmo a dare una collocazione esatta agli eventi narrati. Un discorso simile varrà anche per i vari testi videoludici che prenderemo in esame nel prossimo capitolo. Ogni data, indicazione cronologica, o riferimento temporale rintracciabile in essi, sarà per noi, oggetto di analisi in quanto, essendo inserita dal programmatore, sarà lì a testimoniare una sua chiara volontà di collocare la narrazione in un passato più o meno lontano. Ovviamente, nei videogiochi che andremo ad analizzare troveremo oltre a varie indicazioni cronologiche sparse, anche le diverse tipologie di narrazione cui abbiamo fatto riferimento in precedenza. Nella maggior parte dei casi, potremo rintracciare entrambi i tipi di narrazione, anche se a ben vedere, la struttura sincronica sarà prevalente nei giochi strategici e nei *city building*, mentre quella diacronica avrà un ruolo di primo piano nei giochi in cui l'azione ha un ritmo più serrato e coinvolge il videogiocatore in misura maggiore (FPS, CRPG).

Nel racconto storico, ad essere indissolubilmente legata all'inquadramento temporale è, come ricorda Topolski, una dimensione spaziale. La narrazione del passato è indubbiamente calata nel tempo, ma necessariamente dovrà esserlo anche nello spazio. «Nel collocare le informazioni fattuali concernenti il passato nel tempo e nello spazio, lo storico, attraverso la concettualizzazione, crea delle totalità narrative¹⁶⁸» ove, con questo termine, si intende indicare un racconto dotato di una certa coerenza strutturale.

Lo storico polacco ci ricorda che

Lo spazio occupato dagli oggetti (in senso aristotelico) ha una sua struttura naturale [...] che, aggiungiamo, cambia nel tempo. Tale struttura naturale è costituita da elementi geografici (o fisici) – montagne, pianure, deserti, corsi d'acqua, fenomeni climatici, aria ecc... - che, in misura diversa, caratterizzano o suddividono lo spazio. Oltre che da queste strutture naturali, lo spazio è coperto dai risultati dell'attività umana, come i confini politici, le città i villaggi, i prodotti della tecnica ecc... Sono le strutture che si possono definire artificiali o umanistiche [...]. Di queste due strutture, la seconda è evidentemente la più dinamica in un tempo limitato, costituendo la base spaziale del racconto storico. Aggiungiamo che, sempre nel racconto storico, la struttura naturale non è oggetto d'interesse in quanto assorbita dalla struttura artificiale¹⁶⁹.

¹⁶⁸ Ivi, op. cit., p. 36.

¹⁶⁹ Ivi, op. cit., p. 37.

E' evidente che nei videogame, come nel cinema e in tutte le forme mediali in cui l'immagine ha un ruolo preminente rispetto al testo e al suono, la ricostruzione dello spazio entro cui si svolge un certo tipo di azione, è parte fondamentale del lavoro del "narratore". Accade così che, nella videoludica a sfondo storico, le mappe, le ambientazioni, i territori (con tanto di confine) delle varie entità statuali chiamate in causa, siano qualcosa di più del semplice scenario entro cui si svolge l'azione del videogiocatore, costituiscano di fatto, esse stesse, degli elementi di narrazione. Ovviamente ci sarà impossibile analizzare le ricostruzioni spaziali dei videogame che prenderemo in esame, in ogni singolo particolare (farlo richiederebbe un'infinità di tempo), ma osservando il complesso del lavoro svolto dal *gamedesigner*, potremmo comunque trarre volta per volta, le nostre conclusioni. Nei videogame di strategia ad esempio noteremo come gli elementi che caratterizzano la struttura "naturale" degli ambienti in cui si svolgono, (battaglie, scambi commerciali, trattative diplomatiche ecc.), incidano eccome sulla narrazione, al contrario di quanto sostenuto da Topolski, secondo cui: «nel racconto storico, la struttura naturale non è oggetto d'interesse in quanto assorbita dalla struttura artificiale¹⁷⁰». In questo tipo di videogiochi, potremmo addirittura trovare, accenni ad una "storia" ambientale virtuale, visto il ruolo determinante assegnato dal programmatore ad eventi naturali come terremoti, maremoti, tempeste ed epidemie.

Questo, dunque, per quanto riguarda i videogiochi di strategia in tempo reale o a turni. Nei videogiochi d'azione, invece, le ricostruzioni ambientali rivestiranno un ruolo diverso. Si tratterà per lo più, in questo caso, di "scenari" di guerra che, in quanto tali, entreranno nella narrazione solo come spazi (contenitori) entro i quali si svolge l'azione del videogiocatore. Ciò non significa che il *gamedesigner* non dedicherà gran parte delle proprie attenzioni alla realizzazione di questi ambienti virtuali, ma certamente il ruolo dello "scenario" non sarà mai "attivo", ossia in grado di incidere direttamente sulla *gameplay* e sulla narrazione. Allora sì, le considerazioni di Topolski riguardo al ruolo preminente della struttura artificiale dello spazio e su quella naturale nel racconto storico troveranno conferma anche nel testo videoludico.

¹⁷⁰ Ivi, p. 37.

Dopo aver visto, con Topolski, quali siano gli elementi che caratterizzano il racconto storico, e aver tentato, ove possibile, sovrapporre questi stessi elementi anche alla narrazione del passato nel mondo video ludico, non ci resta che approfondire il discorso riguardante la struttura della narrazione storica. Essa, secondo il nostro autore di riferimento, si compone di tre livelli:

- 1) Il livello informativo (logico e grammaticale);
- 2) Il livello persuasivo (retorico);
- 3) Il livello teorico e ideologico (profondo)¹⁷¹;

Il primo livello (l'informativo) è quello attraverso il quale l'autore trasmette ai lettori una somma di conoscenze concernenti il passato; lo strumento base di una tale trasmissione non può che essere la lingua scritta. Anche nei videogame che prenderemo in esame vedremo che le informazioni storiche più importanti, abbiano esse più o meno a che fare con la fase di *gameplay*, saranno trasmesse proprio in forma testuale o, in alternativa, attraverso una voce narrante.

Del secondo livello (quello persuasivo o retorico), lo storico si serve per "convincere" il lettore «della verità e dell'esattezza del messaggio informativo concernente il passato¹⁷²» e, ad esso, è strettamente legato il terzo livello (quello teorico ideologico) che in un modo o nell'altro condiziona l'intera narrazione. A tal proposito dobbiamo subito dire che, per quanto riguarda i vari videogiochi che analizzeremo più direttamente solo nel prossimo capitolo, non ha quasi senso parlare di "livello persuasivo". I videogame sono e restano un prodotto ideato e realizzato quasi esclusivamente per il divertimento. Rarissimi sono i casi in cui i produttori di videogame mostrano un reale interesse ad informare e dunque a raccontare la "loro" storia. Ancor meno sono gli esempi di videogiochi in cui, pur narrando una storia credibile, il programmatore, palesi un proprio intento di persuadere il fruitore del testo ludico, del fatto che gli eventi narrati nel videogioco sono in realtà accaduti e documentati. Anzi, potremmo dire che nella

¹⁷¹ Ivi, p. 41.

¹⁷² Ivi, p. 42.

maggior parte dei casi accade il contrario. Tra i titoli di coda o prima del filmato di introduzione di alcuni videogiochi che prendono spunto dalla realtà del nostro passato, infatti, non è raro leggere la frase: “Questa è un’opera di fantasia, ogni riferimento a fatti e personaggi realmente esistenti è puramente casuale”. Questo, oltre ad essere un modo piuttosto efficace per scrollarsi di dosso le critiche è anche il sistema attraverso il quale, più frequentemente, *gameproducer* (e non solo), ricordano al pubblico che quella cui stanno assistendo è una storia immaginaria, che poco o nulla ha a che fare con la realtà, e che dunque, come tale dovrà essere accolta ed interpretata.

Per quanto concerne, invece, il “livello teorico e ideologico”, il discorso cambia e di molto. Se è vero che l’ideologia, il punto di vista, la *forma mentis*, dell’autore di un libro di storia, finisce per compenetrare ogni pagina, ogni frase e rigo, di un testo (al punto che lo stesso Topolski la definisce come “l’energia intellettuale ed emozionale che alimenta il motore narrativo¹⁷³”), è altresì vero che, nel libro di storia propriamente detto, lo studioso fa di tutto per nascondere la natura. Nel caso in cui, trapelasse davvero la sua posizione, o lo storico stesso palesasse la propria faziosità, questi metterebbe a repentaglio la credibilità dei propri studi, pur accompagnandoli sempre con una documentazione adeguata a supportarne il valore. Ovviamente ciò non significa che lo storico di mestiere dovrà fare di tutto per divincolarsi dalle catene del suo stesso punto di vista (lo stesso Topolski ritiene che farne a meno sarebbe impossibile), ma semplicemente che il proprio lavoro, dovrà essere sempre orientato alla ricerca della verità, a prescindere dalle proprie inclinazioni.

Si tratta in ogni caso di un problema che affligge principalmente chi deve rispondere della scientificità dei propri lavori e dunque, principalmente, gli accademici, i giornalisti, i romanzieri più accreditati (anche se quest’ultimi in misura minore), ma che non sfiora neppure i produttori di videogiochi. Non c’è alcuna ragione per cui il creatore di un gioco, nel momento stesso della creazione, debba assicurarsi di non essere influenzato dal proprio modo interpretare gli eventi del passato. Ad egli è concesso tutto (o quasi), tanto con la storia non fa altro giocare. E’ opinione comune che il produttore di videogiochi

¹⁷³ Ivi, p. 91.

non studia il passato, non lo racconta e dunque neppure lo interpreta, semplicemente lo sfrutta per realizzare il proprio prodotto “poco serio”. Ma le cose stanno davvero così? A ben vedere, non esattamente.

Nel prossimo capitolo, in effetti, non potremo fare a meno di rimarcare la presenza, anche piuttosto invadente, di messaggi ideologici e di alcuni “miti” (come li definisce Topolski): come quello dell’evoluzione, della rivoluzione, del sublime, della coerenza, dell’attivismo e della causalità¹⁷⁴. Questi miti condizionano più o meno pesantemente la narrazione storica in tutte le sue forme e, nei libri di storia, malgrado gli sforzi dell’autore, si manifestano in tutta la loro efficacia. Il mito dell’evoluzione è certamente uno dei più presenti. Esso nasce dalla convinzione secondo cui la storia (sociale, politica, tecnologica ecc.) progredisce da condizioni involute per raggiungere stadi o livelli di maturazione superiori¹⁷⁵. Come spiega Topolski: «le manifestazioni del mito dell’evoluzione sono varie. Innanzitutto la tendenza ad organizzare il racconto storico su un asse cronologico che si estende dal passato verso l’avvenire e la tendenza a considerare il passato attraverso il prisma del tempo presente¹⁷⁶». Il punto è, secondo l’autore di *Narrare la storia*, che «un simile approccio aggiunge al passato un elemento di valore che non esisteva al tempo in cui i fatti e il processo analizzato ebbero luogo¹⁷⁷» modificandone, in un certo senso, il contenuto e l’interpretazione. Nei videogame a sfondo storico, così come nei libri di storia, il mito dell’evoluzione risulta tutt’altro che assente. Esso, in particolare, sarà un po’ una costante nei giochi di strategia. L’ossatura di questo genere di giochi sarà, nella maggior parte dei casi, caratterizzata sostanzialmente dalla scalata di un “albero delle tecnologie” che, se eseguita più rapidamente degli avversari, condurrà, il giocatore alla vittoria e al dominio totale della propria fazione sul mondo virtuale. Vien da se dunque che lo scopo finale della storia di ogni fazione sarà proprio quello raggiungere il massimo livello d’evoluzione più velocemente delle altre.

¹⁷⁴ Ivi, p. 100.

¹⁷⁵ Ibidem.

¹⁷⁶ Ivi, pp. 100-101.

¹⁷⁷ Ivi, p. 101.

In misura minore, ma comunque consistente, potremmo rintracciare nel mondo della videoludica anche un altro mito (legato a quello evoluzionistico): quello della rivoluzione. Nei testi esso è presente nei casi in cui la narrazione storica in essi contenuta, è scandita da “momenti di svolta”, “fasi di passaggio” o “di cambiamento”. L’inserimento di questi momenti di trasformazione, più o meno radicale, (a livello economico, politico, sociale, culturale, ecc.) facilita la lettura e la comprensione degli eventi nel loro susseguirsi, spezzando il ritmo della narrazione in varie parti. Su queste stesse porzioni si erigerà l’edificio del racconto “periodizzato”. Nei videogiochi di strategia, il mito della “rivoluzione”, sarà presente in maniera tutt’altro che infrequente (anche se sempre legato ad una dimensione evoluzionistica di avanzamento “tecnologico e culturale” dello Stato) ed in particolare avrà un ruolo di primo piano nelle famose creazioni di Sid Meier della serie “Civilization”.

Un’altro mito tipico della narrazione storica, presente anche in ambito video ludico, è, senza dubbio, quello del sublime. Esso, spiega Topolski «produce, fra l’altro, un’idealizzazione dei fenomeni e dei personaggi della storia¹⁷⁸» e, per quanto ci riguarda, caratterizza senza dubbio i giochi del genere *First person shooter*. In *Medal of Honor*, *Call of Duty*, ma anche nei videogame più datati come *Wolfenstein 3D*, l’idealizzazione del personaggio, forte anche dell’altissimo grado di immedesimazione nel protagonista che richiede uno sparatutto, sarà un elemento sul quale le nostre riflessioni non potranno fare a meno di concentrarsi. Non si tratta sempre dei proverbiali “protagonisti della storia” (pensiamo ad esempio a Giulio Cesare, Alessandro Magno, Napoleone, Elisabetta I ecc.), ma anche di personaggi di minore caratura, effettivamente esistiti, che con il loro coraggio e la loro abilità, dettero un contributo sostanziale al successo della propria fazione, in guerra. Alla loro idealizzazione come vedremo, spesso e volentieri, ha contribuito, anche il cinema e la letteratura, e la video ludica non ha fatto altro che cavalcare l’onda del prestigio conferito ad essi dagli altri media. Se assai più frequenti sono gli esempi di sublimazione negli *FPS*, bisogna dire che non ne mancano anche negli altri generi. Il ruolo degli “eroi” in alcuni strategici in tempo reale (come ad esempio in *Empire Earth*)

¹⁷⁸ Ivi, p. 103.

sarà, come vedremo, assolutamente rilevante, anche se in questo caso essi saranno tutto fuorché personaggi ai margini della storia. Questa differenza dipenderà principalmente dalle opposte modalità di narrazione dei tipi di videogioco presi in esame: il primo (il FPS) assai più portato al racconto del singolo evento (il bombardamento, l'invasione, la battaglia ecc.) il secondo più incline alla descrizione delle dinamiche di trasformazione socio-politica di una o più nazioni. Di questa e di altre differenze, parleremo in maniera più approfondita nel prossimo capitolo.

Capitolo IV

4.1 Storia e videogame, i casi studio

Eccoci finalmente all'ultima fase del nostro lavoro, quella in cui entreremo direttamente a contatto con l'oggetto dei nostri studi: i videogiochi a sfondo storico. Per cominciare parleremo dei videogiochi di strategia a turni (i *TBS*) evidenziando i tratti comuni della narrazione storica di questo genere di prodotti video ludici, poi passeremo agli *RTS* (i giochi di strategia in tempo reale) e alla categoria dei gestionali con i city building. Un'ultima parte del nostro lavoro sarà poi dedicata agli sparatutto (*FPS – First person shooter*) e ai giochi d'avventura.

Per ogni categoria o gruppo cercheremo di evidenziare, volta per volta, i tratti comuni e le divergenze, del modo in cui la storia viene narrata. Poi caso per caso, analizzeremo i vari videogiochi, le loro specificità (a livello testuale, video e audio) e ove possibile, il contenuto messaggio ideologico di cui si fanno portatori.

4.2 I videogiochi di strategia a turni

Come già ricordato in precedenza fanno parte di questo gruppo tutti i videogiochi di strategia in cui lo scorrere degli eventi è segmentato in successive porzioni visibili e definite, chiamate turni¹⁷⁹. I *TBS game*, nella loro struttura, com'è evidente, prendono spunto dal mondo dei giochi da tavolo e presentano delle particolarità che li hanno resi nel tempo molto più che adattabili alla video ludica a sfondo storico. Non è un caso, insomma, se *Sid Meier's Civilization* (il primo grande videogioco a sfondo storico) è un TBS. Ovviamente, del famosissimo prodotto *Microprose* (e di alcuni suoi successivi sviluppi) ci occuperemo più avanti quando lo analizzeremo direttamente come primo tra i nostri casi studio. Per ora ci limiteremo a dire che, con *Civilization*, Meier fondò un genere di videogame che riscosse negli anni a venire uno straordinario successo e subì straordinarie trasformazioni (figlie degli sviluppi tecnologici nel campo della grafica computerizzata) che, tuttavia, lasciarono sostanzialmente inalterata la vecchia struttura.

I turni che frazionano la fase di *gameplay*, certamente rappresentano il tratto caratterizzante di questo genere di videogiochi. Essi rivestono un'importanza fondamentale a livello di organizzazione e regolamentazione dello scontro tra le varie fazioni e, a ben vedere, rappresentano anche un elemento molto importante da un punto di vista narratologico. La storia nel *TBS*, infatti, non è narrata nel suo fluire. Ad ogni fine turno l'azione del giocatore sarà sospesa e darà modo al programma (che gestisce le fazioni avversarie) di pensare e realizzare le proprie mosse. Ciò comporterà anche la possibilità, per il programmatore, di inserire un dispositivo virtuale in grado di cadenzare lo scorrere del tempo ad ogni giro completato. Ciò, come vedremo, accadrà non tanto nei videogiochi di Sid Meier, quanto piuttosto nei TBS di ultima generazione. In essi, infatti, ed in particolare nella serie *Total War*, il giro completo (con il conseguente completamento di turno per ogni singola fazione) corrisponderà ad una determinata unità di "tempo storico" trascorso. In *Medieval Total War*, ad esempio, il completamento di un

¹⁷⁹ http://it.wikipedia.org/wiki/Gioco_strategico_a_turni - Consultato il 3/4/2010

giro corrisponderà al trascorrere di un anno “di storia” ed il giocatore potrà sempre tenere sotto controllo il fluire del tempo narrato in un apposito menù collocato nell’angolo in basso a destra nella schermata di gioco. Se al primo turno ci troviamo nel 1140 dopo dieci turni saranno passati altrettanti anni di storia.

Quel che importa maggiormente sottolineare comunque è che la storia non sarà, dunque, narrata nel suo fluire, ma per singoli frammenti, e ciò comporterà anche tutta una serie di divergenze tra le modalità narratologiche di questa categoria di videogiochi e quella degli RTS (Real time strategy). Proprio queste divergenze, su cui torneremo nell’analisi dei singoli casi studio sono alla base della nostra scelta di separare tra loro *TBS* e *RTS*, in quanto testi ludici dalle caratteristiche narratologiche sostanzialmente differenti.

4.2.1 Caso di studio numero 1: Sid Meier's Civilization

Titolo: *Sid Meier's Civilization*.

Realizzazione e sviluppo: Sid Meier.

Pubblicazione: Microprose.

Data prima pubblicazione: 1991.

Genere: *TBS* (strategico a turni).

Piattaforma: MS-DOS, MAC OS, AMIGa, WINDOWS, Atari ST.

Supporto: Floppy, CD-ROM.

Periferiche di input: Mouse, tastiera.

Sviluppi successivi: *Colonization* (1994), *CivNet* (1995), *Sid Meier's Alpha Centauri* (1999), *Civilization II* (1996), *Civilization III* (2001), *Civilization IV* (2005).

Trama e scopo del gioco: Il giocatore è chiamato a guidare una nazione dall'età della pietra al prossimo futuro, nel farlo dovrà decidere quale leader storico incarnare e la scelta in proposito sarà molto ampia (ogni fazione avrà il suo leader prestabilito). Al fine di costruire una civiltà che resista al tempo, l'utente dovrà edificare centri urbani, strade, unità militari e civili e, contemporaneamente, dovrà evitare di trascurare lo sviluppo tecnologico, culturale migliorando le condizioni di vita dei suoi abitanti attraverso la ricerca e la sperimentazione scientifica, l'evoluzione artistica e politica¹⁸⁰. Non c'è un solo modo di ottenere la vittoria finale: il giocatore potrà infatti imporsi distruggendo con la propria forza militare le altre civiltà, o raggiungendo per primo il sistema solare di Alpha Centauri, dando il via ad una nuova colonizzazione dello spazio¹⁸¹.

Argomenti di interesse storico e confronto con le caratteristiche della narrazione storica (Topolski): 1) date e riferimenti cronologici; 2) organizzazione del tempo narrato; 3) Fazioni e *leaders*; 4) specifiche

¹⁸⁰ M. BITTANTI, *Da Sid Meier a Sim Meier. Simulare/stimolare la storia*, in *Civilization, Storie virtuali, fantasie reali*, M. BITTANTI (a cura di), Costa & Nolan, Milano, 2005, p. 12.

¹⁸¹ http://it.wikipedia.org/wiki/Civilization#1Scopo_del_gioco – Consultato il 4/4/2010

caratteristiche delle singole fazioni; 5) meraviglie e loro effetti; 6) cut-scene 7) ruolo delle città.

Elementi che compongono il messaggio ideologico del videogame: 1) ruolo attivo della popolazione; 2) ruolo passivo dei barbari; 3) inevitabilità del conflitto e ruolo marginale della diplomazia; 4) mito dell'evoluzione; 5) mito del sublime, 6) gestione dell'economia;

Elementi di carattere fumettistico: sono presenti soprattutto nelle cut-scene. Un esempio abbastanza lampante di rimando alle modalità narratologiche più proprie del *medium* "fumetto" l'abbiamo nell'ambito delle trattative diplomatiche. In figura 3 riportiamo un'immagine tratta da una di queste cut-scene (anche se di cut-scene vere e proprie non si tratta dato che il giocatore, sia pur parzialmente, continua ad interagire).

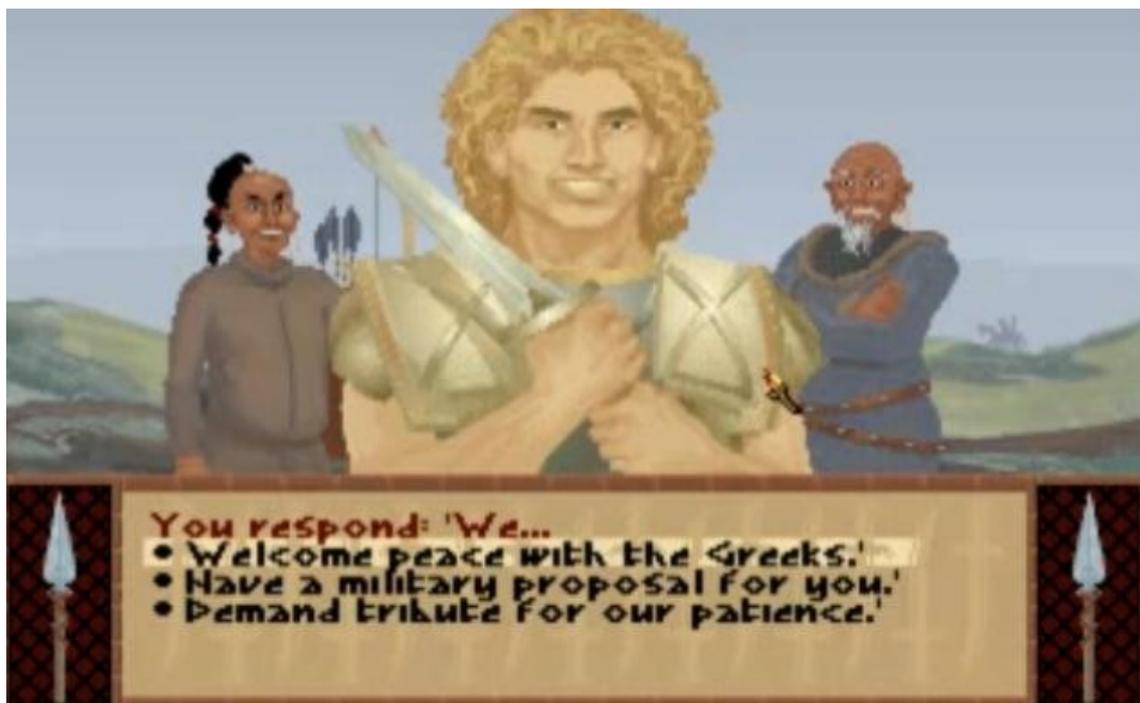


Figura 3: Un emissario Greco sorride all'alleanza stipulata.

Qui un emissario greco propone l'alleanza al giocatore che guida la fazione dei romani. Nella prima schermata il suo volto appare serio, scuro e minaccioso. Non appena avrà ottenuto ciò che vuole (il nostro assenso alla sua proposta d'alleanza) cambierà espressione, e felice per le trattative andate a buon fine, sorriderà al suo interlocutore assieme coi suoi consiglieri. La combinazione delle due forme medialità del testo e dell'immagine, in questo frangente risulta assolutamente vincente.

Elementi di carattere satirico, parodico e paradossale: Il fatto stesso che ad ogni fazione siano messe a disposizione la stessa mappa, lo stesso albero delle tecnologie, le stesse unità iniziali ed, in sostanza, le stesse possibilità di diventare protagonista della storia che si sta riscrivendo, induce il videogiocatore a sperimentare soluzioni alternative a quelle tramandate dai libri di storia.



Civilization, è un generatore di paradossi storici dato che le varie fazioni si sviluppano in modo autonomo e può succedere che l'esercito di Ramesse I invada il territorio dell'arretrato popolo americano, costretto a sua volta

a difendersi solo con archi e frecce¹⁸². Parimenti, potrà accadere che gli Zulu di Shaka si impongano sul nemico Ghandi (a capo dell'impero indiano) mentre erigono la loro *Hoover dam* e concedono il trattato di pace alla fazione che ha sviluppato la meraviglia: "Nazioni Unite".

Figura 4: Un esempio di assurdo storico. no scienziato romano "scopre" l'automobile.

Certamente, però, per sorridere di questi "paradossi" sarà

necessari essere al corrente del fatto che i gli Zulu non si scontrarono mai con l'esercito di Ghandi e che i romani non inventarono l'automobile. Questi paradossi saranno dunque in linea con il principio coniato da Meier e dal suo amico Jeff Briggs "*The more you know, the better the flow*"¹⁸³.

¹⁸² M. BITTANTI, *Da Sid Meier a Sim Meier. Simulare/stimolare la storia*, in *Civilization, Storie virtuali, fantasie reali*, M. BITTANTI (a cura di), Costa & Nolan, Milano, 2005, p. 13.

¹⁸³ "Più sai, più ti diverti"

Narrazione dello spazio: Il gioco, come detto, si svolge nella sua interezza in una mappa generata casualmente. Tale mappa sarà dotata in partenza di determinate caratteristiche atte a riprodurre l'ambiente naturale (catene montuose, mari, laghi, pianure, boschi, risorse, ecc.) e verrà spartita tra le varie fazioni chiamate ad occuparla. Allo spazio naturale, dunque, come nella narrazione storica tradizione, si sovrapporrà un'altra organizzazione spaziale, quella artificiale, fatta di confini e frontiere. Inutile dire che quest'ultima rivestirà un ruolo preminente nella narrazione, cosa che di fatto accade normalmente nella narrazione storica (come ricorda Topolski¹⁸⁴); gli elementi naturali rappresentati, potranno semplicemente ostacolare nei loro movimenti le unità sparse sulla mappa, non copriranno mai un ruolo attivo e dunque non saranno agenti di storia come nel prossimo TBS game che analizzeremo.

Messaggio sonoro: Le sonorità primitive di questo vecchio videogame non inducono alcun tipo di riflessione.

Legami con il medium cinematografico: Pressoché assenti. Alcuni riferimenti sono presenti solo nelle cut-scene delle versioni più recenti di Civilization.

4.2.1.1 Analisi dei singoli elementi d'interesse storico

1) Date e riferimenti cronologici: Questo testo videoludico è dotato di quei caratteri imprescindibili della narrazione storica di cui parla Topolski, ossia: di precisi riferimenti cronologici all'inizio e alla fine del gioco. La storia narrata ha inizio nel 4000 a.C. e (qualora il giocatore si mostri capace di resistere alle numerose insidie causate dalla competizione con le fazioni avverse) finisce nel 2100 d.C.. L'introduzione al videogioco, poi, ci porta ancora più indietro nel tempo fino al momento della formazione stessa del nostro pianeta e del sistema solare. Il fatto che Sid Meier abbia deciso di raccontare la storia dell'umanità a partire dalle sue origini, fa sì che, in un gioco in cui la narrazione diacronica del singolo evento (la fondazione di una nuova città, una battaglia, una rivoluzione, ecc.) si intreccia benissimo con quella sincronica (delle strutture che cambiano

¹⁸⁴ J. TOPOLSKI, *Narrare la storia, nuovi principi di metodologia storica*, B. Mondadori, Milano 1997, p. 37

lentamente nel tempo), si veda prevalere la seconda sulla prima, dato che inevitabilmente dei piccoli e grandi eventi (presi singolarmente) non resta quasi nulla. Possiamo dire che con *Civilization*, il giocatore che riesce ad avere la meglio sulle altre fazioni, costruisce un grande impero privo di memoria storica.

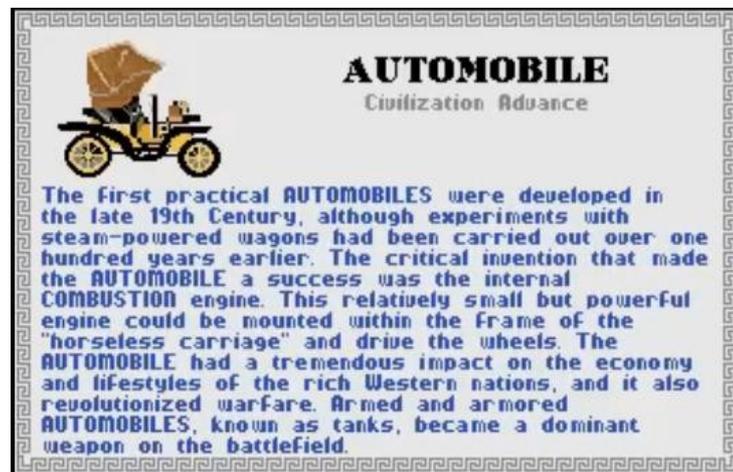
2) Organizzazione del tempo narrato: Sid Meier, fu il primo a pensare ad una struttura di frazionamento del tempo storico narrato (nel tempo di gioco), organizzata sui turni. A tal proposito notiamo come ai primi giri completi (quelli che portano dal 4000 a.C. al 1000 A.c. circa), sia assegnata una porzione di tempo storico di 20 anni. Con l'avanzare del gioco tale porzione di tempo diminuisce, e gli anni per giro diventano prima 10, poi 5 ed in fine 1 (nell'ultima fase della storia, quella che convenzionalmente definiamo contemporanea). Ciò ci induce a formulare alcune importanti riflessioni sulla lettura della storia che ci vuole proporre il programmatore. Innanzitutto questa struttura "piramidale" delle porzioni di tempo associate ai turni del gioco, ci ricorda tanto il ritmo degli avvenimenti storici nella narrazione nei manuali scolastici. Esso risulta infatti piuttosto lento e compassato nei primi anni della storia dell'uomo (dall'invenzione della scrittura alla fondazione di Roma generalmente sono pochi gli avvenimenti su cui ci si sofferma davvero), mentre accelera vertiginosamente quando giungiamo agli ultimi capitoli tra ottocento e (soprattutto) novecento. Anche in *Sid Meier's Civilization*, dunque, ritroviamo l'approccio classico al sapere storico propostoci a scuola. Per quanto riguarda poi, il legame di questo tipo di lettura del passato (dagli eventi più antichi verso i più recenti) con il mito dell'evoluzione cui fa riferimento Topoloski nel suo libro, qualcosa di più la diremo nell'analisi del messaggio ideologico.

3) Fazioni e capi: Il giocatore può scegliere tra le seguenti fazioni, impersonando così il suo capo prestabilito: americani (Abramo Lincoln); aztechi (Montezuma); babilonesi (Hammurabi); cinesi (Mao Tse-tung); egiziani (Ramesse I); francesi (Napoleone Bonaparte); greci (Alessandro Magno); indiani (Mahatma Gandhi); inglesi (Elisabetta I); mongoli (Gengis Khan); romani (Giulio Cesare); russi (Stalin); tedeschi (Federico II di Prussia); Zulu (Shaka). Il fatto che ad ogni fazione sia associato uno specifico personaggio, ci fa capire che, pur non volendo comunicare la storia vera, Meier, riconosca a ciascuno di

questi personaggi un ruolo fondamentale nello sviluppo (militare, politico, tecnologico, istituzionale, ecc.) del proprio popolo. Inoltre, questa scelta comporta inevitabilmente un'idealizzazione dei vari personaggi su cui ci soffermeremo più avanti, nella sezione dedicata al messaggio ideologico del videogame.

4) Specifiche caratteristiche delle singole fazioni: Ad ogni fazione, Sid Meier, ha pensato di associare delle specifiche proprietà. Ai romani ad esempio, sono riconosciute in partenza capacità e conoscenze nei seguenti campi: irrigazione, estrazione minerali, alfabeto, codice di leggi, produzione della ceramica, strade. Ciò significa che il giocatore che sceglierà di guidare questa fazione non dovrà cercare di svilupparle o apprenderle, poiché già ne dispone. La scelta di

accordare alla fazione dei romani questo tipo di capacità, ci lascia intendere che (sempre in una forma molto schematica ed approssimativa) Sid Meier voglia comunicarci le sue conoscenze sul passato. Si



tratta, di fatto, di conoscenze di base, dato che storicamente ai romani è riconosciuto il merito di aver realizzato una rete stradale che permise, con la sua efficienza di mantenere a lungo assieme le varie province dell'impero e di aver posto le basi della moderna giurisprudenza. Ancor di

Figura 5: L'approfondimento sulla storia dell'automobile inserito nella cut-scene che ne celebra la "scoperta"

più questo discorso vale se si considerano i differenti tipi di unità per le varie fazioni. I romani dispongono di unità militari legate alla propria tradizione storica, come ad esempio dei legionari.

5) Meraviglie e loro effetti: Le meraviglie hanno un'importanza notevole per la conquista della vittoria in *Civilization*. Esse, per chi le erige, sono l'emblema stesso dell'alto grado di civiltà raggiunta. Capita così che le Piramidi, la grande Biblioteca d'Alessandria, il teatro di Shakespeare, le Nazioni Unite e la cura del cancro, aprano scenari di gioco importantissimi per la fazione che ha la fortuna di

possederle. Le meraviglie hanno la funzione di migliorare le condizioni economiche, militari e sociali della civiltà e, nonostante il loro effetto sia solo temporaneo, se realizzate al momento giusto possono rivelarsi determinanti nella corsa alla vittoria. Ogni meraviglia sortisce un suo effetto specifico: le piramidi rendono possibile il cambio di governo istantaneo e in tutte le forme possibili, il teatro di Shakespeare rende felici tutte le persone nella città in cui lo si realizza e le Nazioni Unite obbligano ogni fazione avversaria a concedere un trattato di pace. Proprio l'effetto che scaturisce dalla costruzione della sede delle nazioni unite può essere preso ad esempio ai fini della nostra analisi dei contenuti storici che il gioco riesce a veicolare. Essa, infatti, suggerisce l'interpretazione che l'autore dà del ruolo che tale organo ricopre a livello globale, inquadrandolo come efficace deterrente allo scontro tra i popoli del mondo.

6) Cut-scene: Nel sospendere anche in modo parziale la facoltà del giocatore di interagire con il programma, Sid Meier, ha realizzato delle schermate attraverso le quali, oltre a gratificare il giocatore per l'ultima meraviglia eretta, o la più recente scoperta effettuata, trasmette informazioni sul passato in forma testuale. Prendiamo ad esempio la già citata scoperta dell'automobile (fig. 5). Il testo della schermata celebrativa ricorda che "Le prime vere automobili furono sviluppate nel tardo Ottocento, nonostante i primi esperimenti sulle motrici a vapore risalissero già a un secolo prima. La novità rivoluzionaria che rese l'automobile un successo fu quella del motore a combustione interna. Questo relativamente piccolo ma potente motore, poteva essere inserito dentro un'intelaiatura di "una carrozza senza cavalli" munita di ruote. L'automobile ebbe un impatto incredibile sull'economia e sullo stile di vita dei paesi occidentali, e rivoluzionò anche il modo di fare la guerra. Automobili armate e corazzate, meglio note come carri armati, divennero l'arma del dominio sui campi di battaglia". Da questo breve testo possiamo trarre alcune conclusioni. Innanzitutto possiamo dire che gli approfondimenti di Sid Meier risultano sempre abbastanza scarni, ma costituiscono anche un primo esempio di narrazione del passato in un contesto ludico che sarà ripresa e sviluppata in futuro dalle case produttrici di videogame; in seconda battuta dobbiamo dire che ogni innovazione tecnologica è, come in questo caso, rivestita di un'importanza notevole sul piano strategico militare e ciò

rimanda inevitabilmente al postulato dell'inevitabilità della guerra di cui Meier si serve chiaramente per fini ludici. Di tale postulato parleremo tra poco.

7) Ruolo delle città: Come ci ricorda Christopher Douglas «la maggior parte dell'azione in *Civilization* avviene intorno alle città. [...] Appena costruite le città si estendono per una zona d'influenza di due quadrati in ogni direzione. In quest'area lavora la popolazione, coltivando cibo, estraendo materie prime e commerciando. Le città sono il fulcro dell'industria, del commercio e della ricerca di ogni civiltà [...] In modo coerente il gioco instaura una sorta di narrativa espansionistica, per cui il giocatore vince solo fondando nuove città o conquistando quelle degli avversari¹⁸⁵». Se ne evince che, nell'interpretazione del passato che ci fornisce Sid Meier, le città rivestono sin dall'antichità un ruolo di primissimo piano rispetto al territorio e alla campagna circostante. Un ruolo che per certi versi ricorda quello dei centri urbani in epoca basso-medievale e moderna, ma anche quello della *polis* greca e della città romana.

4.2.1.2 Analisi dei singoli elementi che compongono il messaggio ideologico

1) Ruolo attivo della popolazione: Sid Meier assegna alla popolazione un ruolo attivo, così facendo, pur assicurando ad alcuni personaggi un ruolo preminente nella storia delle singole fazioni (si pensi ad esempio ai vari personaggi storici cui è affidata la guida delle varie popolazioni in gioco), rimarca l'importanza dei popoli (che paiono avere sempre una coscienza di se tipicamente ottocentesca) come agenti di storia. Dall'operato del giocatore dipenderà la felicità (o il malcontento) della gente nelle singole città. Questi dovrà guardarsi, oltre che dalla concorrenza del nemico, dai capricci del popolo, sempre piuttosto incline alla sommossa, onde evitare di trovarsi sconfitto a causa dell'impopolarità tra la sua stessa gente. Il cittadino di una fazione di *Civilization*, dunque, è molto

¹⁸⁵ C. DOUGLAS, "Hai scatenato un'orda di barbari!". *Combattere gli indiani, giocare e definire discipline*, in M. BITTANTI (a cura di), *Storie virtuali fantasie reali*, Costa & Nolan, Milano, 2005, p. 50.

diverso, come vedremo, dal “*villager*” di *Age of Empires*; egli si aspetta una certa considerazione dal proprio governatore e se non ne riceve, agisce.

2) Ruolo passivo dei barbari: Capita frequentemente che il giocatore si imbatta in villaggi controllati dai barbari o da piccole comunità indigene prive d’identità. Esse risultano il più delle volte facilmente sottomettibili, anche perché si tratta di sparuti gruppi cui il programmatore non ha accordato alcuna facoltà di sviluppo tecnico e culturale. Il loro ruolo nella fase di *gameplay* è solo quello di infastidire il processo d’espansione delle fazioni in gioco, ma se analizziamo il messaggio che si cela dietro il loro improvviso comparire (e scomparire) nella mappa generata casualmente, notiamo che da un punto di vista prettamente concettuale nel messaggio ideologico, queste comunità raccontano qualcosa di molto interessante. Secondo Christopher Douglas, infatti, Sid Meier presuppone che «il mondo sia abitato e non abitato da popolazioni che, pur essendo da qualche parte sulla Terra, tuttavia paradossalmente non la occupano realmente¹⁸⁶». La giustificazione che l’autore di *Civilization* dà della loro esistenza nelle versioni successive del videogioco non può soddisfare. Come si può dire che queste tribù risultano troppo isolate e involute per evolversi in vere e proprie civiltà? Di fatto «i villaggi all’inizio del gioco non sono certo più isolati di quanto non lo sia il giocatore [...] Questi videogiochi – dunque - definiscono un’opposizione fondamentale tra le tribù sparse casualmente sul territorio del mondo e il vero e proprio dominio della Terra da parte della civiltà¹⁸⁷»; un aspetto molto interessante, che secondo Douglas rappresenta una chiara manifestazione nel gioco dell’ideologia nazionalista americana. Essa tende a considerare il territorio del continente americano, prima dell’arrivo degli europei, come totalmente disabitato. «Nella serie *Civilization* i barbari sembrano spuntare fuori dal terreno. [...] Tale dinamica ha inevitabilmente luogo ai confini della civiltà del giocatore, quel luogo liminale in cui si trovano le città più piccole, tra il centro dell’impero [...] e l’apparentemente vuota natura selvaggia che circonda tutto. E’ proprio su questa frontiera che la logica della civiltà si incontra con il proprio opposto, dato che la frontiera è [...] il punto d’incontro tra la barbarie e la civiltà¹⁸⁸».

¹⁸⁶ Ivi, p. 51.

¹⁸⁷ Ibidem.

¹⁸⁸ Ivi, p. 52

3) Inevitabilità del conflitto e ruolo marginale della diplomazia: Per fini prettamente ludici, Sid Meier, si è visto costretto a postulare l'inevitabilità del conflitto¹⁸⁹. Pur attribuendo un ruolo rilevante (nell'ambito delle strategie intraprese dal giocatore per giungere alla vittoria) alle relazioni diplomatiche, esse risultano sempre piuttosto inefficaci contro le fazioni avversarie, così il videogiocatore è chiamato a risolvere i contrasti con la forza. Questo aspetto, considerato evidentemente, errato e deviante, è stato corretto in buona misura nelle versioni successive del gioco, ciononostante, spiega Ted Friedman alla base del gioco resta la «convinzione che la coesistenza globale sia una questione di vittoria e di sconfitta»

4) mito dell'evoluzione: Questa tendenza cui fa riferimento Topolski nel suo libro sulle caratteristiche della narrazione storica¹⁹⁰, di raccontare la storia dell'uomo come un percorso di crescita e miglioramento nel tempo, delle condizioni politiche, economiche e sociali, è frequente nei libri di storia, lo è ancor di più nella videoludica a sfondo storico. In *Civilization* (come in gran parte dei giochi di strategia) il percorso del singolo giocatore verso il successo sarà accompagnato ed orientato dall'albero delle tecnologie (Tav. 1). Solo sbloccando determinate "tecnologie" (ad un determinato prezzo) sarà infatti possibile sviluppare nuove unità militari, meraviglie e conoscenze, indispensabili per imporsi sulle fazioni concorrenti. Molto interessante, ai fini della nostra analisi, il fatto che anche alcuni aspetti culturali che non possono essere considerate delle vere acquisizioni scientifico-tecnologiche (come il monoteismo, la scrittura e le stesse epoche della storia), siano accomunate alle scoperte scientifiche propriamente dette (come l'invenzione della ruota, la lavorazione dei metalli, l'invenzione dell'automobile, ecc.). Ciò la dice lunga su come Sid Meier consideri le conoscenze scientifiche, in un certo senso, superiori, o comunque meglio spendibili nell'arena globale della corsa alla civilizzazione del mondo.

5) mito del sublime: Già in precedenza abbiamo visto come ad ogni singola fazione sia associato un personaggio storico che la guiderà nel gioco, dalla comparsa del primo colone alla colonizzazione di Alpha Centauri. Al di là

¹⁸⁹ M. BITTANTI, *Da Sid Meier a Sim Meier. Simulare/stimolare la storia*, in M. BITTANTI (a cura di), *Civilization, Storie virtuali, fantasie reali*, Costa & Nolan, Milano, 2005, p. 13.

¹⁹⁰ J. TOPOLSKI, *Narrare la storia, nuovi principi di metodologia storica*, B. Mondadori, Milano 1997.

dell'aspetto paradossale e umoristico di ritrovarsi nel 2000 d.C. i greci di Alessandro Magno equipaggiati con mitra, bombe a mano e carri armati, bisogna certamente sottolineare che l'attribuzione di un ruolo senza tempo a questi uomini realmente esistiti, può trasmettere un'esaltazione eccessiva del personaggio stesso e del periodo in cui è vissuto (oltre che un'idea tipicamente occidentale della storia extraeuropea). La scelta di far comandare i francesi da Napoleone e i romani da Giulio Cesare, dipende esclusivamente dal fatto che questi due personaggi, pur in epoche differenti, segnarono la storia della propria patria e ad essi è riconosciuto, dalla storia dei manuali (quella che si insegna nelle scuole e che più o meno tutti conoscono) un ruolo di rilievo, frutto di una certa abilità, politica, militare o amministrativa. Essendo, ad esempio, Mao e Stalin più conosciuti di Chang Kai-shek e Ivan IV (primo Zar di Russia) saranno loro a guidare le due fazioni dei Cinesi e dei Russi, in caso contrario il gioco potrebbe risultare meno interessante ad un pubblico poco interessato alle vicissitudini storiche di questi paesi.

In ogni caso non si può trascurare la connotazione politica di questi due personaggi e l'interpretazione, pur inconscia, che Sid Meier ci fornisce del passato cinese e russo. E' evidente, infatti, che la scelta di Mao e Stalin come capi di queste due fazioni sia fortemente condizionata da una visione occidentale della storia. Altrettanto condizionata da tale punto di vista, è la scelta di sottoporre gli Zulu al comando di Shaka. Questi non fu né l'unico, né probabilmente il più saggio sovrano nella storia dell'antico stato africano, ma ebbe il merito di confrontarsi con gli europei, entrando così a far parte della storia dell'occidente.

6) Mito della rivoluzione: Topolski parla anche di mito della rivoluzione specificando come inconsapevolmente nella narrazione storica molto spesso le "rivoluzioni" siano descritte come dei momenti di rottura profonda tra due fasi storiche. Spesso e volentieri tali momenti rottura vengono sopravvalutati dagli storici che li utilizzano per spezzare la narrazione in più fasi e per ridurre la complessità di un percorso storico troppo articolato. Anche in *Civilization* possiamo trovare le tracce del mito della rivoluzione dato che ogni qual volta si decide di cambiare forma di governo (di passare ad esempio da una monarchia, a

una repubblica, o da una democrazia a una dittatura) il programma ci dice che è in atto una rivoluzione. A ben vedere però, tale processo, a livello ludico e narratologico, non inciderà più di tanto dato che il modo di “governare” del singolo giocatore non cambierà di una virgola, semmai saranno le aspettative della popolazione a cambiare. Essa sarà assai più esigente in un regime democratico che in uno autoritario (sia esso comunista o liberista).

7) Gestione dell'economia: Come detto, il giocatore (sovrano incontrastato della propria fazione) dovrà gestire la politica estera ed interna del proprio impero. Gran parte della gestione degli affari interni riguarderà l'accumulo e l'amministrazione delle risorse economiche (gli “scudi”). Ovviamente, anche dalla gestione dell'economia in *Civilization* emerge un chiaro messaggio di esaltazione di un modello economico: quello del capitalismo occidentale. Se è vero infatti, che il giocatore, chiamato a tutti gli effetti ad incarnare lo Stato ha il pieno controllo delle risorse come in un sistema a completo controllo statale di stampo dirigistico (non è lasciato spazio all'iniziativa del singolo cittadino), è anche vero che tale sistema economico (gestito dal giocatore) sarà in competizione costante con quelli delle altre fazioni. Esse, (organizzate allo stesso modo) sopravviveranno solo se riusciranno ad imporre con la forza militare da loro stessi alimentata la propria influenza sul territorio e sulle sue risorse globali. Questo discorso varrà non solo per *Civilization* ma per ogni singolo gioco di Strategia in tempo reale o a turni, ed anche per i gestionali.

4.2.2 Caso di studio numero 2: *Medieval: Total War*

Titolo: *Medieval: Total War*.

Realizzazione e sviluppo: The Creative Assembly.

Pubblicazione: Activision.

Data prima pubblicazione: agosto 2002.

Genere: TBS (strategico a turni).

Piattaforma: Microsoft Windows.

Requisiti di sistema: Processore 350 Mhz, 128 MB RAM, scheda video 8 MB, 1,7 GB disco fisso.

Supporto: CD-ROM.

Periferiche di input: Mouse, tastiera.

Sviluppi successivi: E' il secondo episodio della serie *Total War*, segue *Shogun: Total War*, e precede *Rome: Total War* ed *Empire Total War*.

Trama e scopo del gioco: Nella modalità standard, il giocatore, messo a capo di una fazione d'epoca medievale (sono giocabili solo le seguenti fazioni: almohadi, aragonesi, bizantini, danesi, egiziani, francesi, inglesi, italiani, polacchi, russi, siciliani, spagnoli, tedeschi, turchi e ungheresi) dovrà, nel numero dei turni previsti dal gioco, mostrarsi capace di resistere all'agguerrita concorrenza degli avversari. Nella modalità campagna invece, egli dovrà guidare la propria fazione al raggiungimento di alcuni obiettivi militari e politici predefiniti. In entrambi i casi il gioco si compone di due parti: una strategica (a turni appunto) e una tattica (in tempo reale). La prima parte risulta ricca di eventi, sotterfugi, intrighi, spionaggio e commercio e prende corpo all'interno di una mappa (sotto forma di antica carta geografica) divisa in regioni, in cui le varie unità (militari e non) sono visualizzate come pedine. La seconda ha sempre a che fare solo con il singolo evento bellico (la battaglia campale) ed è visualizzata in tre dimensioni.

Argomenti di interesse storico e confronto con le caratteristiche della narrazione storica (Topolski): 1) date e riferimenti cronologici; 2) organizzazione del tempo narrato; 3) Fazioni e loro specifiche caratteristiche; 4) ruolo delle religioni e delle guerre sante (crociate e jihad) ; 5)

ruolo dei religiosi cristiani ed islamici; 6) ruolo dei familiari 8) pannelli di approfondimento.

Elementi che compongono il messaggio ideologico del videogame: 1) ruolo attivo della popolazione; 2) ruolo passivo dei ribelli; 3) inevitabilità del conflitto e ruolo marginale della diplomazia; 4) mito dell'evoluzione;

Elementi di carattere fumettistico: Assenti. I giochi della serie Total War si contraddistinguono per il carattere serio e l'assenza di combinazioni mediali testo-immagine tipiche del mondo del fumetto e di alcuni videogame.

Elementi di carattere satirico, parodico e paradossale: In *Medieval: Total War*, come in *Civilization*, le varie fazioni, pur disponendo di caratteristiche ed attitudini diverse possono, se correttamente amministrate, essere condotte alla vittoria. Le probabilità di imporsi con la vulnerabile fazione aragonese, non sono le stesse di quelle che si hanno se si selezionano gli spagnoli, ma a nessuna fazione sono precluse possibilità di vittoria. Per questo motivo anche con *Medieval: Total War* è possibile generare dei paradossi storici. A ben vedere le "assurdità" prodotte dal testo ludico non appariranno così forzate e macroscopiche come nella serie *Civilization* (grazie ai confini spazio-temporali imposti dai programmatori) tuttavia sarà possibile verificare soluzioni alternative a quelle propositeci dai libri di storia. Ad esempio se ci si fosse mai chiesto cosa sarebbe successo se i Franchi non avessero respinto l'ondata araba pronta a penetrare in Europa dopo la conquista della penisola iberica, *Medieval Total War*, può darci una risposta sufficientemente efficace. Con gli almodi (ma anche con le altre fazioni islamiche) sarà possibile penetrare nel vecchio continente da est e da ovest, giungendo persino a scalzare il dominio papale sulla città di Roma e sui territori dell'Italia centrale. Anche in questo caso l'efficacia del paradosso sarà garantita da quel minimo di conoscenze storiche di cui il giocatore deve essere munito per far valere ancora una volta il motto: "The more you know, the better the flow".

Narrazione dello spazio: Come specificato già in precedenza in *Medieval Total War* si compone di due parti: una strategica (da giocare in grafica bidimensionale su di una mappa (in tutto e per tutto simile ad una antica carta geografica), ed una tattica ambientata nel paesaggio tridimensionale in cui si svolge ogni singolo

evento bellico. Alle due parti corrispondono, dunque, modalità assai differenti di narrazione dello spazio. Nella seconda, la parte tattica, lo scenario non è che il contenitore entro cui si svolge l'evento bellico. La sua struttura potrà influire sull'esito della battaglia, ma in questo caso, è evidente che alla natura ed agli elementi che la compongono non è riconosciuto un ruolo attivo di agente di storia. Viceversa nella parte strategica del gioco, in cui il giocatore gestisce le proprie unità (sotto forma di pedine) su una carte geografica, gli elementi e i fenomeni naturali più diversi incideranno in modo anche piuttosto pesante sulla narrazione. Non capita raramente, infatti, nella fase di *gameplay*, di trovarsi una provincia semidistrutta da un terremoto. Assai frequenti sono anche altri eventi distruttivi come le tempeste (pericolosissime per le flotte navali) e le epidemie, cui tuttavia si può tentare di porre rimedio costruendo gli edifici che migliorano il coefficiente di igiene pubblica. Tali eventi vengono annunciati ad inizio turno da appositi messaggi testuali (con tanto di effetto sonoro associato alla singola calamità). Pur essendo collocati casualmente nel corso della narrazione del testo video ludico, essi rendono abbastanza bene l'idea degli effetti che un'epidemia poteva avere su una singola regione e come, all'epoca potesse rapidamente propagarsi in tutta Europa. L'efficacia di questo metodo di narrazione degli agenti naturali (elaborata dai creatori della serie *Total War*) ci da un'idea delle ancora poco sfruttate potenzialità didattiche e narratologiche del medium video ludico.

L'organizzazione dello spazio artificiale, sarà sì frutto degli sforzi del giocatore e delle altre fazioni, ma non potrà mai distinguersi dallo schema rigido imposto dalla struttura a scacchiera della mappa strategica. Le province avranno dei confini prestabiliti che non potranno essere forzati, sarà dunque, impossibile spartirle o raggrupparle entro una sola. Nei *Total War*, dunque, lo spazio e la natura, sono da considerarsi come elementi attivi ed agenti di storia.

Messaggio sonoro: Gli effetti sonori accompagnano ogni singola azione del giocatore ed ogni "reazione" del videogame. Essi sono perfettamente in sintonia con l'ambientazione militare nello scenario della battaglia (ci accompagna nell'evento bellico una musica solenne). Mentre la musica che possiamo ascoltare nella gestione le pedine sulla mappa strategica, risulta contestualizzata

alla matrice culturale della fazione che scegliamo: arabeggiante se scegliamo una fazione mussulmana, medievale con strumenti tipici della tradizione occidentale se scegliamo una fazione cristiana.

Legami con il medium cinematografico: pressoché assenti. Neppure nella parte tattica a grafica tridimensionale si rilevano particolari citazioni cinematografiche. Qualche riferimento, scarsamente rilevante si può individuare nel filmato di presentazione.

4.2.2.1 Analisi dei singoli elementi di interesse storico

1) Date e riferimenti cronologici: Questo testo videoludico è dotato dei caratteri imprescindibili della narrazione storica di cui parla Topolski, ossia: di precisi riferimenti cronologici all'inizio e alla fine del gioco. Nella modalità di gioco tradizionale, la storia narrata, ha inizio nel 1090 d.C. e (qualora il giocatore si mostri capace di resistere alle numerose insidie causate dalla competizione con le fazioni avverse) termina nel 1400 d.C. circa. Le cose cambiano nella modalità di gioco "campagna", in cui il giocatore dovrà imporsi in un numero limitato di turni (ad ogni turno, come vedremo, corrisponde un anno). Anche in questo videogame, narrazione sincronica e diacronica, si intrecciano. Stavolta però la preminenza della prima sulla seconda, non è netta come in *Civilization*, anzi, a ben vedere, l'importanza attribuita in questo gioco al singolo evento bellico (raccontata nella veste epica conferitagli dalla grafica tridimensionale) contribuisce a ribaltare le gerarchie. In *Medieval Total War*, il giocatore muove le proprie pedine sulla mappa strategica, in funzione, dello scontro militare e della battaglia campale con il diretto avversario (quindi del singolo evento bellico) con le migliaia di unità che l'evoluto motore grafico dei Total War riesce a supportare.

2) Organizzazione del tempo narrato: I creatori della serie *Total War* hanno ripreso l'organizzazione del tempo storico narrata per turni ideata da Sid Meier. In *Medieval Total War*, però, a differenza di *Civilization*, ogni turno copre l'arco temporale di un anno, dall'inizio alla fine della narrazione. A rendere possibile

l'utilizzo di questo tipo di soluzione (piuttosto che quella "piramidale" di *Civilization*), è il fatto che la narrazione storica di questo tipo di videogioco si concentra su uno specifico periodo storico, senza, dunque, che ci sia il bisogno di creare tra le varie epoche un sorta di gerarchizzazione. In *medieval Total War*, ogni anno riveste la sua importanza, sia in ambito ludico che per quel che riguarda la narrazione storica. In molti casi è stato possibile sincronizzare il sistema di narrazione annalistico (turno per turno), con gli eventi realmente accaduti. E' questo il caso, ad esempio, della discesa dell'Orda d'oro dalle steppe dell'Europa nordorientale, avvenuta secondo gli annali nel 1241 e riprodotta nel gioco al 151° turno (proprio allo scoccare dell'anno 1241 d. C.).

3) Fazioni e loro specifiche caratteristiche: Il giocatore può scegliere di giocare con le seguenti fazioni: Almoadi, aragonesi, bizantini, danesi, egiziani, francesi, inglesi, italiani, polacchi, russi, siciliani, spagnoli, tedeschi, turchi e ungheresi, ma sono previste anche altre fazioni non giocabili (i Mongoli, gli svizzeri, i Ribelli e la Fazione papale).

Il fatto stesso che i programmatori abbiano deciso di non consentire all'utente di guidare queste fazioni ci fa capire che, giocando a *Medieval Total War*, la storia può essere sì, stravolta, ma non più di tanto. Sarà impossibile ad esempio, condurre le truppe papali alla conquista dell'Europa, come d'altronde sarà preclusa ogni possibilità di conquista totale alle cavallerie pesanti del Khanato Mongolo dell'Orda d'Oro. Questo per evitare che la narrazione storica del videogioco esca troppo dai binari del "vero" (o per meglio dire del "verosimile") su cui, evidentemente i creatori del videogame in questione puntano molto. Il Papa ricoprì, in epoca medievale, un ruolo importantissimo come autorità politica nazionale (essendo sovrano di uno stato indipendente) e sovranazionale (essendo posto a capo del mondo cattolico) e sarebbe assurdo trovarselo deposto, privo di poteri o totalmente inerme. Nel gioco, la fazione papale (come ogni altra fazione), gode di alcune specifiche peculiarità. Essa, infatti, correttamente collocata nell'Italia centrale, non attacca quasi mai nessuno, può, tuttavia, scomunicare ed indire crociate. Lo strumento della scomunica, è utilizzato contro i sovrani cattolici che si rendono responsabili di un attacco (che si protrae per più turni) ad altre fazioni dello stesso credo, ed anche per questo non può essere

lasciato nelle mani del singolo giocatore che potrebbe utilizzarlo indiscriminatamente. La fazione papale non viene mai sconfitta totalmente. Anche nel caso in cui gli Stati papali siano invasi ed il capo della chiesa sia depresso e imprigionato, questi a capo delle proprie truppe tornerà a reclamare la sovranità sul proprio territorio ogni 5 anni, segno inequivocabile della volontà dei programmatori di non escludere mai dalla storia narrata questa autorità così importante nel contesto geopolitico medievale.

Per quanto riguarda le peculiarità delle altre fazioni, un caso curioso è certamente quello degli spagnoli. Essi dispongono di ottime unità di cavalleria e possono arrivare ad arruolare eccellenti truppe con armi da fuoco. Inizialmente saranno circondati dalle truppe mussulmane degli almohadi, degli aragonesi e dei francesi. E' curioso e merita la nostra attenzione, il fatto che la fazione spagnola potrà considerarsi ricostituita sotto un unico sovrano ben prima della storica unione delle corone di Castiglia e d'Aragona avvenuta nel XV secolo, e la "reconquista" della penisola iberica potrà essere avviata già nel XIII secolo strappando la regione di Granada agli Almohadi. La complessità della situazione geopolitica della penisola alla data del 1090, sarà così drasticamente ridotta, così come accadrà con il groviglio statale dell'Italia centro settentrionale alla stessa data. I vari ducati, regni, contadi e repubbliche indipendenti d'Italia, saranno riuniti sotto un'unica fazione: quella degli Italiani. Queste imperfezioni (se così vogliamo considerarle) nella storia narrata da *Medieval Total War*, ci fanno intendere che la straordinaria complessità della storia medievale risulta quasi irraggiungibile in un contesto ludico, anche molto versatile, come quello proposto in un videogame.

4) Ruolo delle religioni e delle guerre sante (crociate e jihad): *Medieval Total War* è, in buona sostanza un gioco dedicato alle crociate e alla guerra santa. Non a caso la narrazione ha inizio nel 1090, nello stesso periodo, cioè, in cui Papa Urbano II cominciò a meditare la possibilità lanciare un attacco a mussulmani stanziatisi in Terra Santa. Tale possibilità si concretizzò 5 anni dopo (come ci ricorda il pannello propostoci allo scoccare del 5° turno. La crociata, anche nel gioco, è indetta dal Papa e il suo appello può essere accolto da una qualsiasi delle fazioni cattoliche. Nel suo percorso essa raccoglierà truppe d'ogni tipo e d'ogni

fazione, in ogni singolo territorio attraversato. Maggiore sarà il punteggio di zelo della popolazione, maggiore sarà l'adesione di soldati sottratti al governatore della singola regione per seguire la sacra missione della riconquista dei territori sacri. Nel modo in cui è ricostruita nel testo ludico, ci si può fare un'idea dell'eterogeneità linguistica, culturale e militare delle truppe che si trovarono a combattere fianco a fianco in Terra Santa.

Le fazioni mussulmane, per converso, potranno indire delle Jihad. Le guerre sante di tradizione islamica potranno essere indette (anche nel gioco) a difesa dei territori sottratti indebitamente da una qualsiasi altra fazione. Anche nella loro versione video ludica, dunque, le Jihad conserveranno il loro carattere esclusivamente difensivo.

5) Ruolo dei religiosi cristiani ed islamici: Molto interessante è anche il ruolo del clero cristiano, ortodosso ed islamico. I religiosi (sacerdoti, vescovi e cardinali da una parte, più alim, imam e grandi imam dall'altra) avranno il compito di far proselitismo nei territori posti sotto il controllo delle proprie armate o delle armate altrui. La fazione cristiana controllante una regione a maggioranza islamica avrà seri problemi a mantenere l'ordine pubblico, lo stesso accadrà a parti invertite; relegate ad un ruolo passivo saranno invece le altre religioni presenti: quella ebraica (presente soprattutto in Medio Oriente), quelle pagane (resistenti in Europa orientale e settentrionale) e le eresie. Contro gli eretici in particolare sarà possibile "arruolare" anche degli inquisitori (armi terribili anche contro i sovrani e i governatori su cui può essere avanzato un sospetto d'eresia) ciò la dice lunga sulla capacità dei creatori del videogioco di riprodurre una realtà estremamente composita dal punto di vista geopolitico e religioso.

6) Ruolo dei familiari: I membri della famiglia reale rivestono un'importanza tutt'altro che trascurabile nel gioco. Il sovrano di una singola fazione potrà avere uno o più figli, il primo (maschio) di essi sarà l'erede designato per la corona ma dovrà attendere, com'è ovvio, la morte del padre prima di salire al trono. I fratelli più piccoli saranno destinati al ruolo di governatori o di condottieri (essendo dotati generalmente di un buon punteggio di comando e d'acume). Quanto alle sorelle il loro ruolo sarà certo di second'ordine, ma comunque tutt'altro che

irrilevante. Esse potranno essere offerte in sposa ai vari sovrani scapoli d'Europa (e a loro volta potranno ricevere proposte di matrimonio), saranno pedine fondamentali per una politica d'alleanza del giocatore. In caso di morte del marito senza eredi, esse addirittura erediteranno i territori e le truppe di quest'ultimo, aggregandoli a quelli della propria fazione d'appartenenza.

I creatori del gioco hanno voluto, in tal modo, riprodurre l'importanza strategica in epoca medievale e moderna, di una oculata politica matrimoniale.

7) Pannelli di approfondimento: Ogni avvenimento storico, ogni personaggio, ogni singola unità di *Medieval: Total War* è munita di un pannello di approfondimento testuale. In essi sono contenute importanti informazioni di carattere storico, che tuttavia, non sempre risultano fondamentali per giocare e vincere. Ciò comporta un sostanziale disinteresse da parte del giocatore nei loro confronti, ma ci dà un'idea delle potenzialità didattiche di un videogame in cui si riesca a coniugare l'importanza dell'approfondimento storico con la voglia di condurre la propria fazione al trionfo.

4.2.2.2 Elementi che compongono il messaggio ideologico del videogame

1) Ruolo attivo della popolazione: Anche qui, come in *Civilization*, è assegnato dai programmatori, alla popolazione un ruolo attivo. Pur essendo i sovrani delle singole fazioni a prendere le decisioni, infatti, essi dovranno sempre tenere a mente il peso che tali decisioni avranno sul popolo. La popolazione di una regione a maggioranza cattolica potrà ad esempio disapprovare l'attacco ad una fazione dello stesso credo (dopo la scomunica papale), o ribellarsi contro un capo che ne trascura le esigenze. Nelle regioni appena sottratte al controllo di un'altra fazione, potranno inoltre scatenarsi delle rivolte lealiste, a dimostrazione di come i creatori di *Total War* si siano preoccupati anche di riprodurre l'importanza storica di alcuni fattori "immateriali", come quello identitario e religioso.

2) Inevitabilità del conflitto e ruolo marginale della diplomazia: Anche qui, postulato irrinunciabile della videoludica a sfondo storico-strategico, sembra essere l'inevitabilità della guerra. In questo caso addirittura, tale postulato prende evidenza nel titolo stesso del videogioco: il medioevo di *Medieval Total War*, d'altra parte, è un medioevo di guerra totale, un tutti contro tutti senza esclusione di colpi, neppure tra fazioni accomunate dallo stesso credo religioso o dalle stesse tradizioni. Qui, più che in *Civilization*, i programmatori, pur attribuendo un ruolo rilevante alla diplomazia, hanno pensato il gioco in funzione dell'evento bellico, che, per giunta, potrà svolgersi in un suggestivo scenario tridimensionale. Già solo la presentazione non lascia spazio ai dubbi. Le scene del filmato di introduzione sono, infatti, tutte tratte dai campi di battaglia. Non c'è spazio per gli intrighi, per la politica matrimoniale, per gli scontri religiosi che pure hanno un loro peso nella fase di *gameplay*, ogni singolo movimento guidato dal giocatore dovrà essere finalizzato sempre allo scontro con le fazioni avverse. Anche qui dunque, passa l'idea che la coesistenza globale sia una questione di vita o di morte.

3) Mito dell'evoluzione: Anche in *Medieval Total War*, il mito dell'evoluzione avrà un suo peso specifico non indifferente. Qui come nel videogame prodotto da Sid Meier, il percorso del singolo giocatore verso il successo sarà accompagnato ed orientato dall'albero delle tecnologie. Solo sbloccando determinate "tecnologie" (ad un determinato prezzo in fiorini) sarà infatti possibile sviluppare nuove unità militari. Lo scopo è e resta quello di accaparrarsi il più alto quantitativo di risorse possibili per poi gestirlo in modo da allestire l'esercito, la flotta, le armi, più evolute del mondo medievale. Chi si mostrerà più rapido ed acuto nella gestione del potere economico acquisito vincerà la partita.

4.3 I videogiochi di strategia in tempo reale

Un videogioco di strategia in tempo reale (*RTS*) è un videogioco in cui l'azione non è suddivisa in turni come i wargame tradizionali, bensì fluisce in modo continuo, lasciando ai giocatori la possibilità di agire in qualsiasi istante. Questo tipo di organizzazione del tempo di gioco, così diversa da quella del *TBS*, è fonte delle più profonde differenze strutturali e narratologiche tra i due tipi di videogioco dato che, nella *gameplay* dovrà essere il giocatore stesso a preoccuparsi di cadenzare il ritmo della narrazione storica, controllando, attraverso l'albero delle tecnologie, il susseguirsi delle varie epoche storiche. Negli RTS, poi, il giocatore ha il pieno controllo di tutte unità della propria fazione (da quelle civili alle militari) e ne gestisce ogni singolo movimento. Senza i suoi consigli né i *villager*, né i vari soldati possono agire se non per difendersi dagli attacchi delle unità nemiche. Il popolo, in questo caso, non è dunque dotato di una propria coscienza, agirà sempre e solo in funzione delle indicazioni fornitegli dal suo unico sovrano (il videogiocatore, appunto).

Di questa particolare categoria, imparentata alla lontana con quella dei TBS, fanno parte videogiochi come *Age of Empires* ed *Empire Earth* di cui ci occuperemo nei nostri casi studio, ma anche altri numerosi videogiochi non necessariamente a tema storico.

4.3.1 Caso di studio numero 3: *Age of Empires*

Titolo: *Age of Empires*.

Realizzazione e sviluppo: Rick Goodman per *Ensemble Studios*.

Pubblicazione: Microsoft.

Data prima pubblicazione: 1997.

Genere: RTS (strategico in tempo reale).

Piattaforma: Microsoft Windows, MAC, OS.

Requisiti di sistema: Processore Pentium 90 MHz, 16 MB RAM, 4x CD-ROM drive, scheda video 16 bit di colore.

Supporto: CD-ROM.

Periferiche di input: Mouse, tastiera.

Sviluppi successivi: integrato con l'espansione *Age of Empires The Rise of Rome*.

Trama e scopo del gioco: Nella modalità standard di gioco, il giocatore, è chiamato a guidare una civiltà dall'età della pietra (attraverso tutta l'epoca classica) fino all'età del ferro. Egli dovrà preoccuparsi di raccogliere le risorse (legname, cibo, pietra e oro) necessarie allo sviluppo tecnologico e culturale della propria fazione, oltre che ovviamente all'allestimento di un esercito potente che gli consenta di imporsi (sempre con la forza delle armi) sui nemici. Nella modalità campagna invece, il giocatore dovrà guidare la propria fazione al raggiungimento di alcuni obiettivi militari e politici predefiniti. Anche in questo caso, per la verità, sarà chiamato a seguire lo sviluppo della propria civiltà nel tempo, con la differenza che, tale sviluppo, stavolta, prenderà corpo attraverso vari "livelli". Ad ogni livello corrisponderà una missione che il giocatore dovrà compiere nonostante le restrizioni impostegli dal programmatore (entro un tempo prestabilito o con poche unità a disposizione) e noteremo come queste stesse restrizioni permetteranno di riprodurre il percorso storico di ogni singola civiltà.

Argomenti di interesse storico e confronto con le caratteristiche della narrazione storica (Topolski): 1) date e riferimenti cronologici;

2) organizzazione del tempo narrato; 3) Fazioni e loro specifiche caratteristiche; 4) ruolo delle religioni ; 5) testi e note di approfondimento.

Elementi che compongono il messaggio ideologico del videogame: 1) ruolo passivo della popolazione; 2) inevitabilità del conflitto e ruolo marginale della diplomazia; 4) mito dell'evoluzione; 5) mito del sublime.

Elementi di carattere fumettistico: Nella modalità di gioco standard le combinazioni medialità testo-immagine risultano totalmente assenti. Qualche elemento fumettistico in più lo ritroviamo nella modalità “campagna” seppur sempre in modo molto marginale.

Elementi di carattere satirico, parodico e paradossale: In *Age of Empires*, come in *Civilization*, ad ogni fazione sono messe a disposizione la stessa mappa, lo stesso albero delle tecnologie, le stesse unità iniziali, le stesse risorse ed, in sostanza, le stesse possibilità di diventare protagonista della storia classica. Questo fatto, già di per sé paradossale, spinge il giocatore a sperimentare soluzioni alternative a quelle proposte dalla storia ufficiale. I paradossi, comunque, saranno generati più dalla compressione spaziale che da quella temporale, dato che il periodo su cui si concentra la narrazione di *Age of Empires* è assai più breve di quello di *Civilization*. Nella stessa mappa potranno scontrarsi alcune civiltà dell'estremo Oriente con quelle della mezzaluna fertile, mentre non accadrà mai di imbattersi in eserciti ultramoderni alle prese con piccole bande di cacciatori muniti di arco e frecce.

Anche in questo caso comunque, per fare di questi paradossi un elemento ludico valido, si renderà necessaria la capacità del videogiocatore di coglierne l'aspetto dissonante rispetto alla storia fattuale. Esso dovrà quindi essere munito di alcune conoscenze di base.

Narrazione dello spazio: Nella modalità standard Il gioco, si svolge nella sua interezza in una mappa generata casualmente. Il giocatore potrà scegliere semplicemente la tipologia di ambiente in cui si svolgeranno le ostilità (pianura, altopiano, isole, piccole isole, ecc.) e tale ambiente fungerà da contenitore delle risorse e da scenario di confronto tra le varie civiltà. La natura tornerà a ricoprire quel ruolo passivo tipico di *Civilization*, senza poter in alcun modo partecipare attivamente alla narrazione (gli elementi che la compongono potranno

semplicemente ostacolare nei loro movimenti le unità sparse sulla mappa). Anche dell'organizzazione spaziale artificiale (ossia di confini o frontiere tra i vari imperi) non v'è traccia, le varie unità sono libere di muoversi sull'intero territorio.

Le cose cambiano leggermente nella modalità campagna. Qui, la maggiore dimensione narrativa del testo ludico fa sì che le mappe predefinite ricalchino in qualche modo il territorio entro cui, realmente, si sono svolte le vicende storiche che coinvolsero le primi grandi civiltà mesopotamiche e dell'estremo oriente.

Messaggio sonoro: Gli effetti sonori accompagnano ogni singola azione del giocatore, ma dal punto di vista della narrazione non incidono affatto. La musica di sottofondo ha poco a che fare con il periodo storico cui approcciamo nella fase di *gameplay* ed essa non varia neppure se, scegliendo una civiltà orientale piuttosto che una mesopotamica, intendiamo cambiare totalmente il contesto spazio-temporale della narrazione.

Legami con il medium cinematografico: Assenti.

4.3.1.1 Analisi dei singoli elementi di interesse storico

1)Date e riferimenti cronologici: Di riferimenti cronologici veri e propri in Age of Empires non v'è traccia. Il giocatore può scegliere semplicemente se iniziare a giocare dall'età della pietra piuttosto che da quella del bronzo o del ferro e solo nel momento in cui avrà disposizione una certa quantità di risorse potrà passare all'era successiva. Il gioco è dunque privo del riferimento numerico richiesto da Topolski e ci proietta in una realtà spazio-temporale molto generica seppur facilmente collocabile nel tracciato della storia dell'umanità. Più precisi risultano invece i riferimenti cronologici nella modalità di gioco "campagna". Nella prima missione della "campagna" babilonese infatti siamo proiettati in un periodo ben preciso, quello del contatto tra la civiltà di babilonia, gli Elamiti e gli Accadi, con tanto di data (1760 a. C.).

2)Organizzazione del tempo narrato: In questo gioco, come detto, il tempo è narrato nel suo fluire. Il giocatore non è solo motore della narrazione in quanto

chiamato a gestire i personaggi e i protagonisti della storia, è anche motore del tempo dovendo lui stesso decidere il momento più opportuno per passare da un'età alla successiva. Nel gioco in tempo reale, data l'assenza dei turni è impossibile organizzare la narrazione schematicamente, associando ad ogni turno una specifica unità di tempo. Eppure, qui, come in *Civilization*, sarà riproposta una struttura piramidale della narrazione in cui vedremo trascorrere le prime epoche della storia dell'uomo più rapidamente delle successive. Il gioco, infatti, si concentrerà prevalentemente nelle epoche denominate età del bronzo ed età del ferro dato che, mentre per passare dall'età nomadica a quella della pietra e da questa alla successiva, saranno sufficienti piccole quantità di cibo; per fare il salto dall'epoca del bronzo a quella del ferro sarà necessario un quantitativo assai superiore e diversificato di risorse.

La narrazione del testo ludico risulterà invece frammentata nella modalità di gioco "campagna". In essa, la narrazione sarà scandita tra le varie missioni che il programmatore ci assegna per portare la nostra civiltà al raggiungimento del suo pieno sviluppo nella storia e si dipanerà sia in una dimensione interattiva, grazie alla nostra abilità, che in forma testuale. Brevi testi introduttivi ci forniranno il quadro storico generale entro cui andremo ad agire.

3)Fazioni e loro specifiche caratteristiche: In *Age of Empires* è possibile mettersi a capo delle seguenti civiltà (assiri, babilonesi, choson, egizi, greci, ittiti, minoici, persiani, fenici, shang, sumeri, yamato). Tutte le civiltà possono giungere al massimo livello tecnologico nel corso dell'età del ferro ed arruolare tutte le unità disponibili nel gioco, eppure ad ogni civiltà sono state accordate dai creatori del videogioco alcune specificità. I greci, ad esempio, possono arruolare ad un costo notevolmente inferiore gli opliti (essendo questa una tipica unità militare dell'antica Grecia) mentre i fenici (abilissimi navigatori) possono costruire unità navali assai più veloci e potenti nell'offesa. Parimenti non tutte le civiltà potranno costruire le varie meraviglie. Ad esempio solo quelle orientali (yamato, shang, e choson) erigeranno il Tempio del Cielo, mentre le civiltà del mare (minoici, greci e fenici) potranno costruire il colosso di Rodi. Anche dal punto di vista dell'architettura dei singoli edifici, i *game designer*, hanno provato a fornire degli elementi distintivi tra le varie civiltà. Quelle asiatiche erigeranno

strutture dal disegno tipicamente orientale, viceversa quelle occidentali e mediorientali innalzeranno edifici dalle caratteristiche architettoniche del tutto diverse, legate ad una diversa matrice culturale. E' assai curioso notare a questo punto che, tali caratteristiche, non sono mai fonte di una reciproca contaminazione artistica e culturale tra le varie civiltà, esse sono intese infatti, più che altro, come dei mondi eterogenei, nettamente separati e distinti. In *Age of Empires*, anche in caso di conquista di un impero radicato in un determinato territorio da diverse ere, la civiltà vincitrice si sovrappone a quella sconfitta senza che di quest'ultima rimanga la benché minima traccia (salvo in caso di conversione degli edifici). Anche in questo caso, dunque, si possono costruire degli imperi immensi del tutto incapaci di lasciare una traccia sul territorio in cui si insediano.

4) Ruolo delle religioni: Il ruolo che i creatori di *Age of Empires* hanno assegnato alle religioni è molto particolare. I sacerdoti possono essere considerati a tutti gli effetti i custodi dell'identità delle varie fazioni dato che, col loro potere di conversione, possono portare un'unità nemica dalla nostra parte. Se è il sacerdote l'unico a poter fare ciò, vuol dire che l'identità di ogni fazione è legata al credo religioso.

5) Testi e note di approfondimento: Come già accennato in precedenza essi sono presenti soprattutto nella modalità di gioco "campagna" ed hanno una funzione piuttosto circoscritta da un punto di vista narratologico. Le brevi note storiche inserite tra livello e livello nelle varie campagne non fanno altro che descrivere il quadro storico (scarno ma abbastanza completo) entro cui si svolgerà l'azione del giocatore; non hanno alcuna finalità ludica (se non quella puntellare gli obiettivi da conseguire nella singola missione) e difficilmente il fruitore del videogame mostra un particolare interesse nei loro confronti.

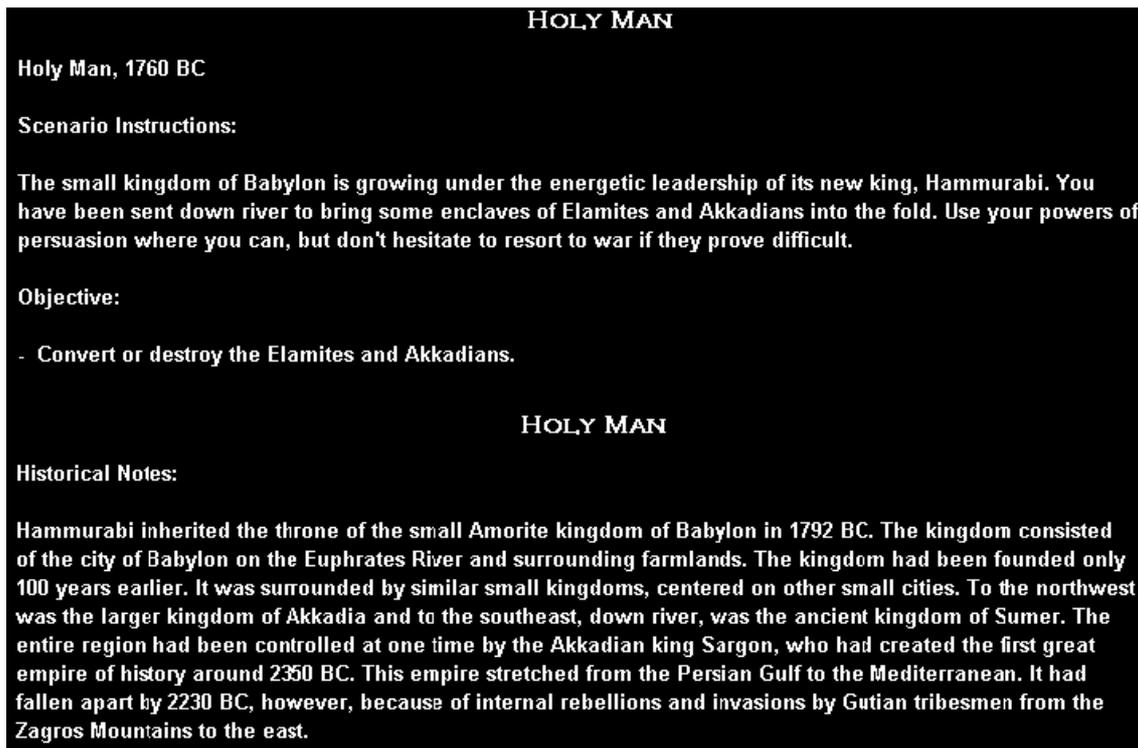


Figura 6: Testo di approfondimento storico della campagna babilonese in Age of Empires.

Nell'esempio riportato in alto (fig. 6) vediamo come i *game designer* tendano a dare talmente poco risalto alle note storiche da consegnarle, pur in un contesto ludico colorato e divertente, ad un testo bianco su fondo nero.

4.3.1.2 Elementi che compongono il messaggio ideologico del videogame

1) Ruolo passivo della popolazione: Uno degli aspetti maggiormente caratterizzanti degli *RTS* è certamente quello della passività della popolazione. I *villager*¹⁹¹ non sono veri uomini, sono semplicemente, pedine, automi, che il giocatore può muovere a proprio piacimento sulla mappa. La loro funzione è limitata alla raccolta delle risorse e alla gestione del territorio che si riesce a controllare attraverso le unità militari. A differenza di *Civilization* e di *Medieval Total War*, dunque, la popolazione non è dotata di autocoscienza e non può

¹⁹¹ I *villager* sono le semplici unità civili attraverso le quali il giocatore raccoglie le risorse da destinare all'allestimento dell'esercito e agli altri oneri (potenziamento delle unità, miglioramenti tecnologici, passaggio delle ere ecc.).

essere considerata in alcun modo attiva rispetto al giocatore. Neanche nei casi più estremi ci capiterà di vedere un villager abbandonare

2) Inevitabilità del conflitto e ruolo marginale della diplomazia: In questo gioco la diplomazia ha probabilmente un ruolo ancor più secondario di quando non l'abbia nei precedenti videogiochi presi in esame. Le alleanze tra civiltà sono talmente difficili da stipulare (se non sotto il peso di insostenibile del tributo) da sembrare quasi un'eventualità non percorribile per il giocatore. Di fatto in *Age of Empires*, non è possibile intrattenere con le altre civiltà alcun tipo di relazione se non quella del contrasto bellico. E' escluso addirittura in commercio (se non sotto forma di truffa nei confronti dell'avversario) che pure ricopriva un ruolo estremamente importante nei TBS, soprattutto in *Medieval Total War*. E' necessario accaparrarsi il maggior quantitativo di risorse nel minor tempo possibile, solo così saremo in grado costruire un esercito capace di confrontarsi con quelli delle altre fazioni. Se negli altri giochi sin qui presi in considerazione la guerra, si rivelava una tra le soluzioni papabili nell'intricato reticolo delle alleanze e delle strategie del potere, qui pare davvero essere l'unica via. Anche con *Age of Empires*, dunque, passa il messaggio che il *leit motiv* della storia dell'umanità sia, la competizione per la sopravvivenza.

3) Mito dell'evoluzione: I creatori di *Age of Empires*, pur alle prese con un prodotto ludico in buona sostanza assai diverso rispetto a quelli sviluppati da Sid Meier, non hanno fatto altro che riprendere le dinamiche di gioco di un TBS come *Civilization* per poi riproporle nella nuova veste dello "strategico in tempo reale" senza particolari novità. Anche in *Age of Empires* lo sviluppo della nostra civiltà dovrà seguire il rigido schema dell'albero delle tecnologie e dunque, anche in questo videogioco, sarà possibile ritrovare uno dei tratti caratterizzanti (secondo Topolski) la narrazione storica: quello del mito dell'evoluzione. Solo sbloccando determinate "tecnologie" secondo l'ordine previsto dai programmatori, sarà possibile sviluppare nuove unità militari, meraviglie e conoscenze, indispensabili per imporsi sugli avversari. Il progresso avrà ovviamente un suo prezzo per coprire il quale il giocatore dovrà assicurarsi il più alto quantitativo di risorse nel minor tempo possibile.

Anche in *Age of Empires*, come in *Civilization* poi, ritroveremo molti elementi della cultura dell'uomo (come il monoteismo, l'idea dell'aldilà, e la nobiltà) che nulla (o quasi) hanno a che fare col mondo della tecnologia, accomunati al sapere tecnico (irrigazione, estrazione dei metalli, lavorazione del ferro ecc.), segno inequivocabile dell'impossibilità di riprodurre per fini ludici alcuni aspetti fondamentali del progresso storico-culturale dell'umanità.

4) Mito del sublime: Già in *Civilization* abbiamo visto come, per rendere il testo ludico il più familiare possibile al giocatore, Sid Meier si sia servito del prestigio e della fama di alcuni personaggi arcinoti del passato. I creatori di *Age of Empires* hanno fatto qualcosa di simile assegnando ad ogni civiltà un re che la accompagnerà dall'età nomade a quella del ferro senza tuttavia comparire mai. I nomi di Hammurabi (re di Babilonia) e Alessandro Magno (re dei greci) sono stati scelti perché certamente più noti di quelli di Sin-Muballit (padre di Hammurabi) o di Filippo II (padre del grande condottiero macedone), e dunque assai più familiari al videogiocatore. Questi nel guidare una civiltà dovrà sentirsi investito di una missione, che, pur nella sua virtualità, può definirsi divina: imporre al mondo la propria legge, mostrandosi, più rapido, più ricco e quindi più forte degli altri. Una tale aura di epicità non potrà essere conferita alla missione del giocatore senza far riferimento ai grandi personaggi della storia che ne usciranno, così, idealizzati. Un effetto di idealizzazione sarà conferito anche ai personaggi che dovremo guidare nella modalità di gioco "campagna".

4.3.2 Caso di studio numero 4: *Empire Earth*

Titolo: *Empire Earth*.

Realizzazione e sviluppo: Rick Goodmans - Stainless Steel Studios.

Pubblicazione: Sierra Entertainment.

Data prima pubblicazione: 2001.

Genere: RTS (strategico in tempo reale).

Piattaforma: Microsoft Windows.

Requisiti di sistema: Processore Pentium II CPU, 64 MB RAM, 8x CD-ROM drive, scheda video 8 MB, 1,7 GB disco fisso.

Supporto: CD-ROM.

Periferiche di input: Mouse, tastiera.

Sviluppi successivi: *Empire Earth. The Art of Conquest* (2002), *Empire Earth II* (2004).

Trama e scopo del gioco: *Empire Earth* può essere considerato a tutti gli effetti come un gioco in cui la dinamica “in tempo reale” di *Age of Empires* si fonde con il tracciato storico (dello sviluppo di una civiltà dagli albori fino ai giorni nostri) di *Civilization*. Il compito del giocatore è proprio quello di guidare una fazione dall’età della pietra fino alla futuribile era nano-tecnologica, dominata dai *cyborg* e dalle armi *laser*. Per avere la meglio sulle civiltà guidate dal computer il giocatore dovrà, dall’inizio alla fine del gioco, garantirsi l’accesso alle risorse (cibo, ferro, pietra, oro, legno). Acquisitone il maggior quantitativo possibile, sarà chiamato a gestirle in modo da creare un esercito numeroso e sempre all’altezza della situazione, mantenendolo all’avanguardia tecnologicamente.

Anche i creatori di *Empire Earth*, come quelli di *Age of Empires*, hanno previsto una modalità di gioco “campagna” per alcune fazioni (i greci, gli inglesi, i tedeschi e i russi) in cui, l’obbiettivo, sarà quello di condurre la fazione scelta alla vittoria in uno specifico contesto storico. Delle varie campagne parleremo in modo più approfondito nelle sezioni seguenti.

Argomenti di interesse storico e confronto con le caratteristiche della narrazione storica (Topolski): 1) date e riferimenti cronologici;

2) organizzazione del tempo narrato; 3) Fazioni e loro specifiche caratteristiche; 4) ruolo delle religioni ; 5) testi e note di approfondimento; 6) modalità di gioco campagna 7) *editor* degli scenari e delle campagne.

Elementi che compongono il messaggio ideologico del videogame: 1) ruolo passivo della popolazione; 2) inevitabilità del conflitto e ruolo marginale della diplomazia; 3) mito dell'evoluzione; 4) mito del sublime.

Elementi di carattere fumettistico: Essi risultano quasi del tutto assenti nella modalità standard di gioco, mentre si moltiplicano nella modalità "campagna".



Figura 7: Il "Barone Rosso" all'inizio della campagna tedesca di Empire Earth.

Qui le combinazioni testo-immagine (con l'aggiunta di file audio di lettura del testo stesso nelle varie *cut-scenes* presenti) ricoprono un ruolo fondamentale dal punto di vista narrativo. Prendiamo ad esempio il caso della campagna tedesca.

Nella prima missione ambientata nel 1914 un giovane Manfred Von Richtofen (prima di diventare il mito dell'aviazione tedesca soprannominato "Barone Rosso"), alle prese con un guasto aereo che lo vede intrappolato dietro le linee nemiche, dialoga con il conte Holck sul da farsi (fig. 7).

Così facendo ovviamente suggerisce al giocatore le soluzioni più adatte per portare a termine la missione e racconta una storia, realmente accaduta, durante il primo conflitto mondiale. Ovviamente elementi di carattere fumettistico sono

presenti in tutte le missioni delle civiltà per cui è prevista la modalità di gioco campagna e svolgono questa doppia funzione: introduzione alla missione (ludica) descrizione del contesto storico (narrativa ed informativa).

Elementi di carattere satirico, parodico e paradossale: Come detto già in precedenza, *Empire Earth* può essere considerato un insieme di due testi ludici diversi (*Civilization* ed *age of Empire*). I paradossi che si potevano produrre nel celebre videogioco di Sid Meier infatti e nel gioco della Microsoft si potranno ritrovare tali e quali anche qui, dato che ogni fazione, nella modalità di gioco standard, può arrivare a sviluppare le più evolute tecnologie robotiche dell'età nanotecnologica. Sarà possibile dunque, far scontrare una portaerei russa, con una flotta sottomarina babilonese o annientare con un bombardiere nucleare della Roma bizantina le contraeree laser della Roma bizantina. Anche in questo caso ovviamente, possiamo dire che, la possibilità concessa dai programmatori di generare paradossi, sia "voluta". Il motto "*the more you know, the better the flow*" vale, certamente, anche per i creatori di *Empire Earth*.

Il giocatore che di storie paradossali ne abbia abbastanza, poi, potrà sempre dedicarsi alle altre modalità di gioco e cimentarsi nelle campagne disponibili: la campagna greca (ambientata in epoca classica), quella inglese (in epoca medievale e moderna), quella tedesca (in epoca contemporanea) e quella russa (fantascientifica).

Narrazione dello spazio: Da un punto di vista della narrazione dello spazio il discorso già fatto per *Age of Empires*, vale anche per *Empire Earth*. Nella modalità standard il gioco, si svolge interamente in una mappa generata a caso dal computer. Il giocatore potrà scegliere semplicemente la tipologia di ambiente in cui si svolgeranno le ostilità (pianura, altopiano, isole, piccole isole, ecc.) e tale ambiente fungerà da contenitore delle risorse e da scenario di confronto tra le varie civiltà.

Il discorso cambia parzialmente nella modalità di gioco "campagna". Qui i programmatori stretti dalle precise esigenze della narrazione, nel riprodurre un determinato contesto storico temporale, si sono impegnati anche a ricostruire (seppure in forma stilizzata) il contesto spaziale entro cui determinati eventi storici ebbero luogo. Nella prima missione della campagna tedesca, ad esempio,

Von Richtofen e il Conte Holck, trovandosi a causa di un guasto aereo in territorio polacco durante la guerra con i russi, marciano verso ovest per ricongiungersi alle truppe tedesche. In ogni caso in entrambe le modalità di gioco il ruolo dello spazio e dell'ambiente è estremamente passivo. Esso funge esclusivamente da contenitore delle risorse e della storia narrata, come nel testo storico tradizionale cui fa riferimento Topolski.

Messaggio sonoro: Anche in questo caso gli effetti sonori accompagnano ogni singola azione del giocatore, ma dal punto di vista della narrazione non incidono affatto. La musica di sottofondo non varia mai, neppure se ci tuffiamo in una campagna ambientata in epoca classica piuttosto che in un'era nanotecnologica. Da un punto di vista narratologico, invece, rivestono un ruolo che è giusto sottolineare i *file* audio posti nelle introduzioni e nelle *cut-scenes* delle campagne. Nelle schermate di introduzione essi non fanno altro che ripetere ciò che il testo stesso ci comunica ma, nel caso delle parole pronunciate dai personaggi nelle già menzionate *cut-scenes*, sortiscono un effetto di “umanizzazione” dei personaggi stessi.

Legami con il medium cinematografico: Pressoché assenti. Nonostante il motore grafico, più evoluto di quello di *Age of Empires*, consenta nella fase di *gameplay* di avvicinarsi alle unità (se non altro per godersi più da vicino un combattimento), pochi e sporadici riferimenti al mondo del cinema si possono ritrovare solo nel filmato di introduzione al gioco. Nella prima scena in particolare un uomo primitivo (del tutto simile alla scimmia antropomorfa che apre il film 2001 Odissea nello spazio) incita i propri compagni prima di una battaglia.

4.3.2.1 Analisi dei singoli elementi di interesse storico

1) Date e riferimenti cronologici: Anche qui, come in *Age of Empires* di riferimenti cronologici veri e propri non c'è traccia. Il giocatore può scegliere semplicemente da quale epoca iniziare a giocare e, solo nel momento in cui avrà disposizione una certa quantità di risorse, potrà passare all'epoca successiva. Nel gioco non figurano né date precise, né ricostruzioni di eventi in grado di collocare la nostra esperienza ludica in un determinato momento o contesto storico. Esso risulta privo di qualsiasi riferimento numerico (elemento imprescindibile della narrazione storica secondo Topolski) e ci proietta in una realtà spazio-temporale molto generica seppur, in qualche modo, collocabile nel percorso tracciato della storia dell'umanità. La possibilità di passare da un'epoca a quella successiva (ad esempio dall'era medievale a quella rinascimentale) non può essere considerata, di per se, come un valido appiglio per chi intenda dimostrare che nella fase di *gameplay* è possibile trovare dei riferimenti cronologici. Ciò a causa del fatto che, mentre noi ci troviamo nel rinascimento, le altre fazioni potrebbero tranquillamente essere rimaste all'età del ferro o, (perché no?) trovarsi addirittura già nell'era atomica. L'epoca storica, qui come in *Age of Empires*, è ridotta a nient'altro che una mera questione tecnologica.

Più precisi risultano invece i riferimenti cronologici nella modalità di gioco "campagna". Nella prima missione della "campagna" tedesca, ad esempio, ci troviamo catapultati in un periodo ben preciso nell'estate 1915 come possiamo vedere chiaramente nell'immagine di seguito (fig. 8).



Figura 8: Introduzione testuale con breve descrizione del contesto storico della campagna tedesca di Empire Earth.

2) Organizzazione del tempo narrato: In *Empire Earth*, come in tutti gli RTS, il tempo è narrato nel suo fluire. La somiglianza con *Age of Empires* ovviamente si fa sentire anche in questo senso, e dunque, qui come nel prodotto Microsoft, il giocatore sarà sia motore della narrazione che motore del tempo. Sarà infatti chiamato a gestire i personaggi (veri e propri agenti di storia) e a decidere il momento più opportuno per passare da un'epoca alla successiva. Anche qui, come in *Age of Empires*, sarà riproposta una struttura “a imbuto” della narrazione in cui vedremo trascorrere le prime epoche della storia dell'uomo più rapidamente delle successive. Il gioco, come di consueto, si concentrerà nelle fasi più tarde della storia dell'uomo anche se, giungere alle ultime epoche previste dal gioco non sarà facile come in *Age of Empires*. Ritroviamo similitudini tra i due videogiochi anche nell'organizzazione strutturale della narrazione nelle campagne delle varie civiltà. Anche in questo caso, la modalità prescelta dai programmatori è quella “frammentata” in più missioni che il programmatore ci assegna per condurre la nostra civiltà al successo in un determinato contesto storico (si tratta generalmente un contesto bellico).

3) Fazioni e loro specifiche caratteristiche: In *Empire Earth* è possibile mettersi a capo di varie civiltà (Antica Grecia, Impero assiro, Babilonia, Roma

bizantina, Cartagine, Regno d'Israele, Austria, Inghilterra, Regno d'Italia, Impero Ottomano, Spagna, Francia, Germania, Gran Bretagna, Italia, Russia, Stati Uniti, Cina e Russia¹⁹²) ; tutte possono giungere al massimo livello tecnologico ed arruolare l'intera gamma delle unità disponibili nel gioco, ma anche in questo caso, ad ogni civiltà sono state accordate dai creatori del videogioco alcune specificità. Tali specificità hanno come al solito a che fare con il differente stile architettonico degli edifici (non solo nelle varie epoche ma anche tra le varie fazioni) e nelle capacità delle unità, nel loro prezzo, e nella loro potenza d'offesa e di difesa. Anche in questo caso le varie caratteristiche non sono mai fonte di una reciproca contaminazione artistica e culturale tra le varie civiltà. Quest'ultime anche in *Empire Earth* continuano ad essere considerate come dei mondi eterogenei, nettamente distinte l'una dall'altra.

In fine Anche in In Empire Earth, ovviamente, in caso di conquista di un impero radicato in un determinato territorio da diverse ere, la civiltà vincitrice si sovrappone a quella sconfitta senza che di quest'ultima rimanga la benché minima traccia. Si ripropone il tema del grande impero senza memoria.

4) Ruolo delle religioni: I sacerdoti continuano ad essere gli unici custodi dell'identità delle varie fazioni dato che, col loro potere di conversione, possono portare un'unità nemica dalla nostra parte. Essendo il sacerdote l'unico a poter fare ciò, possiamo affermare che anche in *Empire Earth* l'identità di ogni fazione è legata al credo religioso.

5) Testi e note di approfondimento: Risultano presenti soprattutto nella modalità di gioco "campagna" e svolgono una funzione abbastanza limitata da un punto di vista narratologico. Qui come in *Age of Empires*, le brevi note storiche inserite tra livello e livello nelle varie campagne, si limitano a descrivere per linee molto generali il quadro storico entro cui si svolgerà l'azione del giocatore. Non hanno alcuna finalità ludica e raramente il giocatore mostra un particolare interesse nei loro confronti.

6) Modalità di gioco campagna: Nella modalità campagna, come detto, si è posti al comando di una civiltà in un determinato periodo storico. In essa, l'idea

¹⁹² [Http://ee.heavengames.com/new/eeh/index.shtml](http://ee.heavengames.com/new/eeh/index.shtml) (guida ufficiale di Empire Earth) consultato il 6/4/2010

dei programmatori di bloccare determinate tecnologie fuori contesto nei vari scenari delle campagne, risulta molto efficace dal punto di vista narratologico. Essa impedirà ad esempio di ritrovarsi sul fronte franco tedesco del primo conflitto mondiale, a guidare il Barone Rosso contro i caccia *F16* dell'aviazione francese evolutasi improvvisamente nel corso della prima guerra mondiale. Nelle campagne di *Empire Earth* i programmatori pongono dunque delle limitazioni alle possibilità di sviluppo tecnologico delle varie fazioni, consentendo l'incontro più proficuo (fino a questo momento) tra storia e video ludica. In realtà, in alcune "campagne" (quella greca e quella russa) la realtà si incontra spesso con la leggenda, ma quel che conta dal punto di vista narratologico, è che in questa modalità di gioco la narrazione segua una traccia precisa, dettata dal programmatore.

7) Editor degli scenari e delle campagne: Tra le varie novità presenti in *Empire Earth* si deve ovviamente menzionare la possibilità di creare degli scenari o delle "campagne". Nella sezione "*editor*" il giocatore potrà costruire la propria mappa, stabilire il numero, l'identità e la forza delle varie fazioni chiamate in causa, imporre ad esse dei limiti tecnologici di sviluppo e addirittura creare delle *cut-scenes* con tanto di combinazioni testo-immagine in cui illustrare al giocatore le modalità di vittoria e la storia narrata, oltre che ovviamente il contesto storico riprodotto. Questa possibilità, apre scenari davvero interessanti ai fini dell'impiego di *Empire Earth* per scopi informativi e didattici e ci dà una misura delle potenzialità del medium video ludico in tal senso. Nulla vieterebbe ad esempio, allo storico giocatore, di raccontare una determinata avventura in un preciso periodo storico, attraverso la modalità "*editor* delle campagne", inserendo (perché no?), sotto forma testuale, anche precisi riferimenti bibliografici, attestato irrinunciabile della scientificità di un testo storico.

4.3.2.2 Elementi che compongono il messaggio ideologico del videogame

1) Ruolo passivo della popolazione: Come detto in precedenza, gli RTS si differenziano dai TBS a sfondo storico certamente per il ruolo passivo della popolazione. *Empire Earth*, essendo una copia quasi perfetta di *Age of Empires*, in questo non fa certo eccezione. Anche qui i *villager* non sono veri uomini, sono semplicemente, pedine, automi, che il giocatore può muovere a proprio piacimento sulla mappa. Essi non si ribellano mai, né manifestano in alcun modo il loro disappunto nei confronti del loro sovrano (il giocatore) neppure nel caso in cui questi li invii, armati di forconi contro un gruppo di *marines* armati fino ai denti.

2) Inevitabilità del conflitto e ruolo marginale della diplomazia: Anche qui il ruolo della diplomazia risulta assolutamente marginale. Tuttavia nella schermata dei *settings* (le impostazioni) prepartita è possibile stabilire quali civiltà si schiereranno con noi in un'alleanza "senza tempo" e quali invece ci combatteranno fino alla fine della partita. Anche in *Empire Earth* risulta assai difficile, se non addirittura sconveniente, stipulare delle alleanze, esse non portano quasi mai a nulla. Anche in *Empire Earth* dunque è possibile intrattenere con le altre civiltà un solo tipo di relazione: quella dello scontro bellico. Il concetto di base è lo stesso (manco a dirlo) di *Age of Empires* in cui lo scopo è accaparrarsi il maggior numero di risorse per affermare la propria superiorità tecnologica e bellica sul mondo.

3) Mito dell'evoluzione: L'albero delle tecnologie di *Empire Earth*, pur essendo uno tra i più evoluti¹⁹³, ricalca in buona sostanza quello di *Age of Empires*. Anche qui per giungere alla vittoria sarà necessario percorrere passo dopo passo il percorso di sviluppo impostoci dai programmatori, quindi, anche in questo videogioco sarà possibile ritrovare uno dei tratti caratterizzanti (secondo Topolski) la narrazione storica: quello del mito dell'evoluzione. In *Empire Earth* come in *Age of Empires* e nei TBS presi in esame, solo sbloccando determinate "tecnologie" secondo l'ordine previsto dai programmatori, sarà possibile

¹⁹³ http://it.wikipedia.org/wiki/Empire_Earth - consultato il 6/4/2010

sviluppare nuove unità militari, meraviglie e conoscenze, indispensabili per imporsi sugli avversari. Anche qui, il progresso tecnologico sarà il vero motore della storia e il carburante necessario ad avviare tale motore, sarà ancora una volta rappresentato dalle risorse che è necessario rastrellare senza badare alla loro limitata disponibilità.

5) Mito del sublime: E' abbastanza curioso il fatto che, a differenza di *Age of Empires* e *Civilization*, i creatori di *Empire Earth* non abbiano assegnato ad ogni fazione un singolo capo che ne segua le sorti dall'età nomade all'era atomica. Tuttavia ritroviamo una traccia evidente del mito del sublime nella modalità di gioco "campagna". Protagonisti delle "campagne" e dei singoli scenari compresi in esse, saranno unità speciali denominate "eroi". Nella maggior parte dei casi si tratterà di personaggi storici realmente esistiti (è il caso ad esempio di Alessandro Magno per la "campagna" greca e del già citato Von Richtofen per la "campagna" tedesca) che avranno il compito di condurre il proprio impero alla vittoria in un contesto (solitamente) bellico. Essi, oltre a comparire nelle *cut-scene* diventando in un certo senso i protagonisti del testo ludico, dispongono generalmente di un punteggio di salute, forza, difesa e potenza di fuoco assai superiore a quello delle altre unità. In alcuni casi possono emettere delle "grida di battaglia" che alzano i punteggi dell'intero esercito o intimoriscono il nemico e possono curare i propri compagni. Queste caratteristiche bizzarre ma funzionali alla dimensione ludica della narrazione ci portano a formulare alcuni paragoni tra le caratteristiche del mito del sublime nel mondo della letteratura e nel mondo dei videogame. In un romanzo storico o in un libro di storia infatti sarà sufficiente utilizzare degli aggettivi importanti per sottolineare le doti di coraggio, forza, destrezza ed intelligenza di un condottiero, nel videogioco invece, tali qualità dovranno necessariamente tradursi in valori numerici in grado di quantificarne la superiorità fisica ed intellettuale.

4.4 I videogiochi del genere *city building*

Passiamo ora ad un tipo di videogiochi totalmente diverso, in cui al giocatore è richiesta una partecipazione, un'attenzione ed un tipo di abilità radicalmente differenti: i *gestionali* e, nello specifico, i *city building* ad ambientazione storica. Il capostipite dei gestionali è certamente *SimCity*, prodotto e pubblicato dalla *Maxis*, nel 1989. Il videogioco riscosse uno straordinario successo di pubblico e fu successivamente riprodotto in un'infinità di nuove versioni, in ciascuna delle quali lo schema di base non muta di una virgola: il giocatore si trasforma nel sindaco (plenipotenziario) di una città da costruire dal nulla. Questi, dato un certo budget iniziale, ha carta bianca sulla costruzione di centri industriali, commerciali e residenziali e dovrà occuparsi anche di fornire adeguati servizi ai propri cittadini, dislocando razionalmente sul territorio caserme di polizia, dei pompieri, centrali elettriche, reti fognarie ed altri servizi che permettano alla città di funzionare¹⁹⁴. *SimCity* ancora oggi è uno dei giochi più imitati grazie allo schema di gioco estremamente versatile e ad una trama che non annoia mai. Proprio per questo le varie case produttrici di videogame, fiutando l'affare nel corso degli anni, hanno ripreso i meccanismi di questo videogioco riproponendoli un po' in tutte le versioni possibili, anche in quella a sfondo storico.

Nel nostro percorso non faremo altro che analizzare “due *SimCity*” ad ambientazione storica: *Caesar III* e *Tropico*, mostrando come anche videogiochi dalla struttura così particolare possano, a loro modo, raccontarci il passato. L'esame della struttura narratologica di questi videogiochi richiederà un'attenzione molto diversa dai precedenti, dato che in questo caso, il contesto storico con le sue specificità, nella fase di *gameplay*, ci sarà raccontato attraverso le abitudini quotidiane dei singoli cittadini. Noteremo come i più affermati stereotipi sulle epoche passate saranno utilizzati con grande efficacia per scopi ludici e narratologici ed in più vedremo come lo scorrere del tempo sarà narrato secondo due modalità diverse complementari tra loro: sezionato tra i vari livelli (in *Caesar III*) e all'interno stesso del singolo livello di gioco.

¹⁹⁴ <http://simcitysocieties.ea.com/index.php> - consultato il 7/4/2010

Dopo aver preso contatto con un tipo di narrazione storica (quella degli RTS) in cui il popolo non può essere considerato un agente di storia, il popolo nei city building tornerà ad essere protagonista. Sarà lui a giudicare più o meno positivamente il nostro operato e dunque sarà lui a decretare il nostro successo, o a giudicarci non all'altezza di amministrare una città. Il parere dei cittadini su ogni nostro singolo provvedimento sarà fondamentale, salvo non si voglia instaurare una dittatura per schiacciare ogni focolaio di dissenso (come possibile nel caso di *Tropico*).

4.4.1 Caso di studio numero 5: *Caesar III*

Titolo: *Caesar III*.

Realizzazione e sviluppo: Impression Games.

Pubblicazione: Sierra Entertainment.

Data prima pubblicazione: 1998.

Genere: gestionale (city building).

Piattaforma: Microsoft Windows, Mac, OS.

Requisiti di sistema: Processore Pentium 90 MHz, 16 MB RAM, 4x CD-ROM drive, scheda video 16 bit di colore, 1,7 GB disco fisso.

Supporto: CD-ROM.

Periferiche di input: Mouse, tastiera.

Sviluppi successivi: *Caesar III* è il terzo capitolo della serie *Caesar*, segue *Caesar* (1993) e *Caesar II* (1995) e precede *Caesar IV* (2006).

Trama e scopo del gioco: In avvio il giocatore può scegliere tra due possibilità: quella di intraprendere una carriera al servizio di Cesare o di costruire e sviluppare liberamente una propria città senza impegni od oneri nei confronti dell'imperatore. Nella modalità carriera (quella su cui si concentrerà la nostra analisi) il gioco si sviluppa su più livelli cui corrisponde ogni volta un singolo incarico e un inquadramento preciso nella burocrazia imperiale: dal livello "funzionario" (il più basso) a quello di "cesare", passando per i gradi di "ingegnere", "architetto", "tribuno" ecc... Ad ogni passaggio di livello ci sarà assegnata una nuova città da erigere (o da rifondare a causa delle inadempienze della precedente amministrazione) e con i fondi concessici dall'imperatore in persona dovremo assicurarci che la città stessa sia in grado, in un tempo limitato, di assicurare servizi di ogni tipo (da quelli di prima necessità a quelli di lusso) alla popolazione e produrre ricchezza. Solo così potremo estinguere il nostro debito con il Cesare e potremo raggiungere gli obiettivi prefissati per ogni singola missione.

Argomenti di interesse storico e confronto con le caratteristiche della narrazione storica (Topolski): 1) date e riferimenti cronologici;

2) organizzazione del tempo narrato; 3) civiltà e loro specifiche caratteristiche; 4) ruolo dei barbari; 5) testi e note di approfondimento; 6) editor degli scenari;

Elementi che compongono il messaggio ideologico del videogame: 1) ruolo attivo della popolazione; 3) assenza conflitti 4) mito dell'evoluzione; 5) mito del sublime.

Elementi di carattere fumettistico: In *Caesar III* il numero e la varietà delle componenti comunicative che contemplino una combinazione testo immagine è numerosissima. Questa, in realtà può essere considerata una prerogativa dei gestionali dato che la parola scritta associata all'immagine è il metodo più utilizzato dagli sviluppatori di questo genere di videogiochi per comunicare al giocatore le difficoltà, lo stato d'animo, la soddisfazione o la rabbia per le decisioni del governatore, dei cittadini. Nell'immagine in basso (fig. 9) una massaia in uno scenario di Caesar III gioisce per il cibo fresco appena giunto al mercato dal granaio.



Figura 9: Una massaia romana interpellata dal governatore descrive la propria attività quotidiana.

Elementi di carattere satirico, parodico e paradossale: In *Caesar III*, come nella maggior parte dei city building ad ambientazione storica, gli elementi di carattere paradossale risultano assai meno numerosi che nelle altre categorie di videogiochi. Ciò dipende principalmente dal fatto che la struttura di questi testi video ludici, pone dei confini spaziali e temporali all'azione del giocatore, ben definiti. In questo videogioco l'azione si svolge sempre all'interno di un determinato scenario e non appena la nostra missione prenderà il via, il calendario (posto in un angolo in basso a destra nella schermata) comincerà a cadenzare mese per mese, anno per anno, il passare del tempo.

Accadrà così che trovandoci a governare la ricca *Brundisium* (Brindisi) piuttosto che con tribù barbariche di ceppo germanico, dovremo vedercela con i greci, allo stesso modo a *Carthago* (Cartagine) ci imatteremo in popolazioni numidiche. Ogni scenario avrà dunque una sua coerenza storico narratologica (spaziale e temporale). Tuttavia proprio tale coerenza il più delle volte risulterà clamorosamente dissonante con la realtà storica. Prendiamo il caso della fondazione di Capua. Essa avverrà nel gioco nel 345 a.C. su un territorio completamente vergine (libero da qualsiasi segno di un'azione antropica precedente). In realtà Capua fu fondata prima di Roma (nell'856 a. C.) e quando i romani giunsero in questo territorio, certamente non lo trovarono spoglio e libero dalle precedenti costruzioni dei Capuani.

Quanto agli elementi satirici e di carattere parodico vedremo (anche in *Tropico*) come il *city building* possa, a tutti gli effetti, essere considerato il regno della satira e dello stereotipo del passato. I cittadini, rappresentati sempre come piuttosto buffi e, a livello grafico, molto simili a dei personaggi dei cartoni animati, nel caso in cui non riuscissero ad amministrare in modo impeccabile, non lesineranno ironie sul nostro operato (come in fig. 10). Spesso e volentieri le loro prese in giro saranno indice delle nostre deficienze e fungeranno da preavviso ad azioni assai più significative da parte della popolazione nei nostri confronti. Ovviamente questi elementi parodici hanno la funzione di alleggerire il gioco e, indirettamente, di rendere più digeribile un certo tipo di messaggio sul passato veicolato dal videogame.



Figura 10: Un sacerdote si lamenta per le scarse possibilità di svago presenti in città.

Narrazione dello spazio: Anche negli scenari di *Caesar III* lo spazio può essere considerato semplicemente come il contenitore dell'azione umana. Gli elementi naturali non incidono in alcun modo sull'azione umana, salvo nei casi (assai sporadici per la verità) in cui i programmatori prevedono fenomeni naturali particolarmente distruttivi come i terremoti e le tempeste. Talvolta tali fenomeni sono causati dall'imperizia del giocatore che non erige templi per alcune divinità (è il caso ad esempio di Nettuno con le tempeste marine). Anche questo elemento mitologico, a prescindere dalle finalità ludiche per cui è stato pensato e sviluppato, ci conferma che *Caesar III* non è un gioco prodotto per insegnare la storia.

Messaggio sonoro: Anche in *Caesar III* gli effetti sonori accompagnano ogni singola azione del giocatore, ma dal punto di vista della narrazione incidono poco o nulla. La musica solenne ma allegra è contestualizzata con il periodo storico in cui si vuol calare l'azione del giocatore e subisce l'influenza abbastanza chiara delle colonne sonore di alcuni *Kolossal* sull'Antica Roma.



Figura 11: Un'immagine della presentazione di Caesar III ripresa dal film "Ben-Hur".

Legami con il medium cinematografico: Pressoché assenti. Se ne individuano di pochi solo nel filmato di introduzione e in alcune *cut-scenes* inserite per celebrare il completamento di particolari edifici (Colosseo e Circo Massimo). Come vediamo nell'immagine in alto (fig. 11) il film che ispirò i realizzatori di queste brevi sequenze è il celeberrimo *Ben-Hur*.

4.4.1.1 Analisi dei singoli elementi di interesse storico

1) Date e riferimenti cronologici: Sono presenti precisi riferimenti cronologici in ogni scenario di gioco, tuttavia essi, come abbiamo visto, non hanno molto a che vedere con la realtà storica in cui ci proietta il testo ludico. Nella fase *gameplay* il tempo scorrerà in maniera regolare seguendo il calendario mese dopo mese all'infinito. Per farci un'idea di quanto tali riferimenti servano semplicemente come "elemento decorativo" del videogioco basti pensare che qualora non riuscissimo a raggiungere gli obiettivi prefissati per una specifica missione (pur mantenendo la città in buona salute dal punto di vista economico), il tempo continuerebbe a scorrere senza soluzione di continuità. Potremmo ritrovarci a governare Mediolanum nel 500 d.C. (dopo la caduta stessa dell'Impero) con ancora Cesare che invia le sue richieste di cibo e vettovaglie da

Roma. Un paradosso generato chiaramente dall'imperizia dei programmatori che non hanno pensato minimamente all'eventualità che il giocatore si possa accontentare di una città in salute senza raggiungere gli obiettivi che il gioco gli impone.

2) Organizzazione del tempo narrato: In *Caesar III* potremo ripercorrere, parallelamente all'avanzare della nostra carriera, la storia dell'ascesa del mondo romano dal piccolo stato al grande impero dei cesari. Il filo conduttore della narrazione tra le varie missioni sarà dato proprio dal processo di espansione dell'influenza romana su tutto il mondo allora conosciuto. All'interno della singola missione invece il tempo sarà scandito in modo regolare e ritmato da una sorta di "contatore" che, posto in un angolo della schermata, ci segnalerà l'avanzare dei mesi e degli anni.

3) Ruolo dei barbari: In *Caesar III* tutto ruota attorno al mondo romano. La cultura latina (o la sua riproduzione ludica) è la misura di tutto, sia all'interno che all'esterno dei confini dell'impero. Sebbene della cultura latina non siano riprodotti che i tratti più marcati e stereotipati, il fatto che i cittadini, i mercanti e lo stesso Cesare, tendano a considerare diverso tutto ciò che non appartiene al mondo romano, riproduce abbastanza fedelmente (seppure per linee generali) quella che doveva essere la considerazione degli abitanti dell'impero dello straniero o per meglio dire del barbaro. A tal proposito risulta molto efficace la frase che compare se clicchiamo su una fattoria di una tribù barbara: «Questo è il cibo dei barbari, nessun romano si sognerebbe di mangiarlo!».

5) Testi e note di approfondimento: I testi associati alle varie strutture realizzabili dei vari scenari non fungono certo da pannelli di approfondimento storico come accadeva nella serie *Total War*. I programmatori in *Caesar III* si sono presi cura semplicemente di darci una breve idea della funzione che alcuni edifici potevano avere in epoca antica (bagni termali: funzione igienica; anfiteatri: funzione ludica; granai: funzione d'accumulo risorse alimentari, ecc.) soffermandosi perlopiù sulle finalità ludiche di queste stesse strutture.

6) Editor degli scenari: Anche qui l'opzione *editor* degli scenari ci offre la possibilità di creare delle ambientazioni come noi le vogliamo, con tanto di nemici, risorse più o meno commerciabili, e condizioni di vittoria. I limiti

strutturali del videogioco gestionale, tuttavia, non consentono a *Caesar III* di proporsi come strumento dalle potenzialità narratologiche e didattiche, comparabili con quelle di *Empire Earth*. Da un punto di vista “spaziale” soprattutto *Caesar III* è un gioco statico. Non possiamo mai andare oltre i confini del territorio descritto nella mappa, neppure mettendo in sequenza vari scenari di gioco. Lo scopo del giocatore è e resterà sempre quello di erigere una città ed amministrarla al meglio delle proprie possibilità. Proprio questo è il limite di *Caesar III*: questo gioco può descriverci in modo abbastanza generico ma completo i problemi della tipica città romana in epoca imperiale, ma non può essere utilizzato in alcun modo per raccontare secondo una precisa sequenza di eventi) la storia della Roma antica.

4.4.1.2 Elementi che compongono il messaggio ideologico del videogame

1) Ruolo attivo della popolazione: Nei *city building* ed ovviamente anche in *Caesar III*, il popolo torna ad essere agente di storia. La gente, pur presa continuamente dalle faccende del quotidiano, non appena lo vorremo, ci fornirà informazioni importanti sul nostro operato, dato che da esso dipenderà il livello di soddisfazione generale. Qualora i nostri provvedimenti dovessero risultare errati e dunque impopolari, la gente potrà manifestare il proprio disappunto non lavorando o (peggio ancora) emigrando in altre città.

2) Assenza conflitti: Questa è probabilmente una delle peculiarità più interessanti dei *City building*. In questi videogiochi, che pur come sottocategoria appartengono alla grande famiglia degli strategico-gestionali, il conflitto non è contemplato. Ciò ci porta a formulare alcune interessanti considerazioni sul modo in cui i *city building* raccontano la storia. Essa non è descritta, come nei giochi di strategia, come una guerra continua, una continua lotta per la sopravvivenza. Le città romane possono vivere benissimo senza legioni e soprattutto non attaccano mai con le proprie forze armate. Addirittura i creatori di *Caesar III* hanno inserito nella modalità “carriera”, la possibilità di scegliere,

livello per livello, tra una città ai confini dell'impero (soggetta per questo agli attacchi dei nemici e bisognosa di caserme e accademie militari) e una posta all'interno, nelle province pacifiche. Qui il giocatore dovrà preoccuparsi solo di accrescere la prosperità e la ricchezza della città; i rapporti con l'esterno saranno prettamente commerciali, incentrati cioè sullo scambio reciproco di risorse. Dunque, se i *TBS* e gli *RTS* raccontano la storia dei conflitti, delle guerre, degli eccidi e delle battaglie più sanguinose, in *Caesar III* e nei city building (in generale) conterà sempre e solo il singolo contesto urbano. *Caesar III* in particolare ci racconta quel che accadeva (o sarebbe potuto accadere) in una città mentre l'impero romano si espandeva.

3) Mito dell'evoluzione: Nonostante la struttura radicalmente diversa del testo videoludico, anche in *Caesar III*, possiamo trovare le tracce del "mito dell'evoluzione". Nella modalità "carrierà" (che già col suo nome ci proietta in una dimensione evolutiva) livello dopo livello acquisiamo competenze amministrative (salendo di grado nella gerarchia sociale) e abbiamo la possibilità di realizzare edifici nuovi, più grandi, in grado di incidere in maniera più consistente sul livello di soddisfazione dei cittadini e sul punteggio di "prosperità". Inoltre ad ogni passaggio di grado (a missione completata) osserveremo l'impero romano espandere i propri confini.

A riprova dello scarso interesse informativo degli sviluppatori di *Caesar III*, notiamo come non ci si sia presi cura di tracciare seppur a grandi linee il percorso in tre fasi dell'evoluzione istituzionale del mondo romano (Regno, Repubblica, Impero). Il nostro referente è e sarà sempre un Cesare.

4) Mito del sublime: L'importanza accordata al ruolo dell'imperatore dai creatori di *Caesar III* è sicuramente il tratto identificativo per eccellenza della narrazione storica di questo gioco. Egli segue ogni nostra iniziativa, plaude ai nostri progressi e ci condanna per i nostri errori, lasciandoci intendere che faccia lo stesso con ogni governatore. L'imperatore non ha intermediari né consiglieri, sembra fare tutto da solo; questo certamente devia in modo significativo quello che fu il ruolo dell'imperatore nel sistema di governo (anche in epoca imperiale), dato che, di intermediari ne erano previsti diversi dal complesso sistema della burocrazia romana e, come se non bastasse, oscura completamente il ruolo di un

altro organo fondamentale per l'amministrazione dell'impero e delle sue province: il Senato.

4.4.2 Caso di studio numero 6: *Tropico*

Titolo: *Tropico*.

Realizzazione e sviluppo: PopTop Software

Pubblicazione: Gathering of Developers.

Data prima pubblicazione: 2001.

Genere: gestionale (*city building*).

Piattaforma: Microsoft Windows, Mac OS, Mac OS X.

Requisiti di sistema: Processore Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, 4x CD-ROM drive, scheda video 16 bit di colore.

Supporto: CD-ROM.

Periferiche di input: Mouse, tastiera.

Sviluppi successivi: *Tropico* è il primo capitolo di una serie che ha portato allo sviluppo di una serie composta di 3 episodi (*Tropico 2* e *Tropico 3*) e prevede le seguenti espansioni *Tropico: Paradise Island* e *Tropico: Mucho Macho Edition*

Trama e scopo del gioco: *Tropico* ci mette nei panni del presidente di una piccola isola caraibica nel 1950. Prima di avviare la modalità di gioco standard possiamo scegliere le caratteristiche orogenetiche e morfologiche della nostra isola e decidere se metterci o meno nei panni di uno dei seguenti personaggi: Che Guevara, Fidel Castro, Eva Perón, Augusto Pinochet, Antonio Salazar, Anastasio Somoza Garcia, Manuel Noriega, Alfredo Stroessner, Rafael Trujillo e Lou Bega. Ad ogni personaggio corrisponderanno specifiche attitudini politiche e caratteriali ed anche differenti rapporti con le varie fazioni che si contendono il potere e l'influenza sull'isola: la fazione comunista (sempre attenta al trattamento che riserviamo alla classe operaia e contadina), la fazione capitalista (pronta a criticarci se non potenziamo e diversifichiamo l'economia isolana), la fazione Religiosa (molto influente e fastidiosa se non costruiamo chiese e cattedrali), la fazione intellettuale (pronta a giudicarci in caso di comportamenti poco limpidi e autoritari), la fazione militarista (molto potente soprattutto nei casi di forte instabilità politica) e la fazione ambientalista (pronta a criticarci qualora non dimostrassimo la giusta attenzione nei confronti dell'ambiente). Scopo unico del

gioco è restare in carica fino all'anno 2000. Per raggiungere questo obiettivo non sarà necessario aggraziarsi le simpatie della popolazione, il giocatore potrà infatti scegliere se governare democraticamente (indicando regolari elezioni ogni 5 anni) o instaurare una dittatura. Al giocatore, inoltre, sarà lasciato ampio margine di scelta riguardo alla connotazione politica del proprio regime, ovviamente però, essendo il gioco collocato negli anni del confronto tra i due blocchi, il "presidente" dovrà anche fare in modo di coltivare buoni rapporti con una delle due superpotenze mondiali (USA e URSS). Qualora il giocatore decidesse di instaurare un governo dittatoriale e di imporre la propria autorità a prescindere dalla volontà popolare, la cosa cui maggiormente dovrà dedicare attenzione sarà la fedeltà e la felicità dell'esercito a sua disposizione. Il rischio di colpi di stato sarà infatti elevatissimo e, senza l'appoggio delle forze armate, sarà dura resistere agli attacchi armati dell'opposizione.

Il gioco prevede anche delle modalità a scenario singolo in cui volta per volta vedremo riprodotti i problemi che afflissero (e tutt'ora affliggono) le repubbliche caraibiche e dell'America centro-meridionale (ingerenza delle multinazionali estere, della CIA, colpi di stato ecc.).

Argomenti di interesse storico e confronto con le caratteristiche della narrazione storica (Topolski): 1) date e riferimenti cronologici; 2) organizzazione del tempo narrato; 3) personaggi e loro specifiche caratteristiche; 4) specificità dei singoli scenari nelle modalità "gioca scenario"; 5) specificità delle singole fazioni politiche e loro influenza; 6) rappresentazione della guerra fredda; 7) Eventi speciali come citazioni storiche (il caso della visita papale e della base missilistica sull'isola).

Elementi che compongono il messaggio ideologico del videogame: 1) ruolo attivo della popolazione; 2) mito dell'evoluzione; 3) mito del sublime.

Elementi di carattere fumettistico: Anche Tropicò, come ogni gestionale è un gioco che, per una buona fetta, si fonda sulle dinamiche comunicative della combinazione testi-immagine tipica del fumetto. Sin dalla nostra ascesa al potere potremo controllare ogni movimento, ogni cambio d'umore, ogni singolo pensiero dei cittadini di Tropicò (tanto che il gioco può essere tranquillamente

accumunato ai cosiddetti “*God games*¹⁹⁵”). Dalle loro riflessioni trarremo informazioni importanti sul nostro operato, e sul modo in cui essi lo giudicano, sarà dunque fondamentale, ai fini del successo, ascoltare il loro parere con frequenza.

Elementi di carattere satirico, parodico e paradossale: *Tropico* è il regno della satira, della parodia e dello stereotipo sul mondo latino americano. Sin dalle schermate che ci introducono al videogioco e che dunque precedono la fase di *gameplay*, noteremo alcuni elementi inseriti dagli sviluppatori con il chiaro intento di “parodizzare” una realtà spesso troppo cruda e triste per essere raccontata in un contesto videoludico. Nel menù prepartita, ad esempio, scorrendo l’elenco dei vari personaggi selezionabili (tra cui compaiono dittatori spietati e pluricondannati dai tribunali internazionali, tutti realmente esistiti), troviamo tre personaggi di fantasia Hernando Blanco , Sancho Baraega e Antonio “El Bumbastico”, più uno esistente che con la politica non ha nulla a che fare: Lou Bega. La scelta di inserire questo bizzarro personaggio (famoso per il successo musicale di qualche anno fa “Mambo n° 5”), ci dà un’idea di quanto sia forte la volontà dei programmatori di sdrammatizzare una realtà politica, come quella sudamericana, fin troppo amara. Cionondimeno dobbiamo sottolineare che tale scelta risulta abbastanza in linea con la storia politica di alcuni paesi sudamericani, costellata di personaggi improbabili (appartenenti al mondo dello spettacolo o dello sport) che si sono tuffati in politica, riscuotendo anche un certo successo. Proprio questo è il bello di *tropico*, ogni elemento scherzoso, parodico e paradossale, riveste una sua funzione ludica (di “alleggerimento” della narrazione”) e una sua funzione descrittiva della storia latinoamericana.

Gli elementi paradossali in *Tropico* sono ridotti al minimo. Il massimo del paradosso storico concessoci dai programmatori è quello di ritrovarci nel 2000 ancora alle prese con la CIA e il KGB in un contesto di confronto ideologico tra il blocco Sovietico e quello Capitalista. In *Tropico* il mondo comunista non imploderà come nella realtà alla fine degli anni’80.

¹⁹⁵ E’ il termine utilizzato per riferirsi ai videogiochi strategici e di simulazione di un ambiente o, talvolta, di interi mondi e popolazioni, che fanno assumere al giocatore il ruolo di un’entità dai poteri divini.

Per il resto, difficilmente riusciremo ad instaurare regimi di estrema destra con personaggi che si collocano sull'opposto versante ideologico (e viceversa) dato che ad ogni politico selezionabile corrisponderanno delle specifiche caratteristiche e attitudini che nel gioco sarà inutile (e spesso controproducente) sovvertire.

Narrazione dello spazio: con *Tropico* torna l'idea di spazio più propria della narrazione storica tradizionale. L'isola fungerà da contenitore delle nostre gesta e delle nostre decisioni politiche e amministrative. La natura e gli elementi che la compongono torneranno ad occupare un ruolo passivo nella narrazione e ad incidere solo nel caso in cui vorremo costruire su terreni troppo impervi o scoscesi. Gli elementi meteorologici, pur rappresentati, non andranno mai ad incidere sulla *gameplay*.

Messaggio sonoro: Come di consueto ogni nostra azione (ed ogni reazione del gioco) è accompagnata da un effetto sonoro specifico e contestualizzato. A ricoprire un'importanza notevolissima dal punto di vista narratologico è però la musica di sottofondo, tipicamente latinoamericana, composta da Daniel Indart. Il musicista dominicano con le sue canzoni per *Tropico* riuscì ad ottenere anche il premio nella categoria *Migliore Musica Originale* nel 2002 all'*Interactive Achievement Awards*. Le sonorità spensierate, frizzanti, ma anche malinconiche e romantiche fanno aiutare a creare quel clima ironico che avvolge il gioco e ne compenetra ogni singolo elemento.

Legami con il medium cinematografico: Assenti.

4.4.2.1 Analisi dei singoli elementi di interesse storico

1) Date e riferimenti cronologici: In *tropico*, l'unico vero riferimento numerico di cui disponiamo è quello di inizio e fine della narrazione. Come detto esso corrisponde in avvio al gennaio 1950 e al termine del videogioco al dicembre 1999. Tali riferimenti numerici cambiano, seppur di poco, nelle modalità diverse da quella standard.

Dai programmatori non sono stati previsti eventi politici esterni (realmente accaduti e sincronizzati con il calendario nella *gameplay*) in grado di influenzare la pur verosimile storia di questa isola tropicale immaginaria, salvo ovviamente il clima di guerra fredda che caratterizza il periodo storico a livello globale e che si ripercuote sullo scontro politico tra le fazioni della piccola isola di Tropic.

2) Organizzazione del tempo narrato: Il tempo scorre sempre con lo stesso ritmo dall'inizio alla fine del gioco. Dal 1950 al 2000 (ammesso che ci si riesca ad arrivare) non si riscontrano accelerazioni né rallentamenti nella narrazione.

3) Personaggi e loro specifiche caratteristiche: Come abbiamo visto in precedenza con *Tropico* ci viene data la possibilità di governare l'isola mettendoci nei panni di alcuni personaggi di primo piano della politica latinoamericana. Tra questi avevamo menzionato nomi importanti come quello di Fidel Castro (unico leader ancora davvero in vita e in carica) e Augusto Pinochet.

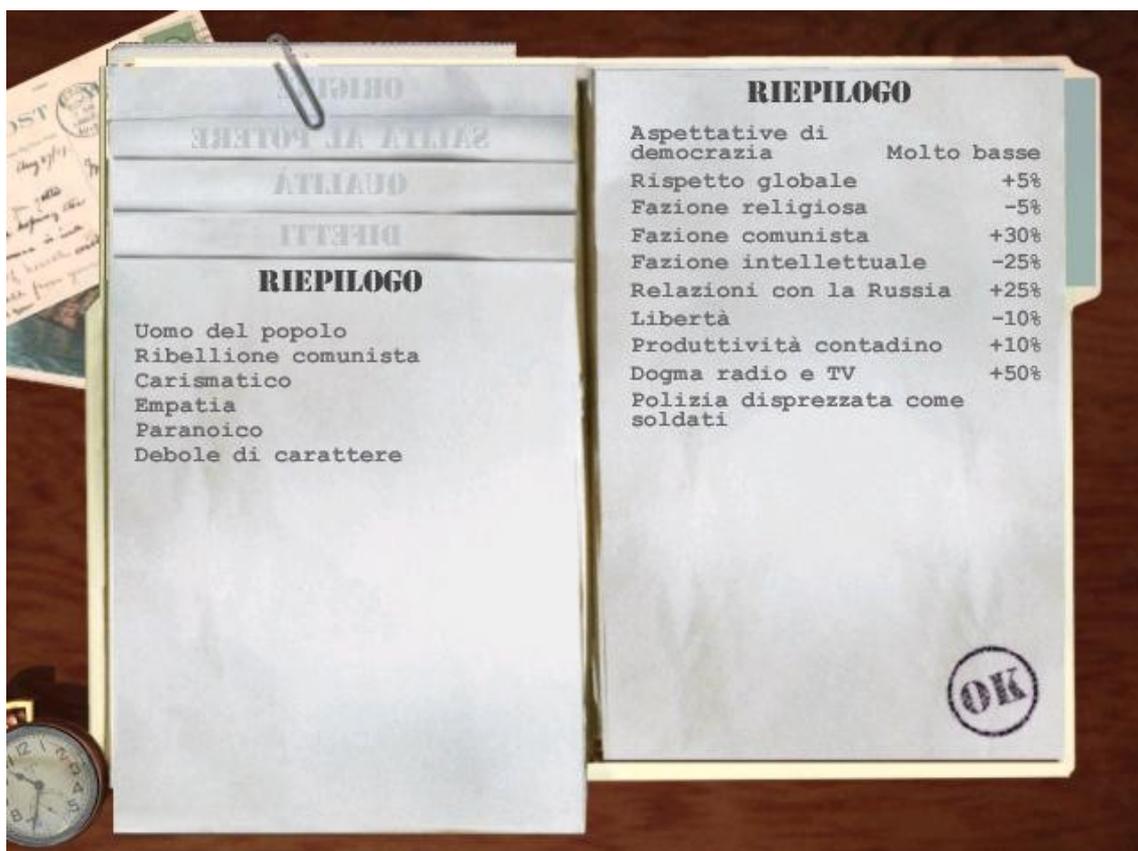


Figura 12: Dossier del menù d'avvio su Fidel Castro.

A questo punto, ai fini di un'analisi del contenuto storico del videogame, risulta molto interessante notare che, i creatori di *Tropico*, hanno attribuito sia a Castro che a Pinochet determinate caratteristiche (sotto forma di punteggi), perfettamente in linea con la storia di questi due personaggi, diversissimi da un punto di vista ideologico ma entrambi molto discussi e controversi.

Il giocatore che sceglierà di mettersi nei panni di Castro, avrà un eccellente punteggio di partenza per quel che riguarda il supporto della fazione comunista e ottimi rapporti con l'Unione Sovietica (fig. 12), mentre dovrà gestire gli inevitabili pessimi rapporti con la fazione religiosa e con gli Stati Uniti (ciò causerà anche uno scarso afflusso di turisti americani).

Per converso scegliendo Augusto Pinochet i rapporti con gli Stati Uniti saranno assolutamente idilliaci; molto alto sarà anche il punteggio di rispetto della fazione religiosa, mentre scarso sarà il seguito di comunisti e intellettuali (fig. 13).

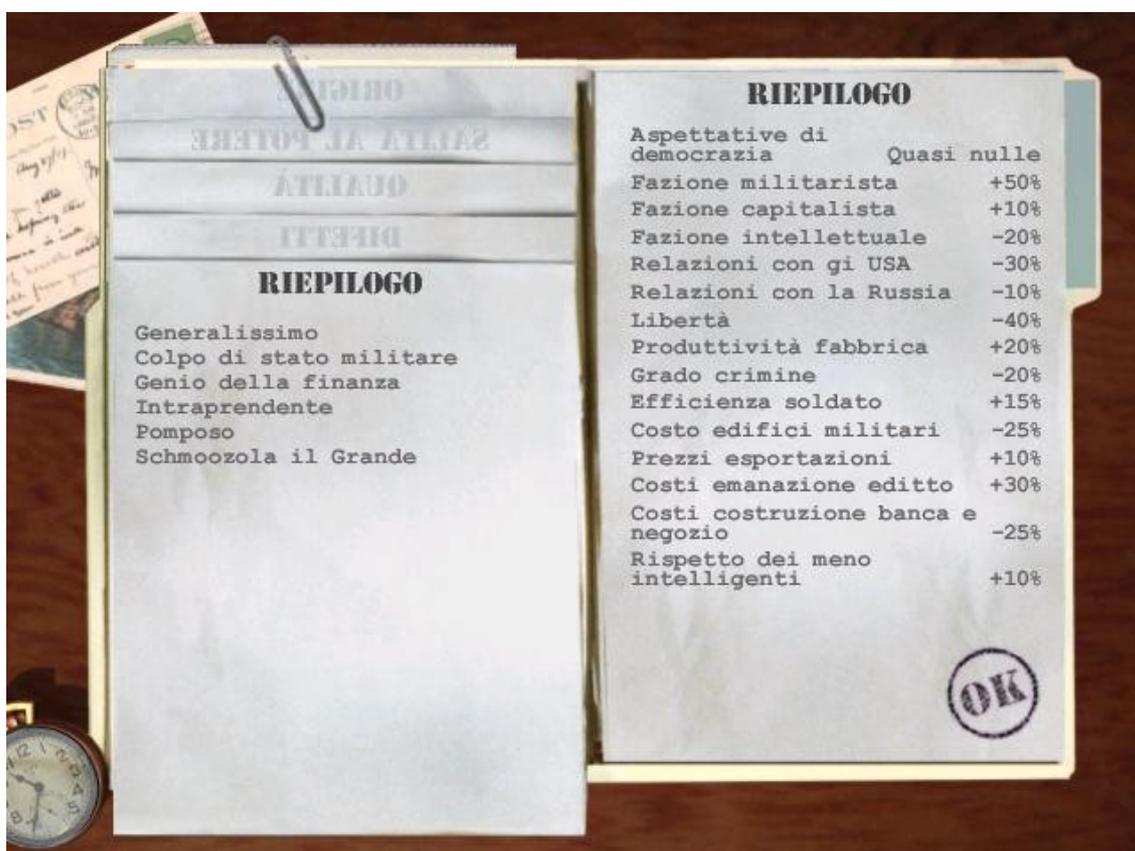


Figura 13: Dossier del menù d'avvio su Pinochet.

E' evidente che gli sviluppatori di Tropicò hanno voluto in questo modo riproporre un'interpretazione della storia sudamericana e dei suoi protagonisti (piuttosto fedele alla realtà) trasformando, prerogative, attitudini, specificità dei singoli personaggi storici, in punteggi e valori numerici capaci di incidere nel videogioco.

Apporre dei semplici pannelli d'approfondimento in cui narrare, anche in maniera dettagliata, la storia di queste figure di spicco della storia dell'America Latina, non avrebbe avuto la stessa efficacia da un punto di vista comunicativo. Esse, in semplice forma testuale non avrebbero inciso in alcun modo nella fase di *gameplay*, risultando futili e assolutamente superflue per il giocatore. In questo modo invece il personaggio storico diventa a tutti gli effetti il protagonista di un videogioco dato che con esso può dialogare mantenendo vive e inalterate le proprie caratteristiche sotto forma di valori numerici.

Se è vero che Tropicò al pari di altri giochi ci dà la dimostrazione che i videogiochi a sfondo storico nascono soprattutto per finalità d'intrattenimento è anche vero che ad essi va riconosciuto il merito di aver capito (quasi per primi) che un videogioco non può narrare la storia come un libro di storia.

4) Specificità dei singoli scenari nelle modalità “gioca singolo scenario”:

Come detto in precedenza *Tropicò* si caratterizza per una duplice modalità di gioco: quella standard e quella dello “singolo scenario”. Fanno parte di quest'ultima modalità, scenari alternativi in cui oltre al raggiungimento dell'obiettivo principale (quello di resistere al governo per 50 anni) ne abbiamo di altri, più precisi e spesso assai più difficili da raggiungere. E' curioso notare che molto spesso ad ispirare questi “scenari singoli” siano chiaramente situazioni verificatesi realmente nella storia latinoamericana, è il caso ad esempio dello scenario intitolato “*Fruitas Ltd.*” in cui ci troviamo al governo dell'isola di Tropicò grazie all'appoggio di una potente multinazionale occidentale della frutta (la *Fruitas Ltd.* appunto). Ovviamente l'onore concessoci dai nostri “alleati politici” avrà un prezzo elevatissimo, che pagheremo producendo quantità enormi di frutta (ananas, banane e papaia) ogni anno, da vendere per giunta a prezzi molto bassi. In questo modo non potremo sviluppare gli altri settori dell'economia locale e sarà molto difficile tenerla a bada la fazione capitalista, la

quale, totalmente all'oscuro dei nostri rapporti poco leciti con la Fruitas Ltd., continuerà a chiederci di diversificare i prodotti di esportazione dell'isola.

Giocando con questo scenario sarà impossibile non pensare all'influenza politica (in molti casi ancora forte) di alcune grandi multinazionali della frutta sulle piccole e vulnerabili repubbliche centramericane.

5) Specificità delle singole fazioni politiche e loro influenza: Nel mezzo secolo di governo dell'isola, come detto, il giocatore dovrà guadagnarsi l'appoggio di alcune fazioni politiche, un appoggio fondamentale soprattutto in sede di campagna elettorale. Prima dei 12 mesi che precedono ogni tornata elettorale, il presidente dovrà fare in modo di essersi assicurato l'appoggio delle varie fazioni o, qualora non fosse possibile, almeno delle più numerose. Non tutte le fazioni hanno infatti la stessa influenza, tra le più importanti certamente quella dei religiosi (quasi tutti gli abitanti di Tropic sono credenti), quelle dei capitalisti e comunisti, e quella dei militaristi. Fondamentale sarà l'appoggio di quest'ultima fazione in caso di malcontento generalizzato o di incontenibili tensioni sociali. Pur non raccontandoci la storia dell'America Latina, questo gioco riassume in forma ludica e cinicamente "parodizzata" le dinamiche di potere che in epoca contemporanea ne hanno condizionato pesantemente il destino.

6) Rappresentazione della guerra fredda: Il leader che scegliamo in avvio avrà un determinato punteggio di partenza per quel che riguarda i rapporti dell'isola di Tropic con le due superpotenze mondiali (l'URSS e gli USA). Starà poi a noi (a partire da questo punteggio), accostarci più all'uno o all'altro blocco orientando le nostre decisioni di governo in un verso piuttosto che in un altro. Ovviamente, man mano che miglioreremo i rapporti con una delle due potenze, rischieremo progressivamente di compromettere i rapporti con l'altra e, nei casi più eclatanti, potremo ritrovarci addirittura una minacciosa nave da guerra pattugliare le nostre coste. E' in questo modo che, i creatori di Tropic, hanno voluto ricostruire i delicatissimi equilibri politici del mondo in una fase calda come quella del secondo dopoguerra. In un certo senso, d'altronde, la zona dei caraibi fu teatro di un confronto importante tra gli Stati Uniti e l'Unione Sovietica e la trama storica di Tropic gioca proprio su questo.

7) Eventi speciali come citazioni storiche (il caso della visita papale e della base missilistica sull'isola): Qualora il giocatore lo volesse, a un certo punto della partita il giocatore potrà annunciare al popolo la visita papale. Per rendere possibile un simile evento i rapporti con la fazione religiosa dovranno essere ovviamente eccellenti ma l'effetto sortito sulla popolazione, intermini di punteggio della felicità, sarà davvero eccezionale. Ovviamente, invitando il Papa a Tropicco non si potrà non pensare alla visita papale di Giovanni Paolo II a Cuba, un evento straordinario citato chiaramente anche in questo videogioco. L'altro evento cui chiaramente si fa riferimento è, sempre legato all'appassionante storia dell'isola caraibica, è quello della crisi dei missili. Nel caso in cui si riuscissero a stringere legami molto stretti con l'URSS, infatti, potranno essere installate sull'isola delle postazioni missilistiche.

4.4.2.2 Elementi che compongono il messaggio ideologico del videogame

1) Ruolo attivo della popolazione: Anche la popolazione di *Tropicco* avrà un ruolo attivo nella narrazione. Saranno i “tropicani” infatti ad indicarci dove stiamo sbagliando e, nel caso in cui lo meritassimo, a decretare la fine del nostro governo attraverso le elezioni. La popolazione ci giudicherà costantemente e, qualora riuscissimo ad instaurare un regime autoritario o a falsare il risultato elettorale, ci contesterà prima pacatamente, poi con le armi, attraverso la guerriglia e favorendo un colpo di stato. La popolazione di Tropicco è la vera protagonista della verosimile storia di questa piccola isola.

2) Mito dell'evoluzione: Anche in *Tropicco* possiamo individuare le tracce del mito dell'evoluzione. Nei 50 anni di governo dell'isola infatti, vedremo un'economia fondata all'inizio esclusivamente sulla produzione agricola, fiorire fino a confrontarsi alla pari con quelle dei grandi paesi industrializzati. Quest'idea di progresso, di avanzamento nel tempo è tipica della narrazione condizionata dal “mito dell'evoluzione”

3) Mito del sublime: Questo mito tipico della narrazione storica di *Caesar III* e di altri gestionali (nonché di altri generi di *videogames*), risulta un po' adombrato in *Tropico*, pur continuando ad essere presente. I vari personaggi in cui ci possiamo virtualmente reincarnare, ebbero tutti un peso notevolissimo nella scena politica dei vari paesi dell'America latina in cui vissero. Non tutti furono eletti presidenti o governarono; a *Tropico*, finalmente, anch'essi avranno quest'opportunità.

4.5 I videogiochi del genere *Firts person shooter*

A questa categoria appartengo tutti quei videogiochi in cui lo scopo principale è quello di affrontare, con armi da fuoco o da taglio, avversari non necessariamente umani nelle ambientazioni più diverse. La visuale di gioco simula il punto di vista del personaggio principale (di cui comanderemo ogni singolo movimento) e ciò, come vedremo avrà un peso notevolissimo sugli effetti di immedesimazione del giocatore nel personaggio stesso. Generalmente in un videogioco di questo tipo, nella parte bassa del campo visivo sarà possibile vedere la propria arma, sarà lei la vera protagonista del testo videoludico.

I creatori dei primi *FPS* furono anche quelli che, con grande anticipo rispetto agli altri, provarono a calare le proprie storie in un contesto storico ben definito. In particolare, ad ispirare i primi “sparatutto” (questo il nome italianizzato del FPS) furono gli scenari apocalittici della prima e della seconda guerra mondiale, scenari che ancora oggi offrono spunti ideali e sempre originali per nuove avventure virtuali. Nel prossimo caso studio analizzeremo proprio uno dei più recenti ed apprezzati “sparatutto” ad ambientazione storica, sottolineando come in esso sia possibile ritrovare i caratteri principali dei vari *videogames* che appartengo a questa stessa categoria. In particolare ci soffermeremo, ovviamente, sugli aspetti narratologici del videogame e sul modo in cui *Call of Duty* racconta la seconda guerra mondiale nelle sue fasi più calde, attraverso sequenze spettacolari su cui pesa chiaramente l’influenza del cinema.

4.5.1 Caso di studio numero 6: *Call of Duty*

Titolo: *Call of Duty*

Realizzazione e sviluppo: Infinity Ward, Aspyr.

Pubblicazione: Activision.

Data prima pubblicazione: 2006

Genere: *First person shooter* (sparatutto in prima persona)

Piattaforma: Microsoft Windows, Xbox 360, Mac OS X, PlayStation.

Requisiti di sistema: Assenti su *console*, Processore Pentium III, 64 MB RAM, 8x CD-ROM drive, scheda video 64 bit di colore.

Supporto: CD-ROM, DVD.

Periferiche di input: Mouse, tastiera, joystick.

Sviluppi successivi: La serie “*Call of Duty*” comprende ben 6 capitoli e di questi *Call of Duty* è ovviamente il primo.

Trama e scopo del gioco: Questo gioco è interamente ambientato nel corso della seconda guerra mondiale e si articola in quattro “campagne” in cui il giocatore potrà impersonare nell’ordine: un soldato americano, uno britannico e uno russo. Nella prima parte vestiremo i panni del soldato statunitense Martin, il quale, compiuto l’addestramento, sarà paracadutato a Sainte-Mère-Eglise dove affronterà il suo primo combattimento. In seguito parteciperà a diverse missioni d’attacco e recupero prigionieri, meritandosi progressivamente la fiducia di compagni e superiori.

Nella seconda parte ci caleremo in scenari di guerra assai diversi, guidando le sorti del coraggioso sergente britannico Evans. Questi nella sua prima missione dopo un atterraggio avventuroso presso Caen dovrà coprire i propri compagni mentre conquistano un ponte blindato per poi prepararsi al contrattacco tedesco. Successivamente ci si troverà catapultati in missioni pericolosissime di spionaggio e sabotaggio in pieno territorio tedesco nel corso delle quali perderà anche il proprio compagno e amico il capitano Price.

Nella terza campagna (quella sovietica) ci caleremo nelle vesti del soldato semplice dell’Armata Rossa Alexei Voronin, chiamato alle armi per difendere

Stalingrado (sua città natale) dall'invasione dell'esercito nazista. Alexei riuscirà a sopravvivere alla traversata del Volga e alla battaglia sulla spiaggia immediatamente successiva all'approdo (piuttosto evidenti saranno in questa prima parte le citazioni cinematografiche nel gioco), poi, liberata Stalingrado, prenderà parte da protagonista alla grande controffensiva russa che lo porterà alla presa di Berlino.

Nella quarta ed ultima campagna sul finire della guerra, condurremo i nostri tre eroi alla vittoria su tre diversi fronti. Ad ovest gli americani combatteranno l'ultima resistenza tedesca nella foresta delle Ardenne mentre gli inglesi saranno impegnati nel sabotaggio delle piattaforme di lancio delle testate V", ad est i sovietici sfonderanno abbastanza agevolmente il fronte tedesco giungendo a Berlino e conquistando il *Reichstag*.

Argomenti di interesse storico e confronto con le caratteristiche della narrazione storica (Topolski): 1) date e riferimenti cronologici; 2) organizzazione del tempo narrato; 3) personaggi scenari e loro specifiche caratteristiche; 4) Testimonianze dei reduci di guerra.

Elementi che compongono il messaggio ideologico del videogame: 1) Tedeschi come antagonisti; 3) mito dell'evoluzione; 4) mito del sublime.

Elementi di carattere fumettistico: Assenti. Gli sparatutto, rientrano nella grande categoria dei giochi d'azione, nei quali solo in rarissimi casi, l'attività del giocatore viene sospesa per mostrare informazioni in forma testuale, o messaggi in cui troviamo la combinazione testo-immagine.

Gli unici riferimenti testuali nella fase di *gameplay* sono nient'altro che la trasposizione in forma scritta delle parole dei nostri compagni virtuali. Essi ci forniranno informazioni riguardo alla loro posizione, alla loro situazione in battaglia e al loro ruolo mentre agiamo. Non si tratterà quasi mai di informazioni vitali dato che, qualora perdessimo la concentrazione nelle fasi più concitate del gioco rischieremo di finire vittime del fuoco nemico.

Elementi di carattere satirico, parodico e paradossale: Assenti. Né il tipo di videogame, né l'ambientazione contemplano la possibilità di elementi satirici, parodici, della realtà storica passata. La serie *Call of Duty* in particolare si caratterizza per un'atmosfera seria, triste, solenne, atta a riprodurre (il più

possibile fedelmente pur se in forma ludica) le tensioni e le paure di un soldato al fronte.

Narrazione dello spazio: Lo spazio in *Call of Duty*, come un ogni FPS, non è che il contenitore delle azioni umane. Gli scenari variano a seconda dei luoghi in cui ci troviamo a combattere nelle varie missioni, ma la natura e i suoi elementi non possono essere considerati in alcun modo agenti di storia in questo contesto ludico, neppure nei casi in cui, forse, sarebbe stato il caso di sottolineare l'importanza degli agenti meteorologici come a Stalingrado.

Messaggio sonoro: Gli effetti sonori seguono ogni tipo di azione del protagonista, dei suoi compagni e dei suoi nemici. La musica è solenne ed accompagna perfettamente le tensioni del giocatore nelle fasi più concitate della *gameplay*. Anche per quel che riguarda le musiche scelte dagli sviluppatori di *Call of Duty* si noteranno profondi legami con i film più famosi ambientati nella seconda guerra mondiale.

Legami con il medium cinematografico: Affinità sonore a parte, ciò che più colpisce di *Call of Duty* sono le citazioni cinematografiche di pellicole di grande successo come “Salvate il soldato Ryan” (di Steven Spielberg) e “Il nemico alle porte” (di Jean Jacques Annaud). Da quest'ultima in particolare i creatori di *COD* hanno tratto intere sequenze sfruttandone a pieno spettacolarità ed efficacia. La missione n° 1 della campagna sovietica si apre con una *cut-scene* in buona sostanza sovrapponibile alla scena iniziale de “Il nemico alle porte”. Qui, il protagonista Vassili Zaitsev assieme ai suoi commilitoni, esposto al fuoco dell'aviazione tedesca, si trova a dover attraversare il Volga su un barcone da trasporto per raggiungere Stalingrado. Giunto a destinazione Zaitsev non riceverà neppure un fucile dato che i comandi dell'Armata Rossa ne concedono uno ogni due soldati, e solo alla morte del compagno potrà mettere in mostra le proprie qualità di straordinario tiratore diventando il simbolo della resistenza sovietica a Stalingrado.

Le stesse cose accadranno anche al protagonista della campagna sovietica in *COD*: Alexis Voronin. Anche lui sarà catapultato sul fronte dopo aver attraversato il Volga su una chiatta da trasporto sotto il fuoco dell'aviazione tedesca, e anche lui, giunto a destinazione, non riceverà subito il fucile.



Figura 14: Un'immagine tratta dal film "Il nemico alle porte" del regista francese Annaud.



Figura 15: Un'immagine del tutto simile alla precedente tratta da COD I.

E' impossibile non notare le somiglianze tra la *cut-scene* che ci introduce alla prima missione sovietica di *COD* e la spettacolare scena d'apertura del film in

questione, esse sono praticamente identiche piccoli particolari a parte (fig. 14 e fig. 15).

4.5.1.1 Analisi dei singoli elementi di interesse storico

1) Date e riferimenti cronologici: Esse sono presenti costantemente all'inizio e alla fine di ogni missione. La collocazione spazio temporale degli scenari di guerra nel contesto degli scontri violenti che portarono gli alleati alla riconquista dell'Europa, è ricostruita meticolosamente e nella quasi totalità dei casi, risulta assolutamente conforme a quella che fu la storia vera del conflitto in ogni sua fase. Per farsi un'idea del lavoro meticoloso svolto in tal senso dai creatori di *Call of Duty* è sufficiente citare l'esempio delle informazioni storiche che ci vengono fornite nell'introduzione alla prima missione della campagna statunitense: "Dopo il bombardamento di Pearl Harbor, gli Stati Uniti cominciarono a prepararsi seriamente ad entrare in guerra. In accordo con le altre nazioni alleate, la macchina bellica americana si sarebbe concentrata dapprima sulla sconfitta della Germania e delle altre nazioni dell'Asse, per poi dedicarsi alla minaccia giapponese nel pacifico. Tuttavia i preparativi per la riconquista del continente non furono completi prima di due anni e mezzo dall'attacco alle Hawaii e gli USA fissarono l'ora "zero" dell'invasione all'alba del 6 giugno 1944. La notte prima un numero ingente di soldati alleati vennero paracadutati nella zona retrostante la fascia d'invasione nella più grande operazione di paracadutaggio della storia. La tua avventura inizia qui, prenderai le parti di uno di questi paracadutisti". Come vediamo in questa breve introduzione testuale, sono racchiuse tutte le informazioni utili per fini ludici ma anche, un quadro abbastanza completo degli eventi storici su cui andremo ad intervenire. Il riferimento cronologico è tutt'altro che generico, la guerra per noi inizierà il 5 giugno 1944, il giorno prima del cosiddetto "D-Day".

2) Organizzazione del tempo narrato: All'interno delle singole campagne, le varie missioni, sono poste l'una dopo l'altra in modo da comporre una storia che nell'insieme sia dotata di una sua coerenza. Anche gli eventi bellici riprodotti di

volta in volta seguiranno l'ordine cronologico preciso delle operazioni militari alleate nella seconda fase del conflitto. Ci troveremo così, ad esempio nella campagna sovietica, a combattere la prima battaglia a Stalingrado e poi, via via, passeremo per i vari scenari della controffensiva sul fronte orientale fino a Berlino.

3) Personaggi scenari e loro specifiche caratteristiche: Gli sviluppatori di *COD* dimostrano una grande attenzione anche nella ricostruzione degli scenari di guerra, dei personaggi, delle uniformi, delle armi e degli oggetti. Un interesse tanto marcato per i particolari, per la verità, fino a quel momento, s'era riscontrato solo nel cinema e in un videogioco, quel *Medal of Honor* che, fu realizzato proprio dagli stessi autori di *COD*. I dettagli delle uniformi e delle armi in particolare, fanno di questo videogioco una pietra miliare per gli appassionati di storia militare, tuttavia, è necessario sottolineare che, anche in questo senso, i *game designer* hanno preso spunto da diversi film che della ricostruzione dei dettagli hanno fatto il loro punto di forza. Ovviamente nelle sue versioni successive, grazie agli strabilianti passi in avanti della *computer graphic*, il gioco risulta ancor più fedele al vero.

4) Testimonianze dei reduci di guerra: E' interessante notare come nella serie *Call of Duty* (ma non in *COD 1*), siano stati inseriti in maniera sempre più massiccia degli elementi atti a dimostrare che tutti gli eventi bellici raccontati nel videogioco si sono realmente verificati nella seconda guerra mondiale nel modo esatto in cui il gioco li descrive. Nelle sezioni speciali in particolare (accessibili dal menù delle opzioni prima dell'avvio) sono state inserite numerose interviste filmate ai reduci di guerra in cui, quest'ultimi, quasi increduli per la capacità dei programmatori di realizzare ambientazioni e ricostruzioni tanto verosimili, arrivano quasi a commuoversi nel rivedere loro stessi nel mondo fittizio di un videogame. Al di là delle ragioni per cui si è scelto di dimostrare attraverso delle persone la fedeltà delle ricostruzioni virtuali al "vero", dobbiamo sottolineare che questo può essere considerato come un esempio delle potenzialità del medium video ludico, in cui è possibile citare (in ogni momento) documenti audio, video o (come in questo caso) fonti orali atte a dimostrare la fondatezza storica della narrazione.

4.5.1.2 Elementi che compongono il messaggio ideologico del videogame

1) Tedeschi come antagonisti: Il giocatore di COD non potrà fare a meno di notare che, della seconda guerra mondiale, questo videogioco fornisce una visione assolutamente unilaterale. *Call of Duty* è infatti il testo video ludico che più di tutti, nasce per esaltare la guerra all'esercito nazista e alla Germania Hitleriana. Sia che si decida di combattere con gli americani che con i britannici e i sovietici, il nemico sarà sempre uno: l'esercito tedesco, duro a morire anche dopo la scesa in campo degli Stati Uniti d'America. A sottolineare l'intrinseca diversità del nemico nazista, saranno anche le conversazioni tra i soldati tedeschi udibili in lingua tedesca senza l'ausilio di una traduzione. Correttamente tradotte in italiano (nella versione italiana ovviamente) saranno invece le conversazioni tra i soldati americani, inglesi e sovietici, nelle varie campagne militari che avremo modo di affrontare. L'idea del nemico verrà, dunque, anche dal mondo del sonoro poiché è diverso, è altro, è "minaccia", tutto ciò che non riusciamo a comprendere e a capire negli scenari di *COD*.

Ovviamente, c'è una ragione se i creatori di *COD* hanno deciso di offrire una chiara interpretazione degli eventi bellici del secondo conflitto mondiale schierandosi apertamente dalla parte degli alleati. Anzi, di ragioni a ben vedere ce ne sarebbero diverse. Una di queste (la principale) riguarda certamente la fredda accoglienza che il gioco avrebbe potuto ricevere in Europa (ed in particolare in Germania) qualora fosse stato possibile prendere le parti dell'esercito nazista e sparare addosso agli alleati. Non sono affatto rari i casi di giochi vietati in Germania perché ritenuti devianti ideologicamente o, in qualche modo, veicolo di visioni della storia distorte e pericolose. Tanto per citare un esempio in tal senso, basti pensare che nel 1994 il tribunale di Monaco di Baviera ordinò l'immediato ritiro di un videogioco che nel frattempo, nel resto del mondo, riscuoteva uno straordinario successo di pubblico: *Wolfenstein 3D*. Nel videogioco in questione non ci si schierava assolutamente dalla parte dei

nazisti, anzi, ci si immedesimava in un soldato americano (William Joseph Blazkowicz) imprigionato in un castello infestato di SS, alla ricerca disperata di una via di fuga. La “colpa” principale dei creatori di *Wolfenstein 3D* fu quella di riempire gli ambienti del castello virtuale di vessilli, manifesti ed arazzi arrecanti scritte e simboli nazisti, andando contro le leggi dell’epoca che vietavano espressamente ogni forma di propaganda nazista. Come suggerisce Bittanti, questo episodio attesta «che esiste una differente scala di giudizio estetico per i vari media. Mentre il cinema in Germania è considerato una forma d’arte – e pertanto l’uso della simbologia nazista in un contesto storico “accurato” è giudicato accettabile, anzi edificante – il videogame è ancora oggi soggetto a censure severe¹⁹⁶» al punto che le case di videogiochi pur di non perdere la possibilità di commercializzare i propri prodotti sulla seconda guerra mondiale in Germania, si sono viste costrette a realizzare dei prodotti *ad hoc* per il mercato tedesco, rimuovendo ogni riferimento alla simbologia nazista¹⁹⁷.

La severità dei tribunali tedeschi è solo una dimostrazione di quanto, già da diverso tempo si sia presa coscienza della forza dell’immedesimazione degli sparatutto in soggettiva e come da un punto di vista ideologico, le case produttrici di videogiochi debbano sempre fare attenzione al mondo in cui “raccontano” il passato. I videogiochi sono considerati a tutti gli effetti strumenti in grado di fornire un’idea di quel che accadde nella seconda guerra mondiale e in altri contesti storici, e gli *FPS* proprio per la loro caratteristica visuale “in soggettiva” sono visti in questo senso, come prodotti ancor più potenti e pericolosi.

Tale potenza persuasiva negli ultimi anni è passata tutt’altro che inosservata, tanto che numerosissimi sono i casi di videogiochi commissionati dai vari eserciti ed in particolare dal Ministero della Difesa statunitense.

2) Mito dell’evoluzione: Forse si può parlare di “mito dell’evoluzione” anche nella narrazione di *COD*, anche se, effettivamente, questa caratteristica pare assai più evidente in altri testi video ludici (in particolare nei *TBS* e negli *RTS*). Quel

¹⁹⁶ Si veda in proposito il saggio di Matteo Bittanti “L’utilità e il danno del videogame per la storia” pubblicato in www.videoludica.com e scaricabile al link: <http://www.videoludica.com/news/gamestudies/saggio-sullutilita-e-il-danno-dei-videogiochi-per-la-storia?lang=it>

¹⁹⁷ Ibidem.

che è certo è che in COD la narrazione ha inizio nel momento in cui per gli alleati (la nostra fazione) le cose cominciano ad andare meglio. L'ascesa dei nostri personaggi corrisponderà alla fase più intensa e rapida della controffensiva alleata ad est e ad ovest. Anche in questo gioco dunque, col passare del tempo (ludico e storico) missione dopo missione, la visione della storia sarà sempre e comunque tendente al miglioramento progressivo.

3) Mito del sublime: Tra gli elementi che maggiormente caratterizzano COD e più in generale gli FPS bisogna ricordare certamente quello dell'esaltazione di alcuni personaggi (talvolta anche realmente esistiti) che in questi videogiochi diventano i veri protagonisti delle battaglie più cruente della seconda guerra mondiale. Il soldato Martin, il sergente Evans e Alexei Voronin, non sono descritti come dei semplici soldati che assieme a centinaia di migliaia di commilitoni vissero la traumatica esperienza del fronte. Sono di più. In COD diventano i veri protagonisti della seconda guerra mondiale, gli eroi senza il cui apporto non sarebbe mai stato possibile cacciare l'orrore nazista dall'Europa. D'altronde senza questa sensazione di epicità, il gioco potrebbe risultare assai poco divertente. E' ragionevole credere che, qualora la guerra fosse stata ricostruita in ogni suo aspetto (anche nelle sue attese e nei suoi terribili tempi morti) il prodotto ludico, pur risultato estremamente fedele al reale, avrebbe perso gran parte della propria efficacia.

Conclusioni

Il lavoro svolto sin qui ci ha portato a stretto contatto con il mondo della videoludica a sfondo storico. Con estrema prudenza ci siamo addentrati in uno spazio ancora inesplorato che, tuttavia, grazie ai grandi investimenti, alla concorrenza, alle novità continue nel settore è riuscito a darsi un ruolo negli ultimi anni nel panorama mondiale della cultura popolare e della comunicazione storica. Non tutti sono ancora convinti che il videogame possa davvero raccontare qualcosa; c'è chi ritiene ad esempio, che le storie nei videogiochi siano decorazioni tutt'altro che interessanti e che dunque, un'analisi di questi "orpelli" imposti dal reparto *marketing* delle *software house*, sia del tutto inutile, anzi, sia a tutti gli effetti "uno spreco di tempo e di energie"¹⁹⁸. A pensarla così sono i cosiddetti ludologi radicali. Secondo la loro opinione l'unica cosa che davvero conta in un testo videoludico è l'azione, anzi, l'inter-azione del giocatore con la macchina e dunque il contorno narrativo, non è altro che una cornice priva di senso e scopo al di fuori del progetto ludico.

C'è anche chi ritiene, inoltre, che i videogame siano sempre stati, e restino ancora oggi, dei prodotti pensati e realizzati esclusivamente per l'intrattenimento, e che dunque non possano essere considerati alla stregua degli altri mezzi di comunicazione di massa. Eppure, da qualche tempo risultano sempre più frequenti, gli "attestati di stima" (seppur in forma indiretta) nei confronti di un medium che continua ad essere considerato "poco serio". Pensiamo al già citato caso di *Six Days in Falluja*, il gioco che la *Konami* dovette ritirare qualche anno fa perché ritenuto nella forma e (soprattutto) nei contenuti irrispettoso nei confronti delle vittime di una delle battaglie più cruente della Seconda guerra del Golfo¹⁹⁹ o ai vari videogames ambientati nella Seconda Guerra mondiale che le case produttrici hanno dovuto "correggere" per rispettare le dure leggi che

¹⁹⁸ Si veda in proposito il saggio di M. Eskelinen, *The gaming situation*, pubblicato in "Game Studies, the International journal of computer game research" vol. 1, n° 1. e consultabile al link: <http://gamestudies.org/0101/eskelinen/>

¹⁹⁹ Articolo di F. CELLA, *Videogioco su Falluja, la Konami torna indietro*, pubblicato in "Vita digitale" il 24/04/2009 e consultabile al link: http://vitadigitale.corriere.it/2009/04/videogioco_su_fallujah_la_kona.html

tutelano la memoria tedesca degli orrori del Terzo Reich. Si tratta di episodi che pur indirettamente dimostrano che ai videogiochi è riconosciuta una capacità unica nel veicolare contenuti ed informazioni sul mondo presente e passato.

Senza volerci necessariamente inserire in un dibattito ancora aperto, riguardante le capacità effettive del videogame di narrare delle storie, preso atto della tendenza sempre più marcata di alcune case produttrici di videogiochi di realizzare giochi a sfondo storico, abbiamo provato a trattare questo singolare prodotto come un qualsiasi altro strumento di comunicazione di massa. Ci siamo posti il problema di come, ad oggi, la storia giunga al grande pubblico nelle forme più diverse, e di come esso la comprenda sfruttando i canali medialti in cui ancora ad essa viene concesso un certo spazio. Riguardo ai videogame in particolare ci siamo chiesti: “se davvero fossero in grado di raccontare un qualcosa (e questo qualcosa fosse il nostro passato), come lo racconterebbero?”.

Da qui è partito il nostro progetto. Da qui, abbiamo provato a paragonare il videogame agli altri mezzi di comunicazione di massa: al cinema in primis, ma anche al fumetto e al romanzo (sempre a sfondo storico), sottolineando come da un punto di vista formale il videogame possa essere considerato come una sorta di “supermedium” in grado di contenere dentro sé le i vari elementi medialti dei suddetti mezzi di comunicazione. Abbiamo dimostrato che esso è in grado di comunicare in forma testuale, attraverso le immagini (o grazie ad una combinazione mediale testo-immagine), attraverso i filmati (nelle *cut-scenes*) e attraverso i suoni, ed infine abbiamo ripreso ed elencato i caratteri specifici della narrazione storica tradizionale (quelli descritti in *Narrare la storia* di Jerzy Topolski²⁰⁰) per poi andarli a reperire (ove possibile) nei vari testi videoludici citati tra i nostri casi studio.

Abbiamo così notato ad esempio che in quasi tutti i videogiochi presi in esame erano reperibili quelli che Topolski considera i caratteri essenziali della narrazione storica, ossia dei precisi riferimenti cronologici sotto forma di date ed eventi di rilievo in grado inquadrare la narrazione in una precisa fase storica. Essi erano presenti sia negli strategici che nei gestionali e nelle missioni degli “sparatutto” , mentre quasi ovunque risultavano del tutto assenti, citazioni,

²⁰⁰ J. TOPOLSKI, *Narrare la storia, nuovi principi di metodologia storica*, B. Mondadori, Milano 1997.

elenchi di fonti e documenti di vario genere, in grado di attestare la veridicità della narrazione virtuale. A tal proposito abbiamo anche sottolineato che, i creatori di videogame, anche quelli che più attentamente si sono dedicati alla ricostruzione delle ambientazioni e degli eventi del passato, non avvertono né avvertiranno mai (salvo rari casi come quello della serie *Call of Duty*) il bisogno di inserire fonti documentarie in un prodotto pensato e realizzato essenzialmente per il divertimento, ma che questo stesso prodotto, potrebbe rivelarsi assolutamente adatto a qualunque tipo di narrazione, anche quella storica di carattere scientifico, qualora si decidesse di utilizzarlo a tal fine. Esso può contenere per sua stessa natura documenti di ogni genere audio, testi, video, interviste a esperti e a testimoni di fatti storici, offrendo per di più, la possibilità di interagire con la narrazione.

In ogni caso, pur trattandosi sempre di videogiochi a sfondo storico nel nostro lavoro di ricerca abbiamo sottolineato come fossero riscontrabili tra i vari generi presi in esame (*TBS*, *RTS*, gestionali e *FPS*) differenti caratteristiche della narrazione storica. Nei *TBS* ad esempio, il tempo storico era scandito attraverso i turni ed organizzato dai programmatori in modo da assegnare ad ogni singolo turno, una specifica unità di tempo trascorso. Con questo sistema (in parte mutuato da alcuni giochi da tavolo), Sid Meier (il creatore di *Civilization*) e gli sviluppatori dei videogiochi della serie *Total War*, sono riusciti a scandire la narrazione storica in modo regolare seppur diverso. Il primo ha assegnato ai turni iniziali nella *gameplay* porzioni di tempo maggiori rispetto ai turni finali, in modo da realizzare una struttura della narrazione “a imbuto” (come nei manuali scolastici) rimarcando l’importanza per la storia dell’umanità delle epoche più recenti; i secondi liberi dall’incombenza di dover “raccontare” nel proprio videogioco l’intera storia dell’uomo hanno preferito assegnare ad ogni turno la stessa unità temporale (un anno) mantenendo costante il ritmo della narrazione ed inserendo qua e là, fatti e accadimenti reali (come ad esempio la calata dei mongoli nel 1241) nell’anno (turno) esatto in cui si verificarono.

In tutti i giochi di strategia a turni abbiamo ritrovato anche altri caratteri della narrazione storica, in particolare ci siamo soffermati sui cosiddetti “miti” (come li chiama Topolski): quello dell’evoluzione, quello del sublime e quello della

rivoluzione (caratteristico di Civilization). Quanto al mito dell'evoluzione abbiamo visto come la visione della storia trasmessa dai videogiochi di strategia (non solo quelli a turni) sia fundamentalmente condizionata (se non addirittura fondata) sulla necessità per ogni singola civiltà di migliorarsi nel tempo, di evolversi, di trasformarsi (seguendo le linee rigide degli “alberi delle tecnologie”) per arricchirsi e riuscire ad affermarsi nella grande lotta per la sopravvivenza che caratterizza la storia dell'umanità nella sua versione video ludica. Quanto , invece, al mito del sublime, abbiamo rimarcato la presenza di alcuni personaggi storici che ebbero un ruolo importantissimo in patria e che (in *Civilization* soprattutto) vengono idealizzati in maniera forse eccessiva (ma certamente scherzosa e paradossale), diventando i sovrani incontrastati nel tempo e nello spazio dall'età della pietra all'epoca contemporanea.

Passando dall'analisi dei *TBS* a quella degli *RTS* (ed in particolare di *Age of Empires* ed *Empire Earth*) poi, abbiamo notato come le poche differenze dal punto di vista narratologico tra i due generi si concentrino prevalentemente sull'organizzazione del tempo “raccontato”. Negli *RTS*, infatti, data l'assenza di turni (con il tempo storico narrato nel suo fluire), abbiamo dimostrato come fosse impossibile organizzare la narrazione schematicamente, associando ad ogni turno una specifica unità di tempo. Tuttavia anche in giochi come *Age of Empires*, la narrazione finiva per concentrarsi prevalentemente nelle ultime fasi della storia dell'uomo, dato che per superare le prime epoche era sufficiente raccogliere poche risorse. Si ritrovava così la struttura “a imbuto” tipica della narrazione di *Civilization*, oltre ovviamente, ai “miti” dell'evoluzione e del sublime.

In *Empire Earth* (nella modalità “campagna”) poi, abbiamo trovato anche qualcosa di diverso e di particolarmente interessante dal punto di vista delle potenzialità del medium videoludico nel campo dell'informazione e della divulgazione storica. Abbiamo notato, infatti, come i programmatori si siano impegnati a ricostruire in forma ludica (nella modalità “campagna”), avventure e storie realmente accadute, combinando efficacemente gli effetti grafici e i punteggi numerici dei vari personaggi, a *file* di testo in grado di fornire indicazioni sul contesto storico in cui si svolgeva la narrazione. Contemporaneamente, abbiamo sottolineato il fatto che ci era data possibilità,

nella modalità “*editor delle campagne*”, di creare noi stessi (con l’ausilio di un manuale di istruzioni) degli scenari e delle ambientazioni in cui collocare avventure o storie tratte dal passato realizzando, delle vere narrazioni con tanto di citazioni documentarie.

Tra i tratti caratterizzanti l’ideologia degli strategici (sia quelli a turni che quelli in tempo reale) non abbiamo potuto fare a meno di sottolineare la latenza del principio di fondo dell’inevitabilità della guerra e della concezione capitalistica dell’economia. Quest’ultima in tutti i giochi di strategia (ma anche nei gestionali) si connota come una corsa costante alle risorse del pianeta, da utilizzare come fonte primaria dello sviluppo tecnologico della propria fazione e da sottrarre all’avversario ad ogni costo.

Nella terza fase del nostro studio, passando ai “gestionali” o, per meglio dire, ai *city building* a sfondo storico, abbiamo sottolineato un’altro aspetto molto interessante della narrazione di ogni testo videoludico: quello della sdrammatizzazione dell’evento storico (anche del più tragico) attraverso uno stile parodico e paradossale irreperibile altrove. Queste componenti, spesso e volentieri associate ad un altro elemento di grande efficacia come lo stereotipo, hanno fatto la fortuna di quasi tutti i videogiochi ambientati nel passato, ma, senza ombra di dubbio, hanno rappresentato il punto di forza di giochi come *Caesar III* e *Tropico*. In quest’ultimo in particolare abbiamo ritrovato la storia recente dell’America Latina (con i suoi personaggi, i suoi problemi e la sua gente) narrata come in un cartone animato o in un fumetto, in modo frivolo, spensierato, giocoso, ma anche estremamente efficace e fedele per un *city building*. *Tropico*, con la sua atmosfera paradossale, di gaiezza e cinico disinteresse delle voci narranti (anche di fronte alla riproduzione eventi più tragici della storia politica dei paesi dell’America meridionale) è un esempio di come lo strumento videogame possa essere considerato, l’ultima frontiera della satira storico-politica. Ovviamente anche nei *city building* a sfondo storico presi in considerazione abbiamo ritrovato i caratteri della narrazione storica già presenti nei *TBS* e negli *RTS* (l’idealizzazione di alcuni personaggi storici, il mito dell’evoluzione, la narrazione dello spazio come attore “passivo”, ecc.)

Solo in conclusione del nostro percorso, ci siamo soffermati sul genere *First person Shooter* o “sparatutto”, ossia su quel tipo di videogiochi a sfondo storico che probabilmente ha riscosso negli anni il maggior successo di pubblico. In particolare abbiamo analizzato nel nostro unico caso studio, il primo videogame della serie “*Call of Duty*” da cui abbiamo tratto alcuni elementi di notevolissimo interesse storico (dalle ricostruzioni meticolose degli scenari di guerra, della armi e delle uniformi, alle testimonianze dei reduci) sottolineandone tuttavia il grande limite, rappresentato dal fatto che un qualsiasi FPS può raccontare esclusivamente le vicende belliche del passato più recente (quello in cui lo scenario di guerra risulta dominato dalle armi da fuoco). Anche in *Call of Duty* ritrovavamo i caratteri essenziali della narrazione storica nel mondo della videoludica: precisi riferimenti cronologici, narrazione dello spazio come cornice (o elemento passivo), oltre ai già citati miti dell’evoluzione e del sublime. Di quest’ultimo in particolare abbiamo sottolineato l’importanza dato che nei FPS il singolo eroe di guerra (di cui prendiamo le parti) è chiamato a fare la “storia” della propria patria e del mondo intero. A caratterizzare COD 1 poi, come detto, sarà un chiaro messaggio d’esaltazione delle gesta alleate durante la seconda guerra mondiale, che combinato alle numerosissime citazioni cinematografiche, otterrà un’efficacia quasi impareggiabile. Come dimostrato, dunque, i creatori dei *videogames* nel realizzare i loro prodotti non badano alla correttezza della narrazione e alla fedeltà del racconto alla realtà storica, tuttavia ai videogiochi può esser riconosciuta la capacità di veicolare dei propri contenuti di carattere storico, che in un mercato in forte crescita, raggiungono un pubblico sempre maggiore.

Bibliografia

ACCARDI J., *Computers*, in *Library Journal*, October 1 2001,

ANGIOLINO A., *Quando protagonista è il lettore*, Nexus Editrice/Centro Internazionale Ludoteche, Viareggio 1998.

ANGIOLINO A. - DI GIORGIO D., *Giochi da banco e scrivania*, LDC, Leumann 2002.

ANGIOLINO A. - GIULIANO L. - SIDOTI B., *Inventare destini. I giochi di ruolo per l'educazione*, La Meridiana, Molfetta 2003.

BABICH A., *I mondi di Super Mario. Azioni, interazioni, esplorazioni*, Unicopli, 2004.

BANDINI G. - BIANCHINI P. (a cura di), *Fare (la) storia in rete*, introduzione a *Fare storia in rete*, Carocci, Roma 2007.

BARTHLOW B. D., *Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior: Potential Sex Differences*, in *Journal of Experimental Social Psychology* n. 38, University of Missouri, Columbia .

BENJAMIN W., *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Einaudi, Torino, 2004.

BENJAMIN W., *Sul concetto di storia*, Einaudi, 1997.

BEVILACQUA P., *Sull'utilità della storia per l'avvenire delle nostre scuole*, Donzelli, Roma 1997.

BITTANTI M. (a cura di), *Civilization, Storie virtuali fantasie reali in Videoludica game culture*, Costa & Nolan, Milano, 2005.

BITTANTI M. (a cura di), *Gli strumenti del video giocare. Logiche, estetiche e (v)ideologie*, Costa & Nolan, Milano 2005.

BITTANTI M. (a cura di), *Intermedialità. Videogiochi, cinema, televisione, fumetti*, Unicopli, 2008.

BITTANTI M. (a cura di), *Per una cultura dei videogames. Teorie e prassi del video giocare*, Unicopli, 2004.

BITTANTI M. (a cura di), *Schermi interattivi. Il cinema nei videogiochi*, Meltemi, Roma, 2008.

BURKE R., *Empire: Total War*, in Military History n. 71, Weider History group, 2009.

BURKE R., *Call of Duty: Roads to Victory*, in Military History n. 69, Weider History group, 2008.

DE BERNARDI A. - GUARRACINO R., *Dizionario di storiografia*, B. Mondadori.

DE LUNA G., *La passione e la ragione. Il mestiere dello storico contemporaneo*, Mondadori, Milano 2004.

D'ORSI A., *Piccolo manuale di storiografia*, Mondadori, Milano 2002.

ECO U., *Apocalittici e integrati, Comunicazione di massa e teorie della cultura di massa*, Bompiani, Milano 1964.

FLUSSER V., *Immagini, come la tecnologia ha cambiato la nostra percezione del mondo*, Fazi, Roma, 2009.

FLUSSER V., *La cultura dei media*, Mondadori, 2004.

GALLERANO N. (a cura di), *Storia e uso pubblico della storia*, Milano 1995.

HOLT T., *Thinking historically: Narrative, Imagination, and understanding*, College Entrance Examination Board, New York, 1990.

HUZINGA J., *Homo Ludens*, Einaudi, Torino 2002.

JENKINS K., *Re-thinking History*, Routledge, New York, 1991.

KEE K., GRAHAM S., DUNAE P., LUTZ J., LARGE A., BLONDEAU M., CLARE M., *Towards a Theory of Good History Through Gaming*, in The Canadian Historical Review n. 90, University of Toronto Press Incorporated, 2 Giugno 2009.

KNOWLES K. A., *Past time, past place: GIS for history*, CA: ESRI, 2002.

LEGNANI M. - BATTILOSSI S. - BALDISSARRA L. - FERRARI P., *Al mercato della storia. Il mestiere dello storico tra scienza e consumo*, Carocci, Roma 2000.

LEVY P., *Il virtuale*, Cortina Raffaello, 1997.

MAIETTI M., *Semiotica dei videogiochi*, Unicopli, 2004.

MALDONADO T., *Reale e virtuale*, Feltrinelli, 1998.

- MARRONE G., *Il fumetto fra pedagogia e racconto. Manuale didattico dei comics a scuola e in biblioteca*, Tunué, 2005.
- MERLUZZI M. (a cura di), *Ad limina, percorsi storiografici di frontiera*, Aracne, Roma 2008.
- MOLINA C., *Age of Empires, simulazione video giocata della vita*, Unicopli, 2003.
- MORCELLINI M. (a cura di), *Il Medioevo italiano. Industria culturale Tv e Tecnologie tra XX e XXI secolo*, Carocci, Roma 2005.
- MORIN E., *Lo spirito del tempo*, Meltemi, Roma, 2003.
- MORRIS-SUZUKI T., *The past within us, media, memory, history*, Verso, 2005.
- PARRELLA B., *La vita sullo schermo. Nuove identità e relazioni sociali nell'epoca di internet*, Apogeo, 1997.
- PECCHINENDA G., *Videogiochi e cultura della simulazione. La nascita dell'"Homo game"*, Laterza, 2004.
- PIVATO S., *Vuoti di memoria*, Laterza, Roma, 2007.
- POMIAN K., *Che cos'è la storia*, B. Mondadori, Milano 2001.
- PRENSKY M., *Digital Game-Based Learning*, Paragon House, 2007.
- RAGAZZINI D. (a cura di), *La storia contemporanea nella rete del «villaggio globale»*, in *La storiografia digitale*, UTET, Torino, 2004.
- RICUPERATI G., *Apologia di un mestiere difficile: problemi, insegnamenti e responsabilità della storia*, Laterza 2005.
- ROSENZWEIG R. – THELEN D., *The presence of the past: popular uses of history in American life*, Columbia University Press, New York, 1998.
- SARTORI G., *Homo Videns, televisione e post-pensiero*. Laterza, Roma-Bari 1998.
- ZEMON DAVIS N., *La storia al cinema*, Viella, Roma 2007.
- SAMUEL R., *Theatres of memory*, Verso, London, 1994.
- SIMONE R., *La terza fase, forme di sapere che stiamo perdendo*, Laterza, Roma-Bari 2000.

SOLDANI S. - TOMMASINI L. (a cura di), *Storia & computer, alla ricerca del passato con l'informatica*, Mondadori.

TANONI I., *Videogiocando s'impara. Dall'insegnamento puro all'insegnamento-apprendimento*, 2003.

TOPOLSKI J., *Narrare la storia, nuovi principi di metodologia storica*, B. Mondadori, Milano 1997.

VAN ECK R., *Digital game based learning, It's Not Just the Digital Natives Who Are Restless*, in *Educause review* n. 16 (March-April 2006)

VITALI S., *Passato digitale. Le fonti dello storico nell'era del computer*, Mondadori, Milano 2004.

WHITE H., *Metahistory: the historical Imagination in nineteenth-century Europe*, Johns Hopkins University Press, 1973.

Articoli e pubblicazioni consultate da siti internet

BITTANTI M., *L'utilità e il danno del videogame per la storia*, in www.videoludica.com e scaricabile al link:
<http://www.videoludica.com/news/gamestudies/saggio-sullutilita-e-il-danno-dei-videogiochi-per-la-storia?lang=it>

CELLA F., *Videogioco su Falluja, la Konami torna indietro*, in *Vita digitale* il 24/04/2009 e consultabile al link:
http://vitadigitale.corriere.it/2009/04/videogioco_su_fallujah_la_kona.html

DE VIVO R., *Il sistema dei media, Cambiamenti e trasformazioni tra il 1995 e il 1999*, in *Storia e Futuro* n. 4 Aprile 2004, www.storiaefuturo.com

ESKELINEN M., *The gaming situation*, in *Game Studies, the International journal of computer game research*, vol. 1, n° 1. e consultabile al link:
<http://gamestudies.org/0101/eskelinen/>

TOSATTO C., *Una immersione nel passato, Nuova prospettiva per l'uso didattico delle tecnologie informatiche nell'insegnamento della storia*, in *Storia e futuro* n. 21 Novembre 2009, www.storiaefuturo.com

VITKA W., *Once Upon A time. Will Video Games Ever Have Their "Moby dick" or "Citizen Kane"?*, in www.cbsnews.com, 24 Marzo 2006, consultabile al link:
<http://www.cbsnews.com/stories/2006/0323/techgamecore/main1434480.shtml>

Siti internet

<http://www.gnu.org/encyclopedia/free-encyclopedia.it.html> - Enciclopedia libera on line

<http://www.uta.fi/olli.sotamaa/> - Sito ufficiale dell'Università di Tampere

<http://ee.heavengames.com/new/eeh/index.shtml> - Guida ufficiale di Empire Earth

<http://simcitysocieties.ea.com/index.php> - Sito ufficiale SimCity

<http://www.activision.com/index.html> - Sito ufficiale Activision

<http://www.microsoft.com/games/empires/> - Sito ufficiale Microsoft, sezione dedicata ad Age of Empires

<http://www.callofduty.com/> - Sito ufficiale Call of Duty

<http://www.civfanatics.com/images/civ2/poster/civ2chart.jpg> - Sito del fan club di Civilization

http://it.wikipedia.org/wiki/Matteo_Bittanti

http://it.wikipedia.org/wiki/Richard_Stallman

http://it.wikipedia.org/wiki/Gioco_di_ruolo

http://it.wikipedia.org/wiki/Storia_dei_videogiochi#1961:_Il_primo_videogioco_largamente_distribuito

http://it.wikipedia.org/wiki/Gioco_strategico_a_turni - Definizione wikipedia di gioco strategico a turni (TBS)

http://it.wikipedia.org/wiki/Civilization#1Scopo_del_gioco - Pagina wikipedia su Civilization

http://it.wikipedia.org/wiki/Shark_jaws

http://it.wikipedia.org/wiki/Spartan_X

http://it.wikipedia.org/wiki/Guerre_Stellari#Giochi

[http://it.wikipedia.org/wiki/Super_Mario_Bros._\(film\)](http://it.wikipedia.org/wiki/Super_Mario_Bros._(film))

<http://it.wikipedia.org/wiki/Doom#Film>

http://it.wikipedia.org/wiki/Empire_Earth - Pagina wikipedia su Empire Earth

Ludografia

Age of empires, Microsoft, Stati Uniti, 1997.

Alone in The Dark, Interplay, Stati Uniti, 1992.

Caesar III, Sierra Entertainment, Stati Uniti, 1998.

Call Of Duty, Activision, Stati Uniti, 2003.

Doom, id Software, Stati Uniti, 1993.

Dune II, Virgin Interactive, Inghilterra, 1993.

Empire Earth, Sierra Entertainment, Stati Uniti, 2001.

Final Fantasy, Nintendo Entertainment System, Giappone, 1987.

It Came from the Desert, Cinemaware, Stati Uniti, 1989.

Mario Bros, Nintendo, Giappone, 1983,

Medal of Honor, Electronic Arts, Stati Uniti, 1999.

Medieval: Total War, Activision Stati Uniti, 2002.

Shark Jaws, Horror Games, Stati Uniti, 1975.

Sid Meier's CIVILIZATION, Microprose, Stati Uniti, 1991.

SimCity, Maxis, Stati Uniti, 1989.

Spartan X, Irem, Giappone, 1984.

Star Wars: Knights of the Old Republic, LucasArts, Stati Uniti, 2003.

Street fighter, Capcom, Giappone, 1987.

Tropico, PopTop Software, Stati Uniti, 2001.

Wolfenstein 3D, Apogee Software, Stati Uniti, 1992.

Indice delle figure e delle immagini

Figura 16: Riproduzione della mappa di Risiko.

Figura 17: Riproduzione della mappa di Axis & Allies.

Figura 18: Un emissario Greco sorride all'alleanza stipulata.

Figura 19: Un esempio di assurdo storico. no scienziato romano "scopre" l'automobile.

Figura 20: L'approfondimento sulla storia dell'automobile inserito nella cut-scene che ne celebra la "scoperta".

Figura 6: Testo di approfondimento storico della campagna babilonese in Age of Empires.

Figura 7: Il "Barone Rosso" all'inizio della campagna tedesca di Empire Earth.

Figura 8: Introduzione testuale con breve descrizione del contesto storico della campagna tedesca di Empire Earth.

Figura 9: Una massaia romana interpellata dal governatore descrive la propria attività quotidiana.

Figura 10: Un sacerdote si lamenta per le scarse possibilità di svago presenti in città.

Figura 11: Un'immagine della presentazione di Caesar III ripresa dal film "Ben-Hur".

Figura 12: Dossier del menù d'avvio su Fidel Castro.

Figura 13: Dossier del menù d'avvio su Pinochet.

Figura 14: Un'immagine tratta dal film "Il nemico alle porte" del regista francese Annaud.

Figura 15: Un'immagine del tutto simile alla precedente tratta da COD I.

Tav. 1 – Albero delle tecnologie Civilization II.

