

# Da Wolfenstein a Wolfenstein: nazisti-zombie e il concetto di “male assoluto” nell’universo videoludico

Igor Pizzirusso

Istituto Nazionale Ferruccio Parri, pizzirussoigor@gmail.com

## ABSTRACT

La visione del nazismo come “male assoluto” impatta decisamente su molti media e prodotto di intrattenimento. Tra queste non può ovviamente mancare il gioco - e il videogioco in particolare. Tali artefatti diventano dunque veicolo di un messaggio e di una rappresentazione della storia, o di una parte importante di essa (la Seconda guerra mondiale e, per l'appunto, il nazismo). Attraverso alcuni casi studio (in particolare la saga di Wolfenstein) verranno avanzate alcune riflessioni in merito agli effetti prodotti sull'immaginario dei giocatori.

## PAROLE CHIAVE

Nazismo, Seconda guerra mondiale, gioco, videogioco, videogame

## 1. INTRODUZIONE

Tra i vari artefatti che narrano il passato, il gioco ha una peculiarità importante: rispetto a prodotti cinematografici, letterari o documentaristici, la fruizione da parte del pubblico è attiva. Si può leggere un romanzo o un fumetto e guardare un film provando un forte senso di empatia per i protagonisti, ma in nessun caso il lettore o lo spettatore può intervenire in prima persona a modificarne il comportamento o le azioni. Il giocatore invece può farlo e in questo modo esso diventa una specie di co-narratore, di produttore del contenuto ludico, che diventa anche “storico” nel caso dei giochi che usano in qualche modo il passato (nella rappresentazione, nell'ambientazione o nella meccanica di gioco).

I giochi ambientati durante la Seconda guerra mondiale diventano quindi spesso un importante veicolo di messaggi riguardanti anche il nazismo, che di quell'esperienza bellica è sicuramente il tratto più caratteristico e identificativo.

## 2. NAZISMO E VIDEOGAME

È il 1981 quando Silas Warner e John D. Benson lanciano per Apple II l'avventura dinamica con visuale dall'alto intitolata *Castle Wolfenstein*<sup>1</sup>. Il gioco è ambientato durante la Seconda guerra mondiale all'interno di una struttura nazista (il fittizio castello di Wolfenstein, per l'appunto), dove il giocatore deve cercare documenti segreti attraverso varie stanze popolate da soldati tedeschi e da SS.

Nel corso del gioco è anche possibile camuffarsi da soldato nazista ed esplorare le stanze con una svastica in bella vista sul petto, oppure indossare un giubbotto antiproiettili con i due lampi delle *Schutzstaffeln*<sup>2</sup>. In un'epoca in cui la grafica è ancora rudimentale, le semplificazioni – anche estetiche – sono il pane quotidiano degli sviluppatori, che scelgono dunque un linguaggio esplicito e inequivocabile per distinguere i nemici – i Tedeschi - dall'eroe del gioco; altrimenti detto, per separare chiaramente i cattivi dai buoni.

Tre anni dopo gli stessi autori creano e pubblicano il sequel di *Castle Wolfenstein*, intitolato *Beyond Castle Wolfenstein*<sup>3</sup>, nel quale la missione è ancora più netta: uccidere Adolf Hitler mettendo una bomba nel suo bunker, con riferimento piuttosto esplicito all'Operazione Valchiria<sup>4</sup>.

Il mondo videoludico è ancora giovane, eppure già si trovano importanti riferimenti storici alla Seconda guerra mondiale e al nazismo, senza alcun timore a usare simboli controversi (come la svastica), anche e soprattutto perché legati al “nemico”, al “cattivo”, che nelle semplificazioni ludiche è spesso associato a un male atavico e assoluto. Non deve d'altro canto sorprendere: l'associazione tra nazismo e male assoluto è piuttosto frequente e antica, nel discorso pubblico del secondo dopoguerra.

---

1 *Castle Wolfenstein*, Muse Software, 1981

2 Le immagini non posso essere allegate in quanto sotto diritto d'autore. È comunque possibile farsene un'idea nelle pagine dedicate al gioco da Wikipedia.

[https://it.wikipedia.org/wiki/Castle\\_Wolfenstein#/media/File:Castlewolf.png](https://it.wikipedia.org/wiki/Castle_Wolfenstein#/media/File:Castlewolf.png)

3 *Beyond Castle Wolfenstein*, Muse Software, 1984

4 L'operazione Valchiria fu l'azione progettata da alcuni militari tedeschi nel luglio del 1944 allo scopo di uccidere Adolf Hitler nel suo bunker al Rastenburg (la Tana del Lupo) e prendere il potere in Germania.

### 3. FIRST PERSON SHOOTER: WOLFENSTEIN 3D E DOOM

Circa un decennio dopo, fa la sua comparsa un nuovo modo di giocare (e quindi anche di giocare la storia, come vedremo): i First Person Shooter, o Sparatutto in soggettiva. Malgrado diversi precursori, sia concettuali che tecnici<sup>5</sup>, il primo gioco di questo nuovo genere viene considerato il terzo capitolo della saga Wolfenstein, ovvero Wolfenstein 3D<sup>6</sup> (1992), a braccetto con Doom<sup>7</sup> che lo segue a distanza di circa un anno. Da un lato, dunque, ci sono ancora i Tedeschi da sconfiggere (e Hitler da assassinare), mentre dall'altro si combatte contro mostri abominevoli o fantastici. L'accostamento è nient'affatto casuale ed è il riflesso di un'operazione di disumanizzazione del nazismo già in atto a vari livelli, non solo nei prodotti di fiction.

Un approccio che si rinsalda e si mescola con il capitolo successivo della saga Wolfenstein, Return to Castle Wolfenstein<sup>8</sup>, dove insieme ai soldati della Wehrmacht e delle SS si è chiamati a combattere anche zombie, supersoldati frutto di sperimentazioni genetiche e un principe sassone dotato di superpoteri e riportato in vita da un rituale mistico.

Da questo punto di vista, Return to Castle Wolfenstein rinsalda anche il legame tra nazismo ed esoterismo, che da sempre affascina il pubblico mainstream (e che non a caso verrà ripreso anche da altre saghe videoludiche).

### 4. GIOCHI DI GUERRA

Il tema sollevato dall'analisi della saga Wolfenstein ha ricadute più ampie, riscontrabili anche in saghe più ancorate al realismo bellico come Call of Duty e Medal of Honor (per citare le più celebri). Entrambe scelgono spesso la Seconda guerra mondiale come ambientazione di riferimento, certamente anche per le minori implicazioni socio-politiche rispetto ad avvenimenti più recenti e/o attuali<sup>9</sup>. Da questo punto di vista, usare i nazisti come nemici diventa fin troppo facile, perché li si può agevolmente stereotipare e cristallizzare nell'archetipo del male assoluto, quasi atavico e quindi da sconfiggere ed eradicare al pari di un'epidemia zombie o di creature partorite dalla stessa bocca dell'inferno.

---

5 The Colony (Midscape) è del 1988, mentre nel 1991 escono Hovortank 3D e Catacomb 3-D (entrambi della Softdisk), che propongono gran parte delle innovazioni che si concretizzano poi nei prodotti successivi, identificati come capostipiti del genere.

6 Wolfenstein 3D, id Software, 1992

7 Doom, id Software, 1993

8 Return to Castle Wolfenstein, Activision, 2001

9 Basti considerare le polemiche per Call of Duty: Black Ops II (), e per Call of Duty: Modern Warfare 3.

<https://www.rainews.it/dl/rainews/articoli/noriega-fa-causa-a-call-of-duty-corte-suprema-la-respinge-1212afe4-c905-4130-860a-6087284ff1f8.html>

<https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2012/may/03/keith-vaz-controls-violent-video-games>

La scelta presenta un'indubbia convenienza etica: se al nemico viene tolta qualsiasi patina di umanità, è più semplice giustificare da un punto di vista morale l'uso della violenza nei suoi confronti. La propaganda interattiva dei giochi di guerra, attraverso la quale viene creata una forma di consenso soft mediante l'esercizio ludico, acquisisce oltretutto maggiore efficacia.

Eppure una visione manichea e retorica, in cui gli Americani o gli Alleati sono i buoni e i nazisti i cattivi, contribuisce indubbiamente ad appiattire e semplificare, quindi a depotenziare la portata tragica – eppure estremamente concreta, reale, “umana” – dell'esperienza nazista. Gli effetti di ciò sono tanto maggiori laddove si incontra un pubblico giovane, meno consapevole e meno esperto, che già di per sé percepisce gli avvenimenti della Seconda guerra mondiale come lontani, distanti, remoti nel tempo e talvolta anche nello spazio.

## 5. GIOCHI DI GUERRA

Nello scenario fin qui descritto, merita una menzione particolare il caso specifico della Germania. Nell'agosto del 2018 la Usk, il sistema di rating dei giochi tedesco, ha finalmente autorizzato la riproduzione di simboli e riferimenti espliciti legati al periodo nazista nei videogames, purché con la limitazione di riservarli al solo pubblico adulto<sup>10</sup>. L'universo videoludico teutonico veniva così finalmente equiparato a tutte le altre sfere dell'intrattenimento (fumetti, cinema e serie TV) e, soprattutto, a quanto avveniva già nel resto del mondo, dove una simile censura non era mai stata presente.

Si è interrotto così una sorta di whitewashing<sup>11</sup>, la cui efficacia è per altro piuttosto dubbia, come si evince dal confronto tra i due trailer di *Wolfenstein II*<sup>12</sup>: in quello per i giocatori tedeschi la svastica non appare mai, ma lo scenario e i dettagli (potremmo dire “la cornice”) presentano dei riferimenti al nazismo fin troppo evidenti per essere negati o dimenticati; e persino Hitler senza baffi altro non è che una replica dell'originale (o dello stereotipo dell'originale) appena uscita dal barbiere.

---

10 <https://www.bbc.com/news/world-europe-45142651>

[https://www.repubblica.it/esteri/2018/08/09/news/la\\_germania\\_via\\_libera\\_ai\\_simboli\\_nazisti\\_nei\\_videogiochi-203774933/](https://www.repubblica.it/esteri/2018/08/09/news/la_germania_via_libera_ai_simboli_nazisti_nei_videogiochi-203774933/)

11 Nella sua accezione di “imbiancare” o “nascondere”, usato soprattutto nel linguaggio anglosassone.

12 *Wolfenstein II: the new colossus*, Activision, 2017. Un video di confronto tra i trailer si trova su Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=kTQ1eBiRRRo>



Figura 1: foto tratta da <https://www.bbc.com/news/world-europe-45142651>; a sinistra un frame del trailer originale, a destra quello per il pubblico tedesco.

La censura è in questa situazione superflua, quando non dannosa, e non se ne fa una questione di accuratezza storica. Anzi, spesso dietro a questo mantra sono stati giustificati prodotti controversi o di dubbio gusto (come dimostra il caso di *Assassin's Creed III*<sup>13</sup>, ambientato durante la guerra d'indipendenza americana<sup>14</sup>). Il problema semmai è il messaggio che si continua a veicolare, svastica o meno: una semplificazione dannosa e una banalizzazione estrema di una delle esperienze più atroci dell'umanità, ma che con l'umanità, il suo passato e la sua natura più intima e violenta ha pur sempre a che fare.

## BIBLIOGRAFIA

Chapman, Adam, e Jonas Linderöth. «Exploring the Limits of Play: A Case Study of Representations of Nazism in Games». In *The Dark Side of Game Play*, a cura di Elvira Mortensen Torill, Jonas Linderöth, e Ashley ML Brown. London: Routledge, 2015.

---

13 *Assassin's Creed III*, Ubisoft, 2012

14 Chapman e Linderöth, «Exploring the Limits of Play: A Case Study of Representations of Nazism in Games».