

PANEL 2

Giocare con la storia: usi ed abusi della memoria storica nei videogiochi

PANEL COORDINATO DA **OLGA KALASHNIKOVA** (CENTRAL EUROPEAN UNIVERSITY, UNIVERSITÀ CATTOLICA DEL SACRO CUORE DI MILANO)

ABSTRACT

Negli ultimi decenni, i videogiochi sono diventati un popolare mezzo di comunicazione di massa. Sono un prodotto delle società e dei valori contemporanei e riflettono – volutamente o meno – loro culture di provenienza. Vanno dunque considerati come un potente strumento educativo e polemico nel discorso pubblico contemporaneo.

I videogiochi storici occupano un segmento commercialmente significativo dell'intrattenimento e hanno già raggiunto un vasto pubblico globale. Per molti giocatori, che non desiderano immergersi nella lettura di voluminose monografie storiche, i videogiochi segnano la percezione – qualche volta distorta – del passato.

I tre paper del nostro panel multidisciplinare offriranno uno spaccato di come i videogiochi possano costruire e trasmettere messaggi storici sulle Crociate e sulle due guerre mondiali. Il panel esamina i videogiochi storici come uno strumento di Public History, mettendone anche in rilievo i potenziali rischi quando trattano argomenti delicati e entrano in relazione con realtà economiche e politico-istituzionali.

Guerra dell'informazione e memoria storica in Russia: usi e abusi contemporanei del patriottismo militare nei videogiochi

OLGA KALASHNIKOVA (CENTRAL EUROPEAN UNIVERSITY, UNIVERSITÀ CATTOLICA DEL SACRO CUORE DI MILANO)

Anche se la letteratura accademica internazionale discute degli effetti fisiologici o psicologici negativi dei videogiochi, i giochi digitali sulla storia militare (soprattutto quelli sulla seconda guerra mondiale) rimangono molto popolari in Russia. Nonostante questo,

diversi sono stati oggetto di censura politica. Alcuni storici e funzionari russi hanno infatti criticati videogiochi di produzione straniera per una rappresentazione a loro avviso imprecisa o addirittura distorta del soldato sovietico.

Questo processo è culminato nell'anno 2013, quando il Ministero Russo della Cultura ha dichiarato la sua intenzione di finanziare lo sviluppo di videogiochi "propriamente patriottici" che descrivono la storia dal punto di vista russo. Da quel momento, in Russia, questi videogiochi sono stati inclusi nel curriculum scolastico, divenendo pertanto uno strumento di educazione patriottica e propaganda politica nella cultura russa contemporanea.

Questo paper si pone l'obiettivo di indagare tale fenomeno. In particolare, focalizzerò la mia attenzione su come la memoria storica sia stata modificata nel discorso pubblico russo. Adottando il concetto di videogiochi come prodotti culturali proprio di Henry Jenkins, esaminerò brevemente i videogiochi proibiti dalla censura russa. Poi analizzerò il modo in cui i soldati sovietici e tedeschi sono rappresentati in tre videogiochi militari: un simulatore di volo della prima guerra mondiale *ILYA Muromets* (2013), una strategia *Men of War* (2015), e un quest in realtà virtuale *Third Reich's Crimes Against Humanity* (2021). Quanto alla metodologia, unirò l'analisi del discorso e della retorica procedurale.

Cross and the Controller: un confronto tra narrazione ludica delle Crociate e retoriche procedurali in videogiochi medievali

JUAN MANUEL RUBIO (UNIVERSIDAD DE LOS ANDES, BOGOTÀ)

Le Crociate sono tra gli eventi medievali più significativi e trattati; non sorprende dunque che abbiano una presenza importante nei videogiochi contemporanei sul Medioevo. Tuttavia, la loro natura violenta e il loro retaggio polemico ne fanno un argomento difficile da affrontare attraverso il gioco per diversi motivi: la sensibilità contemporanea nei confronti della violenza religiosa; le idee radicate circa il fanatismo e l'ignoranza del Medioevo, con gruppi estremisti moderni che cercano di appropriarsi del tema per promuovere programmi razzisti e xenofobi attraverso l'intrattenimento.

Tutti questi fattori giocano un ruolo nel modo in cui i videogiochi cercano di rappresentare le Crociate: sia gli studiosi che gli sviluppatori devono essere particolarmente attenti quando si avvicinano a eventi storici così problematici da trattare.

Questa comunicazione esamina il modo in cui quattro giochi, cioè *Age of Empires II* (dal 1999 fino a oggi), *Crusader Kings III* (2020), *Assassin's Creed* (2007), *Dante's Inferno* (2010) e *Medieval 2 Total War* interpretano le Crociate da una prospettiva di narrazione ludica e di retorica procedurale. Utilizzando le categorie di Chapman di giochi concettuali e rappresentativi, si cerca di capire come vengono trattate le crociate in questi titoli, quale idea cercano di trasmettere e cosa questo confronto può insegnarci su come affrontare argomenti storici delicati attraverso i videogiochi in un modo che sia informativo, divertente e ricco di sfumature.

Condannare la guerra e riabilitare i soldati giustiziati in “Valiant Hearts: La Grande Guerra”: un esempio di Public History transnazionale sensibile e non manipolativa in un videogioco

JAKUB ŠINDELÁŘ (CHARLES UNIVERSITY IN PRAGUE, CZECH REPUBLIC – LEIDEN UNIVERSITY CENTER FOR ARTS IN SOCIETY)

Publicato nel 2014, *Valiant Hearts: La Grande Guerra* è un videogioco storico commerciale sviluppato dallo studio francese Ubisoft Montpellier in collaborazione con Mission Centenaire, l'organizzazione per le commemorazioni dei 100 anni della prima guerra mondiale in Francia. *Valiant Hearts* ha venduto oltre 2,5 milioni di copie e può essere considerato il primo grande videogioco storico di successo sulla prima guerra mondiale. L'ambientazione era fino ad allora per lo più evitata dagli sviluppatori perché considerata troppo delicata e complessa.

Valiant Hearts riesce ad affrontare il tema della guerra e a condannare le uccisioni che essa comporta da una parte e dall'altra. Assume una prospettiva transnazionale e tratta in modo attento il tema molto delicato dei soldati giustiziati (“les fusillés”), a lungo presente nel dibattito pubblico francese sulla prima guerra mondiale con le domande su come trattare questa categoria di vittime. Dovrebbero ricevere un'amnistia ed essere celebrati come coloro che hanno cercato di ribellarsi alla follia della guerra? Questo non sminuirebbe il sacrificio di milioni di altri caduti che hanno combattuto per il loro Paese?

Facendo in modo che un soldato francese, Emile, uno dei personaggi principali del gioco (i personaggi sono di diverse nazionalità), venga giustiziato per ammutinamento dai suoi

compagni alla fine della storia, *Valiant Hearts* presenta una prospettiva molto critica e riflessiva sulla storia europea e francese della prima guerra mondiale. Riesce a farlo in modo molto sensibile e può essere visto come un esempio di public history nei videogiochi che accoglie e riflette discussioni storiche aggiornate, evitando la manipolazione storica nazionalistica nonostante il collegamento con le commemorazioni ufficiali francesi.