

PANEL 25B

110 ANNI E NON SENTIRLI. PROSPETTIVE VIDEOLUDICHE ORIGINALI SULLA PRIMA GUERRA MONDIALE.

Coordinatore\Chair: Igor Pizzirusso (Istoreto)

Parole chiave: anniversari, gioco digitale, videogiochi, prima guerra mondiale, memorie nazionali

Il primo conflitto mondiale ha a lungo ricevuto limitate attenzioni dal mondo videoludico, trovando spazio solo in titoli di nicchia spesso legati ad aziende sviluppatrici minori. In occasione del Centenario della Grande Guerra (2014-2018) però, in concomitanza con un prevedibile rinnovato interesse del pubblico al tema, hanno visto la luce diversi videogiochi ambientati durante primo conflitto mondiale, realizzati anche da colossi del settore come la Electronic Arts (famosa soprattutto per i videogame sportivi) e il suo *Battlefield 1* o la Ubisoft (già sviluppatrice della notissima saga di *Assassin's Creed*) con *Valiant Hearts*. Quest'ultimo rappresenta un caso per altro piuttosto interessante, sia per il contesto di produzione sia per la scelta di rappresentare il conflitto soprattutto attraverso figure meno convenzionali (un disertore, un cuoco e un'infermiera). Non si tratta comunque di un caso isolato: nel corso degli anni altri videogiochi hanno offerto prospettive insolite e originali sulla Prima guerra mondiale, capaci di rompere la narrazione tradizionale o di declinarla in modo meno consueto. E tuttavia tali produzioni restano numericamente residuali rispetto a quelle sulla Seconda guerra mondiale, per ragioni ludiche e storiche che saranno uno degli oggetti di analisi di questo panel. Ma la Grande guerra è da sempre una fonte per la costruzione di memorie e mitologie nazionali soprattutto nei paesi dell'Europa occidentale. Il gioco può essere un elemento capace di contribuire in maniera non trascurabile a queste operazioni, anche in negativo, se piegato a intenti di stampo nazionalista. In altri casi, qualora sussista una scarsa considerazione del medium videoludico, esso può anche entrare in conflitto con quelle stesse mitologie, perché in qualche modo giunge a inquinare la sacralità. La Grande guerra però, a causa del suo portato tragico e drammatico, può anche diventare una potentissima metafora storica all'interno di prodotti videoludici capaci di mescolare i generi narrativi. Il panel affronterà tutti questi temi attraverso alcuni casi studio utili a tratteggiare linee di riflessione più generali.

110 years and counting. Original video game perspectives on the WWI.

Keywords: anniversaries, digital game, video game, first world war, national memories

The First World War has long received limited attention from the gaming world, finding space only in niche titles often linked to minor developers. On the occasion of the centenary of the Great War (2014-2018), however, in concomitance with a predictable

renewed public interest in the subject, several video games set during WWI have seen the light of day, also made by videogame's big companies such as Electronic Arts (famous above all for sports games) with *Battlefield 1* or Ubisoft (already developer of the well-known *Assassin's Creed* saga) with *Valiant Hearts*. The latter represents a rather interesting case, both for the production context and for the choice of representing the conflict mainly through less conventional figures (a deserter, a cook and a nurse). Nevertheless, this is not an isolated case: over the years, other video games have offered unusual and original perspectives on WWI, capable of breaking the traditional narrative or declining it in a less usual way. And yet such productions remain numerically residual compared to those on WWII, for playful and historical reasons that will be one of the objects of analysis of this panel. But the Great War has always been a source for the construction of national memories and mythologies, especially in Western European countries. The game can be an element capable of contributing in no small way to these operations, even negatively, if bent to nationalist intentions. In other cases, if there is a lack of consideration of the video game medium, it can also come into conflict with those same mythologies, because it somehow comes to pollute their sacredness. The Great War, however, due to its tragic and dramatic import, can also become a powerful historical metaphor within video game products capable of mixing narrative genres. The panel will address all these issues through some useful case studies to draw broader lines of reflection.

Francesco Cutolo (Istituto storico della Resistenza e dell'Età contemporanea di Pistoia), Trincee videoludiche. Una panoramica dei videogiochi sulla Grande Guerra.

La Grande Guerra rimane un evento bellico poco frequentato dai produttori di videogames, sia in confronto alla Seconda guerra mondiale che al conflitto del Vietnam e alla *war on terror*. Le ragioni sono diverse. Intanto, il primo conflitto mondiale fu una guerra statica: un immobilismo poco adatto alla dinamicità richiesta dai videogames. La tecnologia bellica a disposizione, poi, era sì moderna e in evoluzione, ma arretrata rispetto ai mezzi disponibili trent'anni dopo. Infine, manca un avversario "esecrabile" come il nemico "hitleriano": nella narrazione dominante sulla Grande Guerra, i soldati d'ogni schieramento sono vittime della "inutile strage".

Peraltro, le poche produzioni sul primo conflitto mondiale non sono esenti da criticità. Prevale, anzitutto, una prospettiva eurocentrica, incentrata sugli scacchieri europei e soprattutto sul fronte occidentale. Infatti, i giocatori, pur potendo talora interpretare truppe coloniali, solitamente indossano le vesti di combattenti europei. Focus di questi giochi è, poi, lo scontro in prima linea, motivo per cui i protagonisti sono quasi esclusivamente militari uomini. Questi titoli, inoltre, tendono a riproporre narrazioni e memorie nazionali consolidate del conflitto, in cui si celebra l'eroismo, il coraggio e il sacrificio dei soldati. Aspetti come la coercizione e il rifiuto della guerra, invece, sono marginali. Inoltre, alcuni titoli si sono presi licenze poetiche per superare i "limiti" prima

richiamati. In *Battlefield 1*, ad es., alcune unità sono dotate di armature *steampunk* e il *gameplay* verte sui momenti di azione. Difatti, i giocatori sono portati a interpretare membri di unità d'élite (come gli arditi), impiegare in piccole operazioni offensive irruente (incursioni, raids, ecc.).

Esempi in controtendenza però non mancano. *Valiant Hearts: The Great War* (Ubisoft, 2014) e *11-11: Memories Retold* (Bandai Namco, 2018), ad esempio, offrono una narrazione alternativa: protagonisti sono persone comuni, uomini e donne trascinati nel conflitto, e il racconto abbraccia anche il fronte interno e il dopoguerra.

Nella relazione saranno approfondite tali questioni, offrendo una panoramica dei videogiochi sulla Grande Guerra e analizzando alcuni titoli più rilevanti, scelti sia per i contenuti, i temi e le criticità sia per il riscontro di pubblico.

Video Game Trenches. An overview of video games about the Great War.

The Great War remains a war event little frequented by video game producers, both in comparison to World War II and the Vietnam conflict and the war on terror. There are several reasons for this. In the meantime, the First World War was a static war: an immobility unsuited to the dynamism required by video games. The available war technology, then, was modern and evolving, but lagging behind the means available thirty years later. Finally, an 'execrable' adversary such as Hitler's enemy is missing: in the dominant narrative of the Great War, soldiers on all sides are victims of the 'useless slaughter'.

However, the few productions on the First World War are not without their critical aspects. First of all, a Eurocentric perspective prevails, centered on the European chessboards and especially on the Western Front. In fact, the players, although sometimes playing colonial troops, usually wear the guise of European combatants. The focus of these games is, then, frontline combat, which is why the protagonists are almost exclusively male soldiers. These titles, moreover, tend to revive established national narratives and memories of the conflict, in which the heroism, courage and sacrifice of soldiers are celebrated. Aspects such as coercion and rejection of war, on the other hand, are marginal. Moreover, some titles have taken poetic licences to overcome the 'limitations' mentioned earlier. In *Battlefield 1*, for instance, some units are equipped with steampunk armor and the gameplay focuses on moments of action. In fact, players are brought in to play as members of elite units (such as the Ardites), employed in small, impetuous offensive operations (raids, raids, etc.).

Countertrend examples are not lacking, however. *Valiant Hearts: The Great War* (Ubisoft, 2014) and *11-11: Memories Retold* (Bandai Namco, 2018), for instance, offer an alternative narrative: the protagonists are ordinary people, men and women dragged into the conflict, and the narrative also embraces the home front and the post-war period.

In the talk, these issues will be explored in depth, offering an overview of video games about the Great War and analyzing some of the most relevant titles, chosen both for their content, themes and critical issues and for their audience response.

Cristiano Rossi (Università di Bologna) e Igor Pizzirusso (Istoreto), Il ritorno a casa: una nuova prospettiva videoludica sulla Grande guerra.

Negli ultimi 10 anni alcuni giochi riguardanti la Prima Guerra Mondiale sono riusciti a conquistare il grande pubblico.

Uno dei più celebrati, sia dalla critica che dai giocatori, è stato *Valiant Hearts: The Great War*, pubblicato nel 2014 dalla Ubisoft. Il gioco raccontava la guerra attraverso alcuni differenti personaggi poco convenzionali (tra i quali un disertore, un cuoco e un'infermiera) concentrandosi soprattutto sugli eventi del Fronte Occidentale. Nel 2023 lo studio di produzione francese ha prodotto il suo seguito, pubblicato gratuitamente sulla piattaforma Netflix, chiamato *Valiant Hearts: Coming Home*. Il gioco presenta moltissime similitudini col predecessore, tra cui lo stile artistico e il sistema di gioco, ma racconta nuove storie. Tra queste, quella di James, soldato afroamericano arrivato in Francia e distintosi in combattimento ma ancora discriminato dai commilitoni bianchi. Il tema del razzismo e del trattamento riservato ai soldati afroamericani durante il Primo conflitto mondiale è una delle assi predominanti dell'esperienza ludica e fa luce su un aspetto poco indagato e tuttora molto spinoso da un punto di vista storiografico.

Il 2023 è stato però anche l'anno di uscita di un altro videogioco che si concentra sulla fase finale della Prima guerra mondiale: *Last Train Home*. Sviluppato da un team ceco e pubblicato da una software house austriaca, *Last Train Home* racconta le vicende della Legione di volontari cechi e slovacchi che combatté nei ranghi dell'Intesa fino al trattato di Brest-Litovsk, quando fu costretta ad attraversare la Russia sconvolta dalla Rivoluzione per riguadagnare la via di casa. Esperienza gestionale e tattica complessa ma tutto sommato alla portata di una vasta platea di giocatori, *Last Train Home* utilizza alcuni stereotipi generalmente sperimentati nei prodotti videoludici sulla Seconda guerra mondiale per esplicitare con forza l'idea postcomunista che permea tanto l'odierna narrazione nazionale ceca (così com'è rintracciabile anche nel Museo del comunismo di Praga) quanto quella dei paesi dell'ex blocco sovietico.

Entrambi questi due giochi sono quindi in grado non solo di offrire prospettive poco canoniche sulla Grande guerra ma anche di sollevare questioni di grande importanza e delicatezza, che si legano alle memorie locali e nazionali e, di riflesso, ad alcuni temi cardine della Public History.

Homecoming: a new gaming perspective on the Great War.

Over the past 10 years, a number of games concerning WWI have managed to win over the general public.

One of the most celebrated, both by critics and gamers, was *Valiant Hearts: The Great War*, published in 2014 by Ubisoft. The game narrated the war through a few different unconventional characters (including a deserter, a cook and a nurse) focusing mainly on the events of the Western Front. In 2023, the French production studio produced its sequel, released for free on the Netflix platform, called *Valiant Hearts: Coming Home*. The game has many similarities with its predecessor, including the art style and game system, but tells new stories. Among them is that of James, an African-American soldier who arrived in France and distinguished himself in combat but was still discriminated against by his white comrades. The theme of racism and the treatment of African-American soldiers during the First World War is one of the predominant axes of the gaming experience and sheds light on an aspect that is little investigated and still very thorny from a historiographical point of view.

However, 2023 was also the year of release of another video game focusing on the final phase of WWI: *Last Train Home*. Developed by a Czech team and published by an Austrian software house, *Last Train Home* tells the story of the Legion of Czech and Slovak volunteers who fought in the ranks of the Entente until the Treaty of Brest-Litovsk, when they were forced to cross Revolutionary Russia to regain their way home. A complex but all-in-all tactical and management experience for a wide range of gamers, *Last Train Home* uses certain stereotypes generally experienced in video game products about WWII to forcefully explicate the post-communist idea that permeates both today's Czech national narrative (as also found in the Museum of Communism in Prague) and that of the former Soviet bloc countries.

Both of these games are thus able not only to offer non-canonical perspectives on the Great War, but also to raise questions of great importance and delicacy, which are linked to local and national memories and, as a consequence, to some pivotal themes of Public History.

Stefano Caselli (Institute of Digital Games, University of Malta), Metafore ludico-storiche della Grande guerra: il caso Amnesia: The Bunker.

La metafora è indispensabile per la storia, non soltanto per la sua funzione esplicativa (in quanto consente di chiarire attraverso altri termini degli eventi o dei processi anche estremamente complessi), ma anche in virtù del suo potenziale evocativo. Come nel discorso storico e in public history l'uso della metafora è determinante, altrettanto determinante sarà l'analisi di alcune metafore storiche per far luce sul modo in cui percepiamo e raccontiamo il nostro passato.

Al tempo stesso, gran parte del potenziale storico del videogioco sta nella sua possibilità di stimolare l'immaginazione - non soltanto archeologica o controfattuale, ma anche metaforica. Come discusso da vari historical game scholars, è proprio attraverso la metafora che numerosi videogiochi arrivano a iscriversi efficacemente nel discorso storico.

Partendo da questa duplice premessa, l'intervento analizzerà *Amnesia: The Bunker* (2023) in quanto metafora storica. Nel videogioco, ambientato nel 1916 in un bunker desolato sul fronte franco-tedesco, ci troviamo nei panni di un soldato francese che rimane bloccato in un bunker e diventa preda di un terribile mostro. Le meccaniche principali del gioco ruotano attorno alla risoluzione di puzzle, gestione dell'equipaggiamento e ingaggio/fuga con la creatura, dotata di pattern comportamentali complessi e perennemente a caccia del protagonista. Del gioco verranno analizzate alcune linee tematiche, scelte rappresentazionali e trovate di design, di volta in volta messe in relazione con un più ampio corpus di videogiochi storici in cui appaiono:

- il modo in cui nel titolo vengono messi in scena spazi archetipici della Prima Guerra Mondiale come la trincea e il bunker, ricorrenti anche in numerosi sparatutto in prima persona (single player e multiplayer);

- la caratterizzazione di The Beast, il mostro che bracca il protagonista per tutta la durata della partita, messa in parallelo con quella di numerosi altri 'mostri storici' videoludici a partire dagli zombi nazisti già analizzati da Adam Chapman nel suo *Playing the Historical Fantastic*);

- le meccaniche survival horror del gioco, e in particolare scappare, nascondersi e gestire inventario, in continuità con quanto avviene in videogiochi sparatutto, strategici o anche più concentrati sugli aspetti narrativi.

Playful-historical metaphors of the Great War: the case of Amnesia: The Bunker.

Metaphor is indispensable to history, not only because of its explanatory function (in that it allows events or even extremely complex processes to be clarified through other terms), but also by virtue of its evocative potential. Just as in historical discourse and public history the use of metaphor is decisive, so too will the analysis of certain historical metaphors be decisive in shedding light on the way we perceive and narrate our past.

At the same time, much of the game's historical potential lies in its ability to stimulate the imagination - not only archaeological or counterfactual, but also metaphorical. As discussed by various historical game scholars, it is precisely through metaphor that many video games effectively inscribe themselves in historical discourse.

Starting from this dual premise, this speech will analyze *Amnesia: The Bunker* (2023) as a historical metaphor. In the video game, set in 1916 in a desolate bunker on the Franco-German front, we find ourselves in the shoes of a French soldier who gets stuck in a bunker and becomes prey to a terrible monster. The main mechanics of the game revolve around puzzle solving, equipment management and engagement/escape with the creature, which has complex behavioral patterns and is perpetually hunting the protagonist. Of the game, certain thematic lines, representational choices and design gimmicks will be analyzed, each time relating them to a wider corpus of historical video games in which they appear:

- the way in which archetypal WWI spaces such as the trench and the bunker, also recurring in numerous first-person shooters (single player and multiplayer), are staged in the title;
- the characterisation of The Beast, the monster that hunts the protagonist for the entire duration of the game, placed in parallel with that of numerous other videogame 'historical monsters' starting with the Nazi zombies already analyzed by Adam Chapman in his *Playing the Historical Fantastic*;
- the survival horror mechanics of the game, particularly running, hiding and inventory management, in continuity with what happens in shooter, strategy or even more narrative-focused video games.