

ALMA MATER STUDIORUM - UNIVERSITA' DI BOLOGNA

Corso di laurea in

CINEMA, TELEVISIONE E PRODUZIONE MULTIMEDIALE

Titolo della tesi

PASSATO INTERATTIVO.

ESEMPI DI DESIGN CONTRO-EGEMONICO NEI VIDEOGIOCHI STORICI

Tesi di laurea in

PRODUZIONE DI CONTENUTI PER I MEDIA DIGITALI

Relatore Prof: MAURO SALVADOR

Correlatore Prof. ANDREA DRESSENO

Presentata da: STEFANO DI BERNARDO

Appello
terzo

Anno accademico
2020-2021

INDICE

CAP. 1 INTRODUZIONE E PREMESSE.....	3
CAP. 2 TEORIA E FRAMEWORK.....	10
Critica contro-egemonica.....	10
Storiografia.....	13
Game studies e Historical game studies.....	16
Game studies: Cybermedia, simulazione e retorica procedurale.....	16
Historical game studies: Deployment, quarry/playground/brand e storioludia.....	21
CAP. 3 GIOCARE ALLA GUERRA.....	28
Da <i>Civilization</i> a <i>Colonization</i> . Conquista e giochi di strategia.....	28
<i>PeaceMaker</i>	31
La tragedia della Grande Guerra e la vita in trincea.....	34
<i>WW1 Medic</i>	35
<i>Valiant Hearts: The Great War</i>	35
<i>11-11: Memories Retold</i>	39
Un'altra Seconda Guerra Mondiale: il nazifascismo e la Resistenza.....	42
<i>Through the Darkest of Times</i>	44
<i>Attentat 1942</i>	48
<i>Venti Mesi</i>	49
CAP. 4. GIOCARE CON LE TRAGEDIE.....	52
Nei panni del carnefice.....	53
<i>Waco Resurrection</i>	54
<i>JFK Reloaded</i>	56
<i>Super Columbine Massacre RPG!</i>	58
<i>V-Tech Rampage</i>	65
<i>The Slaying of Sandy Hook Elementary</i>	66
Le vittime, l'altra faccia del massacro.....	67
<i>9-11 Survivor</i>	67
<i>8:46</i>	68
<i>Progetto Ustica</i>	69
<i>BO020880</i>	72
CAP. 5 GIOCARE AI MARGINI DELLA STORIA DOMINANTE.....	74
Simulazione di emarginazione e liberazione sessuale.....	75
<i>The Tearoom</i>	76
<i>Bottoms Up - A Historic Gay Bar Tycoon</i>	80
<i>PrideFest</i>	82
<i>Pride Run</i>	85
<i>Gone Home</i>	88
Il grande rimosso della schiavitù e del razzismo.....	91
Muriel Tramis: <i>Méwilo</i> , <i>Freedom: Rebels in the Darkness</i> , <i>Lost in Time</i>	92
<i>Freedom!</i>	95
<i>Assassin's Creed III: Liberation</i>	96
<i>Assassin's Creed: Freedom Cry</i>	99
<i>Blackhaven</i>	101
CAP. 6 CONCLUSIONI.....	107
APPENDICE ICONOGRAFICA.....	116
BIBLIOGRAFIA.....	119

SITOGRAFIA.....	127
FILMOGRAFIA.....	135
LUDOGRAFIA.....	136

CAP. 1 INTRODUZIONE E PREMESSE

La presente ricerca ha come argomento i videogiochi storici contro-egemonici. Essa interseca quindi il vasto campo degli studi culturali con quello, altrettanto vasto, dei game studies e degli historical game studies. Per tale motivo il capitolo seguente, “Teoria e framework”, sarà occupato interamente dalla definizione e chiarificazione dei concetti di “egemonia/contro-egemonia”, “storia”, “videogioco” e “videogioco storico”, in maniera da stabilire le basi su cui sono state condotte le analisi dei videogiochi presenti nei capitoli successivi, che costituiscono il nucleo della ricerca.

Lo scopo della presente ricerca è duplice. Il primo è che intende dimostrare la varietà di generi e meccaniche utilizzati nei videogiochi storici contro-egemonici per portare avanti le loro argomentazioni, in opposizione alla standardizzazione di generi e meccaniche esistente nei videogiochi storici egemonici. Il secondo è che intende mostrare come una stessa meccanica, implementata in due giochi diversi, possa essere usata per simulare concetti anche molto differenti, in alcuni casi opposti. In poche parole, una sorta di versatilità discorsiva delle meccaniche, che quindi devono essere studiate olisticamente per poterne determinare il ruolo e la funzione retorica.

La scelta dei titoli che verranno esaminati nei capitoli successivi parte dalle considerazioni di alcuni studiosi che hanno realizzato analisi quantitative sui giochi storici, cercando di trarne delle tendenze generali o di evidenziarne particolari caratteristiche. Una delle più estese è quella di Yannick Rochat, che in *A Quantitative Study of Historical Video Games (1981–2015)* analizza 1452 giochi storici e 238 contenuti aggiuntivi sviluppati tra il 1981¹ e il 2015. Il genere più diffuso risulta essere quello strategico, con circa 800 titoli, seguito da quello azione, che include gli sparattutto, con circa 150 titoli, e quello di simulazione, con poco più di 100 titoli. L’evento storico più rappresentato è la Seconda Guerra Mondiale, con 515 tra giochi ed espansioni, che costituiscono un terzo del campione preso in esame.²

Angela Schwarz, nel saggio *Quarry-Playground-Brand*, realizza una tassonomia dei videogiochi storici prendendo in considerazione i loro contenuti e l’emergenza di nuovi generi, sottogeneri e tendenze. La sua tassonomia viene riportata qui sotto con alcune modifiche nei nomi e nei contenuti, atte a chiarificare i concetti e a eliminare alcune categorie ridondanti e non utili ai fini della presente ricerca.

1 Le date, qualora non specificato altrimenti, sono da ritenere e.c. (era comune), ovvero d.C. (dopo Cristo).

2 Rochat Yannick, “A Quantitative Study of Historical Videogames (1981–2015)”, in von Lunen Alexander (a cura di), *Historia Ludens*, Routledge, New York, 2019, pp. 3-20.

1. Partendo dall'Oregon: 1971 – 1989.
Questa è la fase iniziale, che include titoli educativi come l'iconico *The Oregon Trail* (1971) e *Gold Rush!* (1988), ma anche altri di puro intrattenimento come *Castle Wolfenstein* (1981) e *Sid Meier's Pirates!* (1987).
2. L'età dell'oro dei simulatori storico-economici: 1984 - 1996.
Alcuni dei giochi di questo gruppo sono *Kaiser* (1984), *Die Fugger* (1988), *Der Patrizier* (1992), *Detroit* (1994) e *Sid Meier's Railroad Tycoon* (1990).
3. L'era di Civilization: 1991 – in corso.
Questa fase, da Schwartz suddivisa in tre categorie separate, raggruppa i giochi strategici di ambientazione storica a partire da *Sid Meier's Civilization* (1991-2005) e *Age of Empires* (1997-2005), fino a raggiungere le successive evoluzioni del genere, che includono un progressivo aumento della complessità delle meccaniche e miglioramenti grafici. Serie come ad esempio *Europa Universalis* (dal 2000), *Crusader Kings* (dal 2004) e *Total War* (dal 2000).
4. Sparatorie nella Seconda Guerra Mondiale: 1992 – in corso.
Questa fase include gli sparattutto in prima persona *Wolfenstein 3D* (1992), *Return to Castle Wolfenstein* (2001), *Call of Duty* (il primo, secondo, terzo e quinto titolo della serie, 2003-2008), *Medal of Honor* (1999-2007)
5. Roma non è stata costruita in un giorno: 1991 - 2009.
Questa fase contiene i city builder ambientati nell'antichità come *Glory of the Roman Empire* (2006), *Imperium Romanum* (2008), *CivCity: Rome* (2006), *Caesar* (la serie completa dal 1992).
6. *Cradle of Rome* e i suoi imitatori: 2007 – in corso.
Casual game a tema storico a partire da *Cradle of Rome* (dal 2007) come *Heroes of Hellas* (dal 2007), *Monument Builder* (dal 2012), *The Palace Builder* (2010).
7. Storia open world: 2010 – in corso.
Questa categoria include RPG e action-adventure open world tra cui *Red Dead Redemption* (dal 2010) e *Kingdom Come: Deliverance* (2018) e il franchise di *Assassin's Creed* (dal 2007), da Schwarz inserito in una fase a parte.
8. Raccontare storie interattive: 2014 – in corso.
Questa fase raccoglie avventure testuali, visual novel e giochi ibridi tra cui *Valiant Hearts: The Great War* (2014), *11-11: Memories Retold* (2018), *Attentat 1942* (2017),

Svoboda 1945 : Liberation (2020), *80 Days* (2014) e *Renowned Explorers: International Society* (2015).

9. Momenti critici nel tempo: 2014 – in corso.

Giochi manageriali contemporanei ambientati in tempi di guerra, repressione e resistenza come *This War of Mine* (2014), *Through the Darkest of Times* (2020), *Warsaw* (2019), *Uboat* (2019) e *Bomber Crew* (2017).³

Di particolare interesse per la presente ricerca è la dissertazione *Producing & Playing Hegemonic Pasts. Historical Digital Games as Memory-Making Media* di Emil Lundedal Hammar, in cui lo studioso censisce 208 giochi storici e ne valuta l'aderenza o meno all'ideologia dominante o subalterna. Tali giochi sono suddivisi in tre categorie in base al budget di sviluppo e di marketing: alto budget, medio e basso. L'analisi rivela alcuni trend interessanti. A livello generale si conferma che l'evento storico più rappresentato è la Seconda Guerra Mondiale e si segnala che geograficamente i giochi storici sono ambientati soprattutto in America settentrionale e in Europa, mentre Africa e Asia meridionale sono quasi del tutto assenti. I giochi ad alto e medio budget presentano una elevatissima percentuale di titoli che utilizzano la violenza come meccanica di risoluzione dei conflitti, che rappresentano tali conflitti in maniera manichea e usano alcune tecniche, chiamate da Tilo Hartmann e Peter Vorderer "fattori di disingaggio morale", che limitano l'empatia del giocatore verso i nemici. In questi giochi i personaggi protagonisti sono soprattutto maschi di nazionalità britannica o americana e di pelle bianca e la trasgressione delle norme dominanti, se avviene, è presente in una forma edulcorata e funzionale alla riproduzione del sistema egemone. Se invece si considerano i giochi con budget basso, è possibile notare una maggiore variazione di meccaniche di risoluzione del conflitto, che oltre alla violenza includono dialogo, puzzle e stealth. I conflitti, in questo tipo di giochi, sono rappresentati in maniera più sfumata, dando spazio a più punti di vista e puntando sull'empatia. La trasgressività è usata, in questi titoli, soprattutto in chiave contro-egemonica e i personaggi protagonisti, anche se sono ancora in maggioranza maschi, hanno però provenienza e colore della pelle maggiormente diversificati. Hammar mette in correlazione questi dati con l'ideologia capitalista e imperialista di cui il settore dell'azienda videoludica fa parte.⁴

3 Schwarz Angela, "Quarry – Playground – Brand", in Lorber Martin e Zimmermann Felix (a cura di), *History in Games. Contingencies of an Authentic Past*, Transcript, Bielefeld, 2020, pp. 30-33.

4 Hammar Emil Lundedal, *Producing & Playing Hegemonic Pasts. Historical Digital Games as Memory-Making Media*, dottorato di ricerca, UiT – The Arctic University of Norway, 2019, pp. 48-73.

È utile inserire qui, per maggiore chiarificazione, una breve descrizione delle categorie di giochi “AAA” e “indie”, da considerare equivalenti a quelle di alto e basso budget presenti nella ricerca di Hammar. Per quanto si tratti in entrambi casi di definizioni abbastanza instabili, il consenso comune assegna ai due termini un valore di carattere economico-produttivo e uno di carattere estetico, che possono o meno essere presenti nello stesso prodotto. Nella presente ricerca è soprattutto il primo quello che interessa. I giochi AAA sono giochi realizzati con un budget multi-milionario, da un team di centinaia di persone, distribuiti attraverso un publisher sia in versione fisica che in versione digitale, e dotati di una campagna marketing professionale. Rappresentano l’interesse delle aziende per prodotti popolari e di grande profitto, a scapito della libertà creativa e delle innovazioni. In una tale ottica, è evidente come questo tipo di giochi, il più vicino al sistema capitalista, tenda ad essere, come afferma Hammar, quello che riproduce maggiormente i valori egemonici. I giochi indie, invece, fanno parte di un movimento nato in aperto contrasto con le logiche produttive e distributive delle aziende videoludiche mainstream. Indie viene da “independent”, un termine mutuato dal cinema e dalla musica, dove indica opere su cui i creatori hanno maggior controllo e che circolano attraverso canali alternativi e approcci fai-da-te. Nel settore videoludico, in particolare, a questo si unisce la critica alla “crunch culture”, cioè alle condizioni di lavoro a cui sono costretti gli sviluppatori nelle grandi aziende, con turni di 85 ore alla settimana e con straordinari spesso non pagati.⁵ Appare chiaro, quindi, come il settore dei giochi indie sia quello potenzialmente più incline a realizzare prodotti in opposizione alla cultura dominante. Sarebbe però sbagliato credere che i giochi storici contro-egemonici siano soltanto indie. Se da un lato è vero che esistono giochi ad alto budget che riescono a portare avanti discorsi critici attraverso la storia, dall’altro anche i giochi indie, pur con la maggiore creatività e libertà che li caratterizzano, sono prodotti orientati al mercato e che quindi ricercano il guadagno.

Introduciamo qui, brevemente, il concetto di “persuasive game” di Ian Bogost, che sarà trattato più estensivamente nel secondo capitolo. Esso nasce in relazione, e in reazione, a quello più noto ma anche più ambiguo di “serious game”. Clark C. Abt lo conia pubblicando nel 1970 il libro *Serious games*, intendendo con esso giochi e simulazioni il cui scopo primario è educare e non divertire. Il termine verrà sviluppato nel 2002 da Benjamin Sawyer,

5 Lipkin Nadav, “Examining Indie’s Independence: The Meaning of “Indie” Games, the Politics of Production, and Mainstream Co-optation”, in *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, vol. 7, n. 11, pp. 8-24.

in un rapporto ufficiale per conto del Woodrow Wilson International Center for Scholars dal titolo *Serious Games: Improving Public Policy Through Game-based Learning and Simulation*. In esso per serious game si intende l'applicazione della tecnologia videoludica a uno scopo diverso dal semplice intrattenimento. Sawyer in seguito fonda anche The Serious Game Initiative, un'istituzione che promuove il networking tra sviluppatori da un lato e governo e industrie dall'altro.⁶ Come scrive Bogost, è possibile rintracciare nelle definizioni di Abt e Sawyer un legame diretto tra serious game e sistemi istituzionali quali l'istruzione, l'esercito, l'economia e la salute, cosa che apparentemente non lascia molto spazio per la loro critica. Il concetto di persuasive game serve allora come un insieme di carattere generale che contiene sia i serious game al servizio delle istituzioni e delle aziende, sia i giochi che vogliono criticare tali sistemi.⁷ In seguito però altri studiosi hanno utilizzato e continuano a utilizzare serious game come termine generale di carattere neutro, delegando a delle sottocategorie interne eventuali spinte ideologiche.⁸

Per la presente ricerca si è scelto di suddividere i giochi storici contro-egemonici in capitoli tematici, in modo da poter comparare il loro design ed evidenziare la molteplicità degli approcci possibili per trattare uno stesso argomento. Sulla base delle ricerche di Hammar si è deciso di dedicare maggiore spazio ai videogiochi indie, dotati in generale di una maggiore propensione a una modalità critica. Anche i serious game, termine utilizzato qui nella sua accezione neutra e più vicina a quella di persuasive game di Bogost, figurano in maniera preminente. In particolare, alcuni dei giochi analizzati rientrano in una categoria che Mary Flanagan, in *Critical Play. Radical Game Design*, chiama "activist games". Si tratta di giochi realizzati da uno o da pochi individui, spesso distribuiti gratuitamente, che portano avanti istanze sociali con l'obiettivo di educare, sovvertire le norme egemoni e produrre cambiamento.⁹ Eventuali titoli con budget produttivi elevati, come ad esempio quelli della serie *Assassin's Creed*, non sono però stati esclusi. La loro minore presenza è dettata, come è stato mostrato, soltanto dalla maggiore predisposizione dei giochi ad alto budget di allinearsi alla cultura dominante.

6 Alvarez Julian, Djaouti Damien, "An introduction to Serious game. Definitions and concepts", in Fauquet-Alekhine Philippe e Soler Luc (a cura di), *Serious Games & Simulation for Risks Management*, LARSEN Science, 2011, pp. 11-12.

7 Bogost Ian, *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, MA: The MIT Press, Cambridge, 2007, pp. 54-57.

8 Alvarez J., Djaouti D., *op. cit.*, pp. 11-12.

9 Flanagan Mary, *Critical Play. Radical Game Design*, MA: The MIT Press, Cambridge, 2009, pp. 10-14.

Verranno adesso passati brevemente in rassegna le tematiche che verranno affrontate nei vari capitoli. Nel terzo capitolo “Giocare alla guerra” verrà trattato il tema della guerra, uno degli argomenti preferiti dei giochi storici, come confermato da Rochat, Schwarz e Hammar. Verrà ripercorso il suo legame storico con il gioco, verrà analizzata la sua onnipresenza nei giochi strategici e il trattamento diverso riservato alla Prima e alla Seconda Guerra Mondiale.

Nel quarto capitolo “Giocare con le tragedie” il tema trattato è la simulazione delle stragi e delle tragedie collettive, un argomento evitato dai videogiochi mainstream e che ha generato e continua a generare numerose controversie. Verranno in questo caso analizzati quei giochi in cui il giocatore è costretto a interpretare il ruolo del carnefice e quelli dove, al contrario, l’attenzione si sposta sulle vittime e sul contesto dell’evento tragico.

Nel quinto capitolo, “Giocare ai margini della storia dominante”, verrà trattata invece la storia delle minoranze. Verranno esaminati giochi che trattano della storia della comunità LGBTQ utilizzando luoghi ed esperienze sia di repressione che di liberazione. Verrà infine posta l’attenzione sulla simulazione della storia afroamericana, con particolare focalizzazione sulla storia della schiavitù e il suo rapporto con il medium videoludico.

Prima dell’analisi di ogni videogioco, l’autore ha cercato di giocare estensivamente a tutti i titoli analizzati. In alcuni casi, però, questo non è stato possibile. Ciò è avvenuto per quei prodotti non più disponibili al pubblico o sul mercato, per quelli non localizzati in italiano, spagnolo o inglese (le lingue conosciute dall’autore), per l’obsolescenza delle piattaforme (quando non è stato possibile trovare o utilizzare degli emulatori per ovviare a tale obsolescenza) o per quei titoli realizzati come parte di installazioni artistiche non pensate per essere fruite al di fuori di un particolare contesto. È questo il caso di *Waco Resurrection*, *V-Tech Rampage*, *9-11 Survivor*, *8:46*, *Gay Fighter Supreme*, *Méwilo* e, parzialmente, di *PrideFest*. Per i primi 5 titoli si è deciso di procedere comunque all’analisi attraverso la documentazione indiretta disponibile. Tale documentazione è composta, più in dettaglio, da screenshot, video di gameplay, pagine web archiviate, game design document e press kit (quando questi sono stati resi pubblici), developer blog, recensioni e articoli accademici. Per quanto riguarda *PrideFest*, l’autore ha avuto modo di giocarci brevemente nel 2016, poco prima che venisse ritirato dal mercato. La sua analisi pertanto seguirà la stessa procedura precedentemente individuata per quei titoli che non è stato possibile giocare.

Infine, per quanto riguarda la citazione dei videogiochi nella ludografia finale, si è deciso di seguire alcune delle linee guida proposte da Eric Kaltman, Stacey Mason e Noah Wardrip-

Fruin nell'articolo *The Game I Mean: Game Reference, Citation and Authoritative Access* pubblicato su gamestudies.org.¹⁰

Per i giochi AAA e indie verrà usata la seguente struttura: Sviluppatore/Autore, *Titolo (Titolo alternativo)* [Piattaforma], diretto da (se noto), pubblicato da, Anno [Anno di rilascio originario se diverso].

Nel caso di mod, verrà invece usata quest'altra struttura: Sviluppatore/Autore della mod, "Titolo della mod", Anno [Anno di rilascio originario se diverso], mod di *Titolo del gioco (Titolo alternativo)* [Piattaforma], Anno [Anno di rilascio originario se diverso], sviluppato da, diretto da (se noto), pubblicato da.

¹⁰ Kaltman Eric, Mason Stacey e Wardrip-Fruin Noah, *The Game I Mean: Game Reference, Citation and Authoritative Access*, http://gamestudies.org/2103/articles/kaltman_mason_wardripfruin (consultato il 10/02/2022).

CAP. 2 TEORIA E FRAMEWORK

1. Critica contro-egemonica

La presente tesi intende utilizzare l'apparato teorico degli studi culturali e applicarlo all'analisi dell'uso della storia all'interno dei videogiochi. È importante quindi chiarire, prima di iniziare, il concetto chiave di “contro-egemonia”, la sua evoluzione, la sua interazione con altri concetti e la sua influenza nello stimolare la nascita di nuovi ambiti di indagine.

Per contro-egemonia si intende l'opposizione all'egemonia, ovvero alla visione del mondo e ai valori imposti da una classe dominante a quelle subalterne. Il termine fa parte del pensiero politico-culturale di Antonio Gramsci, che ne tratta nei suoi *Quaderni del carcere*, in particolare nel quaderno 25, intitolato significativamente *Ai margini della storia (Storia dei gruppi sociali subalterni)*. In esso Gramsci parla dell'importanza di una storiografia che si occupi di queste classi sociali e soprattutto dei loro atti di ribellione, le cui testimonianze sono scarse e frammentarie.¹¹

Louis Althusser, nel saggio *Ideologie et appareils ideologiques d'Etat* del 1970, sistematizza il pensiero di Gramsci e individua questa visione del mondo egemonica nell'ideologia dominante, che viene riprodotta attraverso le istituzioni statali, da lui suddivise in due categorie. L'“Apparato Repressivo di Stato” consiste in quelle istituzioni pubbliche che usano mezzi coercitivi e anche violenti: prigione, tribunale, esercito, polizia, amministrazione, governo. Gli “Apparati Ideologici di Stato” sono invece istituzioni in larga parte private che riguardano la sfera sociale e culturale, di cui fornisce un elenco parziale e non esaustivo: le chiese, le scuole, la famiglia, il diritto, i partiti, i sindacati, i mezzi di informazione, la letteratura, l'arte e lo sport.¹²

Secondo il pensiero marxista, di cui le riflessioni gramsciane e althusseriane fanno parte, la classe subalterna coincide con il proletariato mentre l'ideologia dominante ed egemonica è individuata nella cultura borghese e capitalista. Ma successive ricerche hanno evidenziato la coesistenza di altre egemonie e di altre subalternità, grazie all'influenza del pensiero di Jacques Derrida e di Michel Foucault.

Jacques Derrida è considerato il fondatore del “decostruzionismo”, termine da lui introdotto in *De la grammatologie* nel 1967 per descrivere la sua riflessione su come si siano formate e successivamente imposte le strutture su cui si basa la metafisica occidentale. Derrida prende

11 Casalino Marco, “Per una storia dei gruppi subalterni. Considerazioni sul Quaderno 25”, in *International Gramsci Journal*, 2021, vol. 4, n. 2, pp. 69-94; Liguori Guido, “Subalterno e subalterni nei “Quaderni del carcere””, in *International Gramsci Journal*, 2016, vol. 2, n. 1, pp. 95-125.

12 Althusser Louis, *Sull'ideologia*, Dedalo Edizioni, Bari, 1976, pp. 6-7, 14-17, 23-27.

in considerazione i binarismi oppositivi della metafisica, dove ogni termine definisce l'altro: natura/cultura, finito/infinito, trascendentale/empirico, pensiero/scrittura. Egli osserva che in queste opposizioni un membro prevale sempre gerarchicamente sull'altro, occultandolo e reprimendolo per cercare di cancellare la loro reciproca relazione e la possibilità stessa di un'elaborazione differente del campo concettuale.¹³

Michel Foucault esamina invece lo stretto rapporto tra sapere e potere, tracciando la storia di idee come la follia in *Folie et déraison: Histoire de la folie à l'âge classique* del 1961, la sessualità in *Histoire de la sexualité: la volonté de savoir* del 1976 e di istituzioni come il carcere in *Surveiller et punir: Naissance de la prison* del 1975. La produzione della conoscenza in un determinato ambito e in un determinato periodo storico avviene attraverso quello che l'autore francese chiama "discorso". Un discorso definisce e costruisce l'oggetto di cui si occupa, delimita la maniera di cui se ne può parlare, appare in più di un testo e può incarnarsi in istituzioni, politiche, leggi, morali. Il potere, nella concezione di Foucault, non è soltanto repressivo ma è anche produttivo e mira alla regolazione dei corpi più che al loro dominio. Esso produce i discorsi che, a loro volta, producono effetti sulla realtà. La fecondità della sua concezione di potere, tuttavia, risiede nell'affermazione che il potere non è più posseduto da una singola classe dominante, ma piuttosto viene esercitato da una pluralità di soggetti e coinvolge, in misura diversa, tutti. Secondo tale riflessione ogni singolo individuo è al centro di una rete di potere e può essere contemporaneamente oppresso e oppressore.¹⁴

Il decostruzionismo e il concetto di potere foucaultiano influenzano, nell'ambito degli studi culturali, la nascita di nuovi campi di studi che si focalizzano su egemonie diverse da quella di classe. Nascono ad esempio gli studi post-coloniali, che esaminano i rapporti sbilanciati tra Oriente e Occidente causati dal dominio coloniale. Tra i suoi esponenti principali troviamo Edward Wadie Said, autore di *Orientalism* nel 1978 e di *Culture and Imperialism* nel 1993, e Homi K. Bhabha, autore di *The Location of Culture* nel 1994.¹⁵

13 Vitale Francesco, *Decostruzione*, <http://www.studiculturali.it/dizionario/lemmi/decostruzione.html> (consultato il 06/12/2021).

14 Hall Stuart, "The work of representation", in Hall Stuart (a cura di), *Representation. Cultural Representations and Signifying Practices*, London Thousand Oaks, California, Sage in collaborazione con Open University, 1997, pp. 42-51.

15 Said Edward Wadie, *Orientalismo. L'immagine europea dell'Oriente*, Feltrinelli, Milano, 2002, pp. 11-36; Said Edward Wadie, *Cultura e Imperialismo. Letteratura e consenso nel progetto coloniale dell'Occidente*, Gamberetti Editrice, Roma, 1998, pp. 7-24; Ben Beya Abdennebi, *Mimicry, Ambivalence, and Hybridity*, 2017, <https://scholarblogs.emory.edu/postcolonialstudies/2014/06/21/mimicry-ambivalence-and-hybridity/> (consultato il 06/12/2021).

Negli stessi anni uno sforzo analogo viene portato avanti nel campo dei women studies, con l'introduzione del concetto di "intersezionalità" da parte di Kimberlé Williams Crenshaw nell'articolo *Demarginalizing the Intersection of Race and Sex: A Black Feminist Critique of Antidiscrimination Doctrine, Feminist Theory and Antiracist Politics*, scritto nel 1989. Per intersezionalità si intende la sovrapposizione dei diversi tipi di egemonia e subalternità in quei soggetti che appartengono a più di un'identità. Una donna afroamericana, ad esempio, è vittima non solo del sessismo ma anche del razzismo. Tale concetto, inizialmente portato avanti soprattutto da femministe afroamericane tra cui Audre Lorde, autrice di *Sister Outsider* nel 1984, e bell hooks, diventerà negli anni '90 uno dei cardini della Terza ondata femminista.¹⁶

Ed è proprio negli anni '90 che tutti questi stimoli precedenti vengono raccolti e integrati. In *Queer Theory: Lesbian and Gay Sexualities. An Introduction* del 1991, Teresa De Lauretis è la prima a utilizzare "queer" come termine ombrello per indicare tutti quegli elementi che, nei binarismi oppositivi derridiani della cultura occidentale, occupano una posizione subalterna. Inaugurando i queer studies, la studiosa propone un'alleanza accademica tra quei campi di studi culturali precedentemente separati.¹⁷ Dall'approccio dei queer studies si sono poi sviluppati ulteriori campi di indagine, tra i quali i mad studies, che proseguono l'indagine foucaultiana sul disturbo mentale, e i crip studies, che trattano della disabilità.

Decostruzionismo, studi postcoloniali e queer studies sono stati applicati con successo all'analisi dei prodotti culturali, partendo dalle opere testuali per arrivare al cinema e, negli ultimi anni, anche ai videogiochi. Tra le numerose opere prodotte si segnalano, ad esempio, *Gaming Representation. Race, Gender and Sexuality in Video Games* di Jennifer Malkowski e TreaAndrea M. Russworm, *Videogames and Postcolonialism. Empire Plays Back* di Souvik Mukherjee, *Queer game studies* di Bonnie Ruberg e Adrienne Shaw e *Gaming at the Edge. Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture* di Adrienne Shaw.

16 Carbado Devon W., Mays Vickie M., Tomlinson Barbara e Crenshaw Kimberlé Williams, "Intersectionality: Mapping the Movements of a Theory", in *Du Bois Rev.*, 2013, vol. 10, n. 2, pp. 303–312; Crenshaw Kimberlé Williams, "Demarginalizing the Intersection of Race and Sex: A Black Feminist Critique of Antidiscrimination Doctrine, Feminist Theory and Antiracist Politics", in *University of Chicago Legal Forum*, vol. 1989, n. 1, articolo 8; hooks bell, "Riflessioni su razza e sesso", in hooks bell, *Elogio del margine*, Feltrinelli, Milano, 1998, pp. 36-46; Lorde Audre, *Sister Outsider*, Crossing Press, California, 1984.

17 De Lauretis Teresa, "Queer Theory: Lesbian and Gay Sexualities. An Introduction", in *differences. A Journal of Feminist Cultural Studies*, 1991, vol. 3, n. 2, pp. iii-xviii.

2. Storiografia

Come abbiamo potuto vedere nel precedente capitolo, la critica contro-egemonica si è sin da Gramsci confrontata con la storia, continuando poi con Althusser e, soprattutto, Foucault. Esamineremo adesso alcuni degli esiti teorici dell'applicazione del decostruzionismo alla storiografia.

Jacques Le Goff, nell'articolo "Storia" redatto per l'*Enciclopedia Einaudi*, ripubblicato autonomamente con il titolo *Storia e Memoria* nel 1982, riassume così i tre significati del termine storia nelle lingue romanze:

1) l'indagine sulle «azioni compiute dagli uomini» (Erodoto) che si è sforzata di costituirsi in scienza, la scienza storica; 2) l'oggetto dell'indagine, quello che gli uomini hanno compiuto. Come dice Paul Veyne, «la storia è sia un susseguirsi di avvenimenti, sia il racconto di questo susseguirsi di avvenimenti» [1968, p. 423]. Ma storia può avere un terzo significato, precisamente quello di «racconto». Una storia è un racconto che può essere vero o falso, con una base di «realtà storica», o puramente immaginario.¹⁸

Esistono quindi delle ambiguità di fondo già insite nel termine stesso, con cui la storiografia e la filosofia della storia sono costrette in un modo o nell'altro a fare i conti. Coesistono nella storia dunque due aspetti: da un lato la raccolta di materiali, dall'altro il tentativo di unire e organizzare tali materiali in una narrazione coerente. Da un lato i fatti storici, dall'altro una rappresentazione storica che di tali fatti cerca di fornire una spiegazione, correndo però sempre il rischio di un eccessivo romanzamento delle vicende.

Patrizia Fazzi, in *Narrare la storia: la lezione di Jerzy Topolski*, descrive due visioni metodologiche apparentemente opposte di concepire la storia che partono appunto da due modi diversi di affrontare queste ambiguità. Per la storiografia positivista di stampo ottonecentesco il passato è un oggetto separato dallo studioso, la cui verità è possibile ricostruire attraverso lo studio delle fonti storiche. Secondo invece la storiografia retorico-narrativa, influenzata dal decostruzionismo, la storia è più simile a un genere letterario che a una scienza. Tra gli storici che hanno percorso questa strada c'è, ad esempio, Hayden White. In *Metahistory: The Historical Imagination in Nineteenth-century Europe*, White esamina le opere di alcuni storici e filosofi della storia come discorsi retorici, individuando tre strategie discorsive da loro utilizzate: l'argomentazione, cioè una delle quattro diverse teorie che spiegano i legami tra i fatti, cioè formalismo, meccanicismo, organicismo e contestualismo; l'intreccio, cioè l'uso delle forme narrative del romanzo, della commedia, della tragedia o

18 Le Goff Jacques, "Storia", in *Enciclopedia Einaudi. Vol. 13: Società-Tecnica*, Einaudi, Torino, 1981, p. 566.

della satira; l'implicazione ideologica, che suddivide ulteriormente in anarchismo, conservatorismo, radicalismo e liberalismo.¹⁹ Non esiste nessuna verità oggettiva da recuperare, ma piuttosto una narrazione prodotta dal punto di vista dello storico. Portato all'estremo, però, questo filone di pensiero rischia di eclissare la realtà e gli avvenimenti storici. Alcuni storici hanno quindi provato a mediare queste due posizioni, riconoscendo sì un importante ruolo alla narrazione nella ricostruzione dei fatti storici, senza per questo rinunciare al tentativo di raggiungere un'oggettività scientifica. Rientrano tra questi tentativi ad esempio la microstoria di Carlo Ginzburg in *Il formaggio e i vermi. Il cosmo di un mugnaio del Cinquecento* del 1976 e la storia culturale di Natalie Zemon Davis in *The Return of Martin Guerre* del 1983. Entrambi analizzano gli emarginati e le anomalie storiche, usandole come chiave di volta per decodificare mentalità e sistemi oppressivi del passato, consapevoli della tendenziosità delle fonti storiche. Nelle opere di Ginzburg, in particolare, la narrazione non è qualcosa che cerca di passare inosservata, ma si fa esplicita, raccontando il processo della ricerca storica e dell'interpretazione dei documenti. Jerzy Topolski cerca invece di dare una solida base teorica a questa terza via, ponendo enfasi sulla consapevolezza dello storico sulla componente narrativa e soggettiva del suo lavoro, componente che è però sempre successiva all'indagine storica in sé ed è connessa al bisogno di divulgare la propria indagine. Tra gli approcci che Topolski suggerisce c'è quello di inserire all'interno di un'opera storiografica anche le ipotesi prese in considerazione e poi scartate, spiegandone il motivo in modo da rendere trasparente il carattere di processo in divenire del mestiere dello storico.²⁰

Anche Samir Galal Mohamed, nell'articolo *Metodo storico e teoria decostruzionista a confronto: alcune osservazioni in merito alle loro epistemologie e obiettivi*, ripercorre i legami intercorsi tra il modello positivista e quello narrativo, suggerendo anche lui la maggiore utilità di un terzo approccio che valorizzi la capacità del decostruzionismo di mettere continuamente in discussione quello che si dà per scontato, alla ricerca di una verità non assoluta ma relativamente conoscibile.²¹

È questo ad esempio l'orientamento misurato di Le Goff. Sempre nell'*Enciclopedia Einaudi*, scrive di come la nascita della storia e la sua ascesa al livello di scienza si possano far risalire

19 Le Goff J., *op. cit.*, pp. 578-579.

20 Fazzi Patrizia, "Narrare la storia: la lezione di Jerzy Topolski", in *Diacronie. Studi di Storia Contemporanea*, 2015, vol. 2, n. 22.

21 Mohamed Samir Galal, "Metodo storico e teoria decostruzionista a confronto: alcune osservazioni in merito alle loro epistemologie e obiettivi", in *CONSECUTIO TEMPORUM Rivista critica della postmodernità*, 2019, n. 14.

all'esigenza delle classi politiche dominanti di pensarsi storicamente e di imporre quadri di pensiero storico. Questo è vero soprattutto per l'Occidente «da una parte, perché viene riservato il nome di storia a concezioni occidentali e non vengono riconosciuti come tali altri modi di pensare la storia e, dall'altra, perché le condizioni sociali e politiche che hanno favorito lo sviluppo della storia in Occidente non si sono sempre riprodotte altrove.» Nella Mesopotamia, la storia scritta nasce contemporaneamente allo Stato monarchico. La storia è quella delle imprese regali: battaglie vinte, leggi promulgate, archivi, liste di re. Per i Greci, la funzione principale della storia riguarda l'identità culturale. La storia è usata per separare i Greci dai barbari, per esaltare il progresso costituito dalla polis greca contro, ad esempio, il nomadismo degli Sciiti. Al feudalesimo medievale è collegata la genealogia, che dai re si diffonde anche alle famiglie nobiliari minori, finalizzata a ottenere alleanze matrimoniali migliori. All'aumento dell'autonomia delle città è associata invece la storiografia urbana. Nel Medioevo, così come anche nel Rinascimento, gli storici sono o protetti di un nobile o di un re, oppure membri della borghesia o della classe politica cittadina. Per quanto riguarda la colonizzazione del Nuovo Mondo, se per i colonizzatori rappresenta l'occasione di replicare la dinamica già vista per la storia greca, per i colonizzati la questione è più complessa. Le Goff riporta lo studio di Nathan Wachtel sugli effetti della conquista spagnola sugli Inca, che descrive la perdita di identità a seguito di un trauma collettivo che però viene elaborata in forma rituale attraverso una «Danza della Conquista», una forma di resistenza culturale. La monarchia francese, dal XVI secolo fino alla rivoluzione, arriva a stipendiare i propri storiografi ufficiali. Durante la rivoluzione francese, che si configura anch'essa a livello europeo come un trauma collettivo, l'interesse per la storia, connesso come si è vista all'aristocrazia, scompare, per poi riapparire con Napoleone. Nel XIX secolo la classe borghese affida alla storia un valore nazionalista e democratico. Nasce in questo periodo il mito della lotta di classe, poi recuperato da Karl Marx. La storia inoltre inizia a venire insegnata nelle scuole.²² Nel trattare delle novità nella metodologia storica della seconda metà del novecento, Le Goff parla poi di una necessaria critica all'eurocentrismo della storia, connessa al processo di decolonizzazione.²³ Le Goff afferma inoltre la presenza indubitabile, al centro del dibattito storico, di binarismi oppositivi con chiare gerarchie di valori (passato/presente, antico/moderno, progresso/reazione), dal carattere decisamente derridiano. Le Goff parla anche distesamente dell'importanza di Foucault per l'innovazione della

22 Le Goff J., *op. cit.*, pp. 593, 596-597, 598-605.

23 *Ivi*, pp. 647-650.

storiografia, soprattutto per il suo processo al documento, che da testimonianza diretta e non mediata del passato diventa sempre e comunque un testo costruito che deve essere decifrato prima di venire usato dallo storico.²⁴

Tutte queste riflessioni però non intaccano il carattere scientifico della storia. Il voler rendere evidenti paradossi e aporie insiti nella disciplina sottolinea, anzi, ulteriormente la volontà di una tendenza alla verità che la storia condivide con tutte le altre scienze. Forse non è una scienza esatta, ma la storia per Le Goff è comunque una scienza «originale, ma fondamentale». Il lavoro dello storico vive in una perenne tensione tra presente e passato. L'interpretazione del passato di uno studioso è sempre filtrata dalla società del suo tempo, che detta anche in maniera inconscia quali domande porre agli avvenimenti. La storia, attraverso le varie epoche, è quindi «una ricostruzione incessantemente rimessa in causa». Compito dello storico è anche quello di correggere la memoria collettiva, piena di falsificazioni e anacronismi spesso frutto di logiche di potere, attraverso le volgarizzazioni e i media. Le Goff distingue poi tra imparzialità e obiettività. La prima è volontaria, la seconda invece no e dipende da fattori quali la classe sociale a cui appartiene lo storico e le sue concezioni personali dei mutamenti sociali. Ma se l'obiettività sembra essere preclusa al singolo studioso, non lo è invece per l'intera categoria. Attraverso la verifica dei colleghi è possibile infatti evidenziare quali parti di una ricerca sono oggettive e quali soggettive, assicurando scientificità al metodo storico.²⁵

3. Game studies e Historical game studies

Non è mio obiettivo, nella presente sede, ricercare una perfetta definizione del gioco, un compito che i game studies hanno affrontato e stanno ancora affrontando dalla loro fondazione. Piuttosto, il presente capitolo intende definire in primis quali sono gli elementi di un gioco analizzabili attraverso l'approccio degli studi culturali. Poi quali metodologie sono state create all'interno dei game studies per analizzare i giochi e, in particolare i giochi storici, in chiave contro-egemonica. Infine si intende esplicitare quali sono i criteri con cui sono stati scelti i temi e i titoli trattati nei capitoli successivi della presente tesi.

3.1. Game studies: Cybermedia, simulazione e retorica procedurale

Per quanto riguarda il primo punto, si è scelto di seguire il modello cybermedia, elaborato da Espen Aarseth e Gordon Calleja in *The Word Game: The ontology of an indefinable object*,

24 *Ivi*, pp. 625-631.

25 *Ivi*, pp. 626, 569-586.

già applicato nella critica contro-egemonica da Emil Lundedal Hammar. In *The Word Game* Aarseth e Calleja analizzano le principali opinioni sulla definizione di gioco proposte finora da studiosi e filosofi (Johan Huizinga, Roger Caillois, Jesper Juul, Katie Salen ed Eric Zimmermann, Ludwig Wittgenstein, Bernard Suits) e propongono il modello di *cybermedia*, non come un'ennesima definizione ma piuttosto come una sovra-categoria in grado di comprendere ogni tipo di gioco. Questo si è reso necessario perché le precedenti definizioni, pur trattando di molti degli elementi costitutivi comuni a molti giochi, non riescono secondo i due autori a comprendere nella sua interezza la diversità dei tipi di gioco. Molte definizioni ad esempio si basano sull'esistenza di chiare condizioni di vittoria o sconfitta, cosa che manca in giochi di simulazione come *The Sims*, negli MMOG o nei sandbox come *Minecraft*. Altre definizioni si basano sull'esistenza di un risultato quantificabile, che non è presente ad esempio nei giochi narrativi. Aarseth e Calleja considerano il gioco una categoria storicamente costruita che, perciò, non può essere definita formalmente. Una tale definizione, se esistesse, potrebbe anche essere negativa per il campo dei game studies, in quanto bloccherebbe eventuali future evoluzioni del concetto di gioco. Se non può essere definito, il gioco può però essere descritto nei suoi elementi base e nel modo in cui essi interagiscono tra loro. Tale descrizione ha il pregio di essere dinamica, al contrario della staticità di una definizione. Aarseth e Calleja prendono quindi in considerazione due punti di vista: il "gioco come oggetto" e il "gioco come processo". Il primo considera il gioco dal punto di vista materiale e potenziale, cioè soltanto il sistema di regole e il supporto sul quale è presente il gioco. Il "gioco come processo", invece, considera il gioco nella sua interazione dinamica con il giocatore, che può produrre a partire dallo stesso sistema di regole esiti sempre diversi. Il modello descrittivo proposto, il modello cybermedia, deriva dalla precedente teorizzazione di Aarseth del "cybertext framework", usato per descrivere la letteratura ergodica, un tipo di letteratura che richiede al lettore di partecipare attivamente al testo. Il concetto include ipertesti e interactive fiction ma anche opere letterarie come *Calligrammes* di Apollinaire, *Cent mille milliards de poèmes* di Raymond Queneau, *Finnegans Wake* di James Joyce e *House of Leaves* di Mark Z. Danielewski. Il modello cybermedia è una matrice formata da quattro elementi: il segno rappresentativo o di superficie, il sistema delle meccaniche, il medium materiale e il giocatore. Per segno di superficie si intende uno o più sistemi di significazione che il giocatore deve interpretare per giocare. Nel caso dei videogiochi, i segni di superficie sono la grafica, le interfacce, le animazioni, gli effetti sonori e i testi. Il sistema

delle meccaniche è costituito dalle regole che bisogna seguire all'interno del gioco. Nei giochi analogici l'osservazione delle regole è delegata ai giocatori, mentre in quelli digitali se ne occupa il software. In alcuni casi all'interno di uno stesso gioco possono coesistere più sistemi di meccaniche tra cui il giocatore può scegliere. Nei videogiochi questo è presente ad esempio nella selezione del livello di difficoltà o di modalità di gioco alternative. Il medium materiale consiste nelle pedine e nella plancia per i giochi analogici, mentre per quelli digitali consiste nell'hardware, cioè nel tipo di console, di schermo e di periferica di input. Questi primi tre elementi descrivono il "gioco come oggetto". L'aggiunta del quarto, il giocatore, descrive invece il "gioco come processo".²⁶

Per quanto riguarda il secondo punto, cioè le metodologie di analisi sviluppate all'interno dei game studies, è il caso di iniziare parlando del cosiddetto dibattito tra narratologia e ludologia. L'approccio narratologico considera il videogioco come una nuova forma del testo tradizionale e utilizza quindi metodologie tratte dalla critica letteraria (tra cui formalismo, strutturalismo, post-strutturalismo e decostruzionismo) per analizzare i molti elementi in comune tra videogiochi e narrazione, come la presenza di personaggi, di sequenze di azioni e di una progressione della storia. Partendo anche lui dal cybertext framework di Aarseth, Gonzalo Frasca, nell'articolo *Ludology meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative* del 1999, propone il termine "ludologia" per definire nello specifico «la disciplina che studia il gioco e le attività ludiche». Frasca riprende qui i concetti di "ludus" e "paidia" di Caillois, integrandoli con il pensiero di Andre Lalande. Paidia è un tipo di gioco caratteristico dell'infanzia, ad esempio l'uso di giocattoli o il gioco di ruolo, molto libero e privo di condizioni di vittoria e sconfitta. Ludus invece è un tipo di gioco che richiede l'esistenza di regole condivise da tutti i giocatori e possiede delle chiare condizioni di vittoria e sconfitta. Frasca nota la forte somiglianza tra lo schema dell'agenzia nella narrazione di Claude Bremond e quello del concetto di ludus, ma con un'importante differenza rispetto a quanto proposto dalla narratologia. Mentre nello schema del ludus vengono rappresentate le scelte possibili del giocatore durante una partita, lo schema di Bremond non si riferisce all'agenzia del lettore, ma a quella dell'autore al momento della stesura della trama di un testo. Frasca paragona il testo finito dall'autore, dove le scelte sono state fissate in sequenze narrative non più modificabili, non al ludus ma a una particolare

26 Aarseth Espen e Calleja Gordon, "The Word Game: The ontology of an indefinable object", in *Proceedings of the 10th International Conference on the Foundations of Digital Games*, 1-8. Pacific Grove, California, 2015.

sessione di gioco tra le tante possibili. Pertanto il gioco in sé non è una narrazione, ma piuttosto è in grado di produrre sequenze narrative.²⁷ In un articolo successivo, Frasca porta avanti la sua riflessione, affermando che i videogiochi non si basano su un sistema di rappresentazione, come i testi, ma su un sistema di simulazione, con possibilità retoriche differenti. La definizione che fornisce Frasca di simulare è quella di:

[...] modellare un sistema (sorgente) attraverso un sistema differente che mantiene alcuni dei comportamenti del sistema originale. La parola chiave qui è “comportamento”. La simulazione non mantiene semplicemente le caratteristiche – solitamente audiovisive – dell’oggetto ma include anche un modello del suo comportamento. Tale modello reagisce a determinati stimoli (inserimento di dati, pressione di un tasto, movimento di un joystick), in accordo a un insieme di condizioni.²⁸

Frasca prosegue poi passando in rassegna tre livelli con cui le simulazioni possono veicolare un’ideologia. Il primo livello è quello della rappresentazione, costituito da personaggi, ambientazione e cut scene, che il videogioco ha in comune con gli altri medium di rappresentazione come cinema e letteratura. Il secondo livello è quello delle regole di manipolazione, che decidono quali sono le azioni possibili all’interno di un gioco. Il terzo livello è invece quello delle regole di obiettivo, cioè quelle che stabiliscono le condizioni di vittoria e di sconfitta, incoraggiando il giocatore ad applicare determinate regole di manipolazione piuttosto che altre. Esiste inoltre un quarto livello aggiuntivo, quello delle meta-regole, cioè regole che stabiliscono come è possibile modificare le regole del gioco stesso. Rientrano tra esse i character creator, gli editor di gioco e le mod.²⁹ Ricollegandoci al modello cybermedia, potremmo dire che il primo livello proposto da Frasca corrisponde al segno rappresentativo o di superficie, mentre secondo, terzo e quarto livello rientrano nel sistema delle meccaniche. Nei suoi articoli Frasca dichiara esplicitamente che la ludologia non si pone in opposizione all’approccio narratologico, ma piuttosto si propone come sua integrazione quando l’oggetto in esame è un gioco. Questo non ha però impedito che la sua posizione venisse per alcuni anni fraintesa, tanto da causare una discussione all’interno dei game studies che Frasca stesso si è, a un certo punto, sentito in dovere di chiarire con l’articolo *Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place*.³⁰

27 Frasca Gonzalo, *LUDOLOGY MEETS NARRATOLOGY: Similitude and differences between (video)games and narrative*, <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/ludology.htm> (consultato il 06/12/2021).

28 Frasca Gonzalo, “Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology”, in Wolf Mark J.P. e Perron Bernard (a cura di), *Video/Game/Theory*, Routledge, New York, 2003, pp. 221-235, [tradotto dall’autore].

29 *Ivi*, pp. 232-233.

30 Frasca Gonzalo, “Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place”, in *DiGRA '03 - Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up*, 2003, vol. 2.

Nell'articolo *Videogames of the Oppressed: critical thinking, education, tolerance and other trivial issues* Frasca parla dell'utilizzo delle simulazioni, in particolare The Sims, in funzione critica e contro-culturale, una riflessione da lui già trattata più in dettaglio nella tesi del 2001 *Videogames of the Oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate*. Nello stesso articolo, però, l'autore si dichiara scettico riguardo all'utilizzo di una simulazione per trattare eventi storici:

[...] una simulazione è dinamica e la sua essenza è il cambiamento: essa produce risultati diversi. [...] Questo spiega perché i videogiochi non sono un buon regno per eventi o personaggi storici o per fare dichiarazioni morali. Un videogioco su Anne Frank sarebbe percepito come immorale, dato che il fatto che lei possa sopravvivere o morire in base alla prestazione del giocatore banalizzerebbe il valore della vita umana. Sappiamo tutti che Anne Frank è morta e i motivi per cui è morta, la sua storia serve a veicolare un particolare insieme di valori.³¹

Vedremo in seguito più in dettaglio come gli *historical game studies* affrontano questo tipo di critiche, che hanno a che fare sia con la definizione usata di storia, sia con il valore che può avere usare una simulazione per esplorare il passato. Per quanto riguarda il campo più esteso dei *game studies*, un concetto utile per superare questa posizione è quello di retorica procedurale, sviluppato da uno studioso vicino alle posizioni di Frasca. Ian Bogost, nel suo *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*, afferma che il medium videoludico è espressivo ed è in grado di avanzare delle argomentazioni riguardo al mondo che ci circonda e all'esperienza umana. In una parola, è capace di retorica. Una retorica di tipo particolare che Bogost chiama retorica procedurale, ovvero relativa alle procedure che strutturano un determinato sistema. Dal punto di vista della retorica classica, la retorica procedurale si configura come una specifica forma di sillogismo, chiamato "entimema", in cui uno dei passaggi viene lasciato implicito e richiede quindi l'interpretazione dell'ascoltatore. Traslato in campo videoludico, l'entimema procedurale è un sillogismo composto da una regola che richiede la presenza e l'azione del giocatore per essere completata.³² In particolare, la retorica procedurale è definita come una tecnica per argomentare tramite sistemi computazionali, ma anche come una tecnica utile per smontare questo stesso tipo di argomentazioni.³³ La proceduralità, cioè l'abilità di eseguire una serie di regole, è infatti una capacità fondamentale di cui sono dotati i computer. I software funzionano attraverso algoritmi che regolano il modo

31 Frasca Gonzalo, "Videogames of the Oppressed: critical thinking, education, tolerance and other trivial issues", in Harrigan Pat e Wardrip-Fruin Noah (a cura di) *First Person: New Media as Story, Performance and Game*, MA: The MIT Press, Cambridge, 2004, [tradotto dall'autore].

32 Bogost I., *op. cit.*, pp. 18-19, 33-34, 43, 45.

33 *Ivi*, pp. 2-3.

in cui le cose si comportano. «Poiché i computer funzionano proceduralmente», continua Bogost, «essi sono particolarmente adatti a rappresentare sistemi, veri o immaginati, che funzionano essi stessi in un modo particolare, ovvero che operano in base a una serie di processi.»³⁴ Più avanti l'autore definisce una particolare categoria di giochi, i *persuasive games*, che consistono nei giochi in cui la retorica procedurale viene usata sia per rappresentare sistemi esistenti nel mondo reale (istituzioni, governi, aziende), sia per criticare tali sistemi, rivelarne i difetti e invitare i giocatori a farsi domande al riguardo.³⁵ La retorica procedurale si rivela quindi il metodo migliore per analizzare in chiave contro-egemonica il “gioco come processo” del modello cybermedia. Diversa è invece la questione per il “gioco come oggetto” e, in particolare, i segni di superficie, che come abbiamo già visto corrispondono al livello della rappresentazione di Frasca. Bogost afferma che, in numerosi casi, all'interno dei videogiochi le argomentazioni non vengono portate avanti dalle procedure, dalle meccaniche in sé, ma da elementi come testi, grafica e audio, utilizzando quindi una retorica verbale e, soprattutto visiva.³⁶ Questo ben si collega con quanto detto da Frasca, cioè che a livello della rappresentazione i giochi funzionano essenzialmente come cinema e letteratura.

Nel capitolo dedicato all'analisi dei *persuasive games* politici, Bogost afferma che i videogiochi sono strumenti molto utili per rappresentare le ideologie e, in particolare, l'egemonia.³⁷ La retorica procedurale sembra quindi essere la tecnica migliore da usare per analizzare quei videogiochi che propongono una rappresentazione di sistemi reali in chiave contro-egemonica. Più avanti, nello stesso capitolo, Bogost estende poi il campo dell'analisi dalla politica alla storia, affermando che entrambe le discipline si basano sulle medesime condizioni materiali e sociali. Paragona inoltre i videogiochi storici, più che a dei documentari, a delle vere e proprie storiografie che usano però sistemi di regole piuttosto che schematizzazioni scritte.³⁸

3.2. Historical game studies: Deployment, quarry/playground/brand e storioludia

Iniziamo con una definizione. Nell'articolo *Introduction: what is historical game studies?* Adam Chapman, Anna Foka e Jonathan Westin definiscono storico qualunque gioco «che in

34 *Ivi*, p. 5.

35 *Ivi*, pp. 54-59.

36 *Ivi*, pp. 48-51.

37 *Ivi*, p. 71-75.

38 *Ivi*, pp. 124-135.

qualche modo rappresenta il passato, che si riferisce a discussioni sul passato o che stimola pratiche legate alla storia».³⁹

Alla base degli historical game studies troviamo gli stessi due quesiti che, come abbiamo visto, sono stati posti anche da Frasca: come è possibile trattare del passato, qualcosa che è già avvenuto in modo fisso e immutabile, attraverso un medium interattivo per eccellenza come il gioco? E, soprattutto, quale valore dare a un gioco del genere? È da queste domande fondamentali che parte il seminale saggio *Simulation, History and Computer Games* di William Uricchio. Nelle sue riflessioni, Uricchio riconosce che l'ambiguità dell'uso della storia nei videogiochi deriva dall'ambiguità insita nel concetto stesso di storia, che abbiamo ripercorso nel precedente capitolo. Uricchio quindi continua utilizzando i risultati ottenuti dal decostruzionismo. Da un lato esso ha rivelato il ruolo non trascurabile dello storiografo, che nel costruire la storia seleziona e collega fatti reali in maniera in parte soggettiva e in parte sintomatica di più grandi strutture culturali, politiche e ideologiche. Dall'altro esso ha messo in luce la parzialità della storiografia precedente, spingendo la storia a farsi nuove domande su un passato che non è ancora stato raccontato o è stato raccontato con molto pregiudizio: microstoria, storia delle minoranze, storia post-coloniale. Una storia di questo tipo, che si interroga su se stessa, che procede per possibilità, diventa una storia speculativa. Utilizzando la terminologia di Frasca, la storia positivista è una rappresentazione, la cui linea narrativa è fissa e già decisa, mentre la storia dopo il decostruzionismo assomiglia più a una simulazione.⁴⁰ Ma il discorso non è così semplice. Anche i giochi, come hanno dimostrato Frasca e Bogost, possono veicolare ideologie e strutture, ma lo fanno in una maniera specifica, attraverso le meccaniche, attraverso la loro retorica procedurale.

All'interno degli historical game studies sono stati elaborati, o in alcuni casi riadattati da altri campi, un buon numero di framework. Molti di questi hanno come obiettivo principale quello di valutare il potenziale educativo dei videogiochi nel contesto dell'istruzione scolastica, ma per la presente ricerca sono stati presi in considerazione quelli che possiedono anche un valore analitico e che sono compatibili con il modello cybermedia e la retorica procedurale.

Il primo che verrà introdotto è quello di Scott Alan Metzger e Richard J. Paxton, da loro trattato nell'articolo *Gaming History: A Framework for What Video Games Teach About the Past* e che è stato chiamato nella presente ricerca "deployment framework". I due studiosi

39 Chapman Adam, Foka Anna, Westin Jonathan, "Introduction: what is historical game studies?", in *Rethinking History. The Journal of Theory and Practice*, 2016, pp. 1-14.

40 Uricchio William, "Simulation, History and Computer Games", in Raessens Ed. Joost e Goldstein Jeffrey Haskell (a cura di), *Handbook of Computer Game Studies*, MA: MIT Press, Cambridge, 2005, pp. 327-338.

hanno elaborato questo framework a partire dagli *historical film studies* per analizzare come i giochi usano gli elementi storici, come riescono a coinvolgere i giocatori e come li spingono a riflettere sul passato. Attraverso l'analisi di alcuni titoli Metzger e Paxton hanno individuato alcune modalità retoriche, chiamate "deployments", che guidano certi utilizzi della storia nei videogiochi. Tali modalità possono riferirsi a retoriche relative alle meccaniche (e quindi procedurali) come anche a quelle di tipo narrativo, verbale e visuale (relative quindi alla rappresentazione) e non sono mutualmente esclusive. Possono cioè coesistere all'interno di uno stesso gioco. Traslando quanto individuato da Marcia Landy per quanto riguarda i film storici, vengono quindi introdotte le prime tre modalità retoriche: "monumentale", "antiquaria" e "critica". Applicata ai videogiochi, la modalità monumentale è quella che usa la storia in maniera celebrativa. È la modalità dell'epica, che mira il più delle volte a veicolare esplicitamente lo status quo e l'ideologia dominante. Quella antiquaria, invece, vede al passato come a una serie di dettagli da riprodurre fedelmente e feticisticamente. La modalità critica, invece, è quella che permette maggiore libertà al giocatore, maggiore iniziativa agli attori storici e che può arrivare anche alla sovversione dell'ideologia dominante.⁴¹

A queste tre modalità, Metzger e Paxton ne aggiungono altre cinque: "wishstory", "immaginazione composita", "autenticità in prestito", "provenienza storica" e "legittimazione". Con wishstory si intende l'uso della storia come soddisfazione del desiderio di avventura del giocatore. Si bada poco all'accuratezza storica e più a creare un'esperienza piacevole per il pubblico, eliminando particolari che possono risultare sgradevoli come la schiavitù o il ruolo subalterno delle donne. Immaginazione composita si riferisce all'uso di diverse fonti storiche, non tutte necessariamente coerenti tra loro o sullo stesso piano di accuratezza, per creare elementi di gioco chiaramente riconoscibili dal pubblico perchè ormai facenti parte della cultura popolare. Autenticità in prestito è invece l'uso della storia come mera atmosfera all'interno di un gioco che segue invece una vicenda di finzione, spesso dai caratteri soprannaturali o fantasy. Con provenienza storica si intende l'utilizzo del passato come base per parlare dei problemi del presente, le cui motivazioni possono andare dalla presa di posizione politica al semplice appagamento di una parte del pubblico. La legittimazione è, infine, l'uso della storia per porre il videogioco sullo stesso piano di un testo storico. Importante in tal senso sono l'uso di consulenti storici in grado di influenzare il design del gioco, l'implementazione di meccaniche che rispecchiano processi storici e

41 Metzger, Scott Alan e Paxton, Richard J., "Gaming History: A Framework for What Video Games Teach About the Past", in *Theory & Research in Social Education*, vol. 44, n. 4, 2016, pp. 6-8, 14-17.

l'inserimento di elementi di gioco che richiamano risorse informative tradizionalmente associate alla storia, come enciclopedie, citazioni e manufatti. Spesso una tale retorica è utilizzata a fini di marketing.⁴²

Oltre a queste retoriche, Metzger e Paxton individuano anche due paradigmi generali che dirigono l'uso della storia nei videogiochi: la "gamification del passato" e i "limiti storici". Con gamification del passato si indica il fatto che un gioco storico è prima di tutto un gioco. Viene quindi posta più attenzione alla qualità di intrattenimento rispetto alla fedeltà storica. È il gameplay a dettare quali elementi storici possono essere rappresentati e quali vengono taciuti. Alcuni di questi elementi di gameplay, come ad esempio il quest system o il tech tree, data l'alta autoreferenzialità del mondo videoludico tendono a diventare luoghi comuni che influenzano quindi la nostra percezione del passato. Tra questi luoghi comuni, notano Metzger e Paxton, il più diffuso sembra essere quello della militarizzazione del passato. Probabilmente dovuto in parte alla componente competitiva e conflittuale di molti giochi, la predominanza di soldati e militari nei titoli storici supera di molto il loro reale peso nelle società antiche. La loro rappresentazione è debitrice piuttosto dei moderni eserciti nazionali e dei loro ideali di disciplina e uniformità. Per limiti storici si intende invece quali tematiche e quali punti di vista, al momento dello sviluppo di un gioco, sono considerate giocabili oppure no, come ad esempio i traumi storici subiti da gruppi e comunità subalterne. I limiti storici si modificano con il cambiare della sensibilità della società e devono essere considerati nel design dei giochi per evitare controversie.⁴³

Angela Schwarz, nel saggio *Quarry-Playground-Brand*, propone di adottare i tre termini presenti nel titolo per descrivere gli usi della storia nei videogiochi. "Quarry" e "brand" rappresentano gli estremi di uno spettro, al centro del quale si trova il concetto di "playground". Con quarry si intende la netta separazione tra elementi storici e le meccaniche, in poche parole l'uso solamente decorativo della storia, un concetto che ha notevoli somiglianze con la modalità antiquaria e il deployment dell'autenticità in prestito di Metzger e Paxton. Con brand non si intende il termine per come è usato in campo di marketing, ma piuttosto una concezione della storia come qualcosa di riconoscibile, su cui il pubblico ha già delle aspettative e dei preconcetti che devono essere soddisfatti. I giochi che usano la storia come brand tendono a rispecchiare i valori sociali del momento del design piuttosto che quelli del periodo storico in cui sono ambientati e, ciononostante, dichiarano la loro autenticità

42 *Ivi*, pp. 17-22.

43 *Ivi*, pp. 22-25.

attraverso l'uso di documenti reali o l'aiuto degli storici. Anche in questo caso ci sono elementi riconducibili a numerosi deployment: immaginazione composita, legittimazione, wishstory. Playground indica tutto ciò che si trova tra quarry e brand, cioè la varietà, la creatività e la libertà dell'utilizzo della storia. Per Schwarz la quintessenza del gioco come playground è la serie *Assassin's Creed*, dal cui slogan prende lo stesso termine playground. In questo concetto rientrano i giochi dal carattere specificamente educativo, ma anche tutti quei giochi che vogliono prendere posizioni critiche rispetto alla storia dominante e alla sua visione ristretta del mondo. Spesso i giochi che usano la storia come playground tendono a presentare personaggi o eventi che vanno contro le aspettative del pubblico, con l'obiettivo di far nascere delle domande nel giocatore. Ricollegandosi al framework di Metzger e Paxton, si possono notare nel concetto di playground somiglianze con la modalità critica e con il deployment della provenienza storica.⁴⁴

Adam Chapman propone il proprio framework in *Digital Games as History. How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*. Rifacendosi alle riflessioni di Rosenstone riguardo al film storico e a quelle di Uricchio sulla simulazione come storia speculativa, Chapman afferma che i videogiochi storici devono essere considerati un nuovo modo di fare storia, al pari di un saggio in forma scritta. Questa disciplina, per cui propone il nome di "storioludia" (sul calco di storiografia), presuppone l'esistenza sia di uno storico-sviluppatore che di uno storico-giocatore, e permette un rapporto con la storia diverso da quello possibile tramite qualunque altro medium. Occorre quindi analizzare un videogioco secondo le sue specificità e smettere di paragonarlo alla forma scritta, come se questa fosse la sola e autentica forma della storia. Il framework di Chapman considera i giochi storici come facenti parte di uno spettro con agli estremi due diversi stili di simulazione. Il primo è la simulazione realistica, che mira a rappresentare il passato così come appariva agli agenti storici del periodo. Questo tipo di simulazione fa affidamento soprattutto alla rappresentazione audiovisiva, attraverso la quale vengono comunicate la maggior parte delle informazioni sulla storia, e alla fedeltà ai dettagli, utilizzando anche le tecniche del realismo cinematografico. La simulazione realistica tende a focalizzarsi su un personaggio principale o su un piccolo gruppo, attraverso il quale viene vissuto il passato. Per tutte queste caratteristiche, esse risultano più facilmente interpretabili dai giocatori, abituati a decodificare altri medium audiovisivi come televisione e cinema. Rifacendosi allo storico Alun Munslow,

44 Schwarz A., *op. cit.*, pp. 25-45.

Chapman riconduce la simulazione realistica alla storia di tipo ricostruzionista, che vede il passato come direttamente accessibile tramite i reperti e le fonti storiche, la storia come una scienza oggettiva e priva di ideologia e dove il ruolo dello storico-sviluppatore viene minimizzato. Collegandoci ai framework esaminati in precedenza, è possibile notare come la simulazione realistica di Chapman coincida con il livello della rappresentazione di Frasca e, quindi, con i segni di superficie del modello cybermedia.⁴⁵

Il secondo tipo di simulazione è quella concettuale. Essa non mira a rappresentare realisticamente il passato, ma piuttosto a spiegare come esso funziona. La rappresentazione è astratta, con l'ampio uso di mappe, interfacce, unità ed edifici che assomigliano a pedine di un gioco da tavolo. La storia in questi giochi è ricostruita attraverso la loro retorica procedurale. Gli sviluppatori delegano le informazioni storiche alle meccaniche piuttosto che alla grafica, aumentando di molto la complessità degli scenari e del gameplay. Il giocatore non viene posto nei panni di un agente storico, ma in quelli di uno storico, che osserva avvenimenti di scala macroscopica e ha a disposizione un gran numero di dati su ogni aspetto del passato. Chapman collega la simulazione concettuale alla storia di tipo costruzionista di Munslow, cioè a una storiografia che presenta delle teorie su come i fatti siano strutturati tra loro e dove il ruolo dello storico-sviluppatore e del giocatore-sviluppatore vengono enfatizzati.⁴⁶

Come si evince dalle teorizzazioni fin qui esposte, tratte sia dai game studies che dai più specialistici historical game studies, le potenzialità ideologiche di un videogioco storico sono delegate principalmente a due tipi di discorsi: da un lato c'è la retorica procedurale, il linguaggio proprio del medium videoludico, che immette valori politici, sociali e culturali nel sistema di regole; dall'altro c'è la rappresentazione audiovisiva, che emerge dalla simulazione e contribuisce al suo significato finale, ma che segue la retorica della narrativa, del cinema e delle immagini. Si tratta di due livelli di significazione che solitamente lavorano insieme in armonia. In alcuni casi, però, avviene quello che il critico Clint Hocking ha definito "dissonanza ludonarrativa". Nei videogiochi dove questo avviene i significati espressi dalla retorica procedurale e quelli espressi dalla rappresentazione audiovisiva entrano in contrasto, contraddicendo l'uno il discorso dell'altro.⁴⁷

45 Chapman Adam, "3 Simulation Styles and Epistemologies", in Chapman Adam, *Digital Games as History. How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*, Routledge, New York, 2016.

46 *Ibidem*.

47 Hocking Clint, *Ludonarrative Dissonance in Bioshock*, 07/10/2007, https://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html (consultato il 06/12/2021).

Nei successivi capitoli della tesi verranno usati i termini simulazione e rappresentazione per indicare rispettivamente il livello di significazione che utilizza la retorica procedurale e quello che usa una retorica narrativa e audiovisiva. Anche se l'analisi verrà condotta principalmente a livello della simulazione, e quindi della retorica procedurale, verrà di frequente fatto riferimento anche a quello della rappresentazione a esso complementare.

CAP. 3 GIOCARE ALLA GUERRA

Guerra e giochi hanno una lunga storia comune sottolineata dall'esistenza del termine "wargame", nato sul calco di *kriegsspiel*, un tipo di simulazione militare da tavolo sviluppato tra il diciottesimo e il diciannovesimo secolo dall'esercito prussiano. Il concetto, però, risale ad ancora prima. Almeno dal tempo dei Romani i comandanti hanno usato delle simulazioni con sabbia e pedine per elaborare strategie da applicare poi sul campo di battaglia. Alcuni antichi giochi strategici come il *wei hai*, antenato del *go*, e il *chaturanga*, antenato degli *scacchi*, sono nati invece come astrazioni di conflitti militari, con due schieramenti che si fronteggiano cercando di eliminare le pedine avversarie. Nel corso dei secoli i wargames sono stati usati sia come forme di intrattenimento che come strumenti per affinare le tattiche militari, una doppia natura che è stata trasmessa anche alle loro versioni videoludiche, i videogiochi strategici e gli sparatutto. Il caso più noto è forse quello di *America's Army*, una serie di sparatutto realizzati dal 2002 dall'esercito statunitense come strumento di reclutamento usando l'*Unreal Engine*, un noto motore di gioco.⁴⁸

1. Da *Civilization* a *Colonization*. Conquista e giochi di strategia

I giochi strategici, come evidenziato da Rochat e Schwarz, costituiscono la maggioranza dei giochi storici. Il capostipite del genere, o almeno il titolo che lo ha portato alla ribalta, è *Sid Meier's Civilization*, sviluppato nel 1992. Il gioco permette al giocatore di ricreare la storia dell'umanità guidando una singola civiltà dalla barbarie dell'età del bronzo a un futuro ipertecnologico in cui i viaggi interplanetari sono all'ordine del giorno. Nel primo titolo della serie il giocatore ha tre diverse condizioni di vittoria tra cui scegliere: riuscire a sopravvivere fino all'anno 2020; riuscire a conquistare tutti gli insediamenti avversari; riuscire a lanciare un razzo spaziale e a raggiungere per primo il sistema solare più vicino. Le successive iterazioni del gioco includono ulteriori condizioni di vittoria alternative: vittoria diplomatica, ottenuta venendo eletti a presiedere l'Organizzazione delle Nazioni Unite; vittoria culturale, ottenuta in maniera diversa in base al titolo; vittoria di dominio, inteso sia come dominio politico che culturale, ottenuta con l'aver una certa percentuale della popolazione mondiale entro i confini della propria influenza.⁴⁹ La caratteristica principale del titolo è la presenza di un tech tree, un diagramma che contiene le innovazioni tecnologiche, politiche, sociali e religiose sulle quali il giocatore può scegliere di investire le proprie risorse. Tali innovazioni sono

48 Smith Roger, "The Long History of Gaming in Military Training", *Simulation & Gaming*, 2010, vol. 41, n. 1, pp. 6-19.

49 <https://civilization.fandom.com/wiki/Victory> (consultato il 09/12/2021).

legate tra loro attraverso rapporti di causa ed effetto che ripercorrono lo sviluppo delle varie epoche storiche: antichità, medioevo, modernità, ecc. Il giocatore può inoltre accedere alla Civildopedia, un'enciclopedia interna al gioco che fornisce informazioni storiche sulle innovazioni presenti nel tech tree. Le meccaniche principali di *Civilization* sono ben descritte dal termine "4X", usato per indicare il sottogenere di cui esso fa parte. Coniato da Alan Emrich in una recensione di *Master of Orion* per la rivista *Computer Gaming World*, le quattro x indicano le azioni che compongono il core loop del gameplay: "explore", "expand", "exploit" ed "exterminate" (esplora, espandi, sfrutta e stermina).⁵⁰ È difficile non notare il legame tra questo tipo di meccaniche e il funzionamento di altri sistemi: quelli dello stato nazionalista e dell'economia capitalista. Kacper Poblocki, in *Becoming-state: The biocultural imperialism of Sid Meier's Civilization* argomenta come il gioco, sotto la pretesa abbastanza neutrale di simulare le tappe della civilizzazione umana, tenda invece a universalizzare il modello di civilizzazione occidentale e soprattutto statunitense. Il tech tree richiama un'idea borghese di progresso e tutte le condizioni di vittoria richiedono al giocatore un'ottimizzazione della produttività delle risorse del gioco ottenibile solo ripercorrendo le tappe degli Stati Uniti d'America. Non è un caso che una delle possibili condizioni di vittoria si richiami alla famosa corsa allo spazio degli anni della Guerra Fredda, notoriamente vinta dagli Stati Uniti con l'allunaggio dell'Apollo 11 nel 1969. Il clima politico della Guerra Fredda influenza anche il gameplay nella parte finale del gioco, in cui alla nazione controllata dal giocatore se ne oppone un'altra altrettanto grande. Ogni civiltà possiede inoltre due caratteristiche, sotto forma di aggettivi, che dettano il loro comportamento quando esse sono controllate dall'intelligenza artificiale. Nei primi titoli della serie queste caratteristiche tendono a rispecchiare stereotipi diffusi, che però verranno progressivamente corretti nei successivi titoli.⁵¹

Più in generale, Rolf Nohr afferma che i giochi strategici applicano determinati schemi ideologici in campo geopolitico, naturalizzandoli. I paradigmi più diffusi sono due. Il primo è la visione della nazione come un organismo che, crescendo, necessita di un sempre maggiore spazio per sopravvivere. È il concetto che sta dietro al "Lebensraum", lo spazio vitale di un popolo, sviluppato in Germania e reso tristemente famoso per essere entrato a far parte dell'ideologia nazionalsocialista. Il secondo paradigma è quello dello "Scontro di civiltà",

50 Emrich Alan, "Microprose' Strategic Space Opera is rated XXXX!", *Computer Gaming Magazine*, n. 110, 1993, pp. 92-93.

51 Poblocki Kacper, "Becoming-state: The biocultural imperialism of Sid Meier's Civilization", in *Focaal—European Journal of Anthropology*, n. 39, 2002, pp. 165-169.

un'espressione che deriva dal libro *The Clash of Civilizations and the Remaking of World Order*, scritto da Samuel P. Huntington nel 1996. Esso consiste nella sostituzione dell'identità culturale a quella nazionale come motore dei conflitti dopo la fine della Guerra Fredda, riproponendo però al contempo una contrapposizione tra più blocchi omogenei, una visione che mal si concilia con la complessità, ibridità e irriducibilità di concetti come cultura e nazione.⁵²

I giochi storici di genere strategico 4X sono stati analizzati anche per la loro rappresentazione e simulazione del sistema coloniale. Rebecca Mir e Trevor Owens si sono concentrati su *Sid Meier's Civilization IV: Colonization*, remake di *Sid Meier's Civilization* del 1994, un gioco che tratta della conquista dell'America da parte di una potenza europea a scelta del giocatore. In particolare Mir e Owen si soffermano sulla retoriche procedurali utilizzate dal gioco per simulare le popolazioni native. A differenza di *Civilization*, *Colonization* impone al giocatore un solo percorso per vincere la partita: colonizzare l'America, ribellarsi dalla madrepatria e dichiarare la propria indipendenza. Nella versione ufficiale del gioco non è possibile prendere il comando di uno dei popoli nativi, ma soltanto degli invasori europei. Tramite una piccola modifica al codice è possibile rendere i nativi giocabili, ma essi risultano comunque privi di molte delle abilità possedute dai popoli giocabili ufficialmente. Questo avviene perché, a livello di codice, il gioco suddivide i popoli in normali, nativi ed europei. I popoli normali possiedono tutte le abilità necessarie per rendere il gameplay interessante e divertente, abilità che invece vengono rimosse per i popoli contrassegnati dall'etichetta "isNative". Quello che è interessante notare è che *Colonization* utilizza lo stesso motore di gioco di *Civilization IV*, a cui sono state volutamente apportate determinate limitazioni come, appunto, quella di considerare i popoli nativi, a livello di retorica procedurale, altro rispetto alla normalità dei colonizzatori. Questo trattamento di parte dei nativi è sottolineato da un'altra meccanica. Ogni leader di una popolazione di *Colonization* è dotato di determinati tratti che forniscono bonus alle statistiche di gioco. I tratti dei leader nativi, però, forniscono esclusivamente bonus ai colonizzatori europei. A differenza di *Civilization*, dove ogni cultura è monolitica e non risente dell'influenza di quelle vicine, in *Colonization* esistono poi numerose meccaniche che regolano le interazioni tra nativi e colonizzatori. I colonizzatori possono scambiare con i nativi cavalli e armi da fuoco, permettendo ai nativi di potenziare il proprio esercito. È inoltre possibile far addestrare i colonizzatori negli insediamenti nativi e viceversa. Ma mentre i

52 Nohr Rolf F., "Strategy Computer Games and Discourses of Geopolitical Order", in *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, vol. 4, n. 2, 2010, pp. 181-195.

colonizzatori educati tra i nativi mantengono inalterata la propria identità etnica e culturale, i nativi educati tra i colonizzatori diventano in una prima fase nativi convertiti, identificati dall'abbigliamento europeo e una piuma sul capo, per poi trasformarsi successivamente in un colone bianco, indistinguibile da quelli originari dall'Europa. Quello che viene simulato qui è l'assimilazione culturale dei nativi attraverso l'educazione occidentale, una pratica portata avanti dal sistema scolastico statunitense fino al 1968.⁵³

Tobias Winnerling analizza invece la serie *ANNO* affermando che, presentandosi come un simulatore economico e non militare, la serie è riuscita ad allontanare da sé ogni critica sulla questione coloniale. La serie ha inizio nel 1998 con *ANNO 1602: Erschaffung Einer Neuen Weltin* in cui l'obiettivo del giocatore è colonizzare un arcipelago caraibico e sfruttarne commercialmente le risorse. Winnerling collega l'assenza dell'elemento militare e il focus sull'economia con il clima politico dei paesi di lingua tedesca tra gli anni novanta e i duemila. La retorica usata all'interno del gioco è quella della terra vergine, disabitata prima dell'arrivo degli europei e che tramite il loro duro lavoro raggiunge le proprie potenzialità produttive. Le popolazioni native, dove presenti, sono utili nelle fasi iniziali del gioco per scambiare merci. A differenza di quelli del giocatore, gli insediamenti dei nativi non cambiano e non si evolvono con il passare del tempo. Le meccaniche del gioco spingono inoltre il giocatore a radere al suolo questi insediamenti e a creare nelle zone così liberate nuovi insediamenti che è possibile potenziare e da cui è possibile trarre maggior profitto. La serie *ANNO*, e per analogia altre serie simili, vengono definite da Winnerling «dissimulazioni storiche che oscurano le dure realtà storiche che mettono in scena trasformandole in fantasie coloniali luccicanti, ben rifinite e perfettamente funzionanti senza neanche ammettere di farlo».⁵⁴

PeaceMaker

Dopo aver dato uno sguardo a una panoramica delle retoriche procedurali usate per trattare le relazioni tra le nazioni, verrà adesso posta l'attenzione su un contro-esempio in grado di mostrare una diversa direzione delle simulazioni strategiche a sfondo storico-politico. Si tratta di *PeaceMaker*, un serious game sviluppato da ImpactGames nel 2007. Questo videogioco esplora un episodio della storia contemporanea, il conflitto israelo-palestinese, che si protrae da almeno un secolo. La prima differenza che si nota tra questo titolo e i giochi strategici

53 Mir Rebecca e Owens Trevor, "Modeling Indigenous Peoples: Unpacking Ideology in Sid Meier's Colonization", in Elliott Andrew B.R. e Kapell Matthew Wilhelm (a cura di), *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*, Bloomsbury, 2013, pp. 93-102.

54 Winnerling Tobias, "How to Get Away with Colonialism. Two decades of discussing the ANNO Series", in Lorber Martin e Zimmermann Felix (a cura di), *History in Games. Contingencies of an Authentic Past*, Transcript, Bielefeld, 2020, pp. 221-236.

precedentemente nominati riguarda l'obiettivo del gioco e le condizioni di vittoria. Il giocatore indossa i panni del presidente della Palestina o di Israele e il suo scopo non è quello di vincere il conflitto, ma piuttosto quello di riuscire a risolverlo in maniera pacifica, tramite politiche interne e strumenti diplomatici. Il gioco presenta due statistiche principali, che variano in base a quale paese si sceglie di controllare. I due punteggi possono variare da un massimo di 100 a un minimo di -100. Si vince se il giocatore raggiunge il massimo in entrambi i punteggi, mentre per perdere la partita è sufficiente raggiungere un valore uguale o inferiore a -50 in uno qualunque dei due punteggi. Se il giocatore controlla Israele i due punteggi indicano l'approvazione israeliana e l'approvazione palestinese. Se invece il giocatore controlla la Palestina i due punteggi indicano l'approvazione nazionale e l'approvazione mondiale, che include anche Israele. Oltre a queste due macro-statistiche, il giocatore ha a disposizione anche delle statistiche secondarie che forniscono informazioni sui rapporti tra il presidente e singoli gruppi o stati che vanno a influenzare i due tipi di approvazione. A queste statistiche si aggiungono anche i sondaggi, che è possibile monitorare per verificare se determinati problemi si incrementano o diminuiscono nel tempo. Il giocatore ha inoltre a disposizione una mappa che rappresenta il territorio conteso, in cui in maniera casuale appaiono eventi di gioco basati su notizie reali, spesso con il supporto di immagini e video tratti dalla cronaca. Il meccanismo di gameplay principale è costituito dalle azioni che il giocatore può intraprendere. Queste si dividono nelle tre categorie di sicurezza, politica e costruzione, e variano in base all'autonomia politica del paese che si controlla, con Israele che possiede una maggiore varietà di opzioni. Ogni azione ha come effetto quello di influenzare positivamente alcune statistiche e negativamente altre. Il risultato è un gioco a somma zero che richiede al giocatore di bilanciare un alto numero di prospettive a volte divergenti.

L'approccio utilizzato è simile a quello di due giochi strategici degli anni ottanta, *Hidden Agenda* e *Balance of Power*. Il primo, realizzato nel 1988 con la consulenza del giornalista Eric Ehrmann, simula la situazione politica di un immaginario stato dell'America latina durante il primo mandato del governo successivo alla caduta di una dittatura. In esso il giocatore, nel ruolo di neo-eletto presidente, ha il compito di prendere decisioni politiche basandosi sui suggerimenti dei ministri da lui scelti, sui rapporti ufficiali, sulle statistiche nazionali e su consulenze esterne, nel frattempo giostrandosi tra le pressioni dell'economia, dei partiti e delle classi sociali. L'accuratezza e la profondità con cui il gioco mostra il concreto funzionamento del lavoro politico è tale da venire utilizzato ancora oggi dagli Stati

Uniti per addestrare diplomatici, agenti della CIA e della DEA.⁵⁵ Il secondo è invece uno dei primi giochi strategici dichiaratamente pacifisti. Sviluppato nel 1985, esso pone il giocatore nel ruolo di presidente degli Stati Uniti o di segretario generale dell'Unione Sovietica con lo scopo di migliorare le condizioni del proprio paese senza rinunciare alla posizione di superpotenza, rappresentata dal punteggio di prestigio internazionale. La sfida consiste nel raggiungere tale scopo senza incorrere in una guerra nucleare, che in questo gioco equivale a un'immediata sconfitta. *PeaceMaker* unisce l'attenzione per la politica interna di *Hidden Agenda* a quella per le relazioni con l'estero di *Balance of Power*, ma la sua retorica procedurale si muove in una direzione diversa dagli altri due titoli. Come confermato dal designer sul blog di ImpactGames, il gioco si propone di simulare come unica soluzione possibile la cosiddetta "Two-state solution", ovvero il riconoscimento di Israele e Palestina come due stati indipendenti. L'intento dietro a questa scelta è, chiaramente, quello di delineare i possibili passaggi per una soluzione pacifica del conflitto, ma questo è solo uno degli obiettivi del gioco.⁵⁶ L'altro, più pertinente alla presente ricerca, è quello di spiegare tramite il gameplay i problemi che si frappongono a questa soluzione pacifica, in modo che il giocatore possa farsi un'idea più accurata della situazione storica e geo-politica in cui questo conflitto è calato. Come è stato già menzionato, le azioni che è possibile intraprendere cambiano in base a quale dei due paesi si sceglie di comandare. Quali azioni sono accessibili, quali sono bloccate, quali sono disponibili a un paese piuttosto che all'altro riflettono appunto le problematiche più pressanti. La Palestina, ad esempio, all'inizio della partita non ha denaro da spendere per nessuna iniziativa e deve dipendere perciò da investimenti esteri. È divisa poi da contrasti interni tra le due fazioni di Hamas e Fatah su quali obiettivi politici perseguire e con quali strategie. Alcuni ambiti di intervento, come l'istruzione pubblica, le sono preclusi perché sotto giurisdizione israeliana. Per sbloccare tali ambiti è quindi necessario raggiungere prima un buon punteggio nei rapporti con Israele. Dalla parte israeliana i problemi principali sono invece quelli del garantire la sicurezza nazionale di fronte agli attentati terroristi, di mobilitare l'opinione pubblica in favore della pace e di limitare l'influenza delle frangie di estrema destra.

Nell'ottica di promuovere una visione del conflitto che fosse la meno parziale possibile, *PeaceMaker* permette inoltre al giocatore di mantenere contemporaneamente sul dispositivo i

55 Aycock Heidi E. H., "Get Real", in *Compute!*, November 1989, pp. 96; Uricchio W., *op. cit.*, pp. 330.

56 Burak Asi e Sweeney Tim, *Design Assumptions (repost)*, <http://www.impactgames.com/blog/2007/02/25/design-assumptions-repost/> (consultato il 10/12/2021).

salvataggi di entrambe le possibili sessioni di gioco, spingendo quindi il giocatore a fare esperienza della complessa vicenda da entrambi i punti di vista.

A livello di rappresentazione, come scritto precedentemente, nel gioco viene fatto un massiccio uso di filmati e notizie reali. La mappa, a differenza degli strategici 4X, non rappresenta un territorio da esplorare e conquistare, ma invece un insieme frammentato di città e comunità, ognuna con le sue particolarità. È possibile interagire con le singole aree della mappa, ma tale azione permette al giocatore soltanto di ottenere alcune informazioni aggiuntive come il loro nome, la loro appartenenza nazionale, la loro popolazione, e la loro descrizione. Tra le opzioni è inoltre possibile visualizzare una cronologia delle varie tappe del conflitto, dal Mandato britannico della Palestina instaurato nel 1920 fino ai primi anni 2000.

2. La tragedia della Grande Guerra e la vita in trincea

La Seconda Guerra Mondiale, come abbiamo visto nelle analisi di Hammar e Rochat, è uno scenario molto presente nei videogiochi. La Prima Guerra Mondiale, invece, lo è di meno. Andrew Wackerfuss, nel 2013, censisce circa 42 giochi ambientati durante la Grande Guerra, 24 dei quali risultano essere simulatori di battaglie aeree. Un fatto abbastanza strano, perché se è vero che la Prima Guerra Mondiale è stato il primo conflitto nel quale sono stati usati gli aeroplani, il loro ruolo è stato però, in realtà, marginale. Un uso massiccio dei bombardamenti aerei avverrà infatti solo nella Seconda Guerra Mondiale. La spiegazione che fornisce Wackerfuss è che le battaglie aeree permettono una rappresentazione del conflitto diversa da quella presente nella memoria popolare. Il combattimento aereo è visto come un'impresa epica ed elitaria, che si contrappone alla barbarie della guerra di trincea. Si pensi, ad esempio, alla dimensione leggendaria di un aviatore come il Barone Rosso, per il quale la pratica del "dogfight", cioè del duello tra aeroplani, assume i connotati più di uno scontro tra nobili cavalieri medievali che del sanguinoso massacro della guerra reale.⁵⁷ Adam Chapman prosegue la riflessione di Wackerfuss. Mentre nel caso della Seconda Guerra Mondiale è presente nella memoria collettiva una chiara narrativa epica che vede opporre al Male dell'Asse il Bene degli Alleati, ciò non è avvenuto con la Prima Guerra Mondiale. La cornice narrativa che è stata assegnata a questo conflitto è invece quella della tragedia, le cui vittime sono i soldati, indipendentemente dalle fazioni, mandati a morire nelle trincee. Da qui lo scarso appeal di questa guerra per i videogiochi mainstream che, anche quando ne utilizzano

⁵⁷ Wackerfuss Andrew, "This Game of Sudden Death": Simulating Air Combat of the First World War", in Elliott Andrew B.R. e Kapell Matthew Wilhelm (a cura di), *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*, cit., pp. 233-246.

l'ambientazione, tendono a evitare la rappresentazione tragica e allontanano il più possibile il punto di vista dalle trincee. Questo avviene o, come scritto da Wackerfuss, simulando eroiche battaglie aeree oppure, aggiunge Chapman, attraverso il distaccamento offerto dai giochi strategici, in cui i soldati non sono altro che pedine, risorse da gestire, numeri.⁵⁸

WWI Medic

I giochi che affrontano il lato tragico della Prima Guerra Mondiale sono, quindi, pochi. Un esempio proveniente dal mondo indie è *WWI Medic*, un gioco in stile arcade realizzato nel 2004 da 12 Bay Games, team formato dai due fratelli Tarn e Zach Adams. Il gioco, in una pixel art molto semplice, simula l'esperienza di un medico della Triplice Intesa al fronte. Nella parte superiore della schermata di gioco è posizionata una schiera di soldati nemici, mentre nella parte inferiore quella dei compagni d'armi del giocatore, separate dalla terra di nessuno del campo di battaglia. Il giocatore può muoversi per tutto il campo e il suo obiettivo è medicare più soldati possibile, facendo a gara con i medici tedeschi per guadagnare un high score finale. Questo compito si rivela però quasi impossibile, tra le raffiche di proiettili provenienti da entrambe le parti e i frequenti bombardamenti. Gli effetti sonori sono inoltre particolarmente fastidiosi, contribuendo a rendere efficacemente la confusione e la cacofonia del fronte. *WWI Medic* utilizza quella che Ian Bogost definisce "retorica del fallimento". Questa è un tipo particolare di retorica procedurale che critica un sistema dimostrando come esso non funzioni, cioè attraverso un gioco dove non è possibile raggiungere l'obiettivo finale e, quindi, vincere la partita. Questo tipo di gioco equivale a una versione videoludica della tragedia che, come abbiamo visto, è la modalità primaria con cui viene solitamente rappresentata la Grande Guerra.⁵⁹

Valiant Hearts: The Great War

Un gioco mainstream che tratta la Prima Guerra Mondiale come una materia complessa e sfaccettata è *Valiant Hearts: The Great War*. Realizzato da Ubisoft Montpellier e pubblicato in corrispondenza alle celebrazioni del centenario dell'inizio del conflitto, il gioco racconta le storie di quattro persone di diverse nazionalità che si incrociano durante la guerra nel fronte occidentale. Karl, un tedesco che vive in Francia, è costretto a lasciare la moglie e il figlio per combattere per la Germania. Emile, il suocero francese di Karl, è costretto anche lui a lasciare figlia e nipote a causa della leva obbligatoria. Freddie, un volontario afroamericano, si è

58 Chapman Adam, *It's Hard to Play in the Trenches: World War I, Collective Memory and Videogames*, <http://gamestudies.org/1602/articles/chapman> (consultato il 13/01/2022).

59 Bogost I., *op. cit.*, pp. 84-89.

arruolato con l'obiettivo di vendicarsi di un comandante tedesco responsabile della morte della moglie. Anna, una veterinaria belga, percorre invece il fronte occidentale alla ricerca del padre, un ingegnere rapito dall'esercito tedesco. A essi si aggiunge anche un quinto personaggio, Walt, un cane paramedico.

Il gioco è suddiviso in quattro capitoli, che raccontano ognuno una delle fasi della guerra tra il 1914 e il 1917, ed è accompagnato da un menu pieno di informazioni aggiuntive e facoltative sugli avvenimenti rappresentati: la leva, l'addestramento, la prigionia, la vita in trincea, le azioni di combattimento, le città devastate e le vittime civili. Le azioni e le situazioni dei personaggi vengono sempre rapportate alla macrostoria della Grande Guerra attraverso una voce narrante impersonale, che introduce ogni livello spiegando brevemente in quale fase del conflitto ci si andrà a trovare.

Il primo livello vede il giocatore indossare i panni di Emile durante i vari passaggi che da civile lo trasformano in soldato: l'esame medico, l'indossare l'uniforme e infine l'addestramento, che funge anche da tutorial per alcuni comandi di gioco. La prima azione di gioco al fronte consiste nel seguire il comandante in una carica militare verso le linee nemiche. In pochissimo tempo la carica viene decimata dall'artiglieria nemica. Emile viene ferito e fatto prigioniero dai tedeschi, che lo costringono a cucinare per le truppe. Sin dall'inizio, quindi, la retorica procedurale del gioco punta a smontare una narrazione epica della guerra dimostrandone l'inefficacia.

Dal punto di vista della simulazione, il gioco utilizza principalmente le meccaniche di un'avventura grafica punta-e-clicca, cioè la possibilità di raccogliere oggetti e di usarli con l'ambiente per risolvere degli enigmi logici. Sono presenti anche alcune meccaniche collegate ai giochi d'azione, che richiedono l'uso dei riflessi e la capacità di stabilire la traiettoria di alcuni oggetti che è possibile lanciare. Ogni personaggio è inoltre dotato di un'abilità diversa. Freddie è in grado di tagliare le barriere di filo spinato e di guidare un carro armato, Emile è in grado di scavare e creare cunicoli. Anna è in grado di guidare un'automobile e di soccorrere un ferito attraverso una meccanica di tipo rhythm game. Nel primo caso l'autovettura controllata dal giocatore deve evitare gli ostacoli che appaiono sulla strada a tempo delle battute di opere di musica classica. Nel secondo caso il giocatore deve premere i tasti che vede sullo schermo al ritmo sempre più veloce dei battiti di un cuore, reso visivamente dalle onde di un elettrocardiogramma. Inoltre, nei livelli in cui è presente, il cane Walt costituisce un'ulteriore abilità per il giocatore. Il giocatore può infatti impartirgli ordini per farlo

muovere, fargli raccogliere o trasportare oggetti e persone, fargli azionare leve o distrarre nemici. Tutte queste meccaniche sono funzionali a raccontare ognuna un elemento della vita al fronte o particolari avvenimenti reali. Partendo dall'ultimo, il cane Walt simula l'utilizzo al fronte dei "mercy dogs", cani addestrati al soccorso e al conforto dei soldati feriti o moribondi. L'azione ripetitiva e precisa richiesta dalla pressione dei tasti in corrispondenza di un ritmo sempre più accelerato simula invece la condizione stressante sotto cui i medici erano costretti a lavorare in guerra. Questo diventa particolarmente evidente nel penultimo livello, in cui Anna, e tramite lei il giocatore, è chiamato a salvare la vita di uno degli altri personaggi principali attraverso una serie estenuante, quasi infinita, di sequenze di gioco sempre più difficili. L'abilità di Emile viene sfruttata a pieno nel livello ambientato a Vauquois, una collina francese piena di tunnel scavati da entrambi gli schieramenti. Quella di Freddie, invece, viene inaugurata nello scenario della battaglia della Somme, che segnò la prima apparizione dei carri armati inglesi. Anche la meccanica punta-e-clicca e i puzzle logici rispondono a questa stessa esigenza. Ad esempio nel livello ambientato a Ypres, località tristemente celebre per l'uso di armi chimiche da parte dell'esercito tedesco, il puzzle logico da risolvere è come manomettere le condutture del gas per renderle fuori uso. La meccanica tipica delle avventure grafiche, quella dei puzzle di oggetti, risulta particolarmente efficace nel simulare la vita quotidiana nelle trincee e nei campi di prigionia, ambienti in cui la ristrettezza dei rifornimenti costringeva spesso al baratto o all'uso di soluzioni creative a problemi pratici. In un livello, ad esempio, Karl si trova in un campo di prigionia e ha bisogno di alcuni oggetti per evadere. Per ottenerli dovrà fare dei favori a guardie e ad altri prigionieri. In un altro, Emile deve procurarsi una penna e dell'inchiostro per scrivere una lettera alla figlia. Sono presenti anche alcuni oggetti speciali che non hanno una funzione diretta all'interno del gioco, ma che una volta raccolti compaiono nel menu informativo sotto forma di voci aggiuntive.

Il livelli in cui il giocatore controlla Freddie sono quelli che apparentemente si avvicinano di più alla rappresentazione mainstream della guerra come scontro epico. La sua storia è una storia di vendetta con un nemico ben preciso, il generale barone Von Dorff. I livelli in cui lui è protagonista sono quelli in cui il giocatore incontra più frequentemente cannoni e armi da utilizzare. Lo scontro decisivo con Von Dorff avviene attraverso un duello che inizia come lotta tra carri armati e poi degenera in un incontro di pugilato, in cui Freddie ha finalmente la meglio. Il livello ambientato a Vimy vede poi Freddie avanzare in una vittoriosa offensiva

guidata da un comandante britannico e culminante nel celebrativo issamento della bandiera canadese. L'inconciliabilità di queste due visioni viene rappresentata all'interno del gioco nell'ultimo livello del primo capitolo, ambientato a Reims. Qui Anna, Emile e Freddie inseguono lo zeppelin del barone Von Dorff. Nella fase finale del livello, Freddie attacca il barone e il suo zeppelin, riuscendo infine a farlo precipitare. Ma all'interno di quello stesso zeppelin, come la voce narrante ricorda al giocatore, si trovano sia Karl sia il padre di Anna. Così quella che dovrebbe essere una vittoria si trasforma in una doppia sconfitta.

I livelli finali del gioco approcciano anche argomenti come l'insubordinazione militare, la diserzione e la fucilazione. Anche in questo caso il gioco lo fa utilizzando eventi reali come sfondo, in questo caso la disastrosa offensiva del generale francese Nivelle nel 1917, a Chemin des Dames. Nel livello con questo nome il giocatore deve far avanzare Emile e i suoi commilitoni attraverso un pesante fuoco nemico. Dalle retrovie, un comandante incita i soldati a sciabola tratta e pistola in pugno, in netta opposizione a quanto avviene nel livello di Vimy. Se il giocatore prova ad avvicinarsi al comandante, questo spara a Emile senza battere ciglio, costringendo il giocatore a riprendere la partita dall'ultimo check point. Andando avanti nel livello i commilitoni del giocatore vengono feriti o uccisi uno dopo l'altro. Quando l'ultimo compagno rimasto viene minacciato dal comandante a Emile, e al giocatore, non rimane altra scelta che ribellarsi e colpire il comandante. Il livello finale del gioco racconta l'esito di questa azione: Emile è stato condannato, e il giocatore è invitato ad accompagnarlo nella lunga processione verso il luogo della sentenza. Nonostante l'intero livello richieda solo la pressione di un tasto, quello che indica al personaggio di muoversi verso destra, questo risulta il momento più difficile del gioco. Una difficoltà emotiva che nasce dalla consapevolezza della profonda ingiustizia a cui si assiste inermi.

Dal punto di vista della rappresentazione, la grafica 2D del gioco richiama esplicitamente quella di un fumetto. Non solo i personaggi comunicano tra loro attraverso nuvolette contenenti immagini e simboli, ma anche le cut scene fanno spesso uso di vignette accostate l'una all'altra per illustrare i vari passaggi di un avvenimento. La grafica da fumetto e alcune sequenze di gioco come quelle del rhythm game a tempo di musica classica hanno lo scopo di alleggerire la narrazione, fornendo il giusto bilanciamento ai livelli emotivamente più pesanti, ma senza mai comunque banalizzare gli eventi rappresentati. Il design della tensione narrativa, come confermato dagli stessi autori, è infatti stato il punto di partenza da cui si è

sviluppato il gioco.⁶⁰ In questo senso giocano un ruolo importante i colori utilizzati, tendenti allo scuro, con gli incarnati dei personaggi che assumono varie tonalità di grigio, quasi ad evidenziare come la guerra ne abbia assorbito l'energia vitale. La rappresentazione del fronte richiama inoltre i dipinti di guerra dei fratelli John e Paul Nash, opere tra cui *Oppy Wood, 1917, Evening, We Are Making a New World* e *The Menin Road* (fig. 2), come appare evidente dagli alberi scheletrici e dai fasci di luce solare che penetrano le nuvole grigie (fig. 1).

11-11: Memories Retold

11-11: Memories Retold è un gioco realizzato nel 2018 dalla Digixart sotto la direzione di Yoan Fanise, già game director di *Valiant Hearts*. Ambientato negli ultimi anni della guerra, il gioco presenta alcune somiglianze con quello della Ubisoft, pur distaccandosene in altri punti fondamentali. È un gioco dal carattere più intimista, che presenta al giocatore l'alternanza dei punti di vista di soli due personaggi. Harry Lambert è un giovane e ingenuo canadese che si arruola come fotografo di guerra per farsi bello agli occhi di una ragazza, spinto dal maggiore Barrett, un eroe di guerra che lo prende sotto la sua ala. Kurt Waldner è invece un ingegnere tedesco che si arruola per scoprire cosa è successo al figlio Max, disperso in guerra. Ad essi si aggiungono due animali, una gatta e un piccione, controllabili in alcune brevi sezioni del gioco. I livelli, raggruppati in tre atti, sono introdotti dalla voce narrante di Harry, che racconta gli eventi da un punto indefinito del futuro, o da quella di Kurt, che legge le lettere da lui mandate alla moglie Katrine. Questo avvicina *11-11* al carattere della microstoria, con una focalizzazione maggiore sulle storie personali influenzate dalla guerra. Harry Lambert costituisce, tra i due co-protagonisti, il personaggio principale. È il primo personaggio introdotto come narratore e anche il primo che il giocatore controlla. Inoltre, come vedremo più avanti, è anche quello a cui spetta una delle decisioni più importanti negli ultimi livelli di gioco.

Le meccaniche di base sono, come in *Valiant Hearts*, quelle di un adventure game punta-e-clicca, trasposte però in un ambiente tridimensionale. Simile al gioco della Ubisoft è anche la presenza di un apparato informativo facoltativo, sbloccabile sotto forma di cartoline che è possibile trovare e raccogliere nell'ambiente di gioco. Nei primi livelli la meccanica punta-e-clicca è ridotta quasi a mero pretesto per interagire con l'ambiente. A partire dal secondo atto, la meccanica assume però un maggiore significato, poiché in alcuni livelli è possibile controllare più di un personaggio per risolvere gli enigmi logici. Harry e Kurt, in seguito a un

60 #IVIPRODAYS2021 | Lecture di Yoan Fanise (DigixArt), <https://www.youtube.com/watch?v=UC1asoh89N8> (consultato il 13/01/2022).

crollo, si trovano infatti a dover convivere in una porzione dei tunnel sotterranei, dove tra i due soldati nasce una difficile e fragile amicizia. La meccanica simula in questo caso il potenziale positivo della collaborazione, in opposizione a quello distruttivo della guerra. La fragilità della loro relazione è rappresentata dalla barriera linguistica che li divide. I sottotitoli dei dialoghi sono infatti colorati di rosso se uno dei personaggi non parla la lingua in questione. Solo i nomi propri, e anche quelli con qualche difficoltà, riescono a superare questa barriera. Le incomprensioni però sono sempre presenti, e infatti i due personaggi dubitano sempre delle reali motivazioni che spingono l'altro ad agire, condizionati in questo anche dalla retorica di guerra che dipinge il nemico come una bestia assassina senza nessun sentimento. Il loro legame di amicizia è rappresentato metaforicamente da una gatta e un piccione che, rimasti prigionieri sottoterra insieme ai due soldati, decidono poi di rimanere al loro fianco. In particolare, la gatta decide di restare con Kurt, mentre il piccione va con Harry. Ogni personaggio, come in *Valiant Hearts*, possiede anche delle capacità personali. Harry è dotato di una macchina fotografica, con la quale può scattare foto a diversi soggetti. Come obiettivi di missione gli vengono imposti sempre soggetti di carattere propagandistico, ma il giocatore ha la possibilità di scattare fino a sedici foto per livello in totale libertà. Harry può inoltre, dal secondo atto, controllare il piccione per interagire con oggetti troppo lontani. Kurt è invece in grado di riparare e utilizzare radio e strumenti elettronici. È inoltre capace di intercettare suoni e discorsi attraverso le pareti utilizzando un geofono, una sorta di stetoscopio. Queste capacità influenzano la meccanica che regola il modo in cui un personaggio risponde alle lettere inviate al fronte. Quando controlla Kurt, il giocatore può scegliere di quali argomenti scrivere alla moglie e alla figlia. Le opzioni cambiano in base a quello che Kurt ascolta in giro per la trincea o alle interazioni che sceglie di avere con i commilitoni. Quando invece il giocatore controlla Harry, può rispondere a Julia, la ragazza di cui Harry è innamorato, inviando una delle foto a sua scelta tra quelle scattate fino a quel momento. Queste decisioni influenzano come si evolvono i rapporti con i civili rimasti a casa. Queste abilità personali vengono inoltre utilizzate per creare una forte risposta emotiva nel giocatore durante il terzo atto. Kurt, tornato a casa con una licenza, utilizza uno stetoscopio con la stessa meccanica del suo geofono per auscultare il cuore e il respiro della figlia, malata di tubercolosi. Le foto scattate dal giocatore, attraverso Harry, vengono invece utilizzate contro il giocatore stesso in due diversi punti della terza parte. Il primo, e più importante, avviene alla fine del quartultimo livello, e riguarda una delle foto propagandistiche scattate

come obiettivo di una missione nel terzo livello della prima parte, avente come soggetto il maggiore Barrett che punta una pistola alla tempia di un prigioniero tedesco inerme appena prima di ucciderlo. Si scopre che quel prigioniero era in realtà Max, il figlio a lungo cercato da Kurt. Il giocatore è quindi portato a sentirsi complice dei crimini di guerra a cui ha assistito e che ha accettato di celebrare. Questa rivelazione crea inoltre una frattura nell'amicizia dei due personaggi, esacerbata dalle incomprensioni linguistiche. Il secondo punto avviene nel penultimo livello, durante il quale le foto scattate dal giocatore vengono trovate dal maggiore Barrett addosso a Kurt, che le aveva prese a Harry, e usate per accusare Kurt di spionaggio.

Nei momenti salienti, il giocatore ha poi la possibilità di decidere tra due azioni in un quick time event. Nel penultimo livello viene posta a Harry Lambert una scelta decisiva: provare a salvare la vita di Kurt, andato dietro le linee nemiche a confrontare il maggiore Barrett, o tornare in Canada da eroe e sposare Julia. Se si sceglie di tornare a casa, la sorte di Kurt è segnata. Il confronto con Barrett non può che concludersi con la morte dell'ingegnere tedesco, complice anche la barriera linguistica che impedisce sia a Kurt di trovare risposte al di là della violenza, sia a Barrett di capire le ragioni del dolore di Kurt. Harry proseguirà con la sua vita, si sposerà con Julia e un giorno racconterà la vicenda al figlio. Se si sceglie invece di andare in aiuto di Kurt il gioco si conclude in una serie di quick time event che decidono la risoluzione di un stallo alla messicana tra Harry, Kurt e il maggiore Barrett. Ma stavolta la presenza di Harry permette l'esistenza di una qualche forma di dialogo tra le parti. Tra i finali possibili, quelli che includono la morte di uno o di entrambi i protagonisti superano l'unica in cui entrambi si salvano. Nessuno dei finali però si può definire davvero positivo. Anche quello in cui entrambi hanno salva la vita termina comunque con la loro separazione. Kurt viene fatto prigioniero, ma potrebbe tornare presto a casa. Harry invece viene accusato di tradimento e rifiutato da Julia, e racconta la sua vicenda al barista di un pub. Viene così simulata l'idea di una pace frutto delle scelte individuali e che richiede uno sforzo attivo e costante.

Il gioco è costruito sull'attesa della fine della guerra. Ogni livello è introdotto da una data accompagnata da un conto alla rovescia per la fine del conflitto. I livelli finali del gioco sono ambientati, inoltre, proprio nel momento dell'Armistizio di Compiègne, l'11 novembre 1918, a cui l'11-11 del titolo fa riferimento. All'armistizio la guerra finisce, ma non finisce tutto l'assurdo dolore da essa causato, le vite spezzate e le famiglie separate.

La grafica del gioco, realizzata dallo studio di animazione Aardman, è stata ispirata dall'impressionismo e, in particolare, dalle opere di William Turner, Claude Monet e dell'animatore russo Aleksandr Petrov, utilizzatore della tecnica di olio su vetro.⁶¹ L'impressionismo è lo stile che più di tutti è associato alla Belle Époque, il periodo di pace e progresso europeo brutalmente interrotto, appunto, dalla Prima Guerra Mondiale. Il suo utilizzo assume quindi un tono amaro e tragico, non perfettamente allineato con lo spirito del tempo. Rappresenta soprattutto la mentalità ingenua di Harry, che entra in guerra soltanto per indossare l'uniforme, imbottito della propaganda bellica sognando di diventare un eroe. Lo stile impressionista, con la sua sfocatezza, è inoltre adatto a rendere visivamente il carattere un po' confuso dei ricordi. Come si evince dal titolo e dalla voce narrante di Harry, infatti, gli eventi giocati sono configurati come una memoria che viene ricordata e raccontata parecchio tempo dopo i fatti.

In *11-11* è, poi, anche lo spazio a raccontare. La tridimensionalità permette al giocatore di occupare fisicamente spazi carichi di significato. Le trincee anguste e fangose di Vimy e quelle spettrali, coperte da una coltre di gas velenoso a Passchendaele, vicino a Ypres. Ma gli spazi più emotivamente carichi sono quelli che attraversa Kurt alla ricerca del figlio, tra la speranza che questo sia ancora in vita e la paura di trovarlo morto. È questo il caso di un livello della seconda parte, intitolato appunto Vita e Morte, ambientato in un cimitero di guerra dove viene richiesto al giocatore di leggere uno per uno i nomi sulle croci di legno. Il livello successivo è ambientato invece in un campo di battaglia della Somme, ricoperto di prati di papaveri rossi. La sua bellezza assume un significato tragico attraverso una delle note informative facoltative, che spiega come quei fiori rigogliosi siano l'effetto della fertilizzazione del terreno causata dai cadaveri dei soldati caduti. È in questo campo che Kurt deve cercare ancora una volta il figlio, leggendo una per una le piastrine identificative sui corpi che incontra.

3. Un'altra Seconda Guerra Mondiale: il nazifascismo e la Resistenza

Come abbiamo già visto, la Seconda Guerra Mondiale è l'evento storico più utilizzato nei videogiochi. Questo ha portato a una certa standardizzazione del punto di vista adottato per la sua rappresentazione, condivisa anche con altre forme della cultura di massa. Andrew J. Salvati e Jonathan M. Bullinger chiamano questo punto di vista standardizzato una

61 *11-11: Memories Retold - Vlog #2: A Living Painting*, <https://www.youtube.com/watch?v=Bwr6tD0bo2U> (consultato il 13/01/2022).

“autenticità selettiva”, e questa particolare forma di autenticità selettiva “BrandWW2”. I due, analizzando soprattutto le serie videoludiche *Medal of Honor* e *Call of Duty*, individuano le tre caratteristiche del BrandWW2: “feticismo tecnologico”, “convenzioni cinematografiche” e “autorità documentaria”. Il feticismo tecnologico si riferisce alla focalizzazione sulla ricostruzione realistica delle armi, dei mezzi militari dell’epoca e delle divise dei vari reparti dell’esercito, spesso dotate di statistiche dettagliate che ne simulano l’efficacia in combattimento. Tale feticismo viene collegato da Bullinger e Salvati a una costruzione sociale della mascolinità che incentiva la violenza e il militarismo. Le convenzioni cinematografiche riprese dai videogiochi ambientati durante la Seconda Guerra Mondiale sono molteplici. La struttura narrativa più usata è quella definita “The Good War”, “la buona guerra”, secondo cui la Seconda Guerra Mondiale fu una guerra nobile ed epica, la vittoria della democrazia occidentale sui nazifascismi. Agli Stati Uniti d’America viene attribuito un ruolo salvifico e da protagonista, e viene enfatizzato il sentimento di fratellanza tra i soldati e tra gli Alleati. Le cut scene dei giochi fanno inoltre largo uso di scene che richiamano blockbuster hollywoodiani, film di guerra statunitensi e newsreel in bianco e nero. Queste ultime possono essere veri cinegiornali d’epoca o soltanto riproporne lo stile. La visuale in prima persona è invece debitrice di una modalità di visione vicina al cinema documentario. Infine, l’autorità documentaria è prodotta attraverso sistemi informativi di vario tipo, che comprendono elementi già trattati come la riproduzione realistica delle armi e la ripresa dello stile dei cinegiornali, ma che possono riguardare anche la grafica dell’interfaccia di gioco come ad esempio le mappe, gli sfondi dei menu, i caratteri tipografici utilizzati che imitano gli stili dell’epoca.⁶²

Particolare è inoltre il caso della rappresentazione del nazionalsocialismo nei videogiochi. Il nazismo, adempiendo ai dettami della retorica della “Good War” sintetizzata precedentemente, figura quasi sempre nelle vesti del nemico per eccellenza. Un caso emblematico è quello della serie *Wolfenstein*. Già a partire dal primo capitolo, *Castle Wolfenstein* di Muse Software del 1981, si utilizzano feticisticamente i simboli della svastika e delle S.S., anche a causa delle limitazioni tecnologiche dell’epoca, per indicare gli avversari da cui il protagonista, un soldato americano prigioniero di guerra, deve nascondersi e

62 Bullinger Jonathan M. e Salvati Andrew J., “‘Selective authenticity’ and the playable past”, in Elliott Andrew B.R. e Kapell Matthew Wilhelm (a cura di), *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*, cit., pp. 153-167.

scappare.⁶³ Il titolo potrebbe essere ispirato al Wolfsschanze, la Tana del Lupo, uno dei quartier generali di Hitler dotato di bunker, che fece da sfondo al fallito attentato del 20 luglio 1944 conosciuto come “Operazione Valchiria”. La trama del secondo capitolo, *Beyond Castle Wolfenstein*, è infatti ispirata a quell’attentato, dato che la missione principale del giocatore è quella di raggiungere il Führer nel suo bunker ed eliminarlo.⁶⁴ Nei titoli successivi della serie, però, la storia assume un ruolo sempre più marginale, mentre vengono enfatizzate dicerie, teorie del complotto ed eventi dai risvolti soprannaturali o fantascientifici: l’esoterica società Thule, l’interesse di Adolf Hitler per la reliquia della lancia di Longino, i rituali mistici praticati da Heinrich Himmler nel castello di Wewelsburg, lo sviluppo di armi segrete, l’eugenetica e gli esperimenti scientifici sui prigionieri nei campi di concentramento.

Chapman e Linderoth analizzano invece la rappresentazione del terzo reich nei giochi in cui esso diventa una posizione giocabile. Nella maggior parte dei casi si tratta di giochi in cui la Germania nazista diventa giocabile solo in una modalità multiplayer. I simboli e i nomi che nella cultura popolare sono collegati al nazismo non vengono, in questi casi, usati. Lo stesso Hitler non viene mai nominato e si usano termini generali o neutri come forze dell’Asse, Germania, Wehrmacht e Panzer. Alla svastika viene sostituita la croce di ferro, simbolo anacronistico del defunto impero tedesco. Tutto questo tende a presentare un’idea distorta della storia, che Chapman e Linderoth ricollegano al mito negazionista della “Saubere Wehrmacht”, o “Wehrmacht pulita”. Secondo questo mito le forze armate tedesche sarebbero rimaste indipendenti dal nazismo, comportandosi sempre onorevolmente sul campo di battaglia e senza macchiarsi di alcun crimine di guerra.

Through the Darkest of Times

I due studiosi sollevano anche un altro problema che si oppone alla rappresentazione dei simboli del nazismo nei videogiochi. In Germania, infatti, è proibito dal codice penale mostrare simboli di organizzazioni incostituzionali, tra cui figura il partito nazista.⁶⁵ Come spiega Jörg Friedrich in un articolo su gamedeveloper.com, mentre vengono fatte eccezioni nel caso di film, opere d’arte e prodotti educativi, nei videogiochi i simboli nazisti sono sempre stati censurati in Germania. Per distribuire lì i loro prodotti, gli sviluppatori devono

63 Kingsepp Eva, “Fighting Hyperreality With Hyperreality. History and Death in World War II Digital Games”, in *Games and Culture*, vol. 2, n. 4, 2007, pp. 366-375.

64 *History of Wolfenstein – Gaming Historian*, https://www.youtube.com/playlist?list=PLScCWE7AP_PU4_4b4juK8ZugrmpW4g1v (consultato il 02/01/2022).

65 Chapman Adam e Linderoth Jonas, “Exploring the Limits of Play: A Case Study of Representations of Nazism in Games”, in Brown Ashley M.L., Linderoth Jonas e Mortensen Torill Elvira (a cura di), *The Dark Side of Game Play Controversial Issues in Playful Environments*, Routledge, New York, 2015, pp. 137-153.

infatti realizzare versioni alternative dei loro giochi, rimuovendo ogni allusione al terzo reich. Questo però rende impossibile importare in Germania anche giochi che trattano in maniera critica il periodo nazista, una cosa, nelle parole di Friedrich, «senza senso». È da questa riflessione che sono partiti lo stesso Friedrich e Sebastian St. Schulz, i due membri di Paintbucket Games, per la realizzazione di *Through the Darkest of Times*.⁶⁶ In questo videogioco, pubblicato nel 2020, il giocatore riveste il ruolo di leader di un gruppo di resistenza clandestina nella Germania nazista. Il gioco si articola in quattro capitoli, ognuno dei quali è ambientato in una fase particolare del Terzo Reich. Il primo capitolo inizia nel febbraio 1933, subito dopo l'elezione di Hitler a cancelliere tedesco, e descrive l'acquisizione e il consolidamento del potere nelle mani del fuhrer. Il secondo capitolo riparte dal 1936, in corrispondenza dell'allestimento dell'undicesima edizione delle Olimpiadi, quando il Reich allenta temporaneamente le restrizioni per mostrare agli osservatori internazionali un volto positivo e non minaccioso. Il terzo inizia nel giugno del 1941, alla vigilia della dichiarazione di guerra della Germania alla Russia. Il quarto nel dicembre 1944, quando gli Alleati iniziano la loro avanzata finale. Ogni capitolo è poi suddiviso ulteriormente in turni, che equivalgono a settimane di tempo trascorso nel gioco.

È inoltre possibile scegliere tra due modalità di gioco. “Story mode” è quella più facile, in cui le conseguenze negative delle azioni sono meno gravi. Ogni turno viene salvato automaticamente in uno slot diverso, permettendo al giocatore di tornare sui suoi passi e compiere azioni diverse se l'esito non è di suo gradimento. “Resistance mode” è invece la modalità più difficile, in cui le conseguenze negative sono molto pesanti e dove non è possibile caricare i dati da un salvataggio precedente.

La rischiosa sopravvivenza della resistenza viene simulata attraverso le meccaniche di un gestionale strategico. Il giocatore ha a disposizione un gruppo di massimo cinque membri, di cui il primo è il leader, l'alter ego del giocatore. All'inizio del gioco, il giocatore può personalizzare l'aspetto del leader, mentre il suo background lavorativo e politico viene scelto casualmente. Ogni membro è dotato di caratteristiche individuali e di statistiche, che influenzano l'efficacia delle azioni intraprese. Le prime riguardano appartenenza politica, classe e carattere. Le seconde, invece, sono: segretezza, empatia, propaganda, forza e cultura. Il gruppo deve anche gestire delle risorse. Quella di base è il denaro, con cui acquistare altre

66 Friedrich Jörg, *We're making the first game that legally shows Nazi symbols in Germany – here's why you should care*, <https://www.gamedeveloper.com/design/we-re-making-the-first-game-that-legally-shows-nazi-symbols-in-germany-here-s-why-you-should-care> (consultato il 07/01/2022).

risorse comuni come carta e vernice, o corrompere i nemici. Altre risorse, come ad esempio le uniformi, i passaporti falsi, le informazioni segrete e gli esplosivi, non possono essere acquistate col denaro ma vengono ottenute come ricompensa al termine di missioni particolarmente rischiose. Esistono poi altre due statistiche generali: il morale del gruppo e il supporto della popolazione. Il primo diminuisce o aumenta ogni settimana in base agli esiti delle azioni e, una volta sceso a zero, porta allo scioglimento del gruppo e al game over. Il secondo indica la rete dei contatti e influenza le azioni che è possibile intraprendere e le donazioni che è possibile ricevere.

Ogni turno inizia con una carrellata di notizie tratte da vari quotidiani dell'epoca, che descrivono i cambiamenti lenti e gradualmente attraverso cui il regime prima prende il potere e poi lo consolida con la sua propaganda. Nei capitoli finali appariranno tra i giornali anche quotidiani stranieri, che forniscono una versione degli eventi opposta a quella tedesca. È poi possibile pianificare quale azioni intraprendere attraverso una mappa della città di Berlino. Ogni azione impegna almeno un membro del gruppo e può richiedere determinate risorse o azioni pregresse per essere sbloccata. Ad esempio, è necessario aver acquistato della carta la settimana precedente per produrre dei volantini, oppure aver già allargato la propria rete di contatti in una particolare fascia sociale prima di poter chiedere ad essa donazioni in denaro. Ogni azione possiede inoltre un certo grado di rischio di imprevisti, come la presenza di spie o una retata della polizia, che possono alimentare sospetti nei confronti dei personaggi. Ogni membro può infatti venire sospettato un massimo di cinque volte prima di venire arrestato dalla Gestapo. Spetterà poi ai membri rimasti decidere se aiutare il compagno detenuto a scappare, correndo un grave rischio, oppure se abbandonarlo e rimpiazzarlo. Le azioni più clamorose, come attacchi dinamitardi, evasioni, aiutare qualcuno ad attraversare i confini o denunciare i crimini nazisti ai giornalisti stranieri, hanno ricompense elevate ma richiedono l'uso di risorse difficili da reperire e hanno un rischio molto alto anche nella modalità di gioco più facile. I quartieri di Berlino in cui si sono svolte azioni nei turni precedenti vengono inoltre occupati dalle SA, aumentando di conseguenza la difficoltà delle missioni in quell'area per i prossimi turni. Tutto questo simula molto bene la situazione di schiacciante precarietà della resistenza civile. Gli sviluppatori hanno voluto replicare volontariamente esperienze di impotenza e adattamento, in opposizione alle fantasie di potenza e conquista dei giochi strategici e soprattutto militari. Queste ultime, come lamenta Friedrich, alimentano infatti una

retorica pericolosamente vicina a quella del superomismo nazista, con la sua esaltazione della violenza come esperienza mistica.⁶⁷

La componente narrativa del gioco viene affidata a un'altra meccanica, quella della visual novel, attraverso racconti a scelta multipla accompagnati da illustrazioni e animazioni 2D. Queste scene, come vengono chiamate all'interno del gioco, si possono dividere in tre categorie. La prima è quella delle scene che simulano le vicende personali e le relazioni interne tra i membri del gruppo. I vari membri hanno infatti delle famiglie e dei sistemi di valori religiosi e politici diversi tra loro e che possono quindi creare contrasti, che il giocatore è portato a mediare. Queste scene avvengono casualmente, subito dopo la carrellata di notizie dei quotidiani. La seconda categoria è composta da scene attivate da determinate situazioni di gioco. Quando il leader del gruppo viene arrestato, ad esempio, si avvia una scena in cui si assiste in prima persona ai metodi di interrogazione e tortura della Gestapo. L'ultima categoria è quella delle scene che avvengono in determinati momenti cronologici. Queste vengono usate per simulare la pervasività della propaganda nazista tra la popolazione civile attraverso le vicende personali del leader. Tra gli argomenti coperti ci sono, ad esempio, l'indottrinamento dei giovani, l'escalation dell'antisemitismo dal boicottaggio dei negozi alla deportazione nei campi di sterminio, la morte e la distruzione causata dai bombardamenti a Berlino.

La grafica del gioco è ispirata alle opere di artisti considerati degenerati dal partito nazista, come Otto Dix, Käthe Kollwitz e John Heartfield.⁶⁸ Allo stesso modo anche la colonna sonora utilizza degenerata musica jazz. Questo avviene in esplicita polemica contro l'uso e l'abuso, nei videogiochi in cui compare il Terzo Reich, di un'estetica nazista che rimanda all'architettura di Albert Speer e al cinema di Leni Riefenstahl.⁶⁹ I colori utilizzati sono principalmente bianco, nero e rosso, quelli della bandiera nazista ma anche, forse, un riferimento al film *Schindler's List* di Steven Spielberg.

Per quanto riguarda il problema della censura tedesca, gli sviluppatori hanno passato in rassegna varie soluzioni possibili, tra cui omettere i simboli nazisti e avviare una battaglia legale contro il codice penale. Fortunatamente per loro, una recente modifica legislativa ha

67 Friedrich Jörg, "You Do Have Responsibility! How Games trivialize Fascism, why this should concern us and how we could change it", in Lorber Martin e Zimmermann Felix (a cura di), *History in Games. Contingencies of an Authentic Past*, cit., pp. 259-275.

68 Friedrich J., *We're making the first game that legally shows Nazi symbols in Germany – here's why you should care*, cit.

69 Friedrich J., "You Do Have Responsibility! How Games trivialize Fascism, why this should concern us and how we could change it", in Lorber Martin e Zimmermann Felix (a cura di), *History in Games. Contingencies of an Authentic Past*, cit., pp. 259-275.

permesso anche ai videogiochi la rappresentazione dei simboli nazisti.⁷⁰ Per non urtare la sensibilità di alcuni giocatori, però, esiste nel gioco un'opzione che permette di decidere se mostrare o meno la svastika.

Attentat 1942

Tra le ispirazioni principali per *Through the Darkest of Times* figura il videogioco *Attentat 1942*, realizzato da Charles Games nel 2017.⁷¹ Questo nasce come progetto della Charles University e dell'Istituto di storia contemporanea dell'Accademia delle Scienze della Repubblica Ceca, per poi venire successivamente rilasciato sul mercato. *Attentat 1942* segue le vicende di una coppia di sopravvissuti all'occupazione nazista delle Cecoslovacchia, Jindřich Jelínek e Ludmila Jelínková. Nel 2001 una loro nipote cerca di ricostruire gli eventi che hanno portato alla carcerazione di Jindřich, ora gravemente malato e impossibilitato a parlare, prima in una prigione e poi nei campi di concentramento di Auschwitz e Buchenwald. Il gioco si focalizza sulla rappresaglia tedesca immediatamente successiva all'uccisione di Reinhard Heydrich, responsabile comandante del Protettorato di Boemia e Moravia e, soprattutto, uno dei principali architetti dell'Olocausto. Durante l'indagine, il giocatore è chiamato a mettersi nei panni non solo della nipote, ma anche dei vari personaggi che incontra. Questi personaggi, il vero cuore del gioco, le raccontano le proprie esperienze, che diventano giocabili attraverso dei flashback. Il cambiamento di prospettiva è reso con il cambiamento sia delle meccaniche di gioco che delle modalità di rappresentazione. L'investigazione della nipote viene simulata attraverso interrogatori che utilizzano la meccanica del dialogo a scelta multipla, da filmati e foto d'epoca in bianco e nero e filmati in live-action che avvicinano il gioco a un documentario. Anche se ne hanno tutta l'apparenza, non si tratta però di interviste realizzate a veri sopravvissuti dell'occupazione nazista. Queste interviste sono infatti recitate da attori professionisti mentre i dialoghi, benchè inventati, si basano su interviste svolte dagli storici che hanno collaborato al gioco e contengono quindi dettagli autentici sulla vita nella Praga di quegli anni. Vít Šisler, il game designer di *Attentat 1942*, definisce i dialoghi del gioco «un assemblaggio finzionale di testimonianze raccolte sul campo», in quanto nel dialogo di ogni personaggio del gioco sono confluite le testimonianze di almeno tre persone. Questa tecnica conferisce alla vicenda narrata autenticità storica,

70 Friedrich J., *We're making the first game that legally shows Nazi symbols in Germany – here's why you should care*, cit.

71 *Ibidem*.

permettendo agli sviluppatori una maggiore elasticità creativa nel plasmare la trama e tutelando al contempo la privacy e le esperienze delle vere persone coinvolte.⁷²

I flashback sono invece simulati attraverso minigiochi che usano meccaniche punta-e-clicca e da cut scene in bianco e nero che usano il linguaggio dei motion comics. Queste due diverse modalità di rappresentazione, filmati d'archivio da un lato e fumetti dall'altro, vengono usate per identificare visivamente gli elementi della narrazione e i loro rapporti con la storia. I primi rappresentano eventi storicamente accertati, facenti parte della macrostoria. I secondi, invece, rappresentano quelli frutto della rielaborazione finzionale delle microstorie personali.⁷³ È inoltre presente un'enciclopedia interna molto dettagliata che tratta degli argomenti incontrati durante i dialoghi e l'esplorazione dei livelli.

Attraverso le interviste e i flashback vengono presentate le esperienze dell'occupazione vissute da civili di ogni tipo: un giornalista che appoggiava l'occupazione, un membro della resistenza, un uomo ebreo e una donna rom deportati nei campi di sterminio. Nessuna esperienza viene preferita a un'altra, tutte sono poste sullo stesso piano e vengono presentate al giocatore come egualmente significative.

Venti Mesi

Un approccio simile è stato usato anche nel caso di *Venti Mesi*, uno dei pochi videogiochi a esplorare il periodo del fascismo italiano. Si tratta di una visual novel realizzata nel 2015 dal duo We are Müesli, composto da Claudia Molinari e Matteo Pozzi, e commissionato da Coop Lombardia e dal comune di Sesto San Giovanni in corrispondenza del settantenario dalla liberazione d'Italia dal regime fascista e dall'occupazione nazista. Il gioco è strutturato in una serie di venti brevi capitoli, ognuno dei quali è un racconto interattivo ambientato nel territorio lombardo durante uno dei venti mesi del periodo della resistenza italiana, dal settembre del 1943 all'aprile del 1945. Ognuno dei capitoli è inoltre introdotto dal conto alla rovescia dei mesi, dalla data in cui è ambientato l'episodio e da una voce del *Dizionario del Partigiano Anonimo*, un breve testo dal tono ironico facente parte del romanzo *La Scelta* di Angelo Del Boca, storico e partigiano.

Il game design di *Venti Mesi*, secondo le parole di Claudia Molinari, si è basato sull'«interpretazione dei materiali storici visivi esistenti». Le varie vicende simulate nei venti racconti interattivi sono cioè state costruite in seguito a un confronto creativo con fotografie e

72 Vít Šisler (Charles University) - IVIPRO DAYS 2019, <https://www.youtube.com/watch?v=qpw4Gih4jgk> (consultato il 13/01/2022).

73 *Ibidem*.

documenti storici, che hanno suggerito trame e personaggi.⁷⁴ I racconti abbracciano una pluralità di punti di vista (soldati, bambini, animali, fascisti, partigiani, civili), di toni (dal surreale, al drammatico, al grottesco, all'ironico) e di argomenti (bombardamento dei civili, delazione, sciopero, messaggi in codice di Radio Londra, mercato nero, deportazione degli ebrei, ruolo dei cattolici, la Strage di Piazzale Loreto, discorsi di Mussolini, guerra partigiana). L'episodio del febbraio 1944, ad esempio, fa riferimento all'attentato alla Casa del Fascio di Sesto San Giovanni, mettendo il giocatore nei panni di uno degli attentatori durante la sua tortura da parte degli squadristi fascisti.

Attraverso la meccanica del dialogo a scelta multipla, il gioco impone al giocatore di prendere una posizione all'interno della lotta tra partigiani e fascismo. Ma a complicare la decisione si aggiungono le vicende personali dei personaggi, che influenzano il modo di guardare a una scelta all'apparenza semplice, quella di lottare contro il fascismo. Superando la retorica epica e manichea della "Good War", in *Venti mesi* questa scelta viene calata nel contesto storico originario, un contesto in cui ribellarsi poteva costare ritorsioni mortali non solo contro di sé ma anche contro la propria famiglia. La difficoltà di una tale posizione viene evidenziata da numerose variazioni rispetto alla semplice meccanica di dialogo a scelta multipla.

A volte i contenuti delle caselle si invertono e cambiano nel tempo, altre volte viene chiesto più volte al giocatore di confermare la stessa scelta, permettendogli però anche di cambiare idea e valutare le altre opzioni. Una tale retorica procedurale si pone come obiettivo quello di centrare l'attenzione del giocatore sull'atto stesso di decidere, simulando la sensazione di dubbio ad esso associato.

A volte il gioco fornisce più scelte ma che riportano tutte la medesima frase, oppure queste sono composte solo da puntini di sospensione. In questi casi il riferimento è allo svuotamento di significato delle parole e all'impossibilità di scegliere. Ad alcune domande non è possibile trovare risposta, di fronte ad alcune situazioni non è possibile prendere una posizione. Ma di fronte ad altre è necessario fare una scelta, e in tali situazioni una risposta invece di un'altra, per i personaggi, fa realmente la differenza tra la vita e la morte. È questo il caso, ad esempio, di una staffetta che deve decidere dove svoltare per non incontrare un posto di blocco. O di un approfittatore di guerra che può decidere se soffocare il proprio senso di colpa e continuare a vivere o se affrontare la propria coscienza e suicidarsi. In alcuni di questi casi l'esito del racconto è contro-intuitivo rispetto alla scelta fatta, oppure quest'ultima ha un valore

74 Claudia Molinari (*We Are Müesli*) - Seminario IVIPRO, 23 novembre 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=TeO6FLnWEqI> (consultato il 08/01/2022).

marginale nello svolgimento della vicenda. La retorica procedurale qui intende porre l'attenzione sull'impotenza e sul fatto che anche gli altri compiono delle scelte al di fuori del nostro controllo. L'ultimo capitolo, infine, non propone al giocatore nessuna scelta ma riassume invece tutte quelle fatte nei capitoli precedenti, permettendo al giocatore di confrontarsi con l'esito delle proprie azioni.

I racconti contengono inoltre alcuni personaggi ricorrenti che creano con il giocatore, chiamato a decidere della loro sorte, un forte legame emotivo: è questo il caso, ad esempio, della famiglia milanese composta dalla nonna Linda, la madre Gianna e i bambini Benito e Bianca. Incontriamo prima il piccolo Benito che, nel suo letto, immagina di parlare con un angelo di pezza per esorcizzare la paura degli attacchi aerei. In un altro racconto troviamo Gianna, indecisa se partecipare o no a uno sciopero. Successivamente il giocatore si troverà nella difficile situazione di dover decidere chi dei due bambini salvare da una scuola durante un bombardamento. La nonna, infine, si confronterà e risponderà per le rime a Mussolini, smontando pezzo per pezzo uno dei suoi discorsi radiofonici.

Anche la veste grafica del gioco ricopre una grande importanza. Ispirata alle opere di Pablo Picasso e di Enrico Baj, la grafica 2D di questa visual novel unisce il minimalismo e l'estetica del collage propri del cubismo con i giochi visivi e le illusioni ottiche surrealiste.⁷⁵ Questo tipo di rappresentazione si sposa perfettamente con le tematiche raccontate dal gioco. Il movimento pittorico cubista si poneva infatti come obiettivo quello di mostrare contemporaneamente molteplici punti di vista di uno stesso soggetto. Il surrealismo, invece, tende a rivelare i dubbi che si nascondono dietro la realtà che viene data per scontata e spinge a interrogarsi sul senso delle cose.

75 Lupetti Matteo, *I videogiochi di We Are Muesli, tra storia e cultura*, <https://www.artribune.com/progettazione/new-media/2019/11/videogiochi-intervista-we-are-muesli/> (consultato il 13/01/2022).

CAP. 4. GIOCARE CON LE TRAGEDIE

Il videogioco, almeno a partire dagli anni settanta, ha dovuto affrontare spesso delle controversie riguardanti gli argomenti da esso trattati. Faltin Karlsen, nel ripercorrere la storia di queste controversie, nota come questa sia collegata a un fenomeno comune a tutti i tipi di media, chiamato “panico mediale”. Esso consiste in «un animato dibattito pubblico che viene spesso acceso dall’ingresso di un nuovo media nella società». Il panico mediale, una sottocategoria del concetto più esteso di “panico morale”, si manifesta soprattutto nella percezione dell’opinione pubblica del rischio di esporre giovani e bambini a contenuti inappropriati come pornografia e violenza. Tale rischio percepito è spesso gonfiato dai sistemi mediali più vecchi, come quello editoriale e televisivo nel caso dei videogiochi, e sfruttato da politici e religiosi conservatori per ottenere maggiore consenso. Le caratteristiche principali del panico mediale sono la sua ciclicità e la sproporzione tra l’accanimento dell’opinione pubblica e l’impatto reale del media in questione come fattore di rischio per i giovani.⁷⁶

Nel caso specifico dei videogiochi, motivo di agitazione collettiva è stato, a partire da *Death Race* nel 1976, l’inserimento di violenza gratuita. Le stesse caratteristiche fondamentali della tecnologia videoludica, cioè l’interattività, la multimedialità e l’immersività, vengono accusate di essere psicologicamente nocive per le menti dei giovani che, non distinguendo più realtà e finzione, possono replicare nella vita reale i comportamenti appresi nei videogiochi.⁷⁷

Contrariamente alla pervasività di simili messaggi da parte dei media, la ricerca ha però dimostrato come ad un aumento delle vendite di videogiochi negli anni corrisponda non un aumento, ma anzi una diminuzione dei crimini violenti compiuti da minori. La validità di tali accuse risultano pertanto infondate e rientrano quindi a pieno titolo nella definizione precedentemente riportata di panico mediale.⁷⁸

Nel caso particolare dei videogiochi storici, Metzger e Paxton inseriscono, tra i due paradigmi generali del loro deployment framework, quello dei limiti di gioco storico. Alcuni eventi e argomenti sono considerati non giocabili, pena il sollevamento di controversie. Questi argomenti riguardano solitamente traumi storici vissuti da gruppi subalterni come genocidi e

76 Karlsen Faltin, “Analysing game controversies: A historical approach to moral panics and digital games”, in Brown Ashley M.L., Linderoth Jonas e Mortensen Torill Elvira (a cura di), *The Dark Side of Game Play. Controversial Issues in Playful Environments*, cit., pp. 15-32.

77 Chapman A. e Linderoth J., “Exploring the Limits of Play: A Case Study of Representations of Nazism in Games”, in Brown Ashley M.L., Linderoth Jonas e Mortensen Torill Elvira (a cura di), *The Dark Side of Game Play. Controversial Issues in Playful Environments*, cit., pp. 137-153.

78 Ferguson Christopher J., “The School Shooting/Violent Video Game Link: Causal Relationship or Moral Panic?”, *Journal of Investigative Psychology and Offender Profiling*, n. 5, 2008, pp. 25-37.

schiavitù, e dipendono dai valori condivisi in una determinata società al momento di sviluppo del gioco.⁷⁹

Chapman e Linderoth esaminano maggiormente in dettaglio la questione, riprendendo e riadattando la teoria del frame del sociologo Erving Goffman. Secondo questa teoria, l'uomo interpreta un determinato oggetto, azione o evento in maniera diversa in base al contesto in cui egli si trova. Alcuni oggetti, azioni o eventi possono trasformarsi, passando da un contesto a un altro, guadagnando nel processo un livello ulteriore di significato. Chapman e Linderoth parlano quindi di "significato ludificato" per indicare il nuovo significato aggiunto a un oggetto una volta che questo viene rappresentato in un gioco e di "ludificazione" per indicare questo particolare tipo di trasformazione. La ludificazione comporta il potenziale rischio di banalizzare l'argomento rappresentato, una banalizzazione causata dal conflitto tra il significato originario e quello ludificato. Nel caso di argomenti seri e tragici, specialmente quelli che hanno a che fare con la sofferenza e la morte di più persone come attentati terroristici, omicidi di massa, catastrofi e genocidi, la rappresentazione all'interno di un gioco può essere vista come mancanza di rispetto per il dolore delle vittime e dei loro familiari, una presa in giro a causa della definizione, parziale ma volgarmente diffusa, di gioco come attività il cui scopo è il solo divertimento. La soluzione che è stata trovata all'interno del medium, affermano Chapman e Linderoth, è contestualizzare il gioco in questione come serious game, puntando sul suo valore educativo, artistico o documentario piuttosto che sull'intrattenimento e sul divertimento.⁸⁰ Gli sviluppatori dei giochi che verranno analizzati nei prossimi capitoli hanno infatti quasi tutti utilizzato questi frame.

1. Nei panni del carnefice

Un caso particolare è quando, in un gioco che affronta come argomento un massacro storicamente avvenuto, lo sviluppatore sceglie il carnefice come posizione giocante. Nell'articolo *It's Okay to Shoot a Character: Moral Disengagement in Violent Video Games*, già citato di sfuggita in precedenza trattando della ricerca di Lundedal, gli studiosi Hartmann e Vorderer esaminano quali sono le tecniche che vengono usate nei videogiochi per diminuire il senso di colpa del giocatore nel commettere azioni di violenza simulata. Essi individuano dunque quelli che chiamano "fattori di disingaggio morale". Il primo è fornire al giocatore

79 Metzger Scott Alan e Paxton Richard J., *op. cit.*, pp. 1-33.

80 Chapman A. e Linderoth J., "Exploring the Limits of Play: A Case Study of Representations of Nazism in Games", in Brown Ashley M.L., Linderoth Jonas e Mortensen Torill Elvira (a cura di), *The Dark Side of Game Play. Controversial Issues in Playful Environments*, cit., pp. 137-153.

una buona motivazione per combattere e uccidere, ad esempio salvare il mondo o sconfiggere il male. Questa è una caratteristica pertinente al livello narrativo di un gioco. Il secondo fattore riguarda invece il comportamento dei nemici, che deve essere attivamente violento e moralmente condannabile. Mentre uccidere un nemico aggressivo contro il giocatore è un'azione giustificabile, quando colpiscono un personaggio non giocante innocente, non armato e non aggressivo i giocatori intervistati dai due studiosi ammettono un senso di colpa che sospende immediatamente l'immersione dell'esperienza ludica.⁸¹ Nei casi seguenti si analizzerà come e se questi fattori di disingaggio morale sono stati utilizzati per rendere la posizione del carnefice una posizione giocabile.

Waco Resurrection

Waco Resurrection è un'installazione artistica multimediale realizzata nel 2003 dal collettivo C-Level. In essa i visitatori sono chiamati a interpretare il ruolo di David Koresh, leader della setta religiosa dei Davidiani, un culto con una storia di omicidio, violenza sessuale e possesso illegale di armi. Nel 1993 la sede di questa setta, un ranch a Waco in Texas, venne assediata dall' FBI per 51 giorni, al termine dei quali venne rasa al suolo da un incendio che causò 82 morti, tra cui lo stesso Koresh. Le circostanze e le responsabilità di questo evento non sono mai state del tutto chiarite. All'inizio dell'installazione quattro visitatori sono invitati a mettersi letteralmente nei panni di Koresh, indossando una maschera con le sue fattezze dotata di microfono e pronunciando la frase "I am David Koresh". Dopodiché i quattro vengono fatti sedere di fronte a un computer, dove ha inizio un videogioco. Si tratta di uno sparatutto multiplayer in terza persona, in cui ogni giocatore controlla un clone di Koresh che viene riportato in vita nel ranch in fiamme per eliminare gli agenti governativi e proseguire con il suo proselitismo. Ogni Koresh è dotato di un'aura che rappresenta il suo carisma. I nemici che si trovano all'interno dell'aura hanno una certa probabilità di essere convertiti. I nemici convertiti seguono Koresh e imitano i suoi movimenti e comportamenti e possono aiutarlo a combattere, fargli da scudo umano oppure possono essere lasciati alla base, diventando a tutti gli effetti dei Davidiani. Koresh può inoltre sparare con armi trovate in giro nella base, ma è anche in grado di sbloccare cinque superpoteri messianici raccogliendo delle bibbie che cadono dal cielo. Questi poteri vengono attivati con un comando vocale, recitando frasi religiose, e permettono a Koresh di guarire le sue ferite, di levitare, di invocare l'ira

81 Hartmann Tilo e Vorderer Peter, "It's Okay to Shoot a Character: Moral Disengagement in Violent Video Games", in *Journal of Communication*, n. 60, 2010, pp. 94-119.

divina, di sparare più colpi e di aumentare le probabilità di convertire gli agenti dell’FBI nemici in suoi seguaci.

In punti predeterminati della sessione di gioco avvengono degli eventi scriptati che simulano le tattiche dell’FBI durante l’assedio: lancio di gas lacrimogeno, elicotteri, veicoli corazzati dotati di altoparlanti che emettono suoni fastidiosi utilizzati per la guerra psicologica e la deprivazione del sonno. Ogni sessione di gioco dura 10 minuti, al termine dei quali tutti i Koresh ancora in vita vengono automaticamente uccisi. Un high score finale classifica i giocatori in base al numero di nemici convertiti riportati alla base, stabilendo un vincitore.⁸²

Negli obiettivi del team di sviluppo, *Waco Resurrection* è sia un documentario, frutto di ricerche sull’evento trattato, che un’opera d’arte. L’installazione utilizza infatti testimonianze dei sopravvissuti all’assedio, ricostruzione dei volti di alcuni Davidiani e registrazioni audio degli agenti dell’FBI, in una meccanica ibrida tra la simulazione videoludica e la rievocazione storica. La retorica procedurale del gioco non simula però gli eventi da un punto di vista oggettivo e realistico, ma piuttosto da quello soggettivo e surreale.⁸³ Quella che viene simulata è la convinzione di Koresh di essere il nuovo Messia, il connubio di religiosità e violenza che caratterizza la storia della setta dei Davidiani e, soprattutto, la manipolazione mentale dei culti religiosi. In questo senso, è possibile notare come i fattori di disingaggio morale vengano rispettati in pieno. La missione del giocatore è positiva, difendere e guidare i propri seguaci verso la salvezza. I nemici hanno un comportamento attivamente ostile, sparando a vista a Koresh. L’aperta ostilità che gli agenti dell’FBI manifestano all’interno del gioco simula quella che, secondo i davidiani sopravvissuti, i veri agenti avrebbero manifestato durante l’assedio, aprendo il fuoco per primi. L’incendio, sebbene appiccato probabilmente dai Davidiani, sarebbe inoltre stato alimentato dal gas lacrimogeno lanciato nelle sei ore precedenti dall’FBI.⁸⁴

Il delirio messianico di Koresh viene simulato attraverso la meccanica del respawn dopo la sconfitta e attraverso i poteri speciali di cui è dotato il personaggio, che riprendono azioni ed effetti associati ai miracoli: resurrezione, guarigione, levitazione, conversione, punizione

82 Stern Eddo, *C-Level’s Waco Resurrection Game Design Doc*, <https://eddostern.com/texts/wacodesigndoc.pdf> (consultato il 21/01/2022).

83 Douglas Jeff, *Game resurrects Waco tragedy and challenges video game conventions*, <https://www.eddostern.com/waco/media/ap/9071356.htm> (consultato il 21/01/2022).

84 *The Shadow of Waco | Retro Report | The New York Times*, <https://www.youtube.com/watch?v=hOW9AjskoOo> (consultato il 14/01/2022); Burton Tara Isabella, *The Waco tragedy, explained. 25 years later, the siege of David Koresh’s Branch Davidians challenges our definition of “cult.”*, <https://www.vox.com/2018/4/19/17246732/waco-tragedy-explained-david-koresh-mount-carmel-branch-davidian-cult-25-year-anniversary> (consultato il 14/01/2022).

divina. La manipolazione mentale viene simulata in particolare attraverso il multiplayer e l'uso dell'input vocale come comando. Ogni giocatore ripete fideisticamente le frasi di Koresh ed è portato ad agire nel gioco seguendo gli obiettivi del leader dei davidiani, cioè convertire o sterminare i nemici che gli si pongono davanti.⁸⁵ La volontà del leader e la sua personalità sopprime quella del giocatore, che non diventa solo un seguace di Koresh ma una sua vera e propria copia, come sottolineato dall'esistenza, nel mondo di gioco, di altri tre Koresh giocanti in contemporanea. Il carattere competitivo del multiplayer, suggerito dall'esistenza di un high score finale, simula infine il peso della violenza all'interno della stessa setta dei Davidiani, la cui storia è piena di scissioni, lotte di successione, morti sospette e scontri violenti tra fedeli.

JFK Reloaded

JFK Reloaded è una ricostruzione interattiva dell'assassinio del presidente degli Stati Uniti d'America John Fitzgerald Kennedy realizzata nel 2004 da Traffic Games e rilasciato indipendentemente online al prezzo di 10 \$. Come riportato sul sito ufficiale, la simulazione è stata realizzata con l'intento di smentire definitivamente le numerose teorie del complotto sull'omicidio di Kennedy, che affermano l'incompatibilità delle ferite riportate dal presidente con la posizione di tiro di Lee Harvey Oswald, l'assassino secondo le fonti ufficiali. Un premio tra i 10.000 e i 100.000 \$, ricavato dai guadagni del gioco, è stato inoltre messo in palio dal team di sviluppo per il giocatore che fosse riuscito a replicare il più precisamente possibile la traiettoria dei proiettili così come indicata dal rapporto della commissione Warren, il documento della commissione d'inchiesta parlamentare che stabilisce la versione ufficiale dell'omicidio. La simulazione utilizza la meccanica di uno sparattutto in prima persona e invita a ricoprire il ruolo di Lee Harvey Oswald. Il giocatore può controllare la mira e lo zoom del fucile da cecchino e sparare attraverso la finestra da cui si suppone abbia sparato Oswald. Per la ricostruzione sono stati utilizzati il summenzionato rapporto Warren e il cosiddetto "Zapruder film", ritenuto il migliore dei filmati amatoriali che hanno registrato il momento esatto dell'assassinio. Gli sviluppatori si sono focalizzati sul corteo formato dalla macchina presidenziale e dalla sua scorta, tralasciando dettagli non importanti come la folla e i diversi edifici che si affacciano sulla piazza. In particolare, è stata data ampia attenzione al moto dei proiettili, che seguono le leggi della fisica per quanto riguarda la loro velocità e la deviazione della traiettoria causata dalla forza di gravità. Al momento dell'impatto, il comportamento del

85 Bogost I., *op. cit.*, pp. 126-129.

proiettile cambia in base al tipo di materiale colpito e all'energia rimasta alla pallottola, causando di conseguenza esiti e ferite differenti.⁸⁶

La sessione di simulazione finisce dopo 60 secondi dall'inizio oppure quando l'auto presidenziale esce dalla scena. Ha quindi inizio una fase chiamata "Action Replay", che permette al giocatore di rivedere la sessione della simulazione appena conclusa. Il giocatore può decidere la velocità di riproduzione, mandare la simulazione avanti o indietro tramite un'interfaccia di facile utilizzo che richiama i programmi di riproduzione audio e video. È inoltre possibile cambiare il punto di vista del replay. Il punto di vista di base è quello del già citato Zapruder film, ma sono disponibili punti di vista basati sugli altri filmati amatoriali disponibili, come anche la possibilità di muovere liberamente la telecamera oppure di posizionarla su un qualunque oggetto della piazza, anche in movimento come i proiettili sparati da Oswald o la vettura presidenziale.

Una volta uscito dall'"Action Replay", al giocatore viene mostrato il modello tridimensionale della limousine del presidente con tutti i suoi occupanti, accompagnato dalle informazioni balistiche e le traiettorie dei colpi sparati durante la simulazione, le ferite riportate dagli occupanti e le posizioni di entrata e uscita dei proiettili. Infine una scheda riporta il punteggio del giocatore, misurato in base a quanto la sessione della simulazione si sia avvicinata ai reali eventi storici e alla traiettoria dei colpi accertata dalla commissione Warren, da un minimo di -1000 a un massimo di 1000 punti.

I fattori di disingaggio morale, in questo titolo, non vengono apparentemente rispettati. Kennedy e tutti i personaggi che possono essere colpiti non hanno atteggiamenti aggressivi e lo scopo del personaggio giocante è quello di commettere un omicidio senza alcuna possibile giustificazione morale. Il giocatore ha però anche l'obiettivo metaludico di confutare le teorie del complotto attorno all'omicidio. Le fasi successive, dall'"Action Replay" al punteggio finale, svolgono il compito di rassicurare il giocatore sull'importanza di quest'ultimo obiettivo, moralmente più meritevole, rispetto a quello imposto al personaggio di Oswald.

Ian Bogost definisce la retorica procedurale di *JFK Reloaded* forte ma confusa, percependo una discrepanza tra l'intento dichiarato dagli sviluppatori, provare la verosimiglianza delle conclusioni del rapporto Warren, e il modo con cui esso è portato avanti attraverso le meccaniche di gioco e lo stesso premio in denaro. In particolare lo studioso critica il livello di difficoltà elevato, sicuramente maggiore di qualunque altro sparatutto mainstream.⁸⁷ Bogost

86 <https://web.archive.org/web/20041130155529/http://www.jfk-reloaded.com/faq/#> (consultato il 21/01/2022).

87 Bogost I., *op. cit.*, pp. 127-128, 131-135.

giunge a tale conclusione convinto che nessuno sia riuscito ad aggiudicarsi il premio, ma altre fonti riportano invece l'effettiva vincita del contest da parte di un giocatore francese di sedici anni.⁸⁸ Lo stesso studioso comunque riconosce che, imponendo al giocatore un obiettivo così specifico come quello di replicare una determinata traiettoria, il gioco simula la meticolosità con cui l'assassino ha pianificato e realizzato l'omicidio. È possibile aggiungere inoltre che l'alta difficoltà del gioco, e la relativa necessità anche per gli esperti di sparatutto di imparare da zero a sparare attraverso la fisica verosimile di *JFK Reloaded*, tenda allo stesso modo a simulare il lungo allenamento che Oswald ha dovuto sostenere per riuscire a compiere l'omicidio.

Super Columbine Massacre RPG!

Super Columbine Massacre RPG! è un gioco sviluppato da Danny Ledonne nel 2005 che racconta il massacro della Columbine High School, avvenuto il 20 aprile 1999, quando i due studenti Eric Harris e Dylan Klebold uccisero 13 persone e ne ferirono 21 prima di togliersi la vita. Quello di Columbine è stato uno dei più famosi casi di sparatorie di massa scolastiche statunitensi perpetrate da studenti minorenni ed è stato sfruttato per far dilagare il panico mediale nei confronti dei videogiochi. I due assassini erano infatti appassionati di alcuni videogiochi violenti, tra cui *Duke Nukem 3D*, *Doom II: Hell on Earth* e *Quake*, tanto da parlarne nei loro diari e citarli come termini di paragone per il livello di morte e distruzione che volevano raggiungere, alla pari con eventi reali come la Seconda Guerra Mondiale, la guerra in Vietnam e l'attentato terroristico di Oklahoma City del 1995.⁸⁹ Harris, in particolare, era attivo anche nel campo del modding, avendo realizzato alcuni livelli di *Doom II* e *Quake* poi pubblicati sul suo sito personale. Una delle voci riportate da numerose testate giornalistiche all'epoca dei fatti, poi rivelatasi infondata, era quella secondo cui Harris avesse realizzato una mod di *Doom* ambientata nella sua scuola e che l'avesse usata per esercitarsi e pianificare il massacro.⁹⁰

Non è quindi un caso che si sia pensato di sviluppare un gioco su Columbine. *Super Columbine Massacre RPG!* è anzi stato preceduto dal progetto mai realizzato di una mod di

88 Parkin Simon, *The video game assassination of JFK. The game that re-opened one of America's deepest wounds*, <https://www.eurogamer.net/articles/2014-06-04-the-video-game-assassination-of-jfk> (consultato il 21/01/2022).

89 *Columbine killer envisioned crashing plane in NYC*, <http://edition.cnn.com/2001/US/12/05/columbine.diary/> (consultato il 20/01/2022).

90 https://doom.fandom.com/wiki/Columbine_High_School_massacre (consultato il 20/01/2022); Mikkelson David e Mikkelson Barbara, *Columbine Doom Levels. Did one of the Columbine murderers prepare by designing new Doom levels that resembled his school?*, <https://www.snopes.com/fact-check/the-harris-levels/> (consultato il 20/01/2022).

Doom da intitolare *Doom for Columbine*, pensata come reazione del mondo videoludico all'attacco dei media ai videogiochi violenti. In questa mod, rovesciando la leggenda urbana sulla mod di Harris, il giocatore avrebbe dovuto affrontare bulli e rappresentazioni metaforiche dei problemi adolescenziali nella mappa della scuola superiore teatro del massacro.⁹¹

Super Columbine Massacre RPG! è stato creato utilizzando il software *RPG Maker 2000*, che permette di realizzare giochi sul modello di JRPG con grafica 16-bit come i primi titoli delle serie *Final Fantasy* e *Dragon Quest*. Utilizza quindi le stesse meccaniche di questi giochi: visuale dall'alto, party di personaggi giocabili che è possibile personalizzare nell'equipaggiamento, combattimento a turni, punti esperienza e salita di livello delle statistiche. I JRPG, cioè i giochi di ruolo giapponesi, si differenziano inoltre dai giochi di ruolo occidentali classici per la maggiore linearità dell'esperienza di gioco, per le trame profonde e per i personaggi complessi, raccontati attraverso l'uso di cut scene ed eventi scriptati.⁹²

Super Columbine Massacre RPG! viene rilasciato inizialmente in forma anonima e gratuita sul web senza nessuno scalpore, per poi essere improvvisamente messo sotto i riflettori e diventare il bersaglio di una aggressiva campagna mediatica. L'autore, inizialmente identificato solo tramite lo pseudonimo di "Columbin", decide quindi di uscire allo scoperto per affrontare le critiche. Il nome di Danny Ledonne viene portato nuovamente alla ribalta quando il gioco entra nella rosa dei finalisti della "Guerrilla Gamemaker Competition" dello Slamdance 2007, un festival dei videogiochi indipendenti. Quando, in seguito a pressioni esterne, gli organizzatori decidono di eliminare il gioco dai finalisti, altri 7 dei 13 giochi in lizza per il premio abbandonano per protesta.⁹³ Un anno dopo, Ledonne realizza in risposta il documentario *Playing Columbine*, che partendo dal suo gioco e dalle polemiche da esso generate estende lo sguardo sulla legittimità del videogioco come strumento artistico e sulla libertà di espressione del medium videoludico.

Il gioco è suddivisibile, ai fini di analisi, in due parti. La prima parte è una ricostruzione delle azioni dei due studenti nel giorno del massacro e occupa la prima metà del gioco. Il gioco inizia nella camera dal letto di Dylan Klebold. Il giocatore, nei panni di Klebold, può

91 Mirapaul Matthew, *Online Games Grab Grim Reality*, <https://www.nytimes.com/2003/09/17/arts/online-games-grab-grim-reality.html> (consultato il 20/01/2022).

92 https://www.mobygames.com/featured_article/feature.25 (consultato il 20/01/2022); https://www.mobygames.com/featured_article/feature.25/section.168/ (consultato il 20/01/2022).

93 Chaplin Heather, *Video Game Tests the Limits. The Limits Win*, https://www.nytimes.com/2007/01/28/arts/28chap.html?_r=1&pagewanted=all (consultato il 24/01/2022).

esplorare la stanza per poi dirigersi nella cantina della casa di Harris, raccogliendo nel frattempo oggetti equipaggiabili che comprendono gli effetti personali di Klebold e l'arsenale di armi raccolte dai due futuri assassini. Gli effetti personali e le armi sono tutti oggetti la cui esistenza è testimoniata dalla documentazione ufficiale disponibile sul caso. Le stesse icone con cui gli oggetti vengono rappresentati nel gioco sono tratte proprio dalle foto ufficiali scattate dalla polizia e diffuse dai giornali. La vicenda viene raccontata attraverso cut scene ed eventi scriptati che ripercorrono le ultime conversazioni tra i due ragazzi in cui riepilogano il loro piano: piazzare e far esplodere delle bombole di propano nella sala mensa della scuola, dopodichè usare le armi da fuoco per uccidere gli eventuali sopravvissuti. I dialoghi tra i due ragazzi, tratti quasi parola per parola dai loro diari, sono carichi di nichilismo e disprezzo per la società. A essi si alternano flashback, riconoscibili per la grafica in bianco e nero, che rievocano ricordi dei due ragazzi: gli esperimenti con gli esplosivi e il progetto di acquistare delle armi. In uno degli eventi scriptati i due futuri assassini registrano un video di addio per genitori e amici. Si tratta, anche in questo caso, di una delle prove requisite dalla polizia, una delle cosiddette "Basement Tapes", il cui contenuto è fedelmente riportato. Il resto della prima parte del gioco si svolge alla Columbine High School. In un primo momento il giocatore deve guidare i due ragazzi verso la caffetteria per piazzare le bombe utilizzando una meccanica stealth. Nella cutscene successiva i due ragazzi aspettano l'esplosione delle bombe, che però non avviene. I due decidono quindi di iniziare l'attacco con le armi da fuoco. In questa fase del gameplay studenti e insegnanti della scuola si muovono in maniera casuale in tutte le direzioni. Quando il giocatore entra in contatto con uno dei PNG ha inizio la fase di combattimento. Le sue meccaniche riprendono il combattimento a turni di *Final Fantasy*, in cui il giocatore può scegliere se utilizzare armi equipaggiate oppure oggetti dall'inventario. È presente anche l'opzione di fuggire dallo scontro, ereditata appunto dai JRPG. In questo gioco, però, l'opzione ha una funzione ironica. Se si sceglie di fuggire compare soltanto una finestra di dialogo, che ricorda al giocatore che uccidere è quello che Klebold e Harris sono venuti a fare. Gli avversari sono denotati con titoli spersonalizzanti, che rappresentano il modo in cui i due assassini vedono i compagni di classe e gli insegnanti: "Jock type", "Black boy", "Openly gay boy", "Church girl".

Raggiungere alcuni punti specifici della scuola o interagire con determinati oggetti attiva inoltre ulteriori flashback dei due protagonisti. Viene posto l'accento sul loro passato come vittime di bullismo, sulla loro emarginazione sociale, su una relazione romantica fallita di

Harris e i due si paragonano anche al mostro di Frankenstein. Una volta raggiunta la biblioteca al giocatore viene data la scelta di continuare la carneficina, ritardando il proseguimento della trama, oppure di concludere l'impresa con un doppio suicidio. Se si sceglie questa seconda opzione ha inizio una lunga cut scene. In essa l'autore del gioco immagina un ultimo dialogo tra Harris e Klebold in cui i due si chiedono se le cose sarebbero potute andare diversamente, immaginando ad esempio di abbandonare la società e di andare a vivere su un'isola deserta. Dopodiché viene presentato al giocatore una carrellata di fotografie che rappresentano i cadaveri dei due assassini, i sopravvissuti alla sparatoria, i soccorsi arrivati. Dopo queste vengono presentate altre foto, il cui numero supera notevolmente quelle della sezione precedente, che stavolta rappresentano Harris e Klebold in tutti gli stadi della loro crescita, da poco dopo la nascita a poco prima di morire. Qui si conclude la prima metà del gioco.

La seconda parte inizia subito dopo, introdotta da una citazione dell'incipit della *Commedia* di Dante Alighieri. Stavolta il giocatore interpreta Klebold, che si trova letteralmente all'inferno. Qui il giocatore ha l'obiettivo di trovare Harris e di esplorare i dintorni, uccidendo una marea quasi infinita di demoni le cui sprite sono prese direttamente dal videogioco *Doom*. Esplorando l'inferno, il giocatore capita inizialmente nell'"isola delle anime perdute", popolata da personaggi storici e da altri immaginari, tratti soprattutto da videogiochi e cultura pop: Socrate, Reagan, John Lennon, Bart Simpson, Super Mario, Sonic The Hedgehog e Pikachu. Successivamente il giocatore incontra il filosofo Nietzsche, che si dichiara fan dei due assassini, e infine Satana in persona, rappresentato attraverso la versione del personaggio apparsa nel cartone animato satirico *South Park*. Quest'ultimo, dopo essere stato sconfitto in combattimento da Harris e Klebold, fa amicizia con i due e affida loro la missione di trovare le due metà della bibbia satanica. Dopo il compimento di quest'ultima missione, ha inizio un'altra lunga cut scene. Questa volta viene mostrata una conferenza stampa all'esterno della Columbine High School, durante la quale una serie di personaggi prendono la parola, si chiedono quali siano state le cause del massacro e quali possono essere le soluzioni. Attraverso questi monologhi vengono passati in rassegna le argomentazioni che mass media e politici hanno usato per interpretare l'accaduto: la denuncia del bullismo e dell'elitismo scolastico, la richiesta di un maggiore controllo sulle armi, il bisogno di una maggiore aderenza ai valori cristiani nell'educazione scolastica e infine la degenerazione della gioventù causata da film e videogiochi violenti.

La retorica procedurale di *Super Columbine Massacre RPG!* mira a simulare il punto di vista di Harris e Klebold. Nella prima metà del gioco questo viene raggiunto attraverso la focalizzazione narrativa del genere JRPG, che permette di dare profondità ai personaggi, e soprattutto l'uso massiccio di fonti documentarie che informano la trama, i dialoghi, la colonna sonora e gli oggetti di gioco. Ledonne ammette nelle interviste di aver trascorso 6 mesi a studiare l'enorme mole di materiale messo a disposizione dalla polizia, dai media, dai sopravvissuti o realizzato dagli stessi assassini.⁹⁴

Nei testi rilasciati da Ledonne sul sito di *Super Columbine Massacre RPG!*, l'autore parla della sua esperienza personale del massacro di Columbine. Per lui, all'epoca un coetaneo degli assassini, quell'evento ha rappresentato un campanello d'allarme che gli ha fatto evitare di seguire la strada di Harris e Klebold.⁹⁵ Ledonne si riconosce, in particolare, nella narrativa che vuole i due assassini come vittime del bullismo e quindi di un sistema, scolastico prima e statale poi, che non è stato in grado di proteggerli. I due sono stati spinti alla vendetta, secondo questa ottica, dalla sofferenza provata ripetutamente per anni. Una tale ottica, promossa in parte dai media, non è però supportata dalla documentazione ufficiale. Quello che emerge dalle interviste raccolte nelle oltre 27.000 pagine dei documenti del Jefferson County Sheriff Office, l'ufficio che si è occupato delle indagini, è invece una situazione ben diversa. Klebold e Harris non solo non erano vittime di bullismo, ma erano frequentemente loro stessi bulli e stalker con fantasie sadiche.⁹⁶ Ai fini della retorica procedurale, la narrazione preferita da Ledonne offre al giocatore un modo per umanizzare gli assassini ed entrare in empatia con loro. I flashback, in questo caso, hanno un ruolo fondamentale nello stabilire questo tipo di rapporto.

La seconda metà del gioco è la parte più complessa dal punto di vista della retorica procedurale. In essa viene mantenuto il punto di vista dei due assassini, ma viene abbandonato completamente l'intento documentario. Il gioco, pur adottando sempre le stesse meccaniche, ha un netto cambiamento di tono. Da fattuale, sebbene lievemente ironico in alcuni momenti,

94 Ott Brian L. e Sci Susan A., "Super Columbine Massacre RPG!: The Procedural Rhetoric of Critical (Gun) Play", *Cultural Studies Critical Methodologies*, vol. 1, n. 8, 2016, pp. 1-8.

95 <http://www.columbinegame.com/statement.htm> (consultato il 20/01/2022);
<http://columbinegame.com/vtechstatement.htm> (consultato il 20/01/2022);
<http://www.columbinegame.com/DawsonCollege.htm> (consultato il 20/01/2022).

96 Langman Peter, The Search for Truth at Columbine,
https://schoolshooters.info/sites/default/files/search_for_truth_at_columbine_2.2.pdf (consultato il 24/01/2022).

il gioco diventa satirico e irriverente, tanto da sembrare agli occhi di diversi osservatori e critici quasi un gioco a sé.⁹⁷

La difficoltà dei combattimenti in questa seconda parte del gioco è inoltre notevolmente più alta, tanto da fare in un primo momento ipotizzare al giocatore una retorica procedurale analoga al contrappasso dantesco, in cui gli assassini sono costretti a giocare a *Doom*, il loro videogioco preferito, e a venire uccisi per il resto dell'eternità. La vera retorica procedurale qui in atto è, però, un'altra. Tra le meccaniche base di un gioco di ruolo c'è quella dei punti esperienza che si guadagnano sconfiggendo nemici. Più nemici vengono uccisi, più esperienza si guadagna, più si sale di livello e di conseguenza aumentano le statistiche di combattimento. Come notato anche da altri recensori, la maggiore difficoltà di questa fase di gioco sembra suggerire, abbastanza chiaramente a un giocatore pratico del genere RPG, il fatto che nella prima parte del gioco non siano stati uccisi abbastanza studenti durante la strage. Per proseguire il gioco diventa quindi necessario calarsi completamente nel ruolo di assassino privo di qualunque empatia ed esaudire il desiderio di Klebold e Harris di uccidere il più alto numero di persone possibile.⁹⁸

La seconda metà di *Super Columbine Massacre RPG!* presenta inoltre, secondo alcuni critici, una visione dei due assassini che da empatica diventa celebratoria.⁹⁹ All'inferno, piuttosto che trovare una punizione, i due vengono premiati con una carneficina senza fine. Le meccaniche del genere RPG, tra cui l'aumento di livello potenzialmente infinito, simulano in questa interpretazione il delirio di onnipotenza di cui soffrivano i due assassini, che spesso nei loro scritti si paragonavano a dio.¹⁰⁰

Ledonne, interpellato a riguardo, afferma che la seconda metà del gioco vuole essere una critica sia alla mediatizzazione dell'evento, sia alle convenzioni interne dei videogiochi. La decisione di ambientare una parte del gioco all'inferno è stata ispirata dalla retorica religiosa usata per trattare del massacro e in particolare della morte di due delle vittime, Cassie Bernall e Rachel Joy Scott. I media riportarono la notizia, poi rivelatasi imprecisa, che uno degli

97 Burch Anthony, *Virtual school shootings: interviewing two of the most hated game creators alive*, <https://web.archive.org/web/20210116100524/http://www.destructoid.com:80/virtual-school-shootings-interviewing-two-of-the-most-hated-game-creators-alive-31610.phtml> (consultato il 21/01/2022).

98 Rohrer Jason, *Review: Super Columbine Massacre RPG!*, http://www.northcountrynotes.org/jason-rohrer/arthouseGames/seedBlogs.php?action=display_post&post_id=jcr13_1167696628_0&show_author=1&show_date=1 (consultato il 25/01/2022).

99 Burch A., *op. cit.*

100 Langman Peter, "Rampage School Shooters: A Typology", in *Aggression and Violent Behavior*, n. 14, 2009, pp. 79–86.

assassini avesse chiesto a Bernall se credesse in dio prima di spararle. Scott è stata invece la prima vittima del massacro e i media ipotizzarono che fosse stata bersagliata perché cristiana. Considerate vere e proprie martiri, la vita e la morte delle due ragazze è stata sfruttata per vendere canzoni, libri e lungometraggi.¹⁰¹

Per quanto riguarda le convenzioni videoludiche, Ledonne sottolinea l'importanza della contrapposizione tra la prima parte del gioco, dove il giocatore spara ai compagni di scuola, e la seconda parte, in cui i bersagli sono invece i demoni nell'inferno. Questo confronto mira a far ragionare il giocatore sulla pervasività e naturalizzazione della violenza come meccanismo di gioco utilizzando i fattori di disingaggio morale.¹⁰² Nella prima parte le vittime dei due assassini sono disarmate. È vero che alcune di loro attaccano il giocatore, ma questo avviene soltanto in reazione al comportamento aggressivo iniziato dal giocatore stesso. L'impatto dei loro attacchi sulla salute dei personaggi giocanti è inoltre talmente basso da non costituire né una vera minaccia né una sfida per il giocatore. Le motivazioni che spingono il giocatore a combattere sono ambigue. Da un lato viene portata avanti la tesi della vendetta contro i bulli, che genera però una reazione sproporzionata nei confronti della totalità degli studenti. Dall'altro viene ribadito più volte che l'obiettivo dei due assassini è semplicemente quello di scatenare morte e distruzione. Nella seconda parte vengono invece rispettati i canoni videoludici, con nemici non umani, attivamente aggressivi contro il giocatore e i cui attacchi comportano una seria perdita di salute per i personaggi giocanti, in modo da motivare il giocatore a difendersi per sopravvivere. Ma le meccaniche del combattimento a turni usate rimangono le stesse in entrambi i casi, spingendo il giocatore a riflettere sul fatto che la stessa violenza può essere fonte di senso di colpa e di disagio nel primo caso e invece fonte di divertimento nel secondo.

Si tratta quindi di un'opera che, pur mancando di coerenza, contiene numerosi spunti di riflessione in varie direzioni. Piuttosto che proporre un messaggio finale chiaro e definitivo sull'argomento, *Super Columbine massacre RPG!* vuole provocare il giocatore a farsi una propria idea. Lo testimonia anche il fatto che l'autore abbia curato per un certo periodo di tempo un forum dedicato a creare insieme ai giocatori una conversazione sul gioco e sui temi in esso sviluppati, il cui link era presente direttamente sulla sua pagina web.¹⁰³

101 Wilkinson Alissa, *After Columbine, martyrdom became a powerful fantasy for Christian teenagers*, <https://www.vox.com/culture/2017/4/20/15369442/columbine-anniversary-cassie-bernell-rachel-scott-martyrdom> (consultato il 25/01/2022).

102 *Ibidem*.

103 *Super Columbine Massacre RPG Discussion Forum*, <https://web.archive.org/web/20060613091000/http://www.columbinegame.com/discuss/> (consultato il

Dal punto di vista della rappresentazione, la grafica 16-bit da un lato è imposta dall'utilizzo del programma *RPG Maker 2000*, dall'altro imita quella dei giochi degli anni novanta, il periodo in cui è avvenuto il massacro. La musica in particolare gioca un ruolo importante in *Super Colombine Massacre RPG!*. La colonna sonora è infatti piena di versioni MIDI delle canzoni preferite dai due assassini e in numerose cut scene vengono visualizzati i testi di canzoni di Marilyn Manson, KMFDM e Rammstein per descrivere i sentimenti provati da Harris e Klebold.

V-Tech Rampage

Quello di Ledonne non è però l'unico gioco realizzato su un massacro scolastico. Nel 2007 l'australiano Ryan Lambourn sviluppa amatorialmente *V-Tech Rampage*, un flashgame d'azione in terza persona che tratta del massacro al Virginia Polytechnic Institute, in cui Seung-Hui Cho uccise 33 persone e ne ferì altre 29 prima di uccidersi. Il gioco è composto da tre livelli molto brevi che trattano tre episodi del massacro, in cui il giocatore può sparare ai civili ma deve evitare i poliziotti utilizzando meccaniche comuni ai giochi stealth e azione. Nel primo livello, il giocatore ha l'obiettivo di uccidere la prima vittima di Cho, Emily Hilscher. Come afferma Cho nella cut scene introduttiva, questo omicidio ha lo scopo di depistare temporaneamente le indagini, permettendogli di compiere il massacro che ha pianificato. Il secondo livello vede Cho impegnato a evitare la polizia per spedire un pacco alla NBC news, contenente video, foto e un manifesto in cui spiega le motivazioni del suo gesto. Il terzo livello è ambientato nella Norris Hall del campus, luogo in cui furono uccise il maggior numero di vittime. Si tratta di un livello a tempo, in cui il giocatore ha 90 secondi per uccidere il maggior numero di persone, come testimoniato dalla presenza sullo schermo di un contatore per le persone ferite e uccise. Al termine del timer, Cho comunica attraverso una finestra di dialogo l'arrivo della polizia e la sua decisione di togliersi la vita. Viene mostrato quindi un primo piano della nuca di Cho e della sua pistola e spetta al giocatore premere il grilletto, attraverso lo stesso pulsante che ha usato per sparare nelle fasi di gioco precedenti. *V-Tech Rampage* rappresenta esattamente il caso, ipotizzato da Chapman e Linderoth, di banalizzazione di un argomento in seguito alla sua ludificazione. Nelle parole dell'autore stesso, *V-Tech Rampage* è un gioco pensato per sfruttare in maniera sensazionalistica una tragedia di enorme risonanza mediatica. Contrariamente ai titoli precedentemente trattati, non si tratta di un serious game che ha lo scopo di far riflettere, ma è un gioco pensato e realizzato

come prodotto di puro intrattenimento, pensato e realizzato per indignare l'opinione pubblica.¹⁰⁴ A ulteriore prova, c'è anche il tentativo dell'autore di capitalizzare sull'attenzione negativa ricevuta dal gioco. Lambourn promise infatti, in una sorta di crowdfunding inverso, di rimuovere il gioco da newgrounds.com, un sito che raccoglie flashgames, se avesse ricevuto una donazione di 1000 \$, rimuoverlo dal suo sito personale per una da 2000 \$ e infine di scusarsi pubblicamente se le donazioni avessero raggiunto i 3000 \$, salvo infine liquidare tutta la questione come uno scherzo, fatto perché ritenuto divertente.¹⁰⁵

The Slaying of Sandy Hook Elementary

Nel 2013 Lambourn torna ad occuparsi dello stesso argomento, ma con una motivazione e un esito diverso. Il nuovo gioco si intitola *The Slaying of Sandy Hook Elementary* ed è anch'esso un flashgame, stavolta a scorrimento laterale. Questo secondo gioco affronta il massacro alla Sandy Hook Elementary School perpetrato da Adam Lanza nel 2012. Lanza uccise nel sonno la propria madre prima di irrompere nella scuola elementare e uccidere 26 persone, tra cui 20 bambini, per poi togliersi la vita. Il gioco è suddiviso in due livelli e tre modalità di gioco, due delle quali vengono sbloccate completando il gioco nella modalità precedente. La prima si chiama "Historical". Nel primo livello in questa modalità il giocatore, nel ruolo di Adam Lanza, deve sparare alla madre mentre dorme per poi aprire una cassaforte contenente le altre armi di proprietà della donna che utilizzerà nella strage. Il secondo livello ha un gameplay simile al terzo livello di *V-Tech Rampage*. Anche in questo caso si tratta di un livello a tempo, in cui il giocatore ha a disposizione 11 minuti all'interno della scuola elementare per uccidere bambini e insegnanti prima dell'arrivo della polizia. Una volta arrivata la polizia, anche il suicidio di Lanza è simulato in maniera analoga al precedente gioco di Lambourn. La prima differenza principale con *V-Tech Rampage* è la comparsa, alla fine della partita, di una schermata che indica quanti studenti e insegnanti sono stati uccisi o feriti. In basso, per comparazione, compaiono anche i dati relativi al conteggio reale dei morti. La seconda modalità che si sblocca si chiama "Gun Control". In questa modalità il gioco inizia dopo l'uccisione della madre, già avvenuta off-screen con vari coltelli. Il giocatore viene invitato dal testo in sovrimpressione ad aprire la cassaforte con dentro una pistola ma questo non è possibile. Il personaggio giocante prende allora una katana, arma che userà per commettere gli omicidi nel secondo livello. All'arrivo della polizia, lo stesso personaggio commette il

104 Burch A., *op. cit.*

105 Hutcheon Stephen, *Outrage over Virginia Tech game*, <https://www.smh.com.au/technology/outrage-over-virginia-tech-game-20070516-gdq5k1.html> (consultato il 21/01/2022).

suicidio con un overdose di pillole. Nella schermata finale viene però rivelato che, dopo una lavanda gastrica, l'assassino sopravvive al tentato suicidio e viene portato in tribunale. "Eagletears" è la terza e ultima modalità. In essa anche gli insegnanti sono armati e sparano al giocatore, senza però ferirlo. Nella sezione "Credits" del menu principale è inoltre disponibile un messaggio del creatore del gioco, in cui viene confrontata la situazione americana con quella australiana. In Australia, infatti, a seguito di alcune gravi sparatorie di massa avvenute negli anni novanta, sono state applicate leggi sul controllo delle armi che hanno ridotto di molto l'incidenza di ulteriori crimini. L'autore esorta quindi i giocatori a contattare i propri rappresentanti al governo a favore di leggi sul controllo delle armi anche negli Stati Uniti d'America.

Inserendo le tre diverse modalità, Lambourn produce in *The Slaying of Sandy Hook Elementary* una retorica procedurale radicalmente diversa rispetto a quella di *V-Tech Rampage*. La modalità "Historical" simula sia il reale evento di cronaca sia il contestuale problema statunitense della diffusione delle armi da fuoco. La modalità "Gun control" è una versione alternativa e controfattuale dello stesso massacro ambientato in un paese in cui le armi da fuoco sono maggiormente regolamentate. Essa simula la tesi proposta sul controllo delle armi, provandone la ricaduta positiva per la collettività attraverso il minor numero di morti provocati dalla katana rispetto alle pistole e ai fucili semiautomatici.

La modalità "Eagletears" simula invece, in maniera ironica e portata all'estremo, la posizione opposta di una deregolamentazione ulteriore delle armi da fuoco, dimostrandone allo stesso modo il fallimento.

2. Le vittime, l'altra faccia del massacro

Verranno esaminati adesso alcuni titoli in cui il giocatore viene chiamato a fare esperienza di una tragedia o un massacro da una posizione diversa da quella del colpevole.

9-11 Survivor

9-11 Survivor è una mod di *Unreal Tournament 2003* realizzata come progetto di classe dal Kinematic Collective, un gruppo di tre studenti dell'University of California-San Diego, avente come soggetto l'attentato terroristico alle Twin Towers di New York dell'11 settembre 2001. Secondo il design document originale, il giocatore avrebbe dovuto interpretare uno degli occupanti del grattacielo con l'obiettivo di scappare dall'edificio colpito. La mappa del gioco avrebbe abbracciato più piani dell'edificio, con numerosi percorsi bloccati dalle fiamme o interrotti dai detriti. In ogni sessione di gioco, inoltre, il giocatore sarebbe comparso in un

punto a caso della mappa, il che avrebbe determinato la possibilità di salvezza del personaggio giocante. In alcuni scenari ipotizzati dai designer, il giocatore avrebbe dovuto scegliere tra lasciare divorare il personaggio giocante dalle fiamme o farlo buttare da una finestra.¹⁰⁶

La mod effettivamente realizzata, però, è solo una piccola parte del progetto iniziale. Si tratta di quella che nel design document è indicata come “Spectator mode”, cioè la simulazione di un piano di una delle Twin Tower subito dopo l’attentato, in cui un PNG che rappresenta un uomo d’affari si aggira in cerca di una via di fuga. Non trovandola, il PNG si lancia nel vuoto. L’unica forma di interazione che il giocatore ha a disposizione è quella di controllare la camera di gioco, decidendo quale inquadratura usare per osservare l’evento. Caricata su una pagina internet, questa mod ha scatenato un notevole panico mediale. I media, fraintendendo la situazione, hanno criticato il titolo nella convinzione che si trattasse di un gioco di prossima uscita che avrebbe sfruttato la tragedia a fini commerciali.¹⁰⁷

Per quanto riguarda la retorica procedurale di *9-11 Survivor*, essa cambia se si considera l’idea originale o la mod effettivamente realizzata. L’idea originale punta a simulare l’esperienza delle vittime in maniera più emotiva di quanto fatto con i media tradizionali, sottolineando la tragicità del fatto che salvezza e morte certa dipesero in larga parte dal caso. La sola “Spectator mode”, invece, si presenta come una critica alla rimediazione dell’evento e alla pervasività della curiosità morbosa che il sistema mediatico televisivo alimenta. In questo caso è il giocatore a controllare l’occhio dell’opinione pubblica in grado di assistere al tragico spettacolo da qualunque inquadratura.

8:46

Sullo stesso soggetto è stato realizzato, nel 2016, una simulazione in realtà virtuale intitolata *8:46*. Essa ricrea il momento dell’impatto dei due aerei nelle Twin Towers dal punto di vista di un impiegato a lavoro al 101esimo piano della North Tower, la prima ad essere stata colpita. Il titolo fa infatti riferimento al momento dell’impatto. In essa il giocatore può interagire con oggetti, ad esempio aprire e chiudere cassetti e porte e raccogliere oggetti. Il gioco inizia con un breve tutorial in cui il giocatore deve raccogliere un fascicolo da consegnare a una collega, Audrey. Una volta consegnato, avviene il primo schianto. Il giocatore incontra quindi un secondo personaggio, il responsabile della sicurezza antincendio del piano, che avverte il giocatore dell’incendio in corso, gli fornisce una torcia e lo invita a

¹⁰⁶ <http://ljudmila.org/~selectparks/archive/911survivor/911game.html> (consultato il 22/01/2022).

¹⁰⁷ Clarke Andy e Mitchell Grethe, *Videogame and Art. Second Edition*, Intellect, Bristol, 2013, pp. 49-53.

provare ad aprire le porte alla ricerca di una via d'uscita. Una volta provate tutte le porte, che risultano bloccate, l'addetto alla sicurezza invita il giocatore e Audrey a tornare in un ufficio e ad attendere i soccorsi. Qui i due incontrano un terzo personaggio, un collega di nome Dave che sta telefonando ai soccorsi. Quando finisce, Audrey usa il telefono per chiamare la madre. Durante la chiamata il secondo aereo colpisce la South Tower. Audrey ha difficoltà a respirare e Dave chiede al giocatore di prendere un oggetto pesante e lanciarlo contro la finestra. Dave, nel frattempo, fa lo stesso con un'altra finestra e prende la decisione di lanciarsi nel vuoto perché non crede che i soccorsi arriveranno in tempo, senza che il giocatore possa impedirlo. L'esperienza si conclude quindi con una dissolvenza e con i titoli di coda.

8:46 costituisce una sorta di erede spirituale dell'idea originale di *9-11 Survivor*, a cui gli sviluppatori potrebbero essersi ispirati, in cui l'uso della tecnologia di realtà virtuale rende l'esperienza emotiva del giocatore ancora più intima.

Progetto Ustica

Progetto Ustica è un serious game realizzato nel 2018 dall'Italian Party of Indie Developers e da IV Productions. Esso tratta della strage di Ustica, l'esplosione di un aereo di linea, un DC9 dell'Itavia, nello spazio aereo italiano avvenuta il 27 giugno 1980, in seguito alla quale persero la vita 81 persone. Le circostanze e i responsabili dell'avvenimento non sono mai state chiarite, anche a seguito di depistaggi e insabbiamento di prove. Realizzato con il supporto del Centro di documentazione storico politica sullo stragismo e dell'Associazione parenti delle vittime della strage di Ustica, il gioco non si propone come ricostruzione scientificamente accurata degli eventi, ma come gioco «per la memoria», come espresso chiaramente da un disclaimer posto all'avvio del gioco. L'obiettivo degli sviluppatori è quello di non far scomparire questo evento dalla memoria collettiva, soprattutto delle generazioni più giovani.¹⁰⁸

L'interpretazione della strage e della sua causa, come descritto nel development blog del progetto, segue l'istruttoria del giudice Priore del 1999, che analizza i fatti, gli insabbiamenti, e le perizie di parte civile succedutesi nel corso degli anni. In base a tutti gli elementi raccolti, il giudice esclude tutte le possibili cause della strage tranne una: il lancio di un missile aria-aria da parte di un aereo militare non identificato diretto a un aereo libico che si nascondeva ai radar viaggiando sotto il DC9.¹⁰⁹

108 Venturi Ivan, *La genesi di Progetto Ustica*, <https://progettoustica.home.blog/2015/09/02/genesi-di-progetto-ustica/> (consultato il 22/01/2022).

109 *La ricerca per progetto Ustica #2: le ipotesi*, <https://progettoustica.home.blog/2015/10/17/la-ricerca-per-progetto-ustica-2-le-ipotesi/> (consultato il 22/01/2022).

Come nel caso di *9-11 Survivor*, anche in *Progetto Ustica* il design originario e quello finale differiscono notevolmente. Il gioco parte già dal menu iniziale, in cui viene presentata la sagoma di un puzzle i cui pezzi sono mancanti. Una volta avviata la partita, il giocatore naviga in prima persona attraverso una serie di ambienti che rappresentano i soggetti coinvolti nella vicenda: l'aereo di linea su cui viaggiavano le vittime, lo spazio aereo circostante popolato da altri aerei, lo schermo del radar di una torre di controllo, una barca da pesca con una visuale del DC9. Questi diversi punti di vista vengono sbloccati o raccogliendo ed esaminando alcuni oggetti, un modellino d'aereo, una bandierina, uno stemma militare, un vassoio con del cibo, un elmetto da pilota, una mascherina per l'ossigeno o, in un caso, inquadrando un aereo in lontananza. Una volta sbloccati, i nuovi ambienti diventano accessibili al giocatore premendo un tasto. Queste stesse interazioni sbloccano anche un pezzo del puzzle del menu iniziale, contenente un frammento della ricostruzione della strage di Ustica: una testimonianza, un documento, una foto. Nell'ambiente che rappresenta lo schermo del radar, che viene visitato più volte, il giocatore è inoltre invitato a seguire il tragitto del DC9 e di altri velivoli cliccando sui punti rossi che indicano oggetti in volo, accompagnato dalle trascrizioni delle comunicazioni botta e risposta tra i piloti e le torri di controllo. Dopo la raccolta dell'ultimo oggetto viene simulata l'esplosione del DC9 e il gioco si conclude con la trascrizione del tentativo disperato della torre di controllo di mettersi in contatto con i piloti, seguito da una definizione di guerra e da alcune fotografie dell'installazione artistica realizzata da Christian Boltanski attorno alla ricostruzione della carcassa del DC9 per il Museo per la memoria di Ustica a Bologna. Significativamente, anche una volta finito il gioco, nel puzzle del menu iniziale rimane un pezzo mancante, come monito che si tratta di un caso di cui ad oggi non sono ancora stati individuati i colpevoli materiali, a cui quindi non si è ancora giunta a una vera soluzione completa.

Nelle fasi iniziali di progettazione era stata prevista una maggiore libertà di esplorazione. Il giocatore avrebbe infatti potuto collezionare i modellini e, una volta sbloccati i relativi punti di vista, cambiare a piacimento l'inquadratura attraverso la quale osservare il volo. L'interattività proposta al giocatore era inoltre abbastanza complessa, grazie alla presenza di minigiochi basati su logica, abilità e coordinazione connessi alla raccolta dei modellini. Si stimava che per sbloccare tutti i pezzi del puzzle sarebbero state necessarie al giocatore dalle tre alle cinque sessioni di gioco.¹¹⁰ Successivamente, sia a causa di limitazioni di budget sia

110 *Che cos'è Progetto Ustica*, <https://progettoustica.home.blog/2015/09/14/che-cose-progetto-ustica/> (consultato il 23/01/2022); *Flowchart di Progetto Ustica*,

per rendere il gioco fruibile anche da persone con minore dimestichezza con i videogiochi, il design iniziale è stato modificato e semplificato. I minigiochi non sono stati implementati, mentre la raccolta di modellini e il relativo sblocco dei punti di vista è stato trasformato in una serie di livelli progressivamente sbloccati, creando una linearità dell'esposizione dei fatti. La durata della sessione di gioco ne risulta inoltre diminuita, mentre la rigiocabilità è stata limitata a favore di un'esperienza compatta e autoconclusiva.¹¹¹

La retorica procedurale di *Progetto Ustica* è esplicitata dalla metafora del puzzle con un pezzo mancante. Il giocatore utilizza una visuale in prima persona ma, allo stesso tempo, impersonale, al di là del tempo e dello spazio, in grado di muoversi dall'interno all'esterno del velivolo. La sua non è la posizione di una delle vittime, né quella di un investigatore, ma quella di un testimone che può osservare direttamente soltanto singoli frammenti della verità di quello che è accaduto al DC9. L'unica ricostruzione che è possibile è quindi rimettere insieme questi frammenti e non dimenticarli. La linearità narrativa, la limitata interattività e l'immodificabilità degli eventi da parte del giocatore rafforzano tutti questa posizione di testimone.

Per quanto riguarda la rappresentazione delle vittime, del DC9 e degli altri aerei in volo intorno a esso, gli sviluppatori hanno deciso di rispettare il volere dei parenti delle vittime e di restare entro il limite della verosimiglianza storica e dell'accuratezza dei fatti accertati. Per le vittime è stato scelto sia di evitare di farne dei semplici strumenti di gameplay, sia di evitare di puntare su una rappresentazione realistica che avrebbe reso *Progetto Ustica* un gioco sulla commemorazione e sul lutto piuttosto che sull'evento in sé. Un elemento di accesa discussione all'interno del team di sviluppo è stato come rappresentare gli aerei presenti nello spazio aereo intorno al DC9 e, soprattutto, quello che avrebbe lanciato il missile. Rappresentarli con la livrea di un paese piuttosto che un altro avrebbe significato proporre una interpretazione dei fatti non suffragata da prove o una versione controfattuale degli avvenimenti. Un'ipotesi valutata inizialmente è stata quella di non rappresentare l'aereo e di rappresentare solo l'esplosione dall'interno del DC9. Successivamente è stato deciso di rendere gli aerei visibili, ma sfocati e da lontano, permettendo al giocatore di rendersi conto della loro presenza sulla scena ma senza poterne identificare l'origine. L'aereo responsabile

<https://progettoustica.home.blog/2015/11/12/primoflowchart-progetto-ustica/> (consultato il 23/01/2022).

111 Ferri Gabriele e Salvador Mauro, "La memoria non deve andare perduta. Gameplay etico e Ustica", in Cassone Vincenzo Idone, Thibault Mattia e Surace Bruno (a cura di), *I discorsi della fine. Catastrofi, disastri, apocalissi*, Aracne, Canterano (Rm), 2008, pp. 179-190.

dell'abbattimento del DC9, in particolare, è visibile per qualche istante da uno dei finestrini prima dell'esplosione ed è costituito da un collage di caccia militari dell'epoca.¹¹²

BO020880

Italian Party of Indie Developers e IV Productions realizzano inoltre nel 2020 *BO020880*, una visual novel che tratta di una differente strage italiana, la strage della stazione di Bologna. Avvenuta il 2 agosto 1980, è stata un gravissimo attentato terroristico che ha contato 85 morti e più di 200 feriti. Il gioco è stato realizzato con il supporto dell'Associazione tra i Familiari delle Vittime della Strage della Stazione di Bologna del 2 Agosto 1980 e illustrato dalle studentesse e dagli studenti dell'Accademia di Belle Arti di Bologna.

A differenza del *Progetto Ustica*, *BO020880* fa delle vittime e delle loro storie il centro del racconto. Il gioco inizia con la rappresentazione della tragedia, con la stazione di Bologna cancellata da una schermata rossa e un testo che indica la data, il numero delle vittime e i mandanti neofascisti dell'attentato. La visual novel è strutturata in scenari che rappresentano i vari ambienti della stazione colpiti dall'esplosione: l'esterno, la sala d'aspetto, il bar, i binari. Questi scenari sono pieni di icone cliccabili. Alcune di esse rappresentano occhi chiusi stilizzati, altre il simbolo massonico della squadra e del compasso, altre ancora la sigla NAR che sta per Nuclei Armati Rivoluzionari, l'organizzazione terroristica neofascista esecutrice materiale dell'attentato. Interagendo con le icone con un occhio chiuso stilizzato, è possibile osservare l'ultima azione compiuta da una o più delle vittime, illustrata da una piccola animazione in loop a colori e accompagnata da poche semplici frasi. Interagendo invece con gli altri due tipi di icone, è possibile osservare le varie fasi della pianificazione dell'attentato, le omissioni, i depistaggi e i vari soggetti coinvolti: la Loggia Massonica P2, i servizi segreti deviati e le organizzazioni neofasciste. Queste sono illustrate da sfondi fissi, in bianco e nero, realizzati con la tecnica del tratteggio in modo da ricordare la durezza di un'incisione. Dopo aver cliccato su abbastanza icone di uno scenario è possibile passare a quello successivo. Dopo aver superato il quarto scenario inizia a sentirsi il ticchettio delle lancette di un orologio, che lascia presagire l'esplosione. A ogni scenario successivo il ticchettio si fa sempre più forte e veloce, fino allo scoppio della bomba. Dopo che questa avviene, vengono mostrate delle fotografie d'epoca delle macerie e delle vittime. I ritratti fotografici di quest'ultime sono anche visionabili direttamente nel menu principale.

112 *Ibidem*.

Come per *Progetto Ustica*, l'interattività è mantenuta al minimo, privilegiando la linearità dell'esperienza per rendere il prodotto maggiormente fruibile anche a chi non è un giocatore abituale. La preponderanza narrativa caratteristica della visual novel è fondamentale per evitare di banalizzare le vittime e le loro storie facendone vuoti contenitori di meccaniche di gioco. Il connubio di immagini e frasi dallo stile semplice e diretto che descrivono gli ultimi momenti di vita di tutte queste persone genera nel giocatore un notevole impatto emotivo. Si tratta di azioni comuni e quotidiane, che lasciano intuire eventi vissuti poco prima o i progetti a breve termine delle vittime. La stazione, luogo di transito per eccellenza, è particolarmente ricca di momenti del genere. Nella descrizione della pianificazione e dei depistaggi, la stessa semplicità di linguaggio denota invece tutta la freddezza e il cinismo degli attentatori, insensibili alle tante vite che avrebbero spezzato o a cui avrebbero negato la giustizia.

CAP. 5 GIOCARE AI MARGINI DELLA STORIA DOMINANTE

Eventi come il Gamergate hanno portato prepotentemente all'attenzione l'esistenza, all'interno della "gamer culture", di una forte componente sessista, razzista e omotransfobica. Queste stesse componenti sono inoltre spesso replicate all'interno dei videogiochi, dove la maggioranza di personaggi, soprattutto protagonisti, sono maschi, bianchi, eterosessuali e cisgenere. Questa situazione, piuttosto che essere un'esclusiva del mondo videoludico, è un'eredità della cultura dominante che si riflette infatti anche su tutte le altre forme medialità. Ma mentre altri media, soprattutto fumetti, cinema e televisione, in anni recenti hanno mostrato una sensibilità sempre maggiore per l'inclusione di personaggi con colori di pelle, etnie, orientamenti sessuali e identità di genere diversi, il videogioco, pur essendo tra i media quello relativamente più nuovo, risulta essere anche il più conservatore.¹¹³

Greig de Peuter, Nick Dyer-Whiteford e Stephen Kline definiscono "mascolinità militarizzata" un'aspetto fondamentale dei videogiochi e della cultura che li circonda. Con questo termine intendono indicare il legame esistente storicamente tra il videogioco come medium e una certa visione della mascolinità e della glorificazione della violenza. Come si è potuto leggere nel "Capitolo 3. Giocare alla guerra" del presente studio, guerra e gioco si accompagnano fin dall'antichità. Anche la storia del videogioco non fa eccezione. La tecnologia che ha reso possibile la creazione di simulazioni digitali è infatti nata in ambito militare. I tre studiosi vedono questa mascolinità militarizzata come una sottocultura della gamer culture composta sia dai giocatori di videogiochi violenti, principalmente maschi adolescenti, sia dagli sviluppatori di questo tipo di giochi. In un circolo vizioso che si autoalimenta questi stessi giocatori, una volta adulti, diventano gli sviluppatori della generazione successiva di giochi violenti, perpetuando stereotipi e fantasie di potenza e distruzione. Il motore di questo meccanismo è la necessità dell'industria videoludica di ottenere guadagni sicuri, cosa che incentiva la riproposizione di formule già rodiate di gameplay, meccaniche, personaggi e trame. Un ruolo importante nel consolidamento della mascolinità militarizzata lo ha avuto il marketing videoludico, che a partire dagli anni ottanta, durante la cosiddetta "console war" tra Nintendo e Sega, ha iniziato a prendere deliberatamente di mira il settore demografico dei maschi adolescenti.¹¹⁴

113 Shaw Adrienne, *Gaming at the Edge. Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture*, University of Minnesota Press, Minneapolis e Londra, 2014, pp. 13-54.

114 De Peuter Greig, Dyer-Whiteford Nick e Kline Stephen, *Digital Play. The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*, McGill-Queen's University Press, Montreal, 2003, pp. 246-268.

1. Simulazione di emarginazione e liberazione sessuale

Adrienne Shaw, una studiosa di queer game studies e tra le fondatrici del LGBTQ Video Game Archive, suddivide insieme a Elizaveta Friesem la presenza LGBTQ nei videogiochi in nove categorie: “personaggi”; “relazioni romantiche e sessuali”; “azioni”; “luoghi”; “menzioni”; “artefatti”; “tratti”; “narrative videoludiche queer”; “omofobia e transfobia”. Per quanto riguarda i personaggi, si tratta soprattutto di PNG la cui identità sessuale e di genere non viene dichiarata esplicitamente ma viene invece lasciata intuire dall’uso di abbigliamento, gestualità e maniera di parlare stereotipate. Questa ambiguità permette anche ai giocatori di interpretare come queer personaggi che nelle intenzioni degli sviluppatori non lo erano. Le relazioni romantiche o sessuali presenti nei giochi sono solitamente opzionali, nel senso che il giocatore può scegliere con quale personaggio instaurare una relazione. I giochi che permettono di instaurare relazioni omosessuali sono comunque una minoranza. Per azioni si intendono attività LGBTQ che è possibile svolgere all’interno di un gioco, come ad esempio particolari quest o mosse di combattimento. La più comune è un tipo di quest in cui il protagonista maschile è costretto a vestirsi da donna per accedere a un particolare luogo. Esistono anche i “gay game over”, ovvero i finali di alcuni giochi a seguito di scelte omosessuali vengono rappresentati come finali negativi. Per luoghi e menzioni LGBTQ si intendono quegli spazi di ritrovo e comunità che la cultura queer ha riempito di storia e significato, utilizzati come sfondo o come atmosfera in un gioco. Per artefatti e tratti si intende invece l’inserimento, in un videogioco, di oggetti utilizzabili o equipaggiabili nel primo caso, o di tratti o abilità assegnati a un personaggio nel secondo caso, che rappresentano aspetti delle identità LGBTQ. Per narrative videoludiche queer si intendono quei giochi in cui l’esperienza di personaggi queer invece di essere relegata ad allusioni e side quest è il motore principale che spinge il giocatore a continuare a giocare. Omofobia e transfobia, infine, sono ancora presenti in molti videogiochi, se non in atteggiamenti apertamente ostili da parte dei personaggi non giocanti, almeno in commenti discriminatori e in limiti di gameplay.¹¹⁵

Lara Keilbart definisce “autenticità queer” nei videogiochi: «un discorso o un’azione che enuncia chiaramente la queerness [di un personaggio]. [...] Queste azioni devono essere significative, o avere un impatto sul mondo di gioco oppure [...] riflettere da vicino esperienze

115 Friesem Elizaveta e Shaw Adrienne, “Where Is the Queerness in Games? Types of Lesbian, Gay, Bisexual, Transgender and Queer Content in Digital Games”, in *International Journal of Communication*, 2016, n. 10, pp. 3877–3889.

ed eventi realmente vissuti». Passando in rassegna la rappresentazione LGBTQ nel corso degli ultimi 40 anni, Keilbart nota come questa sia iniziata con personaggi stereotipati usati soprattutto come nemici da sconfiggere nei beat'em up o con personaggi comunque connotati negativamente. La rappresentazione di relazioni omosessuali a scelta del giocatore può essere fatta risalire al JRPG *Bitamīna Oukoku Monogatari* (noto in occidente come *Great Greed*) del 1992 ma inizia a diventare comune nei giochi mainstream dal primo decennio del terzo millennio con *The Sims* nel 2000 e con gli RPG sviluppati da Bioware a partire dal 2003.¹¹⁶

Le narrative videoludiche queer vengono invece introdotte da programmatori indipendenti tra gli anni '80 e '90 in giochi come *Caper in the Castro* e *GayBlade*. Come spiega Anna Anthropy nel suo libro manifesto *Rise of the Videogame Zinesters: How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Drop-outs, Queers, Housewives, and People Like You Are Taking Back an Art Form*, la cultura della mascolinità militarizzata limita molto i tipi di giochi che vengono realizzati dalle grandi aziende videoludiche, interessate soprattutto al guadagno. Quello che la designer propone e mette in pratica nei suoi giochi LGBTQ come *Calamity Annie*, *Dys4ia* e *Mighty Jill Off* è un approccio dal basso, la realizzazione di giochi sperimentali e amatoriali che usano il medium videoludico per esprimere prospettive ed esperienze personali. Programmi e tool come *RPG Maker*, *Construct*, *Klik&Play* e *Twine* rendono infatti lo sviluppo di videogiochi accessibile anche a chi non conosce linguaggi di programmazione. Attraverso internet questi prodotti non commerciali trovano poi una loro forma di distribuzione alternativa alla vendita al dettaglio, analoga per certi versi a quella delle "zine", riviste amatoriali e autoprodotte diffuse per corrispondenza.¹¹⁷

The Tearoom

I primi due giochi di questo capitolo rientrano sia nella definizione di videogioco zine descritto da Anna Anthropy che in quella di autenticità queer di Keilbart e trattano della storia della comunità LGBTQ attraverso la storia di uno specifico luogo di aggregazione. *The Tearoom* è un gioco realizzato da Robert Yang nel 2017. Usando le parole del suo creatore, si tratta di «un simulatore storico di bagni pubblici che tratta di ansia, sorveglianza della polizia e succhiare la pistola a un altro uomo».¹¹⁸ Il gioco si ispira a un fatto realmente accaduto

116 Keilbart Lara, "Queer Authenticity in the History of Games Experiences of Knowing, Negotiating and Portraying Queerness in Games throughout the Last Four Decades", in Lorber Martin e Zimmermann Felix (a cura di), *History in Games*, op.cit., pp. 179-198.

117 Anthropy, Anna, *Rise of the Videogame Zinesters. How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Dropouts, Queers, Housewives and People Like You Are Taking Back an Artform*, Seven Stories Press, New York, 2012.

118 <https://radiatoryang.itch.io/the-tearoom> (consultato il 06/02/2022).

nell'estate del 1962 a Mainsfield, Ohio, quando la polizia si piazza in un bagno pubblico e, da dietro un falso specchio, filma e fotografa numerosi uomini avere rapporti sessuali tra loro. Questi stessi filmati vengono poi usati come prove in tribunale per incriminare i soggetti di sodomia, crimine che all'epoca prevedeva una pena minima di un anno in carcere.¹¹⁹ Entrati in possesso dell'artista William E. Jones, questo found footage è diventato nel 2007 un'installazione artistica, una testimonianza del passato recente della comunità gay statunitense prima del suo movimento di liberazione.¹²⁰ Un'altra fonte usata da Yang è lo studio etnografico *Tearoom Trade. Impersonal sex in public places* svolto da Laud Humphrey nel 1970, in cui viene analizzato il comportamento dei frequentatori di determinati bagni pubblici, chiamati nel gergo omosessuale "tearoom", nei quali è possibile avere rapporti sessuali anonimi.¹²¹ Lo studio ha avuto il merito di destigmatizzare l'omosessualità nel campo accademico e anche di aver influenzato il dibattito pubblico portando alla cessazione delle retate di polizia nei bagni pubblici, ma al contempo è noto tra gli addetti ai lavori anche per la dubbia etica professionale applicata da Humphrey. Questi ha infatti osservato gli uomini avere rapporti sessuali fingendo di essere un voyeur e annotando surrettiziamente le targhe delle loro auto. Attraverso le targhe è riuscito, in seguito, a risalire all'identità e all'indirizzo di questi uomini, che è andato a visitare per somministrare agli stessi un questionario sulla salute maschile senza rivelare loro la propria identità e la vera natura della sua indagine.¹²²

Da un certo punto di vista sia la retata del 1962 che la ricerca di Humphrey si assomigliano. In entrambi i casi l'osservazione di questo gruppo di uomini avviene sotto mentite spoglie con lo scopo di individuarne le identità. Ma mentre il primo evento trascina questi uomini in tribunale, li identifica e li condanna, il secondo protegge il loro anonimato per studiare il sistema di questa loro pratica sociale in funzione emancipatoria.

Nel gioco di Yang il giocatore, attraverso una visuale in prima persona, può muoversi all'interno di un bagno pubblico. Il suo obiettivo è quello di avere rapporti sessuali orali con altri uomini, i cui genitali sono rappresentati da pistole e fucili. Questi personaggi entrano nel bagno ad intervalli regolari, ma non tutti sono interessati ad avere rapporti sessuali. Alcuni

119 Yang, Robert, *The Tearoom as a record of risky business*, <https://www.blog.radiator.debaacle.us/2017/06/the-tearoom-as-record-of-risky-business.html> (consultato il 06/02/2022).

120 <https://www.williamejones.com/portfolio/tearoom> (consultato il 06/02/2022)

121 Humphrey Laud, *Tearoom Trade. Impersonal sex in public places*, Chicago, Aldine Pub. Co., 1970.

122 Lenza Michael, "Controversies surrounding Laud Humphreys' tearoom trade: an unsettling example of politics and power in methodological critiques", in *International Journal of Sociology and Social Policy*, 2004, vol. 24, n. 3/4/5, pp. 20-31; Nardi Peter M., "'The Breastplate of Righteousness': Twenty-Five Years After Laud Humphreys' Tearoom Trade: Impersonal Sex in Public Places", in *Journal of Homosexuality*, 1995, vol. 30, n. 2, pp. 1-10.

devono soltanto svuotarsi la vescica e per poi andarsene subito dopo. Il giocatore capisce quali uomini approcciare seguendo una sorta di rituale codificato. Quando un uomo smette di urinare, il giocatore può voltarsi ad osservarlo. Se il personaggio in questione ricambia lo sguardo, una barra inizia a riempirsi. Dopo aver ripetuto alcune volte questo passaggio, il personaggio non giocante si avvicina a quello giocante presentandogli la sua arma. Il giocatore passa quindi alla fase di gioco successiva, in cui controllando una lingua, deve dare piacere al PNG fino a portarlo all'orgasmo, rappresentato da una raffica di spari. Ad ogni orgasmo raggiunto il giocatore sblocca il modello dell'arma a cui ha dato piacere, visibile in una apposita galleria. Portare all'orgasmo più volte la stessa arma sblocca informazioni aggiuntive nella scheda dell'arma in questione come gittata, tipo di proiettili e peso. Durante la partita il giocatore deve però fare attenzione all'arrivo dell'auto della polizia, indicata dai lampeggianti visibili da una finestra. Quando questa arriva il giocatore deve dirigersi verso la porta dell'edificio e abbandonare la partita. Se questo non succede il giocatore perde la partita, e con essa anche ogni achievement sbloccato fino a quel momento. Esiste inoltre una possibilità che il personaggio non giocante con cui il giocatore decide di avere un rapporto sia un poliziotto sotto copertura, il che comporta un immediato game over.

La retorica procedurale simula l'esperienza di una persona omosessuale in un periodo in cui relazioni sessuali tra uomini erano illegali, attivamente represses dalla polizia. La visuale in prima persona mira a rafforzare il coinvolgimento del giocatore in questa dinamica esperienziale e costituisce la meccanica principale del gioco. Alcuni comportamenti dei PNG si attivano, infatti, solo se il giocatore guarda o non guarda determinati soggetti, o in base alla durata dello sguardo. La meccanica dello scambio di sguardi, afferma Yang, è stata programmata seguendo l'analisi sociologica molto dettagliata di Humprey, che permette alla simulazione e al comportamento dell'intelligenza artificiale un grado molto alto di accuratezza storica e scientifica. Dallo studio di Humprey deriva anche la planimetria del bagno pubblico, mentre da altre statistiche ufficiali derivano ulteriori caratteristiche della simulazione. La percentuale di PNG afroamericani, corrispondenti al 5,82% degli incontri, viene da un censimento ufficiale di Mansfield negli anni '60. La possibilità che uno dei PNG sia un poliziotto sotto copertura, pari al 23% degli incontri, proviene invece da un rapporto del Williams Institute della UCLA sulla discriminazione e sulle molestie verso la comunità LGBTQ da parte delle forze dell'ordine, pubblicato nel 2015. Alla visuale in prima persona vengono inoltre integrati degli effetti sonori direzionali, che guidano il giocatore verso i punti

di interesse al di fuori dello spazio inquadrato, ad esempio il rumore delle gomme sull'asfalto per l'arrivo di un'auto o un colpo di tosse di un PNG per attirare l'attenzione. La gestione da parte del giocatore dell'attenzione contemporanea dei due sensi della vista e dell'udito, insieme al design estremamente punitivo del game over, vengono usati per simulare il costante stato di ansia collegato a queste fugaci occasioni di piacere.

Robert Yang parla inoltre, nel post-mortem che ha pubblicato sul suo blog, dei numerosi aspetti metaludici ed esplicitamente politici di *The Tearoom*. Il bagno, nei videogiochi, è solitamente uno spazio il cui ruolo reale non viene quasi mai rappresentato ma dove spesso oggetti come scarico del water, rubinetti e docce sono interattive, con un'attenzione al dettaglio dato da effetti sonori e visivi difficilmente spiegabile. Il ruolo che il bagno svolge, sempre secondo Yang, è quello di mettere in evidenza l'alto budget e l'elevato valore di produzione di un videogioco AAA. *The Tearoom* si inserisce quindi sul solco di questa tradizione, rappresentando un bagno attraverso l'uso di materiali ad alta risoluzione, facendo sfoggio di un valore di produzione superiore a quello del gioco indie che in realtà è. Inoltre, anche se nel gioco di Yang il giocatore può utilizzare il bagno per orinare, lo scopo ultimo è quello di usare il bagno pubblico per far finta di orinare mentre si aspetta di avere rapporti sessuali.

Yang si inserisce inoltre in un più ampio discorso sulla "bathroom politics", ovvero sul fatto che i bagni pubblici sono teatro di uno scontro politico tra chi propone bagni unisex e chi invece vuole proteggere la separazione in base al genere. I primi considerano i bagni spazi transfobici che favoriscono discriminazioni in base al genere. I secondi invece affermano, contro ogni statistica e ricerca, che porterebbe ad un aumento di casi di molestie e stupri nei confronti delle donne da parte di uomini vestiti da donna.¹²³ Al centro di questo dibattito vi è la posizione contemporaneamente pubblica e privata del bagno pubblico e degli atti che si svolgono al suo interno. Yang contrappone questa bathroom politics con una legge del Texas chiamata "open carry", che permette a chi detiene una licenza per armi da fuoco di poterle portare a vista in luoghi pubblici.¹²⁴ Da qui viene la scelta di utilizzare pistole e fucili, ovvie metafore falliche, al posto di genitali maschili.

Questa sostituzione ha anche ulteriori significati. Yang intende infatti polemizzare contro la censura di Twitch nei confronti dei contenuti sessuali nei giochi e la contemporanea tolleranza

123 Rothman Joshua, *The Politics of Bathrooms*, <https://www.newyorker.com/news/news-desk/the-politics-of-bathrooms> (consultato il 06/02/2022).

124 <https://meganvo.online/opencarryaustin/> (consultato il 06/02/2022).

di contenuti violenti, liberi di proliferare. Un'altra funzione che questa sostituzione svolge è quella di riflettere il comportamento di una certa parte dei frequentatori di bagni pubblici che, pur avendo rapporti sessuali con altri uomini, non si definiscono essi stessi omosessuali per omofobia interiorizzata. L'uso della mascolinità militarizzata viene in questo caso sovrapposto a un rapporto omosessuale, rappresentando la mentalità di questi uomini che si creano ogni possibile scusa per negare la propria attrazione verso altri uomini. Il rapporto sessuale viene sostituito quindi dalla reciproca ammirazione delle rispettive armi, viste come simbolo di mascolinità ed eterosessualità per eccellenza.

Bottoms Up - A Historic Gay Bar Tycoon

Bottoms Up - A Historic Gay Bar Tycoon è un gestionale storico per pc e smartphone realizzato da Queermo Games con la consulenza di Cookie Woolner, professoressa di storia culturale con un'attenzione particolare per l'intersezionalità tra la storia di genere, la storia della sessualità e la storia afroamericana. Il gioco ha lo scopo dichiarato di simulare l'evoluzione dei locali gay nel corso del novecento e di evidenziare il ruolo fondamentale di queste attività commerciali nella creazione di un senso di comunità LGBTQ. Il progetto è stato strutturato per capitoli, di cui al momento è stato rilasciato solo il primo, in cui il giocatore interpreta il gestore di un locale gay negli Stati Uniti d'America degli anni '20. Una partita attraversa l'arco temporale di un decennio, dal 1920 al 1930, ed è suddivisa in turni che equivalgono al trascorrere di 4 mesi nel gioco. L'obiettivo del giocatore è quello di mantenere in attivo il bilancio del locale. Ogni turno alterna quattro fasi. La prima fase è una telefonata, un imprevisto che avviene solo in alcuni turni, che presenta al giocatore un'opportunità d'affari come ad esempio una richiesta di prenotazione. Il giocatore affronta questo evento attraverso un testo a scelta multipla. Questo tipo di imprevisto non è evitabile, il che significa che il giocatore non può proseguire alla fase successiva se prima non risponde alla chiamata. La seconda fase è quella di preparazione all'apertura, in cui il giocatore può scegliere quali e quante scorte di alcolici e bicchieri acquistare e se migliorare l'arredamento e l'intrattenimento. La terza fase è l'orario di apertura del locale, che inizia cliccando sulla porta. In questa fase uno dei clienti al bancone potrebbe proporre al giocatore un'altro imprevisto che utilizza la stessa meccanica di quello della prima fase, riguardante problemi dei clienti o dello staff. A differenza della telefonata, in questa fase il giocatore può scegliere di ignorare l'evento e cliccare direttamente sulla porta per chiudere il locale e passare alla fase successiva. La quarta e ultima fase è la chiusura del locale. In questa fase viene presentato al

giocatore il bilancio del turno appena concluso, con gli alcolici consumati, i bicchieri rotti, il profitto, i costi di gestione, il numero di clienti totali e il numero di nuovi clienti acquisiti durante l'ultimo turno. Il valore della comunità è però rappresentato da una statistica nascosta, "politica", che non compare tra quelle del bilancio finale di ogni turno ma che aumenta o diminuisce in base alle decisioni solidali o di resistenza prese durante gli imprevisti.

L'aspetto storico è fornito da numerosi aspetti del design, a iniziare dalla UI, che si ispira all'Art déco. All'inizio del gioco è possibile scegliere il nome del proprio locale oppure generarlo in maniera random. Se si sceglie questa seconda opzione il nome casuale viene scelto tra quelli di noti locali gay realmente esistenti. In maniera simile a *Through the Darkest of Times*, anche in questo gioco è inoltre possibile consultare un quotidiano che di anno in anno segnala al giocatore un avvenimento importante nella storia LGBTQ.

Negli anni '20 i locali gay erano un tipo particolare di "speakeasy", locali illegali a causa del proibizionismo, spesso di proprietà della criminalità organizzata. È in questi locali che ha inizio una fase della visibilità gay nota come "Pansy Craze", dominata da cantanti e performer in drag che ottengono fama anche al di fuori della cultura underground.¹²⁵ Negli stessi anni era in atto anche un movimento culturale progressista all'interno della comunità afroamericana noto come "Harlem Renaissance", considerato l'inizio del movimento dei diritti civili negli Stati Uniti. All'interno dell'Harlem Renaissance trovarono spazio e voce anche numerosi artisti, musicisti e scrittori LGBTQ.¹²⁶ All'interno del gioco la Pansy Craze e l'Harlem Renaissance vengono rappresentate attraverso i clienti e le canzoni. Alcuni dei clienti sono infatti ispirati a famosi esponenti dei due movimenti, tra cui Bert Savoy, una drag queen che avrebbe influenzato lo stile e l'estetica della comica Mae West (figg. 3 e 4), e Gladys Bentley, una cantante nera e lesbica famosa per indossare smoking e cappello a cilindro bianchi sul palco (figg. 5 e 6). Per quanto riguarda le canzoni, uno dei miglioramenti che è possibile acquistare per il locale è un piano. Una volta acquistato, cliccare su di esso permette al giocatore di leggere i testi delle canzoni dell'epoca che trattano di relazioni lesbiche e di non conformità di genere (fig. 5), tra cui *Prove It On Me Blues* di Ma Rainey, *B.D. Woman's Blues* di Lucille Bogan e *Masculine Women, Feminine Men* di Edgar Leslie.

125 Chauncey George, "Chapter 11 "Pansies on Parade": Prohibition and the Spectacle of the Pansy", in Chauncey George, *Gay New York: gender, urban culture, and the makings of the gay male world, 1890-1940*, Basic Books, New York, 1994, pp. 301-330; Pasulka Nicole, *The History of Lesbian Bars*, <https://www.vice.com/en/article/8x443v/the-history-of-lesbian-bars> (consultato il 01/02/2022).

126 Villarosa Linda, *The Gay Harlem Renaissance*, https://web.archive.org/web/20160322112148/http://www.theroot.com/articles/culture/2011/07/harlem_renaissance_gay_authors.1.html (consultato il 01/02/2022).

Ma sono gli imprevisti il mezzo principale con cui viene approfondita l'ambientazione storica del gioco. Il connubio tra gangster e locali gay emerge in una delle telefonate, in cui al giocatore viene proposto un investimento da parte della mafia nella gestione del locale. Molti hanno anche a che fare con la polizia, le retate e gli arresti dei clienti. In questi casi, al giocatore viene data la possibilità di scegliere tra il benessere economico del locale e il benessere della comunità LGBTQ.

La retorica procedurale del gioco simula infatti la complessità e il compromesso di questo spazio di resistenza, dove le problematiche economiche e quelle politiche si intersecano, a volte si contrappongono e altre volte si sovrappongono. La meccanica di base è quella dei tycoon game, in cui l'obiettivo del giocatore è il continuo accrescimento del capitale, in una glorificazione dell'imprenditorialità e dell'individualismo. In *Bottoms Up* tale aspetto viene però controbilanciato dagli imprevisti, soprattutto quelli presentati dai clienti del locale, che inseriscono l'elemento umano e il senso della collettività. Significativa è poi l'opposizione tra il guadagno in denaro, visibile nel bilancio di ogni turno, e quello politico, quasi invisibile in un periodo tanto antecedente al movimento di liberazione, ma il cui effetto si riflette nell'aumento di clienti nel lungo periodo, ancora una volta ribadendo la centralità delle persone e quindi la creazione di una comunità.

PrideFest

È infatti un locale, lo Stonewall Inn, ad essere stato teatro del momento fondativo del movimento di liberazione omosessuale. Quelli che saranno conosciuti come i "Moti di Stonewall" hanno inizio il 28 giugno 1969, quando i clienti del locale gay newyorkese reagirono e respinsero una retata della polizia. Già a partire dall'anno successivo questo evento iniziò a venire rievocato attraverso un corteo. Da allora la Gay Pride Parade è diventata la manifestazione che ha contribuito a dare visibilità alla comunità LGBTQ. Dalle città statunitensi questa tradizione si è poi estesa in molti paesi del mondo, continuando ancora oggi. Non stupisce quindi che questa importante celebrazione sia diventata anche oggetto di videogiochi. Il primo gioco ad affrontare il tema è *PrideFest*, realizzato da Mad Marshmallow e prodotto da Atari Inc. nel 2016. Si tratta di un city builder free-to-play per smartphone in cui il giocatore interpreta il ruolo del sindaco di una città. Il gioco inizia con l'intera città in bianco e nero e il solo palazzo comunale a colori e addobbato con bandiere arcobaleno. Lo scopo del gioco è acquistare i palazzi in bianco e nero dell'intera città e trasformarli in condomini, negozi e servizi colorati e addobbati per il Pride. Per migliorare gli

edifici il giocatore deve raccogliere due tipi di risorse: le monete e il divertimento. Le prime servono ad acquistare oggetti e a migliorare gli edifici. Il secondo viene accumulato dagli edifici e una volta raggiunta una determinata soglia permette al giocatore di migliorare l'edificio. Il giocatore ha a disposizione due modi per aumentare il divertimento di un edificio: acquistare delle decorazioni da posizionare attorno all'edificio oppure far passare vicino ad esso la parata del Pride. Una volta migliorati, gli edifici rilasciano ciclicamente delle monete. I condomini permettono al giocatore di aumentare i guadagni associando al gioco gli amici di Facebook. Le parate possono essere personalizzate acquistando carri e gruppi del corteo. Questi gruppi aggiuntivi costano monete e possono essere usate solo per un numero preciso di parate prima di dover essere acquistati nuovamente. Le parate hanno una durata espressa dal conto alla rovescia in cima allo schermo e il giocatore può scegliere quale direzione fare prendere al corteo ad ogni incrocio. Per far procedere il corteo è necessario evitare vicoli ciechi, operai stradali e manifestanti ostili. La quantità di divertimento prodotto da ogni parata è molto basso, costringendo il giocatore a praticare il farming, cioè l'esecuzione ripetitiva di un'azione per raccogliere abbastanza risorse per poter avanzare nel gioco. Il numero di parate che è possibile svolgere è inoltre legato alla stamina, una statistica che si consuma e che si resetta dopo un certo periodo di tempo. Consumando delle gemme, la terza risorsa del gioco, è possibile ricaricare la stamina e continuare a giocare senza dover attendere il cooldown. Le gemme, che sono utilizzabili anche per sbloccare numerose opzioni e potenziamenti, possono essere guadagnate molto lentamente svolgendo delle missioni in gioco, oppure possono essere acquistate pagando valuta reale. Questa meccanica rende *PrideFest* in tutto e per tutto un gioco pay-to-win, dove cioè l'avanzamento nel gioco non è legato alla bravura del giocatore, ma alla quantità di denaro che il giocatore è disposto a spendere.¹²⁷

Non stupisce che questo gioco abbia scatenato critiche da parte della comunità LGBTQ. Tra le principali vi è la rappresentazione superficiale del Pride, che da manifestazione politica viene ridotta a una sfilata di Carnevale con addobbi arcobaleno il cui solo scopo è il divertimento. La presenza di contenuti a pagamento viene inoltre letto come un tentativo di sfruttamento e mercificazione della comunità LGBTQ.¹²⁸ È quello che viene definito “pinkwashing” o “rainbow washing”. Con questi due termini si intende una tecnica di marketing utilizzata da

127 *Pridefest™ Gameplay IOS / Android*, <https://www.youtube.com/watch?v=XYTLWwbxzuQ> (consultato il 03/02/2022).

128 Henry Jasmine, *Does Atari's Pridefest Exploit the LGBTQ Community?*, <https://jstationx.com/2016/01/28/atari-pridefest-exploit-lgbtq-community/> (consultato il 03/02/2022).

aziende e da personaggi pubblici che consiste nel dichiararsi pubblicamente a favore dei diritti LGBTQ senza però nel concreto agire come tale. Le ricadute di questa tecnica sono economiche, perché permette di ingraziarsi il pubblico LGBTQ, e pubblicitarie, perché permettono all'azienda o al personaggio pubblico di ottenere una buona reputazione. Tali critiche sono avvallate da un'analisi della retorica procedurale del gioco. *PrideFest* sembra infatti simulare non l'emancipazione della comunità queer, ma piuttosto la sua assimilazione da parte della società capitalista. Il giocatore interpreta non un attivista, ma il sindaco di una città che è sempre in testa a ogni parata e che usa il Pride come strumento per le sue politiche espansionistiche. A differenza di altri city builder, qui il giocatore si trova davanti una città già esistente e piena di quartieri, che però devono essere acquistati e resi economicamente produttivi. Questa meccanica non simula il Pride, ma piuttosto il ruolo della comunità LGBT nel funzionamento di un fenomeno noto come "gentrificazione". Con questo termine si intende la trasformazione socioculturale che avviene quando una zona urbana proletaria, considerata come un quartiere degradato, viene progressivamente occupata da locali e abitazioni di lusso attraverso piani di riqualificazione urbana. La gentrificazione ha come effetto un aumento del costo della vita e degli immobili, che porta progressivamente i soggetti meno abbienti a trasferirsi in zone più economiche. La comunità gay, soprattutto nella sua componente maschile e bianca, ha ricoperto un ruolo importante come complice involontario nella gentrificazione di numerose città, come scrive Peter Moskowitz, autore di *How to Kill a City: Gentrification, Inequality, and the Fight for the Neighborhood*.¹²⁹ Questo perché storicamente gli omosessuali sono stati costretti, per sopravvivere, a muoversi dalle aree rurali, più conservatrici, alle grandi città, più tolleranti, trasferendosi in quartieri poveri o occupati da minoranze etniche. Qui si vengono a creare quelli che vengono chiamati "gayborhood", dove si sviluppa una comunità LGBTQ e nascono associazioni, locali e servizi a essa dedicati. In particolare, *PrideFest* sembra appoggiare con la sua retorica procedurale le riflessioni di Richard Florida, che nel 2002 in *The Rise of the Creative Class* collega la crescita della popolazione LGBTQ di una città alla sua crescita economica. Il suo libro ha dato origine a un mito moderno che identifica negli omosessuali i soli responsabili della gentrificazione, un'eccessiva semplificazione di un fenomeno estremamente complesso.¹³⁰

129 Moskowitz Peter, *When It Comes to Gentrification, LGBTQ People are Both Victim and Perpetrator*, <https://www.vice.com/en/article/nz5qwb/when-it-comes-to-gentrification-lgbtq-people-are-both-victim-and-perpetrator> (consultato il 03/02/2022).

130 O'Sullivan Feargus, *The 'gaytrification' effect: why gay neighbourhoods are being priced out*, <https://www.theguardian.com/cities/2016/jan/13/end-of-gaytrification-cities-lgbt-communities-gentrification-gay-villages> (consultato il 03/02/2022).

Pride Run

Un secondo gioco che ha per protagonista la LGBTQ Pride Parade è *Pride Run*, un ibrido tra rhythm game e picchiaduro realizzato nel 2019 da Steam Factory, Hard Ton e IV Productions. In esso il giocatore ha il compito di guidare una parata durante l’LGBTQ Pride in livelli ambientati in diverse città in tutto il mondo. La modalità “Vanilla” prevede due fasi per ogni livello. La prima è la parata, durante la quale il giocatore deve premere i tasti che compaiono sullo schermo a ritmo della musica di sottofondo. La seconda fase consiste in un “Dance Duel”, uno scontro diretto tra un personaggio che rappresenta la comunità LGBTQ della città in cui il livello è ambientato e un altro che rappresenta invece le forze conservative e reazionarie che si oppongono ai diritti delle persone LGBTQ. Questo scontro è ispirato ai classici picchiaduro 2D come *Street Fighter* e *Mortal Kombat*, ma invece di colpirsi a vicenda con calci e pugni i due personaggi si sfidano a passi di danza. Una delle meccaniche principali dei picchiaduro, quella delle combo, combinazioni di tasti che attivano mosse speciali, viene associata a quella del rhythm game in quanto per attaccare e difendersi il giocatore deve premere certe combinazioni di tasti a tempo di musica. Lo scontro si conclude con una “Prideality”, una mossa finale in cui l’avversario si trasforma in un alleato della comunità LGBTQ ispirata alle “Fatality”, analoghe mosse finali di *Mortal Kombat*. La modalità “Play hard” è composta dalle stesse due fasi, ma introduce elementi di strategia e di personalizzazione. La fase della parata è introdotta da una schermata preparatoria dove al giocatore viene data la libertà di modificare il corteo scegliendo quali unità schierare nel livello. Le unità, suddivise in 6 tipi, rappresentano le sottoculture della comunità LGBTQ, e ognuna di esse possiede mosse e statistiche differenti. Tra le unità che il giocatore può personalizzare ci sono anche quelle che prenderanno parte al duello finale. Durante la parata il giocatore può controllare la posizione di ogni unità e attivarne le mosse premendo i relativi tasti a tempo di musica. Lo scopo è quello di coinvolgere gli spettatori a unirsi al corteo e proteggersi dagli attacchi omotransfobici fino alla fine del livello. Gli spettatori, infatti, si suddividono negli stessi 6 tipi delle unità della parata. Le unità che condividono il tipo con uno spettatore hanno una possibilità più alta di farlo partecipare al Pride. Alcune unità sono inoltre capaci di creare barriere per difendere il resto della parata dagli attacchi oppure di aumentare per breve tempo la velocità del corteo.

A differenza di *PrideFest*, *Pride Run* decide di focalizzarsi sul messaggio politico del Pride, pur senza dimenticare l’aspetto di celebrazione e di festeggiamento che pure è parte integrante

della manifestazione. La musica e il ballo che accompagnano ogni parata del Pride sono simulati attraverso la meccanica da rhythm game che viene usata come base per ogni azione del gioco. La parte politica viene invece espressa in particolare attraverso la modalità “Play Hard” e la meccanica del “Dance Duel”. Nella modalità “Play Hard” l’aspetto liberatorio del Pride viene simulato attraverso la libertà data al giocatore di creare una parata che lo rappresenti e che rappresenti la comunità o sottocultura di cui fa parte. Nei “Dance Duel” gli avversari sono ispirato più o meno esplicitamente a politici con posizioni reazionarie e omofobe come Donald Trump, Jair Bolsonaro e Marine Le Pen, oppure a categorie più generali come poliziotti, naziskin e gamer leoni da tastiera. La decisione di allontanarsi dallo scontro fisico tipico dei picchiaduro è intenzionale e riflette sia il rifiuto della violenza come strumento per il dialogo, sia la tradizione queer della “ballroom culture”.¹³¹ Questa sottocultura nasce nelle comunità LGBT nere e latine degli Stati Uniti e consiste in competizioni chiamate “ball” in cui i partecipanti, divisi in gruppi chiamati “house”, sfilano e ballano di fronte a una giuria per ottenere premi e trofei.

Giacomo Guccinelli, il 2D artist, per il gioco si è ispirato alla coloratissima grafica pixel art 16-bit dei giochi Capcom e Nintendo, soprattutto del picchiaduro *Street Fighter*, noto per avere introdotto a partire dagli anni ‘90 personaggi giocabili con un sottotesto LGBTQ tra cui Poison, Zangief, Eagle e Juri Han.¹³² Alcuni dei personaggi giocabili in *Pride Run* sono infatti omaggi a videogiochi o alla cultura pop degli anni ‘90. Teddy è ispirato direttamente al già citato Zangief (figg. 7 e 8), SailorQueen è ispirato a Sailor Moon (fig. 7). Uno dei personaggi presenti nel materiale promozionale, ma assente dal prodotto finale, indossava una maschera di Birdo, personaggio di *Super Mario Bros. 2* descritto come transgender (figg. 7 e 9). Altri personaggi giocabili sono invece persone realmente esistenti o esistite, oppure sono ad esse ispirati. Si tratta di persone appartenenti al mondo dello spettacolo, della cultura e dell’attivismo: Raffaella Carrà, Oscar Wilde, il collettivo FEMEN, Marcella di Folco e Sylvia Rivera.

I 18 livelli rappresentano Pride importanti da un punto di vista storico, geografico e politico. Quelli la cui data è esplicitata sono quello di New York nel 1969, cioè proprio i “Moti di

131 Cozzi Emilio, *Pride Run è il videogame più gay di sempre, e promette di divertire tantissimo*, <https://www.wired.it/gadget/videogiochi/2017/10/24/pride-run-videogame-piu-gay-di-sempre/?fbclid=IwAR2IAUrVNfOLpmaEY2HddDPmmtfrWz-InS7Yz785uoH5i6YIcjQqVRRZTc4> (consultato il 06/02/2022).

132 Lupetti Matteo, *La storia di Pride Run, il videogioco italiano che combatte gli omofobi con la musica*, <https://www.gay.it/pride-run-videogioco-gay-omofobia-intervista> (consultato il 06/02/2022); <https://lgbtqgamearchive.com/games/game-series/street-fighter/> (consultato il 06/02/2022).

Stonewall”, e quello di Pisa nel 1979, il primo Pride italiano. Altri sono più difficili da individuare in maniera univoca. Il livello di Roma potrebbe fare riferimento al World Gay Pride del 2000. Quello di Istanbul al Pride del 2015, in cui i manifestanti furono respinti dagli idranti della polizia.

La retorica procedurale della fase della parata rafforza inoltre il senso di comunità. In modalità “Vanilla” questo avviene ricollegandosi alla metafora musicale dell’armonia. Premendo i tasti a tempo con la colonna sonora, il giocatore diventa parte sia della musica che del corteo, il cui svolgimento avviene in sottofondo ma viene influenzato dalla sua performance. Nella modalità “Play Hard” il senso di comunità viene simulato invece attraverso la suddivisione delle abilità e delle statistiche tra le varie unità e la presenza di 6 diversi tipi di unità e spettatori. Ogni livello presenta infatti una differente composizione degli spettatori, spingendo il giocatore a modificare continuamente la composizione della propria parata per riuscire a coinvolgere il maggior numero di spettatori possibile. Pur con questa apparente limitazione, la presenza di 52 unità semplici e 37 leader garantisce comunque un’enorme libertà di personalizzazione. Durante la parata le differenze tra le unità diventano un valore strategico, che simula il valore della cooperazione e del sostegno reciproco e della difesa dei diritti di tutti.

L’associazione tra picchiaduro, rhythm game e comunità LGBTQ aveva già in precedenza portato alla creazione di *Gay Fighter Supreme*, un picchiaduro per smartphone sviluppato nel 2014 da Handsome Woman Productions. In esso il giocatore sceglie uno dei personaggi giocabili da un roster di 10, con il quale prende parte a un torneo composto da 12 scontri. Durante questi scontri il giocatore affronta prima gli altri 9 personaggi giocabili e, successivamente, altri 3 personaggi che rappresentano i cattivi del gioco. I personaggi giocabili si basano su rappresentazioni stereotipate di membri della comunità LGBTQ, mentre i 3 cattivi si basano invece su chi discrimina e attacca la comunità LGBTQ. Rappresentano rispettivamente un ex-gay, cioè un omosessuale che ha preso parte a una terapia riparativa e che si dichiara “guarito dall’omosessualità”, la politica statunitense repubblicana Sarah Palin e un fanatico religioso.

La fonte di ispirazione principale del gioco è *Mortal Kombat*, richiamato anche in questo caso dalla presenza di una mossa finale chiamata “Gaytality”. Le meccaniche del gioco non sono però quelle di un vero picchiaduro. Durante uno scontro, la parte inferiore del touchscreen è occupata da 6 pulsanti. Per colpire l’avversario, il giocatore deve premere uno dei tasti

quando questo si colora di bianco. Se il giocatore sbaglia, allora è l'avversario a colpire.¹³³ Il creatore del gioco, Michael Patrick, afferma da un lato di aver voluto descrivere attraverso il suo gioco i dissensi interni alla comunità LGBTQ e dall'altro di aver voluto presentare personaggi queer come protagonisti ed eroi pronti a combattere e a vincere su chi vuole ridurli al silenzio e all'invisibilità.¹³⁴

Gone Home

L'ultimo gioco oggetto d'analisi in questo capitolo presenta la storia LGBTQ attraverso artefatti che, una volta raccolti, ricostruiscono delle narrative videoludiche queer. Si tratta di *Gone Home*, un gioco realizzato da The Fullbright Company nel 2013. Keilbart lo definisce «un punto di svolta [...] che colma la distanza tra i giochi queer di nicchia e quelli per un mercato di massa mettendo un'esperienza queer al suo centro pur essendo diretto a un ampio bacino di utenti».¹³⁵ Si tratta di un videogioco esplorativo in prima persona in cui il giocatore interpreta il ruolo di Katie Greenbriar, una ragazza ventenne che nel 1995 torna dalla sua famiglia dopo aver trascorso un anno in Europa. Il gioco inizia in una notte di pioggia, con Katie che è appena arrivata nella villa dove la famiglia si è trasferita durante la sua assenza. Nella casa, però, non trova nessuno. Affisso alla porta trova un messaggio della sorella Sam, che la avverte di essere andata via di casa. Al giocatore viene quindi lasciata la libertà di esplorare la casa alla ricerca del motivo della scomparsa della famiglia. *Gone Home* utilizza principalmente quello che viene chiamato “environmental storytelling”, ovvero la capacità di raccontare mondi e storie attraverso l'organizzazione dello spazio, l'architettura, l'illuminazione, l'arredamento e il level design. Tre dei quattro membri di The Fullbright Company hanno infatti partecipato allo sviluppo di *Bioshock*, uno soprattutto AAA celebrato per questo tipo di narrazione. In *Gone Home* l'environmental storytelling è portato però all'estremo, costituendo la totalità del gameplay. Il giocatore può infatti soltanto muoversi nello spazio tridimensionale e interagire con il gran numero di oggetti presenti nella casa. A

133 *Gay Fighter Supreme*, el videojuego gay de lucha, <https://www.youtube.com/watch?v=Onujgdtkm6A> (consultato il 02/02/2022); Jacome Andrew, *Gay Fighter Supreme swings, misses, breaks nail*, <https://xtramagazine.com/culture/gay-fighter-supreme-swings-misses-breaks-nail-67585> (consultato il 02/02/2022).

134 *Gay Fighter Supreme* Press Kit, <https://web.archive.org/web/20141217195410/http://www.gayfightersupreme.com/gfs-press-kit.pdf> (consultato il 02/02/2022); Slater Harry, *Stereotypes, brawls, and not taking things seriously: An interview with Handsome Woman Productions about Ultimate Gay Fighter*, <https://www.pocketgamer.com/ultimate-gay-fighter/stereotypes-brawls-and-not-taking-things-seriously-an-interview-with-handsome-wo/> (consultato il 02/02/2022). [Ultimate Gay Fighter era il nome del gioco nelle prime fasi di sviluppo, prima che il team venisse contattato dal reality show *The Ultimate Fighter*, che impose loro di cambiarne il nome.]

135 Keilbart L., *op. cit.*

differenza delle avventure grafiche, che usano le stesse meccaniche, in *Gone Home* non ci sono enigmi da risolvere se non quello di ricostruire un anno di storia familiare.¹³⁶ Steve Gaynor, il game designer del gioco, parla dell'intenzione di «raccontare una storia lineare attraverso uno spazio non lineare». Il gioco è ambientato interamente nella mappa di una grande villa. Al giocatore non viene data nessuna indicazione su dove iniziare la ricerca di risposte, concedendogli quindi apparentemente un'enorme libertà. In realtà lo spazio è delimitato in aree minori, queste davvero esplorabili liberamente, che diventano però accessibili una dopo l'altra, in una successione di colli di bottiglia. Questa decisione è stata presa in modo da poter gestire il ritmo emotivo del racconto.¹³⁷ Questo approccio permette al giocatore di focalizzarsi completamente sulle vicende della famiglia Greenbriar. Rovistando letteralmente nei cassetti di questi personaggi, il giocatore scopre a poco a poco che il padre di Katie, Terry, è uno scrittore che fatica a ripetere il successo del suo primo libro e che usa l'alcool per fuggire a un trauma del suo passato. Lui e Jan, la madre di Katie, hanno inoltre problemi di coppia. Ma è soprattutto la sorella adolescente Sam e la sua storia ad essere la vera protagonista di *Gone Home*. La sua è infatti l'unica storia ad essere esplicitamente raccontata attraverso una voce narrante, che rappresenta alcune lettere che Sam ha scritto alla sorella ma che non ha mai spedito. Nelle 24 parti di cui è composta questa narrazione viene raccontata la storia, d'amicizia prima e d'amore poi, tra Sam e la sua compagna di classe Lonnie. La centralità di questa narrazione è ulteriormente rimarcata dal fatto che la conclusione del gioco coincide con il ritrovamento di un quaderno intitolato "Letters to Katie". Il fatto che si tratti delle stesse lettere lette dalla voce narrante è reso inequivocabile dalla ripetizione dell'incipit della prima voce over una volta aperto il quaderno.

Ann Drouin Renee e Dimitrios Pavlounis collegano la meccanica principale del gioco all'atto di rovistare in un archivio queer. Un archivio particolare, un "archivio dei sentimenti", un'espressione coniata da Ann Cvetkovich che indica un insieme di oggetti intrisi di significati personali che visti dall'esterno appaiono inutili. Infatti, senza la voce narrante di Sam, molti degli oggetti che per le due adolescenti rappresentano importanti pietre miliari del loro rapporto, appaiono sterili e muti. Un esempio è una bottiglia di tinta per capelli rossa che è possibile trovare in uno dei bagni della casa. Senza la voce narrante, sarebbe impossibile per

136 Pavlounis Dimitrios, "Straightening Up the Archive: Queer Historiography, Queer Play, and the Archival Politics of *Gone Home*", in *Television & New Media*, 2016, vol. 17, n. 7, pp. 579-594.

137 *Level Design in a Day: The Level Design of *Gone Home**, <https://www.gdcvault.com/play/1022112/Level-Design-in-a-Day> (consultato il 02/02/2022).

il giocatore indovinare che essa rappresenta la prima volta che Lonnie ha detto a Sam di trovarla bella, o la sensazione di forte intimità provata da Sam toccando lo scalpo di Lonnie.¹³⁸ Il gioco simula in tal senso la difficoltà di ricostruire la storia queer a partire dai documenti ufficiali. Mentre le tracce scritte sono perfettamente sufficienti per decifrare le vicende dei genitori, quelle di Sam raccontano inizialmente di una adolescente come tante. La sessualità non eteronormativa è un segreto che raramente viene lasciato su carta. Quando questo avviene, è nella forma di racconto di finzione oppure di confessione. A parte le lettere, che come detto precedentemente vengono rinvenute solo alla fine del gioco, Sam ha infatti scritto altri due testi in cui parla della sua omosessualità. Uno è una saga fantastica di sua invenzione su una piratessa, Capitan Allegra, di cui possono essere lette due parti. Nella prima parte la protagonista è innamorata di un uomo, il suo primo ufficiale. Nella seconda parte, scritta 2 anni prima dell'inizio del gioco, il primo ufficiale viene magicamente trasformato in donna da una tribù di Amazzoni. Seguendo i dettami dell'environmental storytelling, è interessante analizzare dove questi documenti vengono trovati. La prima parte della saga, eteronormativa, si trova nello sgabuzzino della stanza di Sam, insieme a un gioco da tavolo e a un raccoglitore risalente alla quinta elementare, suggerendo una simile datazione anche per il documento. È interessante notare come anche il gioco da tavolo in questione sia eteronormativo. Si chiama *Got your number!* e, in base alle informazioni presenti sulla confezione, lo scopo del gioco è quello di rispondere a delle telefonate per scoprire qual'è il ragazzo che ha una cotta per la giocatrice. Questo ricorda molto la versione del 1999 del famoso gioco da tavolo *Mystery Date*, che condivide con il gioco nello sgabuzzino le stesse meccaniche e lo stesso colore della confezione. La seconda parte è invece nascosta dietro un pannello segreto nel muro di un corridoio, quasi impossibile da individuare senza aver prima trovato una mappa con la sua posizione. Il secondo testo è invece una descrizione scritta da Sam del suo primo rapporto sessuale con Lonnie. L'importanza di questo documento viene sottolineata dal fatto che, una volta raccolto, al giocatore viene lasciato abbastanza tempo per leggerne solo l'inizio. Katie, il personaggio giocante, si rifiuta di leggere oltre e di violare la privacy della sorella. In questo caso il testo si trova nello scantinato, un luogo anch'esso poco frequentato, un luogo in cui le cose vengono nascoste e dimenticate metafora della segretezza del sentimento provato da Sam.

138 Drouin Renee Ann, "Games of Archiving Queerly: Artefact Collection and Defining Queer Romance in *Gone Home* and *Life Is Strange*", in *Alphaville: Journal of Film and Screen Media*, Winter 2018, n. 16, pp. 24-37; Pavlounis Dimitrios, "Straightening Up the Archive: Queer Historiography, Queer Play, and the Archival Politics of *Gone Home*", in *Television & New Media*, 2016, vol. 17, n. 7, pp. 579-594.

L'ambientazione della storia negli anni '90, prima della diffusione in massa dei cellulari, giustifica in parte questa meccanica di ricerca delle informazioni. La storia di quel decennio è rappresentata dagli oggetti e dalla cultura pop a essi connessa: videocassette, citazioni di film e serie tv come *Pulp Fiction* e *Beverly Hills 90210*, la cultura punk femminista delle "Riot grrrl" con le sue zine autoprodotte. Musicassette di band appartenenti a quest'ultimo movimento come Bratmobile e Heavens to Betsy possono inoltre essere raccolte e riprodotte negli appositi lettori, fungendo da effettiva colonna sonora del gioco.¹³⁹

2. Il grande rimosso della schiavitù e del razzismo

Nel mondo dei videogiochi si lamenta da tempo la scarsità di rappresentazione afrodiscendente. Un censimento pubblicato su *New Media & Society* analizza i 150 videogiochi più venduti tra marzo 2005 e febbraio 2006, individuando 4966 personaggi umani. Tra questi, i personaggi africani o afrodiscendenti costituiscono solo il 10,74%. Tale fenomeno è stato attribuito da un lato alla difficoltà che hanno gli sviluppatori non-bianchi di accedere a ruoli di comando all'interno delle aziende videoludiche, dall'altro al fatto che il videogioco, in quanto medium popolare di massa, tende a replicare l'ottica dominante, quella cioè che si basa sul punto di vista del maschio bianco cisgenere ed eterosessuale.¹⁴⁰ Il più recente sondaggio della IGDA, International Game Developers Association, riporta infatti che la percentuale di africani e afrodiscendenti che lavorano come sviluppatori di videogiochi è pari soltanto al 4% del totale.¹⁴¹

Kyle A. Harris ha analizzato i videogiochi applicando gli stereotipi razzisti cinematografici catalogati da Donald Bogle nel suo seminale *Toms, Coons, Mulattoes, Mammies and Bucks: An Interpretative History of Blacks in Films*. "Tom" indica un afroamericano buono e servizievole, il cui modello è lo zio Tom del romanzo *Uncle Tom's Cabin or Life Among the Lowly* di Harriet Beecher Stowe. "Coon" indica un afroamericano pigro e stupido la cui funzione è essenzialmente comica. "Buck" è invece il maschio afroamericano aggressivo, spesso rappresentato come stupratore di donne bianche come nel film *The Birth of a Nation* di D. W. Griffith. "Mammy" indica una donna afroamericana dalla pelle scura e corporatura larga caratterizzata dalla sua funzione materna nei confronti dei bambini bianchi, il cui

139 Bogost Ian, *Perpetual Adolescence: The Fullbright Company's "Gone Home"*, <https://lareviewofbooks.org/article/perpetual-adolescence-the-fullbright-companys-gone-home/> (consultato il 06/02/2022).

140 Consalvo Mia, Ivory James D., Martins Nicole e Williams Dmitri, "The virtual census: Representations of gender, race and age in video games", in *New Media & Society*, vol. 11, n. 5, 2009, pp. 815-834.

141 Coppins Trevor, Inceefe Ezgi, Kumar Shruti, Kwan Eva e Weststar Johanna, *Developer Satisfaction Survey 2021. Summary Report*, <https://igda.org/dss/> (consultato il 09/02/2022).

esempio più rappresentativo è il personaggio omonimo interpretato da Hattie McDaniel in *Gone with the Wind*. “Tragic mulatto” indica infine un personaggio discendente sia da africani che da europei, solitamente una donna, che vive in maniera problematica la sua identità razziale e che spesso arriva a togliersi la vita. Harris nota che gli stereotipi più presenti nei videogiochi sono quelli del “coon” e del “buck”. Quando appaiono in un videogioco, i personaggi afrodiscendenti sono nella maggior parte dei casi NPG o personaggi secondari. Sono pochi i casi in cui personaggi non-bianchi hanno un ruolo da protagonista, se non si prendono in considerazione i titoli che permettono al giocatore di personalizzare il colore della pelle del proprio avatar. Quando sono protagonisti, essi tendono a riproporre lo stereotipo del “buck” nei videogiochi sportivi o in quelli d’azione di ambientazione street/urban come *Grand Theft Auto V*, in cui viene dato molto spazio allo stereotipo del gangster afroamericano.¹⁴²

Se alla rappresentazione degli afroamericani aggiungiamo anche la rappresentazione della schiavitù americana, i numeri scendono ulteriormente. Questa costituisce una ferita ancora aperta nel tessuto sociale statunitense e non dovrebbe dunque sorprendere che un medium relativamente nuovo come il videogioco faccia una certa fatica ad approcciarsi a un tale argomento. Come è stato ripetuto numerose volte nella presente ricerca, i videogiochi vengono ancora considerati principalmente una forma di intrattenimento e quindi argomenti potenzialmente divisivi come questi vengono di solito evitati per non correre il rischio di un calo dei profitti. Ma un’assenza di questo tipo è certamente meno giustificabile se si considera il campo più ristretto dei giochi storici, soprattutto di quelli che utilizzano, anche a scopi pubblicitari, l’etichetta di autenticità storica. L’omissione risulta ancora più grave in quei giochi strategici esaminati nel capitolo 3.1.1. come la serie *Sid Meier’s Civilization* e *Anno*, in cui viene taciuto il peso economico che il sistema schiavistico aveva nelle epoche rappresentate.¹⁴³

Muriel Tramis: *Méwilo, Freedom: Rebels in the Darkness, Lost in Time*

Nei pochi casi in cui l’argomento è stato trattato attraverso i videogiochi, la ricezione è stata varia. Una delle prime persone a usare il medium videoludico per simulare la schiavitù americana e il suo impatto sulla società è stata la designer afro-caraibica Muriel Tramis. Nel

142 Harris Kyle A., *The New Black Face: The Transition of Black One-Dimensional Characters from Film to Video Games*, https://opensiuc.lib.siu.edu/gs_rp/674/ (consultato il 08/02/2022).

143 Winnerling, Tobias, “How to Get Away with Colonialism. Two decades of discussing the ANNO Series”, in Lorber, Martin e Zimmermann, Felix (a cura di), *History in Games. Contingencies of an Authentic Past*, Transcript, Bielefeld, 2020, pp.

1987 sviluppa *Méwilo* per la francese Coktel Vision. Si tratta di un'avventura grafica punta e clicca ambientata in Martinica, per la precisione nella prefettura di Saint-Pierre poco prima dell'eruzione del vulcano Montagne Pélee nel 1902, luoghi ricostruiti a partire da cartoline e mappe dell'epoca. In essa il giocatore interpreta il ruolo di un psicologo e investigatore del paranormale chiamato a indagare su un mistero risalente alla rivolta degli schiavi avvenuta sull'isola nel 1831. La vicenda si ispira a una leggenda locale, secondo cui durante la rivolta i proprietari delle piantagioni nascondevano il proprio oro facendo scavare una buca al loro schiavo più fidato, che veniva poi ucciso e seppellito insieme al tesoro in modo che il suo spirito allontanasse i curiosi. Per i testi e i dialoghi, Tramis si avvale della collaborazione di Patrick Chamoiseau, scrittore martinicano parte del movimento letterario Créolité, di spiccata matrice post-coloniale.¹⁴⁴

Interagendo con personaggi di varie etnie e di varie classi sociali, il giocatore può rendersi conto dell'eredità lasciata dal sistema schiavista, dei suoi traumi storici e delle molteplici identità nate dalla creolizzazione, cioè dall'interazione tra la cultura francese dominante e le varie culture africane e native sottomesse. Uno dei personaggi che il giocatore incontra è Valentin de Ronan, un avvocato bianco discendente del proprietario di una piantagione che molesta le donne afrodiscendenti. Una di queste donne è Seraphine, una lavandaia di cui è possibile ascoltare la propria versione dei fatti. Un altro personaggio è una serva bianca di de Ronan, la cui famiglia è sopravvissuta alle sanguinose ritorsioni degli schiavi che sono seguite alla rivolta. Un altro è un prete afrodiscendente che rifiuta la religione dei suoi avi e che abbraccia invece quella dei suoi oppressori. Un personaggio di discendenza sia europea che africana parla infine della difficoltà di farsi accettare sia dai bianchi che dagli afrodiscendenti. La visione che traspare della rivolta del 1830 non è quindi manichea, ma offre invece spazi di critica e denuncia nei confronti di tutti i soggetti coinvolti, rivela la complessità delle identità che vengono riunite sotto l'ombrello della creolizzazione e l'irriducibile sopravvivenza di forme di razzismo e di prevaricazione. In Francia, *Méwilo* è stato acclamato dalla critica ed è stato premiato da un'importante onorificenza della città di Parigi.¹⁴⁵

Parte del design è inoltre quello di far conoscere la cultura martinicana al giocatore. Il manuale del gioco contiene infatti una ricetta per il "calalou", un piatto tipico martinicano, e

144 Salvador Phil, *Muriel Tramis speaks about her career and the memory of Martinique*, <https://obscuritory.com/essay/muriel-tramis-interview/> (consultato il 09/02/2022).

145 Jankowski Filip, "The Presence of Female Designers in French Video Game Industry, 1985–1993", in *Games and Culture*, 2020, vol. 15, n. 6, pp. 670–684; Jankowski Filip, "Political and Social Issues in French Digital Games, 1982–1993", in *TransMissions: The Journal of Film and Media Studies*, 2017, vol. 2, no. 2, pp. 162–176.

un cd della band martinicana Malavoi. Nel gioco sono inoltre presenti dei quiz sulla cultura martinicana per sbloccare alcuni oggetti. A supporto del giocatore, Coktel aveva anche creato una pagina piena di informazioni accessibile tramite “minitel”, un servizio telematico antenato di internet.¹⁴⁶

L'anno successivo Tramis e Chamoiseau collaborano nuovamente per realizzare *Freedom: Rebels in the Darkness*, un gioco che si focalizza proprio sulla rivolta del 1831 e funge quindi da prequel di *Méwilo*. Si tratta di un gioco strategico con elementi stealth, RPG e azione in cui il giocatore veste i panni di uno schiavo che ha il compito di sollevare una rivolta nella piantagione Grand Parnasse di Arnauld de Ronan, antenato di Valentin de Ronan in *Méwilo*. Il giocatore può scegliere tra quattro personaggi, i cui nomi rimandano a importanti leader antischiaivisti: due uomini, Makandal e Sechou, e due donne, Solitude e Delia. Ognuno di loro è dotato di valori diversi di costituzione, carisma e destrezza, oltre ad essere più o meno efficace nel forzare serrature, appiccare incendi e arrampicarsi. L'interfaccia di base è composta da una mappa della piantagione attraverso cui muovere il personaggio. In qualunque momento è possibile passare a una visuale in prima persona che permette di interagire con gli edifici. L'obiettivo è quello di muoversi tra un edificio e l'altro per convincere altri schiavi a unirsi alla rivolta, evitando nel frattempo i cani da guardia e i sorveglianti. Se si viene scoperti, è possibile difendersi in brevi sequenze di combattimento.¹⁴⁷

Nel 1993 Muriel Tramis tornerà un'altra volta a trattare di schiavitù in *Lost in Time*, nuovamente sotto forma di avventura grafica punta e clicca. Qui il giocatore controlla il personaggio di Doralice, protagonista di *Fascination*, un'avventura grafica erotica e femminista realizzata da Tramis nel 1991. In *Lost in Time* Doralice, dall'anno 1992, si ritrova misteriosamente trasportata nel 1840, prigioniera nella nave schiavista di Jarlath de la Pruneliere. Qui incontra Yoruba, un suo antenato, discendente di una stirpe di stregoni egiziani guardiani di un tesoro. Il compito di Doralice, e quindi del giocatore, è impedire a Jarlath di nuocere a Yoruba e far ricongiungere quest'ultimo con la sua famiglia. Se questo non accadesse, infatti, la linea temporale risulterebbe alterata e Doralice scomparirebbe dall'esistenza. Nello scontro finale, l'oggetto chiave per sconfiggere Jarlath, caratterizzato come misogino, è un'orchidea, simbolo della sessualità femminile.¹⁴⁸ Tramite questa trama, il

146 Ilmari, *Missed Classic 26: Mewilo (1987) – Introduction*, <https://advgamer.blogspot.com/2016/08/missed-classic-26-mewilo-1987.html#more> (consultato il 09/02/2022).

147 Salvador Phil, *Freedom: Rebels in the Darkness*, <https://obscurity.com/strategy/freedom-rebels-in-the-darkness/> (consultato il 09/02/2022).

148 Jankowski F., “The Presence of Female Designers in French Video Game Industry, 1985–1993”, in *op.cit.*

gioco rappresenta quindi il bisogno di mantenere vivo il legame con le proprie radici e con il passato del proprio popolo e rivolge, come anche i giochi precedenti di Tramis, una critica intersezionale sia al maschilismo che al razzismo.

Freedom!

Il primo tentativo statunitense di affrontare l'argomento della schiavitù in forma videoludica arriva nel 1992. Si tratta di *Freedom!*, un programma educativo di simulazione storica sviluppato dal Minnesota Educational Computing Consortium e pensato per essere distribuito nelle scuole come supporto allo studio della storia. L'idea nasce dal designer Rich Bergeron quando questi partecipa all'"Underground Railroad Reenactment", una rievocazione storica della fuga degli schiavi organizzata da Kamau Sababu Kambui, fondatore della Kambui Education Initiative. Con la consulenza dello stesso Kambui, Bergeron realizza *Freedom!*. Il modello di gameplay è quello di *The Oregon Trail*, un'avventura testuale a scelta multipla distribuita dallo stesso MECC che tratta del viaggio verso ovest dei pionieri americani e nota per la sua elevata difficoltà.¹⁴⁹ In *Freedom!* il giocatore interpreta il ruolo di uno schiavo in fuga da una piantagione in uno stato sudista nel 1830. Come la rievocazione storica di Kambui, il gioco si basa sulla "Underground railroad", una serie di sentieri e rifugi organizzati dagli abolizionisti per aiutare gli schiavi a fuggire dai paesi schiavisti. A inizio del gioco, il giocatore può scegliere il luogo di partenza tra gli stati della Virginia, del Maryland e del Delaware e se interpretare un uomo o una donna. Il personaggio giocante ha tre valori da gestire, fame, stamina e salute, che vanno da un massimo di 99 a un minimo di 0 e può possedere inoltre due abilità che vengono assegnate in maniera casuale, la capacità di nuotare e quella di leggere e scrivere. La prima abilità permette di attraversare i corsi d'acqua, mentre la seconda permette di leggere cartelli e fogli, che altrimenti vengono rappresentati da un alfabeto incomprensibile.

Un altro aspetto di cui tenere conto è la direzione in cui far muovere il personaggio. Nella maggior parte dei percorsi, la direzione verso cui il giocatore è invitato ad andare è il nord. Per capire dove è il nord il giocatore ha bisogno di una bussola. In alternativa, è possibile esaminare da quale lato cresce il muschio sugli alberi o individuare la stella polare di notte.

Il luogo di partenza influisce sulla difficoltà del percorso e sul modo di ottenere la libertà, che segue metodi tratti dalle fonti storiche. *Freedom!* presenta comunque un livello di sfida

¹⁴⁹ Lucas Julian, *Can Slavery Reenactments Set Us Free?*, <https://www.newyorker.com/magazine/2020/02/17/can-slavery-reenactments-set-us-free> (consultato il 10/02/2022).

notevole, anche superiore a quello di *The Oregon Trail*. Come in quest'ultimo, anche in *Freedom!* La difficoltà del gioco intende simulare quelle vissute da particolari agenti storici, gli schiavi in questo caso, nel loro viaggio verso la libertà. Il gioco permette al giocatore di scegliere la direzione verso cui andare e come interagire con l'ambiente e con le persone che si incontrano lungo la strada, di fatto rendendo *Freedom!* una simulazione open-world con meccaniche da survival game. In questo genere di giochi bisogna raccogliere risorse dalle fonti più disparate per gestire i bisogni del personaggio giocante e per farlo restare in vita fino alla fine del gioco o il più a lungo possibile. Kambui, un appassionato di survivalismo e di vita nella natura selvaggia, ha influenzato attivamente questo lato del design, come avrebbe anche insistito affinché i personaggi afroamericani avessero un «aspetto “africano”» e parlassero il dialetto del periodo.¹⁵⁰ Sono però questi ultimi due aspetti che vennero percepiti negativamente dal pubblico. Poco dopo la distribuzione del gioco nelle scuole statunitensi un gruppo di genitori afroamericani e di membri della NAACP, National Association for the Advancement of Colored People, criticarono la parlata sgrammaticata dei personaggi afroamericani e il loro aspetto eccessivamente stereotipato, che ricordavano troppo da vicino il “blackface” dei minstrel show. Questi ultimi sono un tipo di spettacolo nato nel diciannovesimo secolo, in cui persone bianche si dipingono il volto di nero, da cui il termine “blackface”, e interpretano caricature di persone afroamericane caratterizzate da tratti negativi e offensivi. In seguito a queste proteste il gioco venne ritirato definitivamente dal mercato.¹⁵¹

Assassin's Creed III: Liberation

In anni più recenti lo stesso tema è stato ripreso da due giochi del franchise di genere stealth e azione *Assassin's Creed*. Nato dalla Ubisoft nel 2001, i giochi della saga sono ambientati in vari periodi storici, accomunati da una comune cornice narrativa. La premessa della saga è che i più importanti eventi storici sono stati influenzati dallo scontro tra due fazioni con opposti ideali: gli Assassini, che si battono per la libertà, e i Templari, che mirano invece alla sottomissione della razza umana e all'annullamento del suo libero arbitrio. La facciata assunta dai Templari nel presente è quella della Abstergo, una azienda tecnologica che ha sviluppato l'Animus, un congegno in grado di analizzare il D.N.A. di una persona e di far rivivere a questa i ricordi di uno dei suoi antenati. Dal punto di vista del gameplay, le caratteristiche principali di *Assassin's Creed* sono, sin dal primo capitolo, la libertà di navigazione dello

¹⁵⁰ *Ibidem*.

¹⁵¹ Whitaker Robert, *The 'Oregon Trail' Studio Made a Game About Slavery. Then Parents Saw It*, <https://www.vice.com/en/article/3annjy/the-oregon-trail-studio-made-a-game-about-slavery-then-parents-saw-it> (consultato il 09/02/2022).

spazio di gioco e il particolare stile di combattimento. Il giocatore è infatti in grado di arrampicarsi su quasi qualunque edificio presente nel gioco e di saltare da un tetto a un'altro usando tecniche di parkour, muovendosi fluidamente attraverso ostacoli e persone. Il giocatore è invitato a evitare gli scontri diretti e a preferire l'eliminazione dei nemici con armi a distanza o con la lama celata, una lama retrattile posseduta da tutti gli Assassini. Gli scontri diretti, solitamente tra il personaggio giocante e più di un avversario, vengono risolti attraverso una meccanica che all'attacco diretto privilegia il rispondere all'attacco del nemico attraverso una parata e un contrattacco. Quest'ultimo solitamente uccide il nemico con un colpo solo e produce un'animazione coreografica e cinematografica. I capitoli più recenti si allontanano parzialmente da questo sentiero, inserendo alcuni elementi degli RPG d'azione e permettendo quindi al giocatore di applicare uno stile di combattimento più aggressivo.

La serie principale segue le avventure di Desmond Miles, che ai giorni nostri, attraverso l'Animus, rivive le avventure dei suoi antenati. Ad un certo punto della trama, la Abstergo trova il modo di rendere questi ricordi accessibili a tutti e inizia a venderli sotto forma di esperienze virtuali. *Assassin's Creed III: Liberation*, realizzato da Ubisoft nel 2012, costituisce uno spin-off del franchise principale di *Assassin's Creed* e viene presentato al giocatore come una di queste esperienze messe in vendita dalla Abstergo. Il giocatore interpreta in esso Aveline de Grandpré, figlia di un mercante bianco e di una schiava africana e membro degli Assassini nella Louisiana del diciottesimo secolo. Evan Narcisse nota che il personaggio di Aveline trae origine dallo stereotipo del "tragic mulatto". In *Liberation*, però, tale stereotipo originario viene sovvertito, creando un personaggio complesso che invece di rinunciare alla vita decide di abbracciarla e di agire per il bene della collettività.¹⁵²

Oltre alle meccaniche già descritte, comuni a tutti i giochi della saga, *Liberation* introduce la meccanica del travestimento. Attraverso l'uso di camerini sparsi nella mappa di gioco, Aveline può indossare 3 tipi di abiti, modificando di conseguenza le sue abilità. Nella veste di "Assassino", un abito maschile con un tricorno, Aveline è una ricercata che attira l'attenzione delle guardie, ma porta con sé una vasta scelta di armi. Nella veste di "Lady", un abito lungo con corsetto, crinolina e un cappello a tesa larga, Aveline attira più lentamente l'attenzione e può sedurre o corrompere gli NPG maschili. Non può però arrampicarsi, né muoversi agilmente ed è inoltre più debole in combattimento. Nella veste di "Schiava", infine, Aveline indossa stracci e bandana e ha la capacità di passare inosservata quando trasporta oggetti

152 Narcisse Evan, *I'm Surprised By How "Black" Assassin's Creed Liberation Feels*, <https://kotaku.com/im-surprised-by-how-black-assassins-creed-liberation-5957411> (consultato il 11/02/2022).

pesanti, come ad esempio una cassa di legno. Può inoltre confondersi tra la popolazione per fuggire dalle guardie, arrampicarsi e muoversi agilmente. È però debole in combattimento. Ognuna di queste 3 versioni di Aveline è dotata di un diverso livello di notorietà, che indica l'attenzione che le guardie hanno nei suoi confronti.¹⁵³

Nei precedenti titoli di *Assassin's Creed*, in cui il personaggio giocante era un uomo, il giocatore poteva compiere tutte le azioni descritte sopra senza bisogno di indossare abiti differenti. Questa diversa retorica procedurale suggerisce dunque una disparità nella libertà di movimento e di azione tra uomini e donne, tra donne libere e donne schiave, tra donne povere e donne nobili e, infine, tra donne bianche e donne afrodiscendenti. Queste gerarchie di genere, classe e razza vengono riflesse anche nel modo con cui gli NPG trattano Aveline. In particolare, in base al tipo di abito, e di ruolo interpretato da Aveline, cambia anche il tipo di commenti che gli NPG le rivolgono in francese e creolo quando questi la notano, quando Aveline intralcia loro la strada o quando li spintono. Questi feedback uditivi compaiono anche negli altri giochi della serie e sono sempre mantenuti nella lingua del luogo in cui i titoli sono ambientati, contribuendo in questo caso a rappresentare l'atmosfera etnica ed esotica della Louisiana francese. Sarah Juliet Lauro nota che nella veste di "Lady", i cittadini danno ad Aveline del voi e si mostrano educati e ossequiosi. In zone malfamate, come il porto, i marinai le rivolgono molestie verbali, mentre invece gli afrodiscendenti rimangono in silenzio. Nelle vesti di "Schiava", gli NPG di pelle bianca le danno del tu e la minacciano, mentre quelli di pelle scura rispondono in maniera educata e incuriosita. Nella veste di "Assassino", infine, gli NPG hanno paura di lei e spesso la considerano un uomo.¹⁵⁴

Da un punto di vista storico, quest'ultimo particolare fa riferimento al fenomeno delle "passing women", donne che nel corso della storia, per diversi motivi, hanno deciso di trascorrere una parte della propria vita in abiti e ruoli di genere maschili. Come trattato da Judith Halberstam in *Female Masculinity*, alcune di esse lo hanno fatto per poter stringere relazioni affettive e sessuali con altre donne, altre perché si riconoscevano in un'identità di genere maschile, altre ancora perché volevano semplicemente accedere a professioni riservate esclusivamente agli uomini.¹⁵⁵ In base a questo e ad altri elementi tratti da una missione

153 Murray Soraya, "The Poetics of Form and the Politics of Identity in Assassin's Creed III: Liberation.", in *Kinephanos - Journal of Media Studies and Popular Culture, Gender Issues in Video Games / Problématiques de genre dans les jeux vidéo*, 2017, pp. 77–102.

154 Lauro Sarah Juliet, "Untranslated", in *Kill the Overseer! The Gamification of Slave Resistance*, <https://manifold.umn.edu/read/kill-the-overseer/section/273bd91c-b0dc-4352-920d-f257876ee2ca> (consultato il 08/02/2022).

155 Halberstam Judith, *Female Masculinity*, Duke University Press, Durham, 1998.

aggiuntiva con protagonista Aveline in *Assassin's Creed IV: Black Flag*, Jagger Gravning afferma che è possibile interpretare l'assassina come queer anche se nei giochi questo non viene mai né confermato né smentito. In *Black Flag*, Aveline viene considerata un uomo dalle guardie che la inseguono. Tra i contenuti informativi sbloccabili nel gioco c'è inoltre un'intervista a un uomo, il discendente di Aveline dal cui D.N.A. sono stati ricavati i ricordi dell'assassina, condotta dall'Abstergo. In questa si fa riferimento all'esperienza di vivere in un corpo appartenente a un genere diverso da quello in cui una persona si identifica, cioè all'esperienza transgender, e alla confusione sessuale di Aveline. Infine, in un dialogo tra Aveline e un personaggio secondario, Patience Gibbs, quest'ultima fa delle avance sessuali utilizzando il gergo dell'epoca ad Aveline, che lei non rifiuta.¹⁵⁶

Assassin's Creed: Freedom Cry

Assassin's Creed: Freedom Cry è un gioco nato nel 2013 come DLC, un contenuto aggiuntivo, per il gioco *Assassin's Creed IV: Black Flag* e successivamente rilasciato come titolo standalone. In *Freedom Cry* il giocatore interpreta Adéwalé, un assassino ed ex-pirata afroamericano apparso in *Black Flag*, che nel 1735 naufraga ad Haiti. Qui decide di aiutare i Maroon, una comunità composta dalla popolazione indigena e da schiavi fuggitivi, a combattere il sistema schiavista. Il gioco tiene conto di due valori: il numero di schiavi liberati e quello di ex-schiavi che decidono di entrare tra i Maroon. Oltre alle missioni principali, legate alla trama, esistono vari tipi di missioni secondarie che permettono di bloccare aste di schiavi, salvare schiavi dalle torture e di scatenare rivolte nelle piantagioni. Una volta completata ognuna di queste missioni, una parte degli schiavi liberati può decidere di entrare nei Maroon. Il numero di schiavi liberati sblocca la possibilità di acquistare dei potenziamenti per le armi di Adéwalé, mentre il numero dei Maroon sblocca le missioni principali e altri potenziamenti. Oltre alle meccaniche caratteristiche della serie, *Freedom Cry* riprende inoltre da *Black Flag* la possibilità di comandare una nave, da usare per affondare o abbordare navi nemiche, salvarne gli schiavi e rubarne le merci.

Come in *Liberation*, anche in questo titolo viene utilizzata la lingua del luogo, il creolo delle Antille, per conferire un'atmosfera di autenticità al gioco. In *Freedom Cry* il creolo non si limita però al sottofondo, ma anzi compare con frequenza all'interno dei dialoghi tra il protagonista e i personaggi secondari, per esplicitarne la comune appartenenza culturale.¹⁵⁷

¹⁵⁶ Gravning Jagger, *How major videogames are slowly readying us for a gay protagonist*, <https://killscreen.com/previously/articles/how-major-videogames-are-slowly-readying-us-gay-protagonist/> (consultato il 11/02/2022).

¹⁵⁷ Lauro S. J., *op. cit.*

Il personaggio di Adéwalé apparentemente richiama, per la sua muscolatura, lo stereotipo del “buck” ipervirile e, per la sua carriera di pirata, quello del criminale. Ma entrambi questi stereotipi vengono smontati durante il gioco, in particolare attraverso le cut scene, in cui Adéwalé si mostra intelligente e altruista.

La retorica procedurale di *Freedom Cry* simula non solo la resistenza a un sistema ingiusto e violento, ma anche la necessità di ricreare una comunità basata sul rispetto e sull’aiuto reciproco. L’importanza della comunità è simulata dal fatto che, per migliorare e potenziarsi, Adéwalé non usa punti esperienza, che denotano una visione individualistica del successo personale. Ha invece bisogno di avere l’appoggio di una comunità via via più grande e salda, grazie al cui aiuto è in grado di raggiungere risultati sempre migliori.

Freedom Cry argomenta attraverso alcune sue meccaniche una critica alla fantasia di potenza tipica dei giochi di azione e avventura storici, a cui appartiene la stessa serie *Assassin’s Creed*. Nel gioco Adéwalé, come tutti gli altri assassini, è dotato di agilità quasi sovrumana e riesce a uccidere con facilità interi gruppi di nemici. Questa sua potenza non è però sufficiente ad abbattere un sistema complesso e radicato nella società, nella politica e nell’economia internazionale come quello schiavista. Il protagonista, attraverso le missioni principali, prende lentamente consapevolezza che la violenza è una soluzione a breve termine e, anzi, può provocare maggiore sofferenza alla popolazione. Nella penultima missione, ad esempio, Adéwalé cerca di salvare degli schiavi da una nave. È un’azione che il giocatore, a questo punto del gioco, ha compiuto come minimo una volta nel corso di una missione precedente, ma che è disponibile anche come missione secondaria. Solitamente una nave schavista è accompagnata da altre tre navi di scorta pronte a difenderla. Il giocatore procede quindi ad eliminarle e ad abbordare la nave principale e a salvare gli schiavi. Nella penultima missione, però, una volta eliminate due delle tre navi di scorta, la superstite inizia a colpire la nave schiavista, probabilmente su ordine del governatore. Il giocatore deve quindi abbordare la nave mentre questa sta affondando e cercare di salvare più schiavi possibile. Ma non importa quanti schiavi riuscirà a salvare, saranno sempre maggiori quelli che annegheranno ancora incatenati alla nave. *Freedom Cry* simula così l’impotenza del giocatore, di una persona sola contro il male della storia. Il gioco si conclude con l’uccisione del governatore, ma la schiavitù rimane. Sul piano delle meccaniche, l’inutilità delle azioni individuali viene simulata attraverso le missioni secondarie, che riappaiono sulla mappa di gioco all’infinito poco tempo dopo il loro completamento. Viene inoltre simulato dal comportamento degli

NPG. Quando il giocatore attacca apertamente gli schiavisti, questi infatti reagiscono attaccando non solo il personaggio giocante, ma anche gli schiavi innocenti vicini.

Ma il lavoro compiuto da Adéwalé non è del tutto inutile. Una vera riforma sociale, il mutamento della struttura della società è una trasformazione lenta che richiede sforzo collettivo, tempo, risorse e stabilità. Ed è anche attraverso l'aiuto e il supporto che il protagonista ha fornito ai Maroon che gli schiavi di Haiti riusciranno, nel 1791, a conquistare l'indipendenza.

Blackhaven

Uno dei giochi più innovativi che affrontano il tema della schiavitù americana è *Blackhaven*, un gioco esplorativo in prima persona realizzato nel 2021 da Historiated. In esso il giocatore interpreta Kendra Turner, una studentessa universitaria afroamericana che svolge un tirocinio al museo di Blackhaven Hall, una piantagione della Virginia, come requisito per poter trascorrere 4 mesi di studio in Grecia. Il museo è chiuso per festa nazionale e privo di dipendenti e visitatori. In esso il giocatore può muoversi, raccogliere e usare oggetti. Può inoltre utilizzare la guida digitale del museo, che permette di ottenere informazioni inquadrando i QR code associati ai manufatti e ai pannelli informativi. Il gameplay è ispirato a quello di altri giochi narrativi ed esplorativi, soprattutto *Gone Home*, con la differenza che in *Blackhaven* la voce narrante di Sam è sostituita da quella di Kendra, che commenta ciò che vede e legge.¹⁵⁸

Il gioco è suddivisibile in due parti. Nella prima parte il giocatore deve guidare Kendra nello svolgere i 3 compiti che le sono stati assegnati per la giornata: testare un quiz collegato all'esposizione museale, testare le audioguide delle rovine della villa, e infine digitalizzare alcuni antichi documenti che verranno pubblicati sul sito del museo. Attraverso i primi due compiti il giocatore apprende la storia del proprietario della piantagione, il patriota e firmatario della Dichiarazione di Indipendenza Thomas Harwood, della sua famiglia e della Battaglia di Blackhaven, un attacco dei Britannici alla piantagione che causò un incendio che distrusse la villa. Gli eredi degli Harwood sono inoltre i proprietari della fondazione che possiede il museo. Molto spazio espositivo è dedicato a minuzie e dettagli sui membri della famiglia, mentre gli schiavi vengono nominati solo di sfuggita e definiti eufemisticamente "servi". L'unica testimonianza della loro esistenza, nel percorso museale, è rappresentata da una schiava visibile in un ritratto della famiglia. Nella didascalia del dipinto, lei è l'unica

¹⁵⁸ *History Respawned Podcast: Blackhaven*, <https://www.youtube.com/watch?v=9kqrG773sN4> (consultato il 12/02/2022).

persona a non essere identificata. Durante la digitalizzazione dei documenti iniziano ad emergere altri particolari misteriosi. Nel magazzino del museo, Kendra nota l'esistenza di numerosi manufatti che non fanno parte dell'esposizione museale, tra cui vasi decorati, grosse catene di ferro e manette. Uno schedario, nascosto dietro uno scaffale, è poi chiuso a chiave. Tra i documenti da digitalizzare ci sono inoltre alcuni salti logici che fanno pensare a delle pagine mancanti. Il primo documento è il diario di Thomas Harwood, in cui racconta lo svolgimento delle sue giornate, i suoi studi ed esperimenti e il suo rapporto amorevole con la figlia Elisabeth. Viene inoltre citato l'episodio della scomparsa di alcuni cavoli da lui piantati per i suoi studi di botanica, mistero che dopo qualche pagina viene descritto come risolto. Il secondo documento è la raccolta di lettere d'amore che Anna Harwood ha scambiato con il marito Gideon Harwood, soldato confederato che muore durante la Guerra Civile. Il terzo, infine, è il referto degli scavi archeologici effettuati attorno a Blackhaven Hall nel 1976, che sono stati bloccati improvvisamente quando non è emersa nessuna prova della Battaglia di Blackhaven. Una volta completati tutti i compiti, il giocatore deve lasciare le chiavi dell'archivio in un cassetto dell'ufficio della direttrice, Helen Morris.

La seconda parte inizia nel momento in cui viene aperto il cassetto. Esso contiene una seconda chiave che apre lo schedario del magazzino. Incuriosita, Kendra decide di vedere cosa contiene e trova molti altri documenti. Il primo è una pagina mancante del diario di Thomas. In essa si scopre che i cavoli scomparsi erano stati presi da Sally, una bambina del quartiere degli schiavi, per aiutare la madre Patty a mettere del cibo in tavola. Thomas reagisce prima pensando di picchiare la bambina, poi decide invece di frustare la madre davanti alla figlia. Il secondo documento sono ritagli di giornale che elencano tre taglie di schiavi fuggitivi pubblicate da William Harwood, sacerdote e fratello di Thomas. Il terzo è una parte della corrispondenza tra Gideon e Anna. In essa Gideon confessa di aver partecipato al massacro gratuito di una dozzina di prigionieri di guerra afroamericani disarmati che indossavano le uniformi dell'Unione. Il quarto documento è la lettera di una ricercatrice afroamericana, Dorothy Mitchell, direttrice della Tidewater Negro Historical Association che chiede l'accesso agli archivi di Blackhaven per indagare sulla sua possibile parentela con William Harwood. Inclusi nella lettera si trovano alcune prove che supportano la sua tesi. Queste sono: l'intervista di suo nonno Simon Howard effettuata dalla WPA Slave Narrative Collection, un progetto di conservazione della memoria storica afroamericana messo in atto durante la Grande Depressione; un annuncio di giornale della sua trisnonna Grace Howard; la

foto di un oggetto ereditato dalla sua famiglia, la scultura di un “sankofa”, un uccello stilizzato. Nella lettera di risposta del museo la tesi di Mitchell viene rifiutata sulla base di tre discrepanze tra i manufatti del museo e le testimonianze degli antenati della ricercatrice. Gli antenati di Mitchell parlano infatti di uno specchio decorato con un cigno e di un fiume chiamato Hickory Creek. La direttrice del museo afferma che queste informazioni non sono supportate dai dati in loro possesso e che lo stile della scultura non assomiglia a nessun manufatto del museo. Il quinto documento è un contratto tra Solomon Harwood e Virgil Riley, un ex-schiavo che accetta di continuare a lavorare alla piantagione a condizioni lievemente migliori. Nel documento successivo, un articolo di giornale, Riley viene condannato a vent’anni di lavori forzati per essersi ribellato ai soprusi di Harwood. Il settimo documento è una raccolta di testimonianze della Blackhaven Ladies Association, che finanziano un monumento a Gideon Harwood ed elaborano un catechismo storico da far recitare ai bambini sulle ragioni dell’entrata in guerra degli stati sudisti nella Guerra Civile. L’ottavo documento è una lettera degli archeologi che si sono occupati dello scavo del 1976, da cui si evince che l’interruzione degli scavi sia stata dettata dal ritrovamento di ossa di schiavi. Un ultimo documento è una lettera degli avvocati della fondazione museale, in cui viene specificato che ogni discendente di Thomas e William Harwood ha diritto a sedere nel consiglio di amministrazione, ad accedere a un fondo fiduciario e a una parte dei profitti dell’azienda di famiglia, HarCorp Industries.

Da questo momento del gameplay lo scopo di Kendra e del giocatore diventa, quindi, quello di dimostrare che Dorothy Mitchell aveva ragione e farle ottenere il giusto risarcimento. Per fare questo è necessario esplorare ancora una volta il museo e le rovine della villa. Si scoprirà inoltre che Dorothy è deceduta, e che tra le iniziative che ha promosso mentre era in vita c’è anche la borsa di studio che ha permesso a Kendra di entrare all’università. *Blackhaven* si conclude con una telefonata di Kendra ad Anthony, il discendente di Dorothy, ma Blackhaven Hall continuerà a venire esplorata nel prequel *Cassius*, un’avventura grafica ambientata nel 1781 e attualmente in fase di sviluppo.

Blackhaven è un gioco che decostruisce un tipo particolare di storia egemonica revisionista statunitense connessa al suprematismo bianco, quella della cosiddetta “Lost Cause”. Il termine ha origine dal libro *The Lost Cause: A New Southern History of the War of the Confederates* scritto da Edward A. Pollard nel 1866 e indica una vera e propria campagna di propaganda portata avanti nei paesi ex-confederati degli Stati Uniti per riscrivere la storia della Guerra

Civile. Gli assunti fondamentali di questa posizione retorica sono 3: la vera motivazione della Guerra Civile non è stata l'abolizione della schiavitù, ma la difesa della sovranità degli stati da un'imposizione del governo federale; la schiavitù era un'istituzione positiva, di cui gli schiavi erano felici poiché venivano trattati bene dai loro padroni; i confederati hanno combattuto eroicamente, ma alla fine sono stati sconfitti dai nordisti perché questi ultimi avevano un esercito più grande. Dalla fine della Guerra Civile numerose associazioni si sono impegnate per tramandare questa versione della storia, la più efficace delle quali è stata la United Daughters of the Confederacy, fondata da mogli e figlie dei veterani confederati. Tra i loro successi ci sono l'erezione di circa 2000 monumenti dedicati a eroi confederati, la creazione di un Museum of the Confederacy e l'applicazione nei sistemi scolastici degli stati sudisti di manuali di storia aderenti alla "Lost Cause" dal 1920 fino agli anni '70.¹⁵⁹

Nella prima parte del gioco la retorica procedurale permette al giocatore di simulare la fruizione della storia da parte del visitatore di un museo attraverso il pretesto di testare la guida digitale. Come *Gone Home*, anche *Blackhaven* fa ampio uso dell'environmental storytelling. La storia che viene mostrata nelle parti del museo aperte al pubblico aderisce in tutto e per tutto alla retorica della "Lost Cause" e punta l'attenzione sul patriottismo degli Harwood, allontanandola dalla loro posizione di proprietari di schiavi. Lo stesso avviene con i documenti che Kendra digitalizza e che dovranno essere caricati sul sito, in modo da mostrare solamente un lato attentamente selezionato della verità storica. I commenti ironici di Kendra creano però un continuo dialogo con l'interpretazione storica proposta, opponendo ad essa la consapevolezza moderna dei fatti omessi. Kendra, leggendo i documenti, dimostra sempre una grande empatia verso gli amori e i dolori degli Harwood, ma senza mai mancare di evidenziare la mancanza di empatia che queste persone avevano nei confronti degli afroamericani.

L'archivio, chiuso a chiave e vietato al pubblico, è il luogo che rende evidente la costruzione ideologica della "Lost Cause", in cui vengono occultati tutti quei reperti e documenti che possono confutare la sua tesi. Le scelte di quali reperti mostrare, quali invece lasciare in magazzino, quali documenti digitalizzare e quali invece chiudere in uno schedario, se e come presentarli al pubblico sottendono tutte a una particolare logica repressiva. Il gameplay,

159 *How the 'Lost Cause' narrative became American history*, <https://www.youtube.com/watch?v=9Y6luq3aUvc> (consultato il 12/02/2022); *How Southern socialites rewrote Civil War history*, <https://www.youtube.com/watch?v=dOkFXPblLpU> (consultato il 12/02/2022); *Whose Heritage? Public Symbols of the Confederacy*, <https://www.splcenter.org/20190201/whose-heritage-public-symbols-confederacy> (consultato il 09/02/2022).

particolarmente lento in questa fase di gioco, simula il reale lavoro di ricerca negli archivi storici, che consiste nell'individuare la posizione del documento attraverso indici e cataloghi, nell'attenta lettura del documento e nella sua successiva rimessa a posto. I documenti scelti per la digitalizzazione mettono in mostra i lati più umani degli Harwood: l'amore di un padre per la figlia, di una moglie per il marito, il dolore di una vedova. Kendra, leggendo questi documenti, dimostra sempre una grande empatia verso gli Harwood, ma senza mai mancare di evidenziare la mancanza di empatia che queste persone avevano nei confronti degli afroamericani al loro servizio. In questi documenti infatti iniziano ad apparire persone non bianche nella narrazione del passato: Henry, Old Silas, Emily e Charlotte. Sono descritti o come leali e servizievoli "Tom" oppure come ingrati traditori qualora decidono di fuggire dalla schiavitù come Henry, Emily e Charlotte. Anna, inoltre, manifesta già in queste lettere tutti gli aspetti che confluiranno successivamente nella retorica della "Lost Cause".

Nella prima parte il giocatore interpreta il ruolo di fruitore e collaboratore inconsapevole di questa retorica egemonica. Fare esperienza di questo sistema culturale già preesistente nel ruolo di un soggetto privo di potere decisionale, un tirocinante, simula inoltre abbastanza bene la dinamica di potere a cui è sottoposto un soggetto marginalizzato. Nella seconda, invece, ricopre quello di suo aperto oppositore, riportando alla luce la verità storica e anche la voce diretta degli afroamericani attraverso la ricerca di Dorothy Mitchell.

Il museo funziona inoltre in maniera metaforica, rappresenta la rimozione della schiavitù dal discorso pubblico sulle radici gloriose della nascita della nazione. In *Blackhaven* è infatti presente una accurata stratificazione dei più importanti momenti storici degli Stati Uniti d'America e dell'eredità della schiavitù e del razzismo sulle generazioni successive. Viene attraversato il periodo dei Padri Fondatori, della Rivoluzione Americana, della Guerra Civile, della Grande Depressione, del Movimento per i Diritti Civili fino ad arrivare ai giorni nostri. Da un lato la storia dei discendenti degli Harwood e della fondazione museale, che cercano in ogni modo di mantenere i propri privilegi e le proprie ricchezze, dall'altro i discendenti degli schiavi, che cercano di far sentire la propria voce e di ottenere giustizia. Un filo diretto si viene inoltre a stabilire tra Kendra e Dorothy Mitchell, quando si scopre che la borsa di studio che ha permesso a Kendra di iscriversi all'università è stata creata proprio da Mitchell, indicando metaforicamente l'importanza della storia per le attuali generazioni.

Il razzismo contemporaneo viene inoltre simulato attraverso alcuni documenti secondari. Kendra può infatti comparare le linee guida che la direttrice le ha fornito con quelle di una

precedente tirocinante. Nella versione che le è stata mandata per e-mail si fa menzione al tenere i capelli ordinati, al parlare chiaramente e senza slang e viene sottolineata l'esistenza di videocamere di sicurezza che riprendono l'interno dell'edificio. Tutti questi elementi riprendono stereotipi che vedono gli afroamericani come indecorosi, ignoranti e criminali. In un'altra e-mail, leggibile sul computer della direttrice, si fa riferimento all'assunzione di Kendra come a una quota per la diversità da raggiungere, un fenomeno che viene indicato con il termine "black tokenism".

CAP. 6 CONCLUSIONI

Attraverso le analisi dei videogiochi storici raccolte nei precedenti capitoli si è cercato di fornire una panoramica, sicuramente non esaustiva ma comunque rappresentativa, della varietà e della versatilità delle meccaniche e dei generi videoludici in relazione ai discorsi storici contro-egemonici, soprattutto se paragonati alla media dei giochi storici.

Attraverso i raggruppamenti tematici è stato possibile esaminare come, di uno stesso argomento, sia possibile simulare aspetti diversi utilizzando meccaniche diverse. Nel capitolo 3, “Giocare alla guerra”, è stato trattato il tema della guerra e il suo lungo rapporto con i giochi in generale e i videogiochi storici in particolare attraverso tre ulteriori sottocapitoli. Dapprima, in “Da *Civilization* a *Colonization*. Conquista e giochi di strategia” sono stati esaminati 3 titoli (*Sid Meier’s Civilization*, *Sid Meier’s Colonization* e *Anno*) appartenenti al genere strategico 4X, le cui meccaniche base (esplorare, espandere, sfruttare e sterminare) sono state collegate all’ottica occidentale colonialista e capitalista e, soprattutto, ai concetti di “lebensraum” e “scontro di civiltà”. L’esempio che è stato proposto è *PeaceMaker*, un videogioco che pone il giocatore nel ruolo di mediatore tra le istanze di due stati con lo scopo di promuovere il dialogo e la pace. In “La tragedia della Grande Guerra e la vita in trincea” è stato ripercorso il modo in cui la Prima Guerra Mondiale viene presentata nei videogiochi attraverso gli studi condotti da Wackerfuss e Chapman, che hanno rivelato come i generi preferiti siano simulatori di combattimento aereo o giochi di strategia. Questo tipo di rappresentazione, è stato argomentato, tende ad allontanare il giocatore dalla condizione storica di battaglia di trincea e dalla retorica unanime che vede nella Grande Guerra un sacrificio inutile di soldati di ogni paese. I giochi portati come contro-esempio sono 3. *WWI Medic* utilizza quella che Bogost chiama la retorica del fallimento per restituire il senso di tragedia storica attraverso l’impossibilità di raggiungere uno stato di vittoria. *Valiant Hearts: The Great War* racconta le storie di quattro personaggi provenienti da Francia, Belgio, Germania e Stati Uniti, sullo sfondo della guerra, trattando argomenti come l’espatrio, i campi di prigionia, le vittime civili e la fucilazione in seguito all’atto di insubordinazione di un soldato. *11-11: Memories Retold* racconta della stessa guerra attraverso il rapporto tra un fotografo canadese e un ingegnere tedesco divenuti soldati sul lato opposto del fronte, esplorando temi come la responsabilità individuale, la difficoltà di dialogo e il peso della propaganda nel diffondere una versione romantica ed edulcorata della guerra. Nel terzo sottocapitolo, “Un’altra Seconda Guerra Mondiale: il nazifascismo e la Resistenza”, è stato

esaminato come nei giochi ambientati durante la Seconda Guerra Mondiale sia stato rappresentato il nazifascismo. Quando i nazisti vengono presentati come nemici, essi vengono disumanizzati per aderire alla retorica manichea della “Good Fight” statunitense, come sottolineato dal caso della serie videoludica *Wolfenstein*. Quando invece i nazisti diventano giocabili viene applicata una diversa retorica, quella revisionista della “Wehrmacht pulita”, che deresponsabilizza l’esercito dai crimini commessi dal regime. I giochi proposti come contro-esempi sono 3. *Through the Darkest of Times* simula, attraverso la gestione di un nucleo di resistenza nella Germania nazista, la varietà di opinioni, di azioni e di reazioni che si agitavano sotto l’apparente monolitico Terzo Reich. *Attentat 1942* utilizza un mistero familiare per raccontare la Cecoslovacchia occupata dai nazisti, le esperienze e le motivazioni sia degli oppositori dell’occupazione sia dei collaborazionisti. *Venti Mesi* esamina, attraverso venti brevi storie, la complessità della società italiana negli ultimi mesi della guerra.

Nel capitolo 4, “Giocare con le tragedie”, è stato trattato, da un lato, il rapporto controverso tra il medium videoludico e la rappresentazione di temi sensibili e, dall’altro, gli effetti del panico mediatico, cioè la demonizzazione del videogioco da parte di media tradizionali e di forze politiche conservatrici. Nel sottocapitolo “Nei panni del carnefice” sono stati analizzati 5 casi in cui i videogiochi hanno simulato eventi violenti della cronaca più o meno recente, imponendo al giocatore di interpretare il ruolo del responsabile. In particolare, si è cercato di capire se e come, in questi titoli, sono stati applicati i fattori di disingaggio morale descritti da Hartmann e Vorderer. *Waco Resurrection*, sotto l’egida dell’installazione artistica, ha potuto esplorare il funzionamento del culto dei davidiani e del delirio di onnipotenza dei suo leader, David Koresh. *JFK Reloaded*, ponendosi come strumento dalla precisione quasi scientifica, è riuscito a rendere giocabile il ruolo di Lee Harvey Oswald, l’assassino di J. F. Kennedy. Gli ultimi tre titoli esaminano le sparatorie di massa scolastiche. *Super Columbine Massacre RPG!* propone una visione a tratti simpatetica degli assassini come vittime di bullismo, attaccando allo stesso tempo il panico mediatico che ha accompagnato la cronaca della sparatoria avvenuta alla Columbine High School. *V-Tech Rampage* rappresenta l’esempio di come l’autore di un videogioco possa banalizzare un argomento importante e sfruttarlo come veicolo di visibilità. *The Slaying of Sandy Hook Elementary*, al contrario, mostra come il medesimo autore possa trattare un argomento analogo in maniera da fornire un commento alla società e dimostrare l’utilità del controllo delle armi da fuoco. In “Le vittime, l’altra faccia del massacro” sono raccolti 4 titoli in cui, invece, la simulazione racconta la storia delle vittime o

dell'evento tragico in sé. L'attentato terroristico alle Twin Towers viene simulato in *9-11 Survivor* e *8:46*. Se il primo titolo, almeno nella versione rilasciata, serve da critica alla mediatizzazione delle tragedie ad opera della televisione, il secondo si pone come strumento per far immedesimare il fruitore nella posizione vissuta da una delle persone intrappolate nella torre. *Progetto Ustica* guida il giocatore alla scoperta della strage di Ustica, dei fatti accertati dall'inchiesta così come dei depistaggi nazionali e internazionali. *BO020880* racconta invece gli ultimi momenti delle vittime della Strage di Bologna, così come le fasi della sua cinica preparazione.

Nel capitolo 5, "Giocare ai margini della storia dominante", è stata trattata la presenza, nei videogiochi storici, di storie che non abbiano al centro un maschio bianco eterosessuale e cisgenere. In "Simulazione di emarginazione e liberazione sessuale" è stata esplorata brevemente la storia e le caratteristiche della rappresentazione della comunità LGBTQ nei videogiochi fino ai nostri giorni, per poi focalizzare l'analisi su 5 titoli. *The Tearoom* simula il funzionamento degli incontri omosessuali nei bagni pubblici negli Stati Uniti degli anni '60, tra l'ansia di essere arrestati e il piacere dell'orgasmo, fornendo allo stesso tempo una critica alla censura in materia sessuale. *Bottoms Up - A Historic Gay Bar Tycoon* simula invece la gestione di un locale gay negli Stati Uniti durante gli Anni ruggenti e, attorno ad esso, l'inizio della formazione di una comunità LGBTQ. Due dei giochi hanno poi, come soggetto, la parata del Pride, che commemora i Moti di Stonewall del 1969. *PrideFest* viene proposto come esempio negativo di videogioco realizzato da un'azienda per sfruttare economicamente la comunità LGBTQ. In esso vengono presentati solo gli aspetti superficiali del Pride, mentre il suo carattere politico viene rimosso. *Pride Run*, al contrario, riesce a unire i due aspetti di festa e lotta del Pride attraverso l'uso delle meccaniche da rhythm game e picchiaduro. *Gone Home*, infine, utilizza oggetti di vita quotidiana come reperti per ricostruire la storia d'amore adolescenziale di due ragazze.

In "Il grande rimosso della schiavitù e del razzismo" è stato affrontato il tema della rappresentazione degli afrodiscendenti nei videogiochi e degli stereotipi razzisti che vi vengono ancora oggi diffusi. La tratta atlantica di schiavi africani e i suoi effetti a lungo termine sono infine i soggetti degli ultimi 7 giochi analizzati. In *Méwilo* viene esplorata la società e la cultura creola della Martinica del 1902, che risente dei traumi storici vissuti dalla popolazione in seguito al dominio coloniale e alla rivolta degli schiavi. *Lost in Time* racconta, attraverso una storia sui viaggi nel tempo, il legame indissolubile tra gli antenati africani

schiaivizzati e i discendenti creoli, liberi ma ancora minacciati dal dominio dei bianchi. *Freedom!* tratta della fuga degli schiavi degli Stati Uniti del sud e rappresenta il caso di un titolo ideato con la migliore delle intenzioni ma che, per alcune sviste di design, ha invece contribuito a diffondere stereotipi negativi. *Assassin's Creed III: Liberation* rende evidente, attraverso la sua meccanica principale, la gerarchia sociale nella Louisiana del diciottesimo secolo e i suoi pregiudizi razziali, classisti e sessisti. Il tema della rivolta degli schiavi viene trattato in 2 dei titoli. *Freedom: Rebels in the Darkness* si focalizza sulla preparazione della rivolta in clandestinità e sulla vulnerabilità della posizione dello schiavo nel sistema di potere della piantagione. *Assassin's Creed: Freedom Cry*, invece, inizia come fantasia di potenza e liberazione per poi trasformarsi in una presa di coscienza della difficoltà di realizzare il cambiamento sociale come singolo individuo. *Blackhaven*, infine, attraverso l'esplorazione di un museo statunitense attacca la retorica revisionista della "Lost cause" e sottolinea il peso culturale dell'eredità della Guerra Civile sia per l'identità degli afroamericani sia per quella dei suprematisti bianchi.

Come espresso dal censimento di Rochat e dalla cronologia realizzata da Schwarz, presentati nel primo capitolo, i giochi di strategia (tra cui i gestionali e i city builder) e azione (tra cui gli sparattutto) costituiscono la maggior parte dei generi utilizzati dai videogiochi storici.¹⁶⁰ Dei 26 titoli contro-egemonici analizzati nella presente ricerca, solo 8 rientrano tra questi generi. I giochi di genere gestionale sono 3: *PeaceMaker*, *Bottoms Up - A Historic Gay Bar Tycoon* e *Through the Darkest of Times*. I giochi riconducibili al genere azione sono 5: *Assassin's Creed: Freedom Cry*, *Assassin's Creed: Liberation*, *JFK Reloaded*, *Waco Resurrection* e *The Slaying of Sandy Hook Elementary*. Di questi, gli ultimi 3 sono sparattutto. I restanti 18 sono suddivisibili, secondo le loro caratteristiche principali, in: 4 avventure grafiche (*Valiant Hearts: The Great War*, *11-11: Memories Retold*, *Méwilo* e *Lost in Time*), 3 visual novel (*BO020880*, *Attentat 1942* e *Venti Mesi*), 4 giochi esplorativi in prima persona (*8:46*, *Progetto Ustica*, *Gone Home* e *Blackhaven*), 3 simulazioni (*9-11 Survivor*, *The Tearoom* e *Freedom!*), 1 stealth game (*Freedom: Rebels in the Darkness*), 1 RPG (*Super Columbine Massacre RPG!*), 1 arcade (*WWI Medic*) e 1 rhythm game (*Pride Run*). La loro varietà in termini di genere è però maggiore, in quanto 8 titoli (*Valiant Hearts: The Great War*, *11-11: Memories Retold*, *Through the Darkest of Times*, *Attentat 1942*, *Pride Run*, *Freedom: Rebels in the Darkness*, *Assassin's Creed: Freedom Cry*, *Assassin's Creed III: Liberation*) possiedono almeno parti del

160 Rochat Y., *op. cit.*; Schwarz A., *op. cit.*

gameplay che fanno uso di meccaniche tipiche di altri generi, quando non appartengono direttamente a un genere ibrido.

Attraverso la presente ricerca si è anche cercato di evidenziare la versatilità semantica posseduta da una singola meccanica, che può quindi venire utilizzata in giochi differenti per ottenere effetti retorici differenti. Verranno adesso riepilogati i casi di 3 semplici meccaniche presenti in più di uno dei giochi analizzati nei precedenti capitoli, sottolineandone il diverso peso e significato all'interno della retorica procedurale di ogni titolo: la pressione dei tasti a tempo di musica, il dialogo a scelta multipla e la visuale in prima persona.

La prima delle 3 meccaniche è presente in *Valiant Hearts: The Great War* e *Pride Run*. Nel primo dei due titoli è utilizzata in 2 minigiochi connessi al personaggio di Anna e al suo ruolo di medico. Nel primo minigioco il suono che batte il tempo è il battito di un cuore e l'azione del giocatore simula quindi un massaggio cardiaco. La frequenza e la lunghezza di questi minigiochi cresce con il proseguire dei livelli e la maggiore difficoltà simula il crescente affaticamento dei medici di guerra nei lunghi anni della guerra. Questa meccanica è anche utilizzata nel penultimo livello del gioco, dove ha il compito di creare un collegamento emotivo diretto tra il giocatore e il personaggio che si cerca disperatamente di salvare. Nel secondo minigioco il giocatore deve controllare un'automobile e schivare gli ostacoli sulla strada che appaiono a tempo di musica classica. Anche in questo caso la difficoltà crescente simula l'attenzione necessaria a guidare un veicolo in una zona di guerra, mentre i brani frenetici e movimentati come *Il volo del calabrone* di Rimskij-Korsakov e la *Danza ungherese n.5* di Brahms vengono usati come contrappunto emotivo al livello. Il *Galop infernal* di Offenbach, musica simbolo della Belle Époque, viene usato ad esempio come sottofondo quando Anna si allontana dalla vita civile per arruolarsi. In *Pride Run* questa meccanica è, invece, la principale. Attraverso la pressione di tasti a tempo di musica si fa infatti avanzare il corteo, si sferrano le mosse durante il dance duel e si controllano le abilità delle unità nella modalità Play Hard. Questo simula l'importanza della musica per la comunità LGBTQ e la sua presenza quasi obbligata in ogni parata del Pride. Il livello di difficoltà si mantiene inoltre più o meno costante durante tutti i livelli. Il ruolo di questa meccanica in *Pride Run*, pertanto, non è quello di simulare stress, ma piuttosto quello di far partecipare il giocatore a una maratona di danza.

Il dialogo a scelta multipla è presente in *Through the Darkest of Times*, *Attentat 1942*, *Venti Mesi* e *Bottoms Up - A Historic Gay Bar Tycoon*. Nel primo gioco questa meccanica viene

usata per esplorare l’impatto della propaganda nazista sulla vita personale del personaggio giocante e dei membri della sua squadra. Le scelte tra cui scegliere oscillano tra l’essere sincero e ammettere apertamente il proprio dissenso per aiutare qualcuno in difficoltà, e il fingere di aderire al regime per non rischiare di far saltare la propria copertura. Attraverso queste scelte viene messo alla prova il senso morale del giocatore, chiamato a decidere il male minore, oppure tra il bene di un singolo e il bene di più persone. Il peso di queste scelte viene enfatizzato nella “Resistance mode”, nella quale non è possibile caricare un salvataggio precedente per provare una scelta differente. In *Attentat 1942* il dialogo a scelta multipla simula, invece, un’intervista. Le domande che vengono poste influenzano i frammenti di memoria a cui il giocatore ha accesso per ricostruire la vicenda del nonno del personaggio giocante. A differenza di *Through the Darkest of Times*, in *Attentat 1942* è possibile ripetere un dialogo già completato senza dover ricaricare un salvataggio precedente, spendendo un gettone che si guadagna completando i minigiochi. Si incentiva in questo modo la continua ricerca di ogni dettaglio utile allo svelamento della verità. In *Bottoms Up - A Historic Gay Bar Tycoon* il dialogo a scelta multipla è la meccanica utilizzata per gestire gli imprevisti. Questi sono gli unici momenti del gioco in cui è possibile costruire il senso di comunità LGBTQ. Senza di essi, infatti, il gioco sarebbe un semplice gestionale di un locale degli anni ‘20 in cui le uniche scelte a disposizione del giocatore sono quali e quante bevande tenere in magazzino. Attraverso le scelte multiple il giocatore può decidere se occuparsi solo dei suoi affari oppure se appoggiare i suoi clienti anche a discapito degli affari. In *Venti Mesi*, infine, il testo a scelta multipla è non solo la meccanica principale, ma viene utilizzato anche in maniera sperimentale e sovversiva. Gli effetti visivi e testuali si frappongono tra il giocatore e l’UI attraverso cui effettuare la scelta, mettendo in crisi la stessa possibilità di scegliere. Una meccanica utilizzata solitamente come strumento per dare libertà al giocatore viene, in questo caso, portata a simulare il proprio opposto, generando un corto circuito che spiega più di tante parole la condizione esistenziale vissuta in quel particolare luogo e momento storico.

La visuale in prima persona è presente in *11-11: Memories Retold*, *9-11 Survivor*, *8:46*, *Progetto Ustica*, *JFK Reloaded*, *The Tearoom*, *Gone Home* e *Blackhaven*. Nel primo gioco, che utilizza nella maggior parte del gameplay una visuale in terza persona, la visuale in prima persona viene usata per simulare l’obiettivo di una macchina fotografica. Assume quindi un valore di verosimiglianza, da un lato, ed enfatizza dall’altro l’immedesimazione del giocatore con il personaggio di Harry Lambert. Questo permette di acuire l’impatto emotivo della

seconda metà del gioco, in cui le fotografie scattate da Lambert, e quindi dal giocatore, diventano il simbolo della sua complicità a un crimine di guerra e della frattura insanabile tra Harry e Kurt. In *JFK Reloaded*, invece, questo tipo di visuale è utilizzato in quanto costituisce un elemento tipico del genere sparatutto in prima persona. In maniera analoga a *Venti Mesi*, anche in questo caso la meccanica viene utilizzata in modo sovversivo. Le aspettative del giocatore sul genere sparatutto vengono infatti capovolte. I proiettili, che nei videogiochi solitamente seguono una traiettoria lineare per facilitare il giocatore, seguono invece una traiettoria realistica che rende difficile prendere la mira, come quella di un vero fucile. Alla facilità di uccidere un cattivo dopo l'altro viene opposta la difficoltà di prendere la mira e premere il grilletto contro un bersaglio storico e reale. Nella fase "Action Replay" la visuale viene poi moltiplicata da ogni possibile angolazione, alcune delle quali replicano i punti di vista di alcuni dei filmati dell'assassinio visionati migliaia di volte da migliaia di agenti, periti e studiosi alla ricerca della verità sull'omicidio di Kennedy. Questo contribuisce a favorire il distacco del giocatore dal ruolo di assassino, ricoperto fino a poco prima, e il suo inserimento in quello di analista e investigatore. Nella "Spectator Mode" di *9-11 Survivor* la visuale in prima persona serve a replicare l'occhio curioso del medium televisivo, che insegue le vittime mentre si buttano dai grattacieli in fiamme, rendendoci anche in questo caso complici di un sistema di informazione divenuto sistema di spettacolarizzazione. In *8:46*, nonostante le apparenti somiglianze con il titolo precedente, il giocatore incarna un personaggio ben preciso, un impiegato, e viene trattato di conseguenza da tutti gli NPG. La visuale in prima persona è inoltre, in questo caso, rafforzata dall'uso di un visore per la realtà virtuale, che favorisce una maggiore immersività. A differenza di *9-11 Survivor*, qui il giocatore non è uno spettatore che guarda le azioni dalla televisione di casa, ma interpreta il ruolo di una vittima alla pari degli altri personaggi, cosa che crea una forte empatia. In *Progetto Ustica* la visuale in prima persona viene utilizzata, ancora una volta, in maniera diversa da quelle analizzate precedentemente. Alternando l'ambientazione del gioco tra interno ed esterno dell'aereo, il gioco non invita il giocatore a immedesimarsi in uno dei passeggeri, né in una invadente telecamera a caccia di scoop. Il giocatore, invece, assume il ruolo di osservatore e testimone di frammenti di storia da una posizione sempre equidistante dal fatto della strage di Ustica, privilegiando la comprensione della sequenza di eventi che hanno portato alla tragedia piuttosto che il compatimento delle vittime fine a se stesso. In *Gone Home* l'uso della visuale in prima persona può essere fatto risalire, come per *JFK*

Reloaded, al modello dello sparatutto in prima persona, in particolare a *Bioshock*. L'eliminazione della capacità di sparare permette in questo caso al giocatore di focalizzarsi sull'atto di osservare, che nel gioco si coniuga alla ricerca di indizi per risolvere il mistero della scomparsa della famiglia del personaggio giocante. La visuale in prima persona collabora inoltre con l'environmental storytelling, permettendo al giocatore di visualizzare solo una parte dell'ambiente per volta e invitando all'esplorazione. Come scritto nel precedente capitolo, in *Blackhaven* la visuale in prima persona è ispirata direttamente a quella di *Gone Home* e quindi ne condivide numerosi tratti. Se ne distacca però in alcuni momenti di gameplay, durante i quali il giocatore viene privato della libertà di muovere la visuale. Quando questo accade la visuale viene accompagnata dalla voce narrante di Kendra che, in una sorta di monologo interiore, dirige l'attenzione del giocatore verso una direzione o un oggetto obiettivo di una missione. In questi casi, che fungono a tutti gli effetti da cutscene, il gioco aiuta il giocatore a orientarsi, rendendo l'esperienza di gioco, a differenza di *Gone Home*, abbastanza lineare. Il movimento indipendente della visuale del personaggio giocante sottolinea inoltre il ruolo attivo di Kendra nella propria storia, criticando implicitamente la storia della rappresentazione dei personaggi afroamericani nei videogiochi, tipicamente personaggi secondari e passivi. *The Tearoom* è, infine, il gioco in cui la visuale in prima persona è utilizzata come meccanica principale. L'importanza dello sguardo nella comunicazione non verbale tra i frequentatori dei bagni pubblici viene simulata attraverso ciò che viene inquadrato e la durata dell'inquadratura. Il limite del campo di visuale viene inoltre utilizzato, insieme agli effetti sonori, per far sentire il giocatore maggiormente vulnerabile, replicando la posizione subalterna degli omosessuali secondo il sistema legale degli Stati Uniti degli anni '60.

Dall'ampia casistica riportata si evince, quindi, come i giochi storici contro-egemonici sfruttino appieno le potenzialità del medium videoludico, utilizzando in maniera versatile, innovativa e sperimentale anche meccaniche a lungo standardizzate dalle convenzioni di genere. Il confronto tra i titoli analizzati e la maggioranza dei titoli prodotti riguardo agli argomenti trattati rende inoltre manifesta la pesante influenza negativa che il pensiero egemonico ha finora esercitato sul videogioco come mezzo di espressione, attraverso quella mascolinità militarizzata di cui si è detto nel quinto capitolo. Tale influenza ha avuto come effetto quello di limitare ciò che può essere rappresentato e simulato, portando all'esclusione o alla distorsione di interi periodi storici. I videogiochi storici contro-egemonici hanno quindi

l'ulteriore merito di restituire alla memoria collettiva eventi storici altrimenti destinati all'oblio e di farlo dando spazio a una pluralità di voci e punti di vista troppo spesso marginalizzati.

APPENDICE ICONOGRAFICA



Figura 1: fotogramma del livello Somme di *Valiant Hearts: The Great War*.



Figura 2: Nash Paul, *The Menin Road*, 1919.

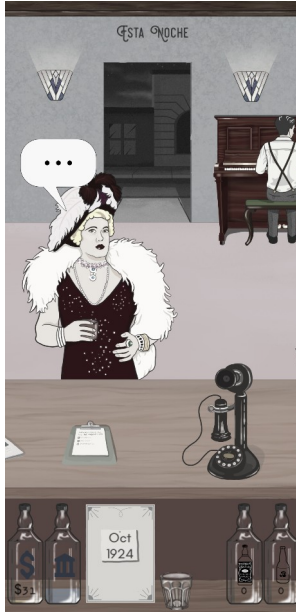


Figura 3: fotogramma di *Bottoms Up - A Historic Gay Bar Tycoon*.



Figura 4: fotografia di Bert Savoy.

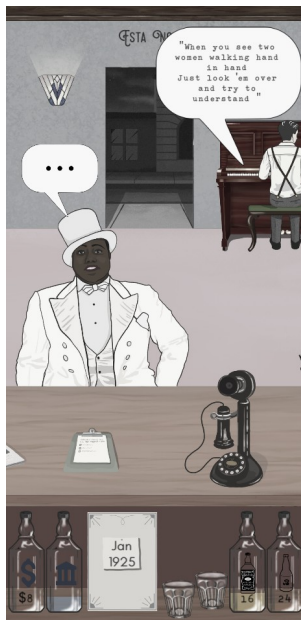


Figura 5: fotogramma di *Bottoms Up - A Historic Gay Bar Tycoon*.



Figura 6: fotografia di Gladys Bentley.



Figura 7: immagine promozionale di *Pride Run*. Sono visibili i personaggi di SailorQueen (secondo da sinistra), quello ispirato a Birdo (secondo da sinistra) e Teddy (terzo da sinistra).



Figura 8: immagine di Zangief come appare in *Street Fighter Alpha 3*.



Figura 9: descrizione di Birdo dal manuale di *Super Mario Bros. 2*.

BIBLIOGRAFIA

Cap. 1 Introduzione e premesse

Alvarez Julian, Djaouti Damien, “An introduction to Serious game. Definitions and concepts”, in Fauquet-Alekhine Philippe e Soler Luc (a cura di), *Serious Games & Simulation for Risks Management*, LARSEN Science, 2011, pp.11-15.

Flanagan Mary, *Critical Play. Radical Game Design*, MA: The MIT Press, Cambridge, 2009.

Hammar Emil Lundedal, *Producing & Playing Hegemonic Pasts. Historical Digital Games as Memory-Making Media*, dottorato di ricerca, UiT – The Arctic University of Norway, 2019.

Lipkin Nadav, “Examining Indie’s Independence: The Meaning of “Indie” Games, the Politics of Production, and Mainstream Co-optation”, in *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, vol. 7, n. 11, pp. 8-24.

Rochat Yannick, “A Quantitative Study of Historical Videogames (1981–2015)”, in von Lunen Alexander (a cura di), *Historia Ludens*, Routledge, New York, 2019, pp. 3-20.

Cap. 2 Teoria e framework

Critica contro-egemonica

Althusser Louis, *Sull’ideologia*, Dedalo Edizioni, Bari, 1976.

Bhabha Homi K., *The Location of Culture*, Routledge, New York, 1994.

Carbado Devon W., Mays Vickie M., Tomlinson Barbara e Crenshaw Kimberlé Williams, “Intersectionality: Mapping the Movements of a Theory”, in *Du Bois Rev.*, 2013, vol. 10, n. 2, pp. 303–312.

Casalino Marco, “Per una storia dei gruppi subalterni. Considerazioni sul Quaderno 25”, in *International Gramsci Journal*, 2021, vol. 4, n. 2, pp. 69-94.

Crenshaw Kimberlé Williams, "Demarginalizing the Intersection of Race and Sex: A Black Feminist Critique of Antidiscrimination Doctrine, Feminist Theory and Antiracist Politics", in *University of Chicago Legal Forum*, vol. 1989, n. 1, articolo 8.

De Lauretis Teresa, “Queer Theory: Lesbian and Gay Sexualities. An Introduction”, in *differences. A Journal of Feminist Cultural Studies*, 1991, vol. 3, n. 2, pp. iii-xviii.

Derrida Jacques, *De la grammatologie*, Éditions de Minuit, Paris, 1967.

Foucault Michel, *L’archeologia del sapere*, trad. Giovanni Bogliolo, Rizzoli, Milano, 1971.

Foucault Michel, *Sorvegliare e punire: nascita della prigione*, trad. Alcesti Tarchetti, Einaudi, Torino, 1976.

Foucault Michel, *Storia della follia nell'età classica*, trad. Franco Ferrucci, Emilio Renzi e Vittore Vezzoli, Rizzoli, Milano, 1963.

Foucault Michel, *Storia della sessualità: La volontà di sapere*, trad. Pasquale Pasquino e Giovanna Procacci, Feltrinelli, Milano, 1978.

Gramsci Antonio, *Quaderni 12-29. (1932-1935)*, Einaudi, Torino, 1975.

Hall Stuart, "The work of representation", in Hall Stuart (a cura di), *Representation. Cultural Representations and Signifying Practices*, London Thousand Oaks, California, Sage in collaborazione con Open University, 1997, pp. 13-74.

hooks bell, "Riflessioni su razza e sesso", in hooks bell, *Elogio del margine*, Feltrinelli, Milano, 1998, pp. 36-46.

Liguori Guido, "Subalterno e subalterni nei "Quaderni del carcere"", in *International Gramsci Journal*, 2016, vol. 2, n. 1, pp. 89-125.

Lorde Audre, *Sister Outsider*, Crossing Press, California, 1984.

Malkowski Jennifer e Russworm TreaAndrea M. (a cura di), *Gaming Representation. Race, Gender and Sexuality in Video Games*, Indiana University Press, Bloomington, 2017.

Mukherjee Souvik, *Videogames and Postcolonialism. Empire Plays Back*, Palgrave MacMillan, 2017.

Ruberg Bonnie e Shaw Adrienne (a cura di), *Queer Game Studies*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 2017.

Said Edward Wadie, *Cultura e Imperialismo. Letteratura e consenso nel progetto coloniale dell'Occidente*, Gamberetti Editrice, Roma, 1998.

Said Edward Wadie, *Orientalismo. L'immagine europea dell'Oriente*, Feltrinelli, Milano, 2002.

Shaw Adrienne, *Gaming at the Edge. Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 2014.

Storiografia

Fazzi Patrizia, "Narrare la storia: la lezione di Jerzy Topolski", in *Diacronie. Studi di Storia Contemporanea*, 2015, vol. 2, n. 22.

Ginzburg Carlo, *Il formaggio e i vermi. Il cosmo di un mugnaio del Cinquecento*, Einaudi, Torino, 1976.

Le Goff Jacques, "Storia", in *Enciclopedia Einaudi. Vol. 13: Società-Tecnica*, Einaudi, Torino, 1981, pp. 566-670.

Le Goff Jacques, “Storia”, in *Enciclopedia Einaudi. Vol. 15: Sistemica*, Einaudi, Torino, 1981, pp. 626-634.

Le Goff Jacques, *Storia e Memoria*, Einaudi, Torino, 1982.

Mohamed Samir Galal, “Metodo storico e teoria decostruzionista a confronto: alcune osservazioni in merito alle loro epistemologie e obiettivi”, in *CONSECUTIO TEMPORUM Rivista critica della postmodernità*, 2019, n. 14.

White Hayden, *Metahistory: The Historical Imagination in Nineteenth-century Europe*, Johns Hopkins University Press, 1973.

Zemon Davis Natalie, *The Return of Martin Guerre*, Cambridge, MA: Harvard University Press, 1983.

Game studies e Historical game studies

Game studies: Cybermedia, simulazione e retorica procedurale

Aarseth Espen e Calleja Gordon, “The Word Game: The ontology of an indefinable object”, in *Proceedings of the 10th International Conference on the Foundations of Digital Games*, 1–8. Pacific Grove, California, 2015.

Apollinaire Guillaume, *Calligrammes, poèmes de la paix et de la guerre 1913-1916*, Mercure de France, 1918.

Bogost Ian, *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, MA: The MIT Press, Cambridge, 2007.

Danielewski Mark Z., *House of Leaves*, Pantheon Books, 2000.

Feinstein Andrew Hale e McManus Amy, “Narratology and Ludology: Competing paradigms or complementary theories in simulation”, in *Developments in Business Simulation and Experiential Learning*, 2006, vol. 33.

Frasca Gonzalo, “Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place”, in *DiGRA '03 - Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up*, 2003, vol. 2.

Frasca Gonzalo, “Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology”, in Wolf Mark J.P. e Perron Bernard (a cura di), *Video/Game/Theory*, Routledge, New York, 2003.

Frasca Gonzalo, “Videogames of the Oppressed: critical thinking, education, tolerance and other trivial issues”, in Harrigan Pat e Wardrip-Fruin Noah (a cura di) *First Person: New Media as Story, Performance and Game*, MA: The MIT Press, Cambridge, 2004.

Frasca Gonzalo, *Videogames of the Oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate*, tesi magistrale, Georgia Institute of Technology, 2001, Murray Janet H. (relatore).

Joyce James, *Finnegans Wake*, Faber and Faber, Londra, 1939.

Queneau Raymond, *Cent mille milliards de poèmes*, Gallimard, 1961.

Historical game studies: Deployment, quarry/playground/brand e storioludica

Chapman Adam, Foka Anna, Westin Jonathan, “Introduction: what is historical game studies?”, in *Rethinking History. The Journal of Theory and Practice*, 2016, pp. 1-14.

Chapman Adam, *Digital Games as History. How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*, Routledge, New York, 2016.

Elliott Andrew B.R. e Kapell Matthew Wilhelm (a cura di), *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*, Bloomsbury, 2013.

Lorber Martin e Zimmermann Felix (a cura di), *History in Games. Contingencies of an Authentic Past*, Transcript, Bielefeld, 2020.

Metzger Scott Alan e Paxton Richard J., “Gaming History: A Framework for What Video Games Teach About the Past”, in *Theory & Research in Social Education*, vol. 44, n. 4, 2016, pp. 1-33.

Schwarz Angela, “Quarry – Playground – Brand”, in Lorber Martin e Zimmermann Felix (a cura di), *History in Games. Contingencies of an Authentic Past*, Transcript, Bielefeld, 2020, pp. 25-45.

Uricchio William, “Simulation, History and Computer Games”, in Raessens Ed. Joost e Goldstein Jeffrey Haskell (a cura di), *Handbook of Computer Game Studies*, MA: MIT Press, Cambridge, 2005, pp. 327–338.

Cap. 3 Giocare alla guerra

Smith Roger, “The Long History of Gaming in Military Training”, *Simulation & Gaming*, 2010, vol. 41, n. 1, pp. 6-19.

Da Civilization a Colonization. Conquista e giochi di strategia

Emrich Alan, “Microprose’ Strategic Space Opera is rated XXXX!”, *Computer Gaming Magazine*, September 1993, n. 110, pp. 92-93.

Mir Rebecca e Owens Trevor, “Modeling Indigenous Peoples: Unpacking Ideology in Sid Meier’s Colonization”, in Elliott Andrew B.R. e Kapell Matthew Wilhelm (a cura di), *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*, Bloomsbury, 2013, pp. 91-106.

Nohr Rolf F., “Strategy Computer Games and Discourses of Geopolitical Order”, in *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, 2010, vol. 4, n. 2, pp. 181-195.

Poblocki Kacper, “Becoming-state: The biocultural imperialism of Sid Meier’s Civilization”, in *Focaal—European Journal of Anthropology*, n. 39, 2002, pp. 163–177.

Winnerling Tobias, “How to Get Away with Colonialism. Two decades of discussing the ANNO Series”, in Lorber Martin e Zimmermann Felix (a cura di), *History in Games. Contingencies of an Authentic Past*, Transcript, Bielefeld, 2020, pp. 221-236.

PeaceMaker

Aycock Heidi E. H., "Get Real", in *Compute!*, November 1989, pp. 92-98.

Hafner Manuela e Jansz Jeroen, “The Players’ Experience of Immersion in Persuasive Games: A study of My Life as a Refugee and PeaceMaker”, in *International Journal of Serious Games*, vol. 5, n. 4, 2018, pp. 63-79.

La tragedia della Grande Guerra e la vita in trincea

Wackerfuss Andrew, “This Game of Sudden Death”: Simulating Air Combat of the First World War”, in Elliott Andrew B.R. e Kapell Matthew Wilhelm (a cura di), *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*, Bloomsbury, 2013, pp. 233-246.

Un'altra Seconda Guerra Mondiale: il nazifascismo e la Resistenza

Bullinger Jonathan M. e Salvati Andrew J., “‘Selective authenticity’ and the playable past”, in Elliott Andrew B.R. e Kapell Matthew Wilhelm (a cura di), *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*, Bloomsbury, 2013, pp. 153-167.

Chapman Adam e Linderorth Jonas, “Exploring the Limits of Play: A Case Study of Representations of Nazism in Games”, in Brown Ashley M.L., Linderorth Jonas e Mortensen Torill Elvira (a cura di), *The Dark Side of Game Play Controversial Issues in Playful Environments*, Routledge, New York, 2015, pp. 137-153.

Kingsepp Eva, “Fighting Hyperreality With Hyperreality. History and Death in World War II Digital Games”, in *Games and Culture*, vol. 2, n. 4, 2007, pp. 366-375.

Through the Darkest of Times

Friedrich Jörg, “You Do Have Responsibility! How Games trivialize Fascism, why this should concern us and how we could change it”, in Lorber Martin e Zimmermann Felix (a cura di), *History in Games. Contingencies of an Authentic Past*, Transcript, Bielefeld, 2020, pp. 259-275.

Venti Mesi

Del Boca Angelo, *La scelta*, Feltrinelli, Milano, 1963

Cap. 4 Giocare con le tragedie

Ferguson Christopher J., “The School Shooting/Violent Video Game Link: Causal Relationship or Moral Panic?”, *Journal of Investigative Psychology and Offender Profiling*, n. 5, 2008, pp. 25–37.

Karlsen Faltin, “Analyzing Game Controversies. A Historical Approach to Moral Panics and Digital Games”, in Mortensen Torill Elvira, Linderoth Jonas e Brown Ashley ML (a cura di), *The Dark Side of Game Play. Controversial Issues in Playful Environments*, Routledge, New York, 2015, pp. 15-32.

Nei panni del carnefice

Hartmann Tilo e Vorderer Peter, “It’s Okay to Shoot a Character: Moral Disengagement in Violent Video Games”, in *Journal of Communication*, n. 60, 2010, pp. 94-119.

Waco Resurrection

Vowinckel Annette, “Past Futures: From Re-enactment to the Simulation of History in Computer Games”, in *Historical Social Research / Historische Sozialforschung*, vol. 34, n. 2 (128), *Counterfactual Thinking as a Scientific Method / Kontrafaktisches Denken als wissenschaftliche Methode*, 2009, pp. 322-332.

Super Columbine Massacre RPG!

Langman Peter, “Rampage School Shooters: A Typology”, in *Aggression and Violent Behavior*, n. 14, 2009, pp. 79–86.

Ott Brian L. e Sci Susan A., “Super Columbine Massacre RPG!: The Procedural Rhetoric of Critical (Gun) Play”, *Cultural Studies Critical Methodologies*, vol. 1, n. 8, 2016, pp. 1-8.

Le vittime, l’altra faccia del massacro

9-11 Survivor

Clarke Andy e Mitchell Grethe, *Videogame and Art. Second Edition*, Intellect, Bristol, 2013, pp. 49-53.

Progetto Ustica

Ferri Gabriele e Salvador Mauro, “La memoria non deve andare perduta. Gameplay etico e Ustica”, in Cassone Vincenzo Idone, Thibault Mattia e Surace Bruno (a cura di), *I discorsi della fine. Catastrofi, disastri, apocalissi*, Aracne, Canterano (Rm), 2008, pp. 179-190.

Cap. 5 Giocare ai margini della storia dominante

Kline Stephen, Dyer-Whiteford Nick e de Peuter Greig, *Digital Play. The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*, McGill-Queen's University Press, Montreal, 2003, pp. 246-268.

Shaw Adrienne, *Gaming at the Edge. Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture*, University of Minnesota Press, Minneapolis e Londra, 2014, pp. 13-54.

Shaw Adrienne, "What Is Video Game Culture? Cultural Studies and Game Studies", in *Games and Culture*, vol. 5, n. 4, pp. 403-424.

Simulazione di emarginazione e liberazione sessuale

Friesem Elizaveta e Shaw Adrienne, "Where Is the Queerness in Games? Types of Lesbian, Gay, Bisexual, Transgender and Queer Content in Digital Games", in *International Journal of Communication*, 2016, n. 10, pp. 3877–3889.

Keilbart Lara, "Queer Authenticity in the History of Games Experiences of Knowing, Negotiating and Portraying Queerness in Games throughout the Last Four Decades", in Lorber Martin e Zimmermann Felix (a cura di), *History in Games. Contingencies of an Authentic Past*, Transcript, Bielefeld, 2020, pp. 179-198.

The Tearoom

Humphrey Laud, *Tearoom Trade. Impersonal sex in public places*, Chicago, Aldine Pub. Co., 1970.

Lenza Michael, "Controversies surrounding Laud Humphreys' tearoom trade: an unsettling example of politics and power in methodological critiques", *International Journal of Sociology and Social Policy*, 2004, vol. 24, n. 3/4/5, pp. 20-31.

Nardi Peter M., "'The Breastplate of Righteousness': Twenty-Five Years After Laud Humphreys' Tearoom Trade: Impersonal Sex in Public Places", in *Journal of Homosexuality*, 1995, vol. 30, n. 2, pp. 1–10.

Bottoms Up - A Historic Gay Bar Tycoon

Chauncey George, "Chapter 11 "Pansies on Parade": Prohibition and the Spectacle of the Pansy", in Chauncey George, *Gay New York: gender, urban culture, and the makings of the gay male world, 1890-1940*, Basic Books, New York, 1994, pp. 301-330.

PrideFest

Florida Richard, *The Rise of the Creative Class. And How It's Transforming Work, Leisure and Everyday Life*, Basic, 2002.

Moskowitz Peter, *How to Kill a City: Gentrification, Inequality, and the Fight for the Neighborhood*, Nation Books, 2017.

Gone Home

Drouin Renee Ann, “Games of Archiving Queerly: Artefact Collection and Defining Queer Romance in *Gone Home* and *Life Is Strange*”, in *Alphaville: Journal of Film and Screen Media*,

Winter 2018, n. 16, pp. 24-37.

Harvat Zachary, “S(t)imulating history: Queer historical play in *Gone Home* and *The Tearoom*”, in *Queer Studies in Media & Popular Culture*, vol. 3, n. 1, pp. 9-26.

Pavlounis Dimitrios, “Straightening Up the Archive: Queer Historiography, Queer Play, and the Archival Politics of *Gone Home*”, in *Television & New Media*, 2016, vol. 17, n. 7, pp. 579-594.

Il grande rimosso della schiavitù e del razzismo

Beecher Stowe Harriet, *Uncle Tom's Cabin or Life Among the Lowly*, John P. Jewett and Company, Boston, 1852.

Bogle Donald, *Toms, Coons, Mulattoes, Mammies and Bucks: An Interpretative History of Blacks in Films*, Viking Press, 1973.

Consalvo Mia, Ivory James D., Martins Nicole e Williams Dmitri, “The virtual census: Representations of gender, race and age in video games”, in *New Media & Society*, vol. 11, n. 5, 2009, pp. 815-834.

Everett Anna e Watkins, S. Craig, “The Power of Play: The Portrayal and Performance of Race”, in Salen Katie (a cura di), *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning*, Cambridge, MA: The MIT Press, 2008, pp. 143-

McLean Willajeanne F., “Who are you wearing? Avatars, blackface and commodification of the other”, in *IDEA*, n. 455, 2021, pp. 469-473.

Muriel Tramis: *Méwilo, Freedom: Rebels in the Darkness, Lost in Time*

Jankowski Filip, “The Presence of Female Designers in French Video Game Industry, 1985–1993”, in *Games and Culture*, 2020, vol. 15, n. 6, pp. 670–684.

Jankowski Filip, “Political and Social Issues in French Digital Games, 1982–1993”, in *TransMissions: The Journal of Film and Media Studies*, 2017, vol. 2, no. 2, pp. 162-176.

Assassin's Creed III: Liberation

Murray Soraya, “The Poetics of Form and the Politics of Identity in Assassin’s Creed III: Liberation.”, in *Kinephanos - Journal of Media Studies and Popular Culture, Gender Issues in Video Games / Problématiques de genre dans les jeux vidéo*, 2017, pp. 77–102.

Halberstam Judith, *Female Masculinity*, Duke University Press, Durham, 1998.

Assassin’s Creed IV: Freedom Cry

Hammar, Emil Lundedal, “Counter-Hegemonic Commemorative Play: Marginalized Pasts and the Politics of Memory in the Digital Game Assassin’s Creed: Freedom Cry”, in *Rethinking History*, vol. 21, n. 3, pp. 372–95.

Blackhaven

Pollard Edward A., *The Lost Cause: A New Southern History of the War of the Confederates*, 1866.

SITOGRAFIA

Cap. 1 Introduzione e premesse

<https://www.mobygames.com/> (consultato il 10/02/2022).

Kaltman Eric, Mason Stacey e Wardrip-Fruin Noah, *The Game I Mean: Game Reference, Citation and Authoritative Access*, http://gamestudies.org/2103/articles/kaltman_mason_wardripfruin (consultato il 10/02/2022).

Cap. 2 Teoria e framework

Critica contro-egemonica

Ben Beya Abdennebi, *Mimicry, Ambivalence, and Hybridity*, 2017, <https://scholarblogs.emory.edu/postcolonialstudies/2014/06/21/mimicry-ambivalence-and-hybridity/> (consultato il 06/12/2021).

Vitale Francesco, *Decostruzione*, <http://www.studiculturali.it/dizionario/lemmi/decostruzione.html> (consultato il 06/12/2021).

Game studies e Historical game studies

Game studies: Cybermedia, simulazione e retorica procedurale

Frasca Gonzalo, *LUDOLOGY MEETS NARRATOLOGY: Similitude and differences between (video)games and narrative*, <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/ludology.htm> (consultato il 06/12/2021).

Historical game studies: Deployment, quarry/playground/brand e storioludica

Hocking Clint, *Ludonarrative Dissonance in Bioshock*, https://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html (consultato il 06/12/2021).

Cap. 3 Giocare alla guerra

Da *Civilization* a *Colonization*. Conquista e giochi di strategia

<https://civilization.fandom.com/wiki/Victory> (consultato il 09/12/2021).

PeaceMaker

Burak Asi e Sweeney Tim, *Design Assumptions (repost)*, <http://www.impactgames.com/blog/2007/02/25/design-assumptions-repost/> (consultato il 10/12/2021).

La tragedia della Grande Guerra e la vita in trincea

Chapman Adam, *It's Hard to Play in the Trenches: World War I, Collective Memory and Videogames*, <http://gamestudies.org/1602/articles/chapman> (consultato il 13/01/2022).

Valiant Hearts: The Great War

#IVIPRODAYS2021 | Lecture di Yoan Fanise (DigixArt), <https://www.youtube.com/watch?v=UC1asoh89N8> (consultato il 13/01/2022).

Hussey David R., *Valiant Hearts: The Problem (and Solution) of Historical War Video Games*, <http://www.playthepast.org/?p=4856> (consultato il 07/01/2022).

Sawula Christopher, *Valiant Hearts, The Great War, and The Shaping of Historical Memory*, <http://www.playthepast.org/?p=5063> (consultato il 07/01/2022).

11-11: Memories Retold

11-11: Memories Retold - Vlog #2: A Living Painting, <https://www.youtube.com/watch?v=Bwr6tD0bo2U> (consultato il 13/01/2022).

Un'altra Seconda Guerra Mondiale: il nazifascismo e la Resistenza

History of Wolfenstein - Gaming Historian, https://www.youtube.com/playlist?list=PLScCWE7AP_PU4_4b4juK8ZugrmptW4g1v (consultato il 02/01/2022).

Through the Darkest of Times

Friedrich Jörg, *We're making the first game that legally shows Nazi symbols in Germany – here's why you should care*, <https://www.gamedeveloper.com/design/we-re-making-the-first-game-that-legally-shows-nazi-symbols-in-germany-here-s-why-you-should-care> (consultato il 07/01/2022).

Attentat 1942

Vít Šisler (Charles University) - *IVIPRO DAYS 2019*, <https://www.youtube.com/watch?v=qpw4Gih4jgk> (consultato il 13/01/2022).

Venti Mesi

Claudia Molinari (*We Are Muesli*) - *Seminario IVIPRO, 23 novembre 2018*, <https://www.youtube.com/watch?v=TeO6FLnWEqI> (consultato il 08/01/2022).

Lupetti Matteo, *I videogiochi di We Are Muesli, tra storia e cultura*, <https://www.tribune.com/progettazione/new-media/2019/11/videogiochi-intervista-we-are-muesli/> (consultato il 13/01/2022).

Cap. 4 Giocare con le tragedie

Nei panni del carnefice

Waco Resurrection

Burton Tara Isabella, *The Waco tragedy, explained. 25 years later, the siege of David Koresh's Branch Davidians challenges our definition of "cult."*, <https://www.vox.com/2018/4/19/17246732/waco-tragedy-explained-david-koresh-mount-carmel-branch-davidian-cult-25-year-anniversary> (consultato il 14/01/2022).

Douglas Jeff, *Game resurrects Waco tragedy and challenges video game conventions*, <https://www.eddostern.com/waco/media/ap/9071356.htm> (consultato il 21/01/2022).

<https://eddostern.com/works/waco-resurrection/> (consultato il 21/01/2022).

Stern Eddo, *C-Level's Waco Resurrection Game Design Doc*, <https://eddostern.com/texts/wacodesigndoc.pdf> (consultato il 21/01/2022).

The Shadow of Waco | Retro Report | The New York Times, <https://www.youtube.com/watch?v=hOW9AjskoOo> (consultato il 14/01/2022).

Waco resurrection 720x480, <https://vimeo.com/72447217>, (consultato il 14/01/2022).

JFK Reloaded

<https://web.archive.org/web/20041130155529/http://www.jfk-reloaded.com/faq/#> (consultato il 21/01/2022).

Parkin Simon, *The video game assassination of JFK. The game that re-opened one of America's deepest wounds*, <https://www.eurogamer.net/articles/2014-06-04-the-video-game-assassination-of-jfk> (consultato il 21/01/2022).

Super Columbine Massacre RPG!

Bogost Ian, *Columbine* RPG, <https://web.archive.org/web/20060614024926/http://www.watercoolergames.org/archives/000551.shtml> (consultato il 24/01/2022).

Burch Anthony, *Virtual school shootings: interviewing two of the most hated game creators alive*, <https://web.archive.org/web/20210116100524/http://www.destructoid.com:80/virtual-school-shootings-interviewing-two-of-the-most-hated-game-creators-alive-31610.phtml> (consultato il 21/01/2022).

Chaplin Heather, *Video Game Tests the Limits. The Limits Win*, https://www.nytimes.com/2007/01/28/arts/28chap.html?_r=1&pagewanted=all (consultato il 24/01/2022).

Columbine killer envisioned crashing plane in NYC, <http://edition.cnn.com/2001/US/12/05/columbine.diary/> (consultato il 20/01/2022).

<http://columbinegame.com/vtechstatement.htm> (consultato il 20/01/2022).

https://doom.fandom.com/wiki/Columbine_High_School_massacre (consultato il 20/01/2022).

<http://www.columbinegame.com/statement.htm> (consultato il 20/01/2022).

<http://www.columbinegame.com/DawsonCollege.htm> (consultato il 20/01/2022).

https://www.mobygames.com/featured_article/feature,25 (consultato il 20/01/2022).

https://www.mobygames.com/featured_article/feature,25/section,168/ (consultato il 20/01/2022).

Langman Peter, *The Search for Truth at Columbine*, https://schoolshooters.info/sites/default/files/search_for_truth_at_columbine_2.2.pdf (consultato il 24/01/2022).

Ledonne Danny, *ARTIST'S STATEMENT: A Meditation on Super Columbine Massacre RPG!*, <http://www.columbinegame.com/statement.htm>

Mikkelson David e Mikkelson Barbara, *Columbine Doom Levels. Did one of the Columbine murderers prepare by designing new Doom levels that resembled his school?*, <https://www.snopes.com/fact-check/the-harris-levels/> (consultato il 20/01/2022).

Mirapaul Matthew, *Online Games Grab Grim Reality*, <https://www.nytimes.com/2003/09/17/arts/online-games-grab-grim-reality.html> (consultato il 20/01/2022).

Parkin Simon, *Super Columbine Massacre RPG – Part 1*, <https://www.eurogamer.net/articles/super-columbine-massacre-rpg-part-1-article> (consultato il 24/01/2022).

Parkin Simon, *Super Columbine Massacre RPG – Part 2*, <https://www.eurogamer.net/articles/super-columbine-massacre-rpg-part-2-article> (consultato il 24/01/2022).

Rohrer Jason, *Review: Super Columbine Massacre RPG!*, http://www.northcountrynotes.org/jason-rohrer/arthouseGames/seedBlogs.php?action=display_post&post_id=jcr13_1167696628_0&show_author=1&show_date=1 (consultato il 25/01/2022).

Super Columbine Massacre RPG Discussion Forum, <https://web.archive.org/web/20060613091000/http://www.columbinegame.com/discuss/> (consultato il 25/01/2022).

Wilkinson Alissa, *After Columbine, martyrdom became a powerful fantasy for Christian teenagers*, <https://www.vox.com/culture/2017/4/20/15369442/columbine-anniversary-cassie-bernal-rachel-scott-martyrdom> (consultato il 25/01/2022).

V-Tech Rampage

Hutcheon Stephen, *Outrage over Virginia Tech game*, <https://www.smh.com.au/technology/outrage-over-virginia-tech-game-20070516-gdq5k1.html> (consultato il 21/01/2022).

Le vittime, l'altra faccia del massacro

9-11 Survivor

<http://ljudmila.org/~selectparks/archive/911survivor/911about.html> (consultato il 22/01/2022).

Progetto Ustica

Che cos'è Progetto Ustica, <https://progettoustica.home.blog/2015/09/14/che-cose-progetto-ustica/> (consultato il 23/01/2022).

Flowchart di Progetto Ustica, <https://progettoustica.home.blog/2015/11/12/primoflowchart-progetto-ustica/> (consultato il 23/01/2022).

La ricerca per progetto Ustica #2: le ipotesi, <https://progettoustica.home.blog/2015/10/17/la-ricerca-per-progetto-ustica-2-le-ipotesi/> (consultato il 22/01/2022).

Venturi Ivan, *La genesi di Progetto Ustica*, <https://progettoustica.home.blog/2015/09/02/genesi-di-progetto-ustica/> (consultato il 22/01/2022).

Cap. 5 Giocare ai margini della storia dominante

Simulazione di emarginazione e liberazione sessuale

The Tearoom

<https://meganvo.online/opencarryaustin/> (consultato il 06/02/2022).

<https://radiatoryang.itch.io/the-tearoom> (consultato il 06/02/2022).

<https://www.williamjones.com/portfolio/tearoom> (consultato il 06/02/2022).

Rothman Joshua, *The Politics of Bathrooms*, <https://www.newyorker.com/news/news-desk/the-politics-of-bathrooms> (consultato il 06/02/2022).

Tearoom(excerpt), <https://www.youtube.com/watch?v=npAVR5ljs8s&t=467s> (consultato il 06/02/2022).

Yang Robert, *The Tearoom as a record of risky business*, <https://www.blog.radiator.debaule.us/2017/06/the-tearoom-as-record-of-risky-business.html> (consultato il 06/02/2022).

Bottoms Up - A Historic Gay Bar Tycoon

Pasulka Nicole, *The History of Lesbian Bars*, <https://www.vice.com/en/article/8x443v/the-history-of-lesbian-bars> (consultato il 01/02/2022).

Villarosa Linda, *The Gay Harlem Renaissance*, https://web.archive.org/web/20160322112148/http://www.theroot.com/articles/culture/2011/07/harlem_renaissance_gay_authors.1.html (consultato il 01/02/2022).

PrideFest

Henry Jasmine, *Atari on Making LGBTQ-Focused Games, Pridefest Criticism*, <https://jstationx.com/2017/09/14/atari-lgbtq-focused-games-pridefest-criticism-interview/> (consultato il 03/02/2022).

Henry Jasmine, *Does Atari's Pridefest Exploit the LGBTQ Community?*, <https://jstationx.com/2016/01/28/atari-pridefest-exploit-lgbtq-community/> (consultato il 03/02/2022).

Moskowitz Peter, *When It Comes to Gentrification, LGBTQ People are Both Victim and Perpetrator*, <https://www.vice.com/en/article/nz5qwb/when-it-comes-to-gentrification-lgbtq-people-are-both-victim-and-perpetrator> (consultato il 03/02/2022).

O'Sullivan Feargus, The 'gaytrification' effect: why gay neighbourhoods are being priced out, <https://www.theguardian.com/cities/2016/jan/13/end-of-gaytrification-cities-lgbt-communities-gentrification-gay-villages> (consultato il 03/02/2022).

Pridefest™ Gameplay IOS / Android, <https://www.youtube.com/watch?v=XYTLWwbxzuQ> (consultato il 03/02/2022).

Pride Run

Cozzi Emilio, *Pride Run è il videogame più gay di sempre, e promette di divertire tantissimo*, <https://www.wired.it/gadget/videogiochi/2017/10/24/pride-run-videogame-piu-gay-di-sempre/?fbclid=IwAR2IAUrVNfOLpmaEY2HddDPmmtfrWz-InS7Yz785uoH5i6YIcjQqVRRZTe4> (consultato il 06/02/2022).

Gay Fighter Supreme, el videojuego gay de lucha, <https://www.youtube.com/watch?v=Onujgdtkm6A> (consultato il 02/02/2022).

Gay Fighter Supreme Press Kit, <https://web.archive.org/web/20141217195410/http://www.gayfightersupreme.com/gfs-press-kit.pdf> (consultato il 02/02/2022).

<https://lgbtqgamearchive.com/games/game-series/street-fighter/> (consultato il 06/02/2022).

Jacome Andrew, *Gay Fighter Supreme swings, misses, breaks nail*, <https://xtramagazine.com/culture/gay-fighter-supreme-swings-misses-breaks-nail-67585> (consultato il 02/02/2022).

Lupetti Matteo, *La storia di Pride Run, il videogioco italiano che combatte gli omofobi con la musica*, <https://www.gay.it/pride-run-videogioco-gay-omofobia-intervista> (consultato il 06/02/2022).

Slater Harry, *Stereotypes, brawls, and not taking things seriously: An interview with Handsome Woman Productions about Ultimate Gay Fighter*, <https://www.pocketgamer.com/ultimate-gay-fighter/stereotypes-brawls-and-not-taking-things-seriously-an-interview-with-handsome-wo/> (consultato il 02/02/2022).

Gone Home

Bogost Ian, *Perpetual Adolescence: The Fullbright Company's "Gone Home"*, <https://lareviewofbooks.org/article/perpetual-adolescence-the-fullbright-companys-gone-home/> (consultato il 06/02/2022).

Level Design in a Day: The Level Design of Gone Home, <https://www.gdcvault.com/play/1022112/Level-Design-in-a-Day> (consultato il 02/02/2022).

Il grande rimosso della schiavitù e del razzismo

Coppins Trevor, Inceefe Ezgi, Kumar Shruti, Kwan Eva e Weststar Johanna, *Developer Satisfaction Survey 2021. Summary Report*, <https://igda.org/dss/> (consultato il 09/02/2022).

Harris Kyle A., *The New Black Face: The Transition of Black One-Dimensional Characters from Film to Video Games*, https://opensiuc.lib.siu.edu/gs_rp/674/ (consultato il 08/02/2022).

Muriel Tramis: *Méwilo, Freedom: Rebels in the Darkness, Lost in Time*

Ilmari, *Missed Classic 26: Mewilo (1987) – Introduction*, <https://advgamer.blogspot.com/2016/08/missed-classic-26-mewilo-1987.html#more> (consultato il 09/02/2022).

Salvador Phil, *Freedom: Rebels in the Darkness*, <https://obscurity.com/strategy/freedom-rebels-in-the-darkness/> (consultato il 09/02/2022).

Salvador Phil, *Muriel Tramis speaks about her career and the memory of Martinique*, <https://obscurity.com/essay/muriel-tramis-interview/> (consultato il 09/02/2022).

Freedom!

Lucas Julian, *Can Slavery Reenactments Set Us Free?*, <https://www.newyorker.com/magazine/2020/02/17/can-slavery-reenactments-set-us-free> (consultato il 10/02/2022).

Whitaker Robert, *The 'Oregon Trail' Studio Made a Game About Slavery. Then Parents Saw It*, <https://www.vice.com/en/article/3annjy/the-oregon-trail-studio-made-a-game-about-slavery-then-parents-saw-it> (consultato il 09/02/2022).

Assassin's Creed III: Liberation

Gravning Jagger, *How major videogames are slowly readying us for a gay protagonist*, <https://killscreen.com/previously/articles/how-major-videogames-are-slowly-readying-us-gay-protagonist/> (consultato il 11/02/2022).

Lauro Sarah Juliet, “Untranslated”, in *Kill the Overseer! The Gamification of Slave Resistance*, <https://manifold.umn.edu/read/kill-the-overseer/section/273bd91c-b0dc-4352-920d-f257876ee2ca> (consultato il 08/02/2022).

Narcisse Evan, *I'm Surprised By How "Black" Assassin's Creed Liberation Feels*, <https://kotaku.com/im-surprised-by-how-black-assassins-creed-liberation-5957411> (consultato il 11/02/2022).

Assassin's Creed IV: Freedom Cry

Narcisse Evan, *This Assassin's Creed Heroine Is a Great Black Game Character. Here's How It Happened*, <https://kotaku.com/a-game-that-showed-me-my-own-black-history-1486643518> (consultato il 11/02/2022).

Blackhaven

History Respawned Podcast: Blackhaven, <https://www.youtube.com/watch?v=9kqrG773sN4> (consultato il 12/02/2022).

How Southern socialites rewrote Civil War history, <https://www.youtube.com/watch?v=dOkFXPblLpU> (consultato il 12/02/2022).

How the 'Lost Cause' narrative became American history, <https://www.youtube.com/watch?v=9Y6luq3aUvc> (consultato il 12/02/2022).

Whose Heritage? Public Symbols of the Confederacy, <https://www.splcenter.org/20190201/whose-heritage-public-symbols-confederacy> (consultato il 09/02/2022).

FILMOGRAFIA

Cap. 3 Giocare alla guerra

Un'altra Seconda Guerra Mondiale: il nazifascismo e la Resistenza

Through the Darkest of Times

Spielberg Steven, *Schindler's List*, 1993.

Cap. 4 Giocare con le tragedie

Nei panni del carnefice

Super Columbine Massacre RPG!

Ledonne Danny, *Playing Columbine*, 2008.

Stone Matt e Parker Trey, *South Park*, 1997.

Cap. 5 Giocare ai margini della storia dominante

Simulazione di emarginazione e liberazione sessuale

Gaming in color, Philip Jones, MidBoss, 2014

Gone Home

Spelling Aaron e Star Darren, *Beverly Hills 90210*, 1990.

Tarantino Quentin, *Pulp fiction*, 1994.

Il grande rimosso della schiavitù e del razzismo

Fleming Victor, *Gone with the Wind*, 1939.

Griffith David Wark, *The Birth of a Nation*, 1915.

LUDOGRAFIA

Cap. 1 Introduzione e premesse

11 bit studios S.A., *This War of Mine* [Linux, Macintosh e Windows], diretto da Drozdowski Michał e Marszał Przemysław, pubblicato da 11 bit studios S.A., 2014.

846Studios, *8:46* [Windows, Oculus Rift DK1, Oculus Rift DK2], diretto da Krafft Anthony, pubblicato da 846Studios, 2016.

Aardman Animations Ltd. e DigixArt Entertainment SAS, *11-11: Memories Retold* [PlayStation 4, Windows e Xbox One], diretto da Fanise Yoan, pubblicato da BANDAI NAMCO Entertainment Europe S.A.S., 2018.

Abbey Games, *Renowned Explorers: International Society* [Linux, Macintosh e Windows], diretto da Jansen Adriaan, Pullens Dennis, Kempink Steff, van Dijk Edwin e van Huis Sascha, pubblicato da Abbey Games, 2015.

Awem Studio, *Cradle of Rome* [Windows], diretto da Rogovenko Oleg e Krutalevich Olga, pubblicato da Awem Studio, 2007.

CCD, *Kaiser* [Amstrad CPC, Atari 8-bit e Commodore 64], diretto da Beyelstein Dirk, Kronmüller Claudio e Garms Klaus, pubblicato da ariolasoft GmbH, 1984.

Charles Games, *Attentat 1942* [Windows], diretto da Šisler Vít, pubblicato da Charles Games, 2017.

Charles Games, *Svoboda 1945: Liberation* [Windows], diretto da Šisler Vít, pubblicato da Charles Games, 2020.

C-Level, *Waco Resurrection* [installazione artistica], diretto da Stern Eddo, 2003.

Coktel Vision, *Méwilo* [Amiga, Amstrad CPC, Atari ST, DOS, Thomson TO], diretto da Tramis Muriel, pubblicato da Coktel Vision, 1987.

Deep Water Studio, *Uboat* [Windows], pubblicato da PlayWay S.A., 2019.

DreamWorks Interactive L.L.C., *Medal of Honor* [PlayStation], diretto da Hirschmann Peter, pubblicato da Electronic Arts, Inc., 1999.

Ensemble Studios Corporation, *Age of Empires* [Windows], diretto da Goodman Rick, pubblicato da Microsoft Corporation, 1997.

FireFly Studios Ltd., *CivCity: Rome* [Windows], Bradbury Simon, pubblicato da 2K Games, Inc., 2006.

Gray Matter Interactive Studios, Inc. e Nerve Software, LLC, *Return to Castle Wolfenstein* [Windows], diretto da Markham Drew, pubblicato da Activision Publishing, Inc., 2001.

Haemimont Games AD, *Glory of the Roman Empire* [Windows], diretto da Dobrev Gabriel e Atanassov Ivan, pubblicato da CDV Software Entertainment AG e Enlight Interactive Inc., 2006.

Haemimont Games AD, *Imperium Romanum* [Windows], diretto da Dobrev Gabriel, pubblicato da Kalypso Media GmbH, 2008.

Handsome Woman Productions, *Gay Fighter Supreme* [Android], diretto da Patrick Michael, pubblicato da Handsome Woman Productions, 2014.

id Software, Inc., *Wolfenstein 3D*, [DOS], diretto da Hall Tom A., pubblicato da Apogee Software, Ltd., 1992.

Impressions Games, *Caesar* [Amiga e DOS], diretto da Lester David, pubblicato da Impressions Games, 1992.

Impressions Games, *Detroit* [Amiga e DOS], diretto da Lester David, pubblicato da Impressions Games, 1994.

Infinity Ward, Inc., *Call of Duty* [Windows], diretto da Turner Ken, pubblicato da Activision Publishing, Inc., 2003.

inkle Ltd., *80 Days* [Android, iPad e iPhone], diretto da Humfrey Joseph e Ingold Jon, pubblicato da Profile Books, 2014.

Jaibo Games, *Heroes of Hellas* [Windows], diretto da Saburov Anton, pubblicato da Alawar Entertainment, Inc., 2007.

Joju Games, *The Palace Builder* [iOS, Android], pubblicato da PlayFirst, 2010.

Kinematic Collective, “9-11 Survivor” [Windows], mod di *Unreal Tournament 2003* [Linux e Windows], sviluppato da Digital Extremes, Inc. ed Epic Games, Inc., pubblicato da Infogrames, Inc., 2002.

Lambourn Ryan Jake, *V-tech Rampage* [Browser], diretto da Lambourn Ryan Jake, pubblicato da Lambourn Ryan Jake, 2007.

Little Worlds Studio SARL e Mzone Studio, *Monument Builders: Titanic* [iPad, iPhone e Windows], diretto da Chanfray Didier, pubblicato da Purple Hills, 2012.

Mad Marshmallow, *PrideFest (QutieLife)* [Android, iPad e iPhone], pubblicato da Atari Interactive, Inc., 2016.

MicroProse Software, Inc., *Sid Meier's Pirates!* [Amstrad CPC, Commodore 64 e PC Booter], diretto da Meier Sid, prodotto da MicroProse Software, Inc., 1987.

Minnesota Educational Computing Consortium, *The Oregon Trail* [DOS], pubblicato da Minnesota Educational Computing Consortium, 1985 [1971].

MPS Labs, *Sid Meier's Civilization* [DOS], diretto da Meier Sid, pubblicato da MicroProse Software, Inc., 1991.

MPS Labs, *Sid Meier's Railroad Tycoon* [DOS], diretto da Meier Sid e Campbell Shelley Bruce, prodotto da MicroProse Software Distributions GmbH, 1990.

Muse Software, *Castle Wolfenstein* [Apple II], diretto da Warner Silas S., pubblicato da Muse Software, 1981.

Paintbucket Games, *Through the Darkest of Times* [Android, iPad, iPhone, Macintosh, Nintendo Switch, PlayStation 4, Windows e Xbox One], diretto da Friedrich Jörg e Verbeek Jan-Dirk, pubblicato da HandyGames - A THQ Nordic Division, 2020.

Paradox Entertainment AB, *Crusader Kings*, [Windows], diretto da Bergqwist Joakim, pubblicato da PAN Vision AB, 2004.

Paradox Entertainment AB, *Europa Universalis*, [Windows], diretto da Strandberg Henrik, pubblicato da Strategy First, Inc., 2000.

Pixelated Milk sp. z o.o., *Warsaw* [Windows], pubblicato da gamingcompany ltd., 2019.

Rockstar San Diego, Inc., *Red Dead Redemption* [PlayStation 3 e Xbox 360], diretto da Cantamessa Christian, pubblicato da Rockstar Games, Inc., 2010.

Runner Duck Games Ltd., *Bomber Crew* [Windows, Linux e Macintosh], pubblicato da Curve Digital Publishing Limited, 2017.

Sierra On-Line, Inc., *Gold Rush!* [Apple II], diretto da MacNeill Ken e MacNeill Doug, pubblicato da Sierra On-Line, Inc., 1988.

The Creative Assembly Ltd., *Shogun: Total War* [Windows], diretto da Simpson Mike, pubblicato da Electronic Arts, Inc., 2000.

The Electric Ballhaus, *Die Fugger*, [Amiga, Atari ST e Commodore 64], pubblicato da Bomico Entertainment Software GmbH, 1988.

Triptychon Software, *Der Patrizier* [Amiga, Atari ST e DOS], pubblicato da Ascon GmbH, 1992.

Ubisoft Divertissements Inc., *Assassin's Creed* [PlayStation 3 e Xbox 360], diretto da Désilets Patrice, pubblicato da Ubisoft, Inc., 2007.

Ubisoft Montpellier SAS, *Valiant Hearts: The Great War* [Android, iPad, iPhone, PlayStation 3, PlayStation 4, Windows, Xbox 360 e Xbox One], diretto da Fanise Yoan e Tumelaire Paul, pubblicato da Ubisoft, Inc., 2014.

Warhorse Studios s.r.o., *Kingdom Come: Deliverance* [PlayStation 4, Windows e Xbox One], pubblicato da Warhorse Studios s.r.o., 2018.

Cap. 2 Teoria e framework

Game studies e Historical game studies

Game studies: Cybermedia, simulazione e retorica procedurale

Maxis Software Inc., *The Sims* [Macintosh e Windows], diretto da Wright Will, pubblicato da Electronic Arts, Inc., 2000.

Mojang Specifications, *Minecraft* [Browser], diretto da Persson Markus, pubblicato da Mojang Specifications, 2009.

Cap. 3 Giocare alla guerra

Army Game Studio, *America's Army: Operations* [Linux, Macintosh e Windows], diretto da Capps Michael V. , pubblicato da U.S. Army, 2002.

Da Civilization a Colonization. Conquista e giochi di strategia

Firaxis Games, Inc., *Sid Meier's Civilization IV: Colonization* [Windows], diretto da Piper H. Edward, pubblicato da 2K Games, Inc., 2008.

Max Design GesMBH, *Anno 1602: Erschaffung einer neuen Welt (Anno 1602: Creation of a New World)* [Windows], diretto da Reusswig Jürgen e Peters Arne, pubblicato da Sunflowers Interactive Entertainment Software GmbH, 1998.

MPS Labs, *Sid Meier's Colonization* [DOS], diretto da Briggs Jeffery L., Kaufman Douglas, Meier Sid, Reynolds Brian, pubblicato da MicroProse Ltd., 1994.

SimTex, Inc., *Master of Orion* [DOS], diretto da Barcia Steven, pubblicato da MicroProse Ltd., 1993.

PeaceMaker

Digital Mechanics, Inc, *Balance of Power* [DOS], diretto da Crowford Chris, pubblicato da Mindscape, 1986 [1985].

Trans Fiction Systems, *Hidden Agenda* [Macintosh], pubblicato da Springboard Software, 1988.

ImpactGames, LLC, *PeaceMaker* [Windows e Macintosh], diretto da Sweeney Tim, pubblicato da ImpactGames, LLC, 2007.

La tragedia della Grande Guerra e la vita in trincea

WW1 Medic

Bay 12 Games, *WW1 Medic* [Windows], diretto da Adams Tarn e Adams Zach, prodotto da Bay 12 Games, 2004.

Un'altra Seconda Guerra Mondiale: il nazifascismo e la Resistenza

Muse Software, *Beyond Castle Wolfenstein* [Apple II, Atari 8-bit e Commodore 64], diretto da Ace Eric, Svoboda III Frank, Warner Silas S., pubblicato da Muse Software, 1984.

Venti Mesi

We are Muesli, *Venti Mesi* [Windows e Macintosh], diretto da Molinari Claudia e Pozzi Matteo, pubblicato da We are Muesli, 2016.

Cap. 4. Giocare con le tragedie

Exidy, Inc., *Death Race* [Arcade], diretto da Ivy Howell, pubblicato da Exidy, Inc., 1976.

Nei panni del carnefice

JFK Reloaded

Traffic Management Ltd., *JFK Reloaded* [Windows], pubblicato da Traffic Management Ltd., 2004.

Super Columbine Massacre RPG!

3D Realms Entertainment, Inc., *Duke Nukem 3D* [DOS], diretto da Malone II Greg Paul, pubblicato da FormGen, Inc., 1996.

Chunsoft Co., Ltd., *Dragon Warrior (Dragon Quest)* [MSX e NES], diretto da Nakamura Koichi, pubblicato da Enix Corporation, 1986.

id Software, Inc., *Doom* [DOS], diretto da Green Shawn C., Petersen Sandy e Romero John, pubblicato da id Software, Inc., 1993.

id Software, Inc., *Doom II: Hell on Earth* [DOS], diretto da Carmack John, Romero John e Taylor Dave, pubblicato da CDV Software GmbH, 1994.

id Software, Inc., *Quake* [Windows, Linux e DOS], diretto da McGee American, Petersen Sandy, Romero John e Willits Tim, pubblicato da id Software, Inc., 1996.

Ledonne Danny, *Super Columbine Massacre RPG!* [Windows], diretto da Ledonne Danny, pubblicato da Ledonne Danny, 2005.

Square Co., Ltd., *Final Fantasy* [NES], diretto da Sakaguchi Hironobu, pubblicato da Square Co., Ltd., 1987.

The Slaying of Sandy Hook Elementary

Lambourn Ryan Jake, *The Slaying of Sandy Hook Elementary* [Browser], diretto da Lambourn Ryan Jake, pubblicato da Lambourn Ryan Jake, 2013.

Le vittime, l'altra faccia del massacro

Progetto Ustica

Italian Party of Indie Developers, *Progetto Ustica* [Windows], diretto da Venturi Ivan, pubblicato da IV Productions, 2018.

BO020880

Italian Party of Indie Developer, *BO020880* [Windows, Macintosh, Android e iOS], diretto da Venuri Ivan, pubblicato da IV Productions, 2020.

Cap. 5 Giocare ai margini della storia dominante

Simulazione di emarginazione e liberazione sessuale

Anna Anthropy, *Calamite Annie* [Windows], diretto da Anna Anthropy, prodotto da Anna Anthropy, 2008.

Anna Anthropy, *Dys4ia* [Windows], diretto da Anna Anthropy, prodotto da Anna Anthropy, 2012.

Anna Anthropy, *Mighty Jill Off* [Windows], diretto da Anna Anthropy, prodotto da Anna Anthropy, 2008.

Cathleen M. Ralph, *Caper in the Castro* [Macintosh], diretto da Cathleen M. Ralph, prodotto da Cathleen M. Ralph, 1989.

Namco Limited, *Bitamīna Oukoku Monogatari (Great Greed)* [Game Boy], pubblicato da Namco Hometek Inc., 1992.

RJ Best, Inc., *GayBlade* [Macintosh e Windows 3.x], diretto da Best Ryan, pubblicato da RJ Best, Inc., 1992.

The Tearoom

Robert Yang, *The Tearoom* [Windows, Macintosh e Linux], diretto da Robert Yang, pubblicato da Robert Yang, 2017.

Bottoms Up - A Historic Gay Bar Tycoon

Queermo Games, *Bottoms Up - A Historic Gay Bar Tycoon* [Windows, Macintosh e Android], diretto da Cohen Mo e Scandariato Christian, pubblicato da Queermo Games, 2018.

Pride Run

Capcom Co., Ltd., *Street Fighter* [Arcade], diretto da Nishiyama Takashi, pubblicato da Capcom Co., Ltd., 1987.

Hard Ton, IV Productions e Steam Factory, *Pride Run* [Macintosh e Windows], diretto da Venturi Ivan, pubblicato da Green Man Gaming Publishing, 2019.

Nintendo Co., Ltd., “Super Mario Bros. 2” (“Super Mario USA”) [NES], 1988, reskin di *Yume Kōjō: Doki Doki Panic* [NES], sviluppato da Nintendo Co., Ltd., diretto da Tanabe Kensuke, pubblicato da Fuji Television Network, Inc. e Nintendo Co., Ltd., 1987.

Midway Manufacturing Company, *Mortal Kombat* [Arcade], diretto da Boon Ed e Tobias John, pubblicato da Midway Games, Inc., 1992.

Gone Home

2K Australia Pty. Ltd e 2K Boston, Inc, *Bioshock* [Windows e Xbox 360], diretto da Levine Ken, pubblicato da 2K Games, Inc., 2007.

The Fullbright Company, *Gone Home* [Linux, Macintosh e Windows], diretto da Gaynor Steve, pubblicato da Headup Games, 2013.

Il grande rimosso della schiavitù e del razzismo

Rockstar North Ltd., *Grand Theft Auto V* [PlayStation 3 e Xbox 360], diretto da Benzies Leslie e Sarwar Imran, pubblicato da Rockstar Games, Inc., 2013.

Muriel Tramis: *Méwilo, Freedom: Rebels in the Darkness, Lost in Time*

Coktel Vision, *Fascination* [Amiga, Atari ST e DOS], diretto da Tramis Muriel, pubblicato da Tomahawk, 1991.

Coktel Vision, *Freedom: Rebels in the Darkness* [Amiga, Amstrad CPC, Atari ST e DOS], diretto da Tramis Muriel, pubblicato da Coktel Vision, 1988.

Coktel Vision, *Lost in Time* [DOS], diretto da Tramis Muriel, pubblicato da Coktel Vision. 1993.

Freedom!

Minnesota Educational Computing Consortium, *Freedom!* [Apple II], pubblicato da Minnesota Educational Computing Consortium, 1992.

Assassin's Creed III: Liberation

Ubisoft Divertissements Inc., *Assassin's Creed IV: Black Flag* [Windows e Xbox 360], diretto da Guesdon Jean, pubblicato da Ubisoft, Inc., 2013.

Ubisoft Sofia, *Assassin's Creed III: Liberation* [PlayStation Vita, PlayStation 3, Xbox 360 e Windows], pubblicato da Ubisoft, Inc., 2014 [2012].

Assassin's Creed: Freedom Cry

Ubisoft Quebec City Studio, *Assassin's Creed IV: Black Flag - Freedom Cry* (*Assassin's Creed: Freedom Cry*) [PlayStation 3, PlayStation 4, Windows, Xbox 360, Xbox One], diretto da Pincombe Wesley, pubblicato da Ubisoft, Inc., 2013.

Blackhaven

Historiated, *Blackhaven* [Windows], diretto da Coltrain James, pubblicato da Historiated, 2021.

Historiated, *Cassius* [Windows], diretto da Coltrain James, pubblicato da Historiated, in sviluppo.