



Game History: Innovazione didattica tra gioco e realtà

FRANCESCA SALVATORE

Università del Salento
kikkasalvatore@hotmail.it

Abstract

Once considered responsible for violent and offensive behaviors of young people, the game world, considered in its wider sense, is today celebrated for its power to transform didactic techniques and learning practices. History is inside this “gamification” process that focuses on the idea of inoculating deep learning within a pleasant experience: digital gaming, in fact, offers the chance to experience the execution of development goals of historical knowledge without being aware of the objective itself (knowledge by stealth, or “in hidden mode”). But the world of game history, as articulation of public history, is no longer addressed only to young people and students but to a more adult audience, who demands a high level of historical authenticity. Gaming products employ more and more academics to search for content, advise developers, and provide the player with support material to improve his in-game experiences. If we accept games as facilitators of historical knowledge, it's easy to think how these can offer the player experiences of identifying actions and decision-making processes of past actors. The game history's ability to play can in fact provide an in-depth understanding of facts, dates, people and events, but also the complex network of conditions, contingencies, errors and circumstances that contribute to a true understanding of history.

Keywords: *game history; gamification; public history; videogames*

Sunto

Una volta considerato responsabile dei comportamenti violenti e asociali dei giovanissimi, il mondo del game, considerato nella sua accezione più larga, oggi viene celebrato per la sua capacità potenziale di trasformare tecniche didattiche e pratiche di apprendimento. La storia non è esente da questo processo di “gamification” che si concentra sull’idea di inoculare l’apprendimento profondo all’interno di una esperienza piacevole: il gioco digitale, infatti, offre la possibilità di sperimentare l’esecuzione di obiettivi di sviluppo della conoscenza storica senza essere consapevoli dell’obiettivo stesso. La capacità ludica della game history può consentire, infatti, una comprensione approfondita di fatti, date, persone e eventi ma anche la complessa rete di condizioni, contingenze, errori e circostanze che contribuiscono ad una vera comprensione della storia.

Parole chiave: *game history; gamification; public history; videogames*

Game history: alla ricerca di una definizione

Per definire un campo scientifico nuovo come la *game history* occorre partire dalle definizioni di base di *public history* e *game*, due concetti strettamente legati alle nuove

humanities. La *public history*, comunemente, si definisce come una vasta gamma di attività svolte da soggetti che operano generalmente al di fuori di ambienti accademici specializzati: una pratica oggi profondamente radicata nei settori della conservazione storica, dell'archivistica, della storia orale, della curatela museale. La *public history*, dunque, fa "lavorare la storia nel mondo" come afferma l'americano *National Council on Public History* (<http://ncph.org/>). Per questa ragione, tale disciplina non poteva non incontrare il mondo del *game*, un concetto fortemente diverso dal semplice "gioco" comunemente inteso come quell'esercizio singolo o collettivo a cui si dedicano per passatempo o svago bambini o adulti. Il *game*, oggi, è un settore che abbraccia diversi tipi di esperienze che vanno dal gioco da tavolo fino ai *videogames*, passando per la strategia militare e l'*e-learning*.

Se, tuttavia, definire la *game history* risulta difficile, molto più semplice è affermare cosa la *game history* non è: essa non è, infatti, storia del gioco o storia dei giochi, tanto meno storia del *game* inteso come *videogame*, legata all'affermarsi dei giochi informatici negli ultimi decenni del Ventunesimo secolo. Essa infatti è frutto di un processo postmoderno (divenuto, poi, pratica didattica) noto come *gamification* (Schell 2010): il gioco, soprattutto nella sua versione informatizzata, oggi viene celebrato per la sua potenzialità di trasformare tecniche didattiche e pratiche di apprendimento. La storia, che un tempo disdegnava tali strumenti, considerandoli responsabili dei comportamenti violenti e asociali dei giovanissimi, non è esente da questo processo che si concentra sull'idea di inoculare l'apprendimento profondo all'interno di una esperienza piacevole: il gioco, infatti, offre la possibilità di sperimentare l'esecuzione di obiettivi di sviluppo della conoscenza storica senza che il soggetto discente sia cosciente dell'obiettivo stesso.

I prodotti di *game history* per antonomasia, eredi degli antichi giochi da tavola, sono senza dubbio i *videogames*. Divenuti ormai un fenomeno culturale di massa, il videogioco è un medium unico: infatti, come suggerisce Paul Gee (2003), i videogiochi sono ben diversi dagli altri tipi di media, pur riprendendone i vari linguaggi. Il linguaggio del *gameplay* è unico tra i media narrativi tradizionali: sua caratteristica principale è, infatti, l'interattività: proprio tale caratteristica permette al videogioco di esercitare un potenziale di immersività e attrazione che altri media non hanno.

La *game history* ormai non si rivolge solo ai più giovani, bensì ad un pubblico più adulto, che richiede un elevato livello di autenticità dei prodotti di *gaming*. Questi, infatti, impiegano sempre più accademici qualificati per ricercare contenuti, consigliare gli sviluppatori e fornire al giocatore un supporto per migliorare la sua esperienza *in-game*. I

giochi come facilitatori di conoscenza storica possono offrire al giocatore esperienze di immedesimazione in azioni e processi decisionali degli attori del passato: la capacità ludica della *game history* può consentire, infatti, una comprensione approfondita di fatti, date, persone e eventi ma anche la complessa rete di condizioni, contingenze, errori e circostanze che contribuiscono ad una vera comprensione della storia. I giochi vengono oggi utilizzati in un crescente campo di attività, tra cui la politica, la pubblicità e l'istruzione. In effetti, si può dire che i giochi seri stanno spostando il regno del gioco in aree che sono ampiamente considerate come serie. La riabilitazione dei giochi digitali può anche in parte essere attribuita a una mossa nella direzione opposta, ovvero il movimento del serio nel regno del gioco. L'aumento dell'uso della storia in questi prodotti ne è un'evidenza: questi giochi mirano principalmente a essere ancora divertenti ma, nel tentativo di attirare un pubblico più adulto, impiegheranno sempre più spesso accademici qualificati per ricercare contenuti e consigliare gli sviluppatori. Il genere dei giochi a tema storico è diventato così sofisticato tanto da indurre studiosi come Adam Chapman ad affermare come oggi pochi potrebbero negare che le serie di giochi come *Civilization* o *Assassin's Creed* costituiscano storia (Chapman 2016). Ma questo parere non è certo unanime nel frastagliato mondo dei "giochi seri". La libertà di scelta del giocatore di ri-scrivere essenzialmente la storia e creare scenari non esistenti ridurrebbe, secondo molti, i giochi digitali a mera *fiction*. William Uricchio fa notare che se consideriamo l'interattività come una delle caratteristiche distintive dei giochi per computer, l'interazione tra un giocatore di oggi e la rappresentazione di un mondo storicamente specifico sembra mettere in discussione qualsiasi nozione di una configurazione unica di fatti storici, cedendo invece a ciò che è storicamente inconsistente e ludico (Uricchio 2015). Jerome de Groot è, invece, particolarmente scettico su quale valore i giochi digitali possano portare alla storia. Parlando di popolari "sparatutto in prima persona (FPS)", titoli come *Call of Duty* mostrano come la storia in questi giochi è diventata uno sfondo per un'attività di svago dalla quale non c'è nulla da imparare, nessuna informazione da raccogliere. Infatti, egli sostiene che ciò che viene presentato da questo tipo di gioco è potenzialmente fuorviante, un tipo di amnesia che cancella le complessità della situazione per presentare un'eroica narrativa radicale (de Groot 2008).

Giochi simulativi, giochi di strategia: un'analisi tecnica dei principali prodotti di *game history*

I videogiochi che più di altri contribuiscono al filone della *game history* sono quelli di tipo simulativo. Un gioco simulativo è un gioco basato sulla simulazione delle regole del mondo reale, un gioco di guida con la reale rappresentazione della fisica, oppure un gioco di guerra. Al loro interno si suddividono in ulteriori sottocategorie, quali *lo shoot'em up*, incentrato sul colpire dei nemici/bersagli con armi di varia natura; il *first person shooter*; *third person shooter*; lo *sparatutto tattico*, che propone battaglie con tattiche militari reali; infine il videogioco *stealth*, basato sulla pazienza e sull'abilità del giocatore di evitare di essere rilevato dal nemico per poter completare gli obiettivi fissati.

Sottocategoria ben più raffinata è quella dei giochi di strategia, dei quali i prodotti di *game history* rappresentano una tipologia notevole. In questo sottogruppo il giocatore è incaricato della microgestione di unità ed abilità durante i combattimenti, oltre che di una parte gestionale-economica di macrogestione. La componente strategica può essere più o meno marcata in favore di una componente casuale. A loro volta possiamo distinguere due tipologie di gioco strategico: la *real time strategy* – RTS, nel quale l'azione di gioco è continua e le decisioni devono essere prese rapidamente; la *turn based strategy* – TBS, ove l'azione di gioco è organizzata in turni, ossia agisce un giocatore alla volta e si ha un tempo maggiore per le decisioni.

I videogames storici che hanno finito per attrarre milioni di consumatori e almeno due generazioni di giocatori sono senza dubbio quelli legati a qualche forma di *warfare*. Moderna versione dei soldatini di un tempo, i prodotti di questo tipo, oggi, acquistano sempre una maggiore verosimiglianza nei paesaggi e delle modalità di azione, dotandosi anche di una precisione nei dettagli storici richiesta dagli stessi utenti che comprano questo genere di prodotto. Pertanto, questo tipo di giochi vengono richiesti non solo da un pubblico di età più elevata rispetto alla media, ma anche con un livello culturale medio-alto. I più diffusi giochi di questo tipo sono legati soprattutto alle due guerre mondiali. Per la prima guerra mondiale possono essere citati *Warfare 1917*, *Battle of Empires: 1914-1918*, *Red Baron*, *Toy Soldiers*, *Valiant Hearts: The Great War* e *Verdun*.

Warfare 1917 è un gioco simbolo dedicato alla prima guerra mondiale creato nel 2016 dalla ConArtists of Armor Games. Il campo di battaglia è un campo aperto con il giocatore da una parte e il nemico dall'altra parte. Si possono reclutare una varietà di unità diverse e inviarle al nemico, ma le unità hanno un timer di *cooldown* che regola i

reclutamenti. Il gioco rimane fedele al tema della prima guerra mondiale utilizzando le trincee come punti di strozzatura strategici. Poiché l'obiettivo è raggiungere le linee nemiche, prima o poi il giocatore è costretto a lasciare la trincea e attaccare il nemico. Ogni battaglia viene vinta raggiungendo il lato opposto del campo di battaglia con le proprie truppe o fiaccando il morale del nemico fino a costringerlo ad arrendersi. Qui è possibile scegliere di giocare come inglesi o tedeschi, con una campagna completa per ogni lato. Per ogni combattimento, si ottengono punti-esperienza da spendere per una vasta gamma di aggiornamenti (<https://armorgames.com/play/2267/warfare-1917>).

Battle of Empires: 1914-1918, realizzato dalla Best Way nel 2014, rappresenta una serie di giochi tattici, che racconta la storia di una delle più sanguinose guerre nella storia dell'umanità: la prima guerra mondiale. Il primo gioco della serie – *Battle of Empires: France* – è dedicato alle battaglie tra eserciti francesi e tedeschi sul fronte occidentale, includendo epici combattimenti come la battaglia della Marna, la battaglia di Verdun e le battaglie finali del 1918. La campagna include un'ampia varietà di missioni come battaglie su larga scala con diverse migliaia di soldati, imboscate, attacchi di carri armati, compiti di sabotaggio. Il gioco ricrea le battaglie nel modo più realistico possibile: ad esempio, ogni unità ha un inventario personale e armi, il danno del veicolo è calcolato dallo spessore e dall'inclinazione dell'armatura, le pistole differiscono nei calibri e i tipi disponibili di proiettili. Anche l'atmosfera ricreata è la più autentica possibile: le uniformi e i veicoli sono stati realizzati con schizzi e disegni del tempo, le mappe dei giochi si basano su reali luoghi di ostilità. Attacchi di gas, proiettili, cavalli, il coinvolgimento di primi carri armati e lanciafiamme e molte altre caratteristiche della prima guerra mondiale sono stati implementati nel gioco. La tattica, in *Battle of Empires*, si traduce nella gestione delle squadre di fanteria, l'organizzazione della loro cooperazione e l'uso sapiente dei veicoli a disposizione. Il giocatore deve risolvere complessi problemi tattici con diversi possibili risultati, che possono cambiare il corso della missione. L'ambiente di gioco può anche essere usato a suo vantaggio: tutti gli oggetti possono essere distrutti per creare un percorso per la fanteria o utilizzati come copertura dal fuoco nemico. Ogni missione della storia è disponibile in modalità cooperativa: si può combattere e completare le missioni con altri tre giocatori (incluso se stesso). La campagna francese si concentra sulle battaglie su vasta scala con tutti i tipi di truppe coinvolte: fanteria, veicoli corazzati, artiglieria, forze aeree. Qui il giocatore può osservare come la natura di quella guerra cambiasse passo dopo passo: l'intera offensiva in uniforme viene sostituita da battaglie sanguinarie e crudeli nelle trincee. Questo effetto è stato migliorato dal graduale

cambiamento dall'ambiente colorato a uno cupo. La campagna dell'Impero russo descrive, invece, gli eventi dal 1914 al 1917. Questa campagna è la più vicina alla realtà e si basa sulle memorie di persone che hanno preso parte direttamente al conflitto. Il giocatore può vedere gli autori delle memorie nelle missioni della campagna, come il Colonnello Belolipetskii o il Capitano Schepetilnikov. Grande attenzione è stata posta qui alla ricostruzione delle caratteristiche specifiche di battaglie come l'attacco notturno a Tarnavka. Le missioni di sabotaggio e ricognizione sono la base della campagna e vengono sostituite da battaglie su vasta scala con una varietà di tecniche e unità di fanteria. La campagna tedesca è incentrata su due più grandi battaglie della prima guerra mondiale: la battaglia di Cambrai e la battaglia di Caporetto (<http://www.menofwargame.com/>).

Facendo un salto indietro nel tempo, *Red Baron* è un simulatore di volo sviluppato da Dynamix e pubblicato da Sierra Entertainment nel 1990. Dotato di una fisica molto realistica per l'epoca, è stato eletto quarto miglior gioco PC di tutti i tempi dalla rivista *Computer Gaming World* nel 1996. Nel febbraio 1997, la versione EGA in 16 colori è stata resa disponibile come *freeware* e ottenibile gratuitamente nel sito della Sierra. Ambientato durante la Grande Guerra, il software permette di pilotare gli aerei dell'epoca in missioni singole o in una carriera completa: fra i velivoli disponibili è possibile utilizzare il Fokker E.I Eindecker, il Fokker Dr.I Triplane, il Sopwith Camel e lo SPAD XIII. Come suggerisce il nome, nel gioco è presente Manfred von Richthofen, ovvero il "Barone rosso", con il quale è possibile scontrarsi (o averlo alleato). Al suo interno esistono diverse tipologie di missioni, fra le quali le *Historic Missions*, riproduzioni di missioni storiche celebri (<http://redbarongame.com/>).

Toy Soldiers, invece, è un videogioco di azione e strategia prodotto da Signal Studios per Xbox Live Arcade nel 2010. I giocatori controllano uno dei due eserciti di soldatini in miniatura su un diorama della prima guerra mondiale con paesaggi in legno e plastica. Il diorama è ambientato in vari luoghi, come la camera da letto di un bambino, una biblioteca e un salotto, e oggetti come credenze e lampade da lettura sono a volte visibili sullo sfondo. Il gioco presenta 50 diverse unità controllabili, tra cui mitragliatrici, mortai e carri armati, con le postazioni fisse che possono essere aggiornate a versioni più potenti. I giocatori possono creare e controllare numerose unità da una prospettiva di comando strategico o un'unità sul campo da una prospettiva di azione in terza persona. Si possono anche comandare postazioni fisse come obici, mortai e mitragliatrici o guidare vari veicoli come carri armati, biplani e bombardieri. Quando il giocatore prende il controllo

di una singola unità, le altre postazioni sono automaticamente controllate dall'intelligenza artificiale. Quando sparano, i soldatini esplodono in pezzi di plastica, ma non mostrano sangue, per mantenere il gioco adatto anche ai più piccoli. È disponibile una campagna per giocatore singolo in stile *tower defense*, che prevede la difesa di una base da soldati britannici o tedeschi. Il giocatore riceve denaro per distruggere i nemici, che possono essere utilizzati per dotarsi di maggiori difese. Il gioco per giocatore singolo presenta campagne britanniche e tedesche su 24 livelli unici. Una volta che una campagna è finita, il giocatore sblocca la modalità *Sopravvivenza*, che consiste nel combattere i flussi continui di nemici per durare il più a lungo possibile (<https://www.signalstudios.net/>).

Valiant Hearts: The Great War è un *puzzle game adventure* sviluppato da Ubisoft Montpellier e pubblicato da Ubisoft. Il gioco è ispirato alle lettere scritte dai soldati durante la prima guerra mondiale e ha quattro personaggi sul campo di battaglia che aiutano un giovane soldato tedesco a trovare il suo amore in questa storia sulla sopravvivenza, il sacrificio e l'amicizia. Il gioco è stato rilasciato per Microsoft Windows, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360 e Xbox One a giugno 2014. *Valiant Hearts* mette i giocatori nel ruolo di quattro personaggi; il francese Emile, il genero tedesco Karl, il soldato americano Freddie e l'infermiera belga Anna. Il gioco comprende quattro capitoli suddivisi in più sezioni, ciascuna delle quali richiede al giocatore di liberare un obiettivo per progredire nella storia, risolvendo enigmi. Altre sezioni includono segmenti di guerra che richiedono al giocatore di sopravvivere a colpi di arma da fuoco pesanti o sezioni segrete in cui il giocatore deve evitare di essere scoperto dai nemici. Ogni personaggio è in grado di interagire con gli oggetti, eseguire un attacco in mischia per abbattere le guardie o distruggere i detriti, mirare e lanciare oggetti come mattoni o granate. Ci sono anche alcuni tratti unici per ogni personaggio. Emile ha una pala che gli permette di scavare un terreno morbido, Freddie porta delle cesoie che possono essere usate per tagliare il filo spinato e Anna è in grado di curare i pazienti per ferite, il che richiede che il giocatore prema i pulsanti con un tempismo preciso. Inoltre, i giocatori possono impartire vari comandi a un cane di nome Walt, che è in grado di recuperare determinati oggetti, attivare gli interruttori e muoversi senza essere sospettato dal nemico. La storia-cornice del gioco inizia nel 1914 quando l'arciduca Francesco Ferdinando viene assassinato e si conclude nel 1917, quando gli Stati Uniti entrano ufficialmente in guerra inviando il loro esercito in Europa, per combattere sul fronte occidentale (<https://www.ubisoft.com/it-it/game/valiant-hearts/>).

Verdun è un videogioco sparattutto in prima persona ambientato durante la prima guerra mondiale sviluppato dagli studi indipendenti M2H e Blackmill Games. È stato pubblicato il 28 aprile 2015 e rilasciato su PlayStation 4 il 30 agosto 2016 e l'8 marzo 2017 per Xbox One. Il titolo è ispirato alla battaglia di Verdun, avvenuta nel 1916 nell'omonima località francese. Il gioco comprende armi, uniformi e attrezzature storiche, e le mappe sono basate sui veri campi di battaglia del fronte occidentale. Vi sono quattro modalità di gioco: *Linee di Fronte*, in cui i giocatori possono scegliere di schierarsi a favore di una delle due fazioni del conflitto, l'Intesa o gli Imperi Centrali. Rimanendo fedele alla guerra d'attrito tipica del tempo, le squadre attaccano le linee nemiche e difendono il proprio fronte a turni; *Guerra di Logoramento*, in cui due schieramenti, gli alleati e gli Imperi Centrali, iniziano con un numero di rinforzi, ovvero il numero di uomini disponibili al combattimento, rappresentati da un ticket; *Deathmatch con fucili*, modalità tutti contro tutti competitiva, dove i giocatori sono armati esclusivamente di fucile; *Difesa del plotone*, in cui i giocatori sono inseriti in una delle 12 squadre da 4 giocatori ciascuna, con il compito di difendere le trincee da ondate di nemici. La modalità è giocabile sulla mappa dei boschi delle Ardenne. Nel maggio 2017 è stato annunciato l'arrivo di *Tannenberg*, espansione che vede come protagonisti l'Armata russa e gli Imperi Centrali. Il titolo, che mantiene tutte le meccaniche di Verdun, è caratterizzato dagli scenari tipici del fronte orientale, un nuovo arsenale storico e il supporto a battaglie da 64 giocatori (<https://www.ww1gameseries.com/verdun/>).

Se questo è il panorama costituito dal mondo del *First World War gaming*, leggermente più ristretto è quello legato alla seconda guerra mondiale. Ciò si verifica sia per una scelta di pubblico, che elegge come prodotti top sempre gli stessi prototipi, sia per i continui aggiornamenti dei prodotti stessi, che rendono celebri alcuni capitoli di gioco sottoposti a continue a revisioni e nuove edizioni. Ci riferiamo principalmente a *Call of Duty: World War II*, *Battlefield 1942* e *Medal Of Honor Airborne*.

Call of Duty (conosciuta come CoD) è una serie di videogiochi del tipo sparattutto in prima persona pubblicata da Activision Blizzard e sviluppata in rotazione da Infinity Ward, Sledgehammer Games e Treyarch. I giochi sono ambientati nella seconda guerra mondiale (*Call of Duty*, *Call of Duty 2*, *Call of Duty 3*, *Call of Duty: World at War*, *Call of Duty: World War II*), nella Guerra Fredda (*Call of Duty: Black Ops*), in un'ipotetica guerra contemporanea (*Call of Duty 4: Modern Warfare*, *Call of Duty: Modern Warfare 2*, *Call of Duty: Modern Warfare 3*, *Call of Duty: Ghosts*) e in una guerra futura (*Call of Duty: Black Ops 2*, *Call of Duty: Advanced Warfare*, *Call of Duty: Black Ops 3*, *Call of*

Duty: Infinite Warfare). Nel dettaglio, ci si riferisce soprattutto a *Call of Duty 2* e *Call of Duty: World War II*. *Call of Duty 2* è un videogioco sparattutto in prima persona ed il sequel di *Call of Duty*. È stato sviluppato da Infinity Ward e pubblicato da Activision. Il gioco è ambientato durante la seconda guerra mondiale e viene vissuto attraverso le prospettive dei soldati dell'Armata Rossa, dell'esercito britannico e dell'esercito degli Stati Uniti. È stato rilasciato il 25 ottobre 2005 per Microsoft Windows, il 15 novembre 2005 per Xbox 360 e il 13 giugno 2006 per Mac OS X. Altre versioni sono state realizzate per telefoni cellulari, Pocket PC e smartphone. *Call of Duty: WWII*, invece, è il quattordicesimo gioco della serie ed è stato sviluppato da Sledgehammer Games. È stato rilasciato in tutto il mondo il 3 novembre 2017, per Microsoft Windows, PlayStation 4 e Xbox One. Il gioco è ambientato nel teatro europeo ed è incentrato su una squadra nella prima divisione di fanteria, in seguito alle sue battaglie sul fronte occidentale, e principalmente nel contesto degli eventi storici dell'Operazione Overlord. È sicuramente il gioco maggiormente intergenerazionale fra i precedenti perché, grazie ai suoi continui aggiornamenti, viene scelto da almeno due generazioni di giocatori (quasi tre) ed è un *game* trasversale, in grado di attirare un pubblico storicamente colto e attento ai dettagli, ma anche quel bacino di giovani utenti privi delle conoscenze storiche prese in esame (<https://www.callofduty.com/it/>).

Battlefield 1942 è uno sparattutto in prima persona sviluppato da Digital Illusions Creative Entertainment e pubblicato da Electronic Arts per Microsoft Windows e Mac OS X. Il gioco può essere giocato in modalità giocatore singolo contro il videogioco o in modalità multiplayer contro i giocatori su Internet o in una rete locale. Nel gioco, i giocatori assumono il ruolo di una delle cinque classi di fanteria: *Scout*, *Assault*, *Anti-Tank*, *Medic* e *Engineer*. I giocatori hanno anche la possibilità di pilotare vari aerei da combattimento e bombardieri della seconda guerra mondiale, far navigare navi, sottomarini e portaerei, difese di artiglieria costiera, carri armati, APC e jeep, e prendere il controllo di cannoni antiaerei e mitragliatrici. Ogni battaglia si svolge su una delle numerose mappe situate in una varietà di luoghi e famosi campi di battaglia in tutti i principali teatri di guerra: il Pacifico, l'Europa, il Nord Africa, l'Asia e i fronti italiani. Il combattimento è tra i Poteri dell'Asse e gli Alleati. La posizione determina quali eserciti specifici per nazione vengono utilizzati (ad esempio, sulla mappa di Wake Island, è il Giappone rispetto agli Stati Uniti, mentre sulla mappa di El Alamein, è la Germania rispetto al Regno Unito). Le mappe di *Battlefield 1942* sono basate su reali battaglie e sono in qualche modo realisticamente ritratte. Il *gameplay* di *Battlefield 1942* ha un focus più cooperativo

rispetto ai giochi precedenti di questa natura: in esso, infatti non solo è importante uccidere il nemico, ma anche tenere certi “punti di controllo” attorno alla mappa. Catturare i punti di controllo consente al *team* di rinforzarsi, riducendo anche i rinforzi nemici. *Battlefield 1942* è stato uno dei primi giochi tradizionali a rappresentare un cambiamento radicale nella mentalità di gioco non solo favorendo l’individualismo, ma incoraggiando allo stesso tempo il lavoro di squadra e il coordinamento. La modalità di gioco predefinita, *Conquista*, si concentra sull’acquisizione e sulla gestione dei punti di controllo; una volta che una squadra cattura un punto di controllo, i suoi membri possono rigenerarlo. Quando una squadra perde il controllo di tutti i suoi punti di controllo, questi non possono rigenerarsi. E se nessuno è vivo, la squadra senza punti perde. Il giocatore può scegliere di giocare come squadra alleata o squadra dell’Asse: indipendentemente dalla nazione scelta, ci sono cinque diversi ruoli di fanteria da poter assumere: *Scout*, *Assault*, *Medic*, *Anti-tank* e *Engineer* (<https://www.battlefield.com/it-it/games/battlefield-1942>).

Veniamo, infine, a *Medal of Honor: Airborne*, uno sparatutto in prima persona ambientato durante la seconda guerra mondiale, parte della serie *Medal of Honor*, sviluppato da EA Los Angeles e pubblicato da Electronic Arts nel settembre 2007 per Xbox 360 e Microsoft Windows, nel novembre 2007 per PlayStation 3. Il giocatore impersona il soldato scelto Boyd Travers dell’82^a Divisione Aviotrasportata, compiendo, dopo una breve missione di addestramento, 6 missioni in diversi scenari di guerra contro la Germania nazista. Aspetto innovativo del gioco è l’assenza di punti di partenza fissi: infatti, all’inizio di ogni missione, si è lanciati con il paracadute, e spetta al giocatore scegliere il miglior posto per atterrare; il giocatore si lancerà per la prima volta da un aereo da trasporto americano ed imparerà i vari tipi di atterraggi. Ad attenderlo, differenti tipi di missione: l’*Operazione Husky*, in Sicilia; l’*Operazione Avalanche - Travers* in cui si viene paracadutati con il resto dell’aviotrasportata nelle rovine di Paestum; l’*Operazione Nettuno*, l’*Operazione Market Garden*, nella città di Nijmegen nei Paesi Bassi. La divisione aviotrasportata sarà il punto cruciale dell’Operazione Market Garden poiché si distruggono dapprima due carri Tiger, poi le cariche esplosive collegate al ponte della città che stanno cercando di fermare il blocco e, dunque, l’avanzata alleata. L’aviotrasportata sventerà l’azione liberando il passo al XXX Corpo d’armata britannico. Segue l’*Operazione Varsity*, nel mezzo di un complesso industriale di Essen, in Germania e chiude le opzioni la *Der Flakturm*: qui il game si volge attorno al cuore del Reich ove sorge un’enorme torre difensiva, la Flakturm. L’aviotrasportata è quindi incaricata di

distruggere la torre per osare il colpo decisivo per il crollo dell'armata tedesca. (<https://www.mobygames.com/game/medal-of-honor-airborne>).

Riflessioni conclusive

Questi, dunque, i principali prodotti digitali che oggi “ambiscono” a fare storia. Se consideriamo la storia come una disciplina forgiata all'interno dell'Accademia, i giochi digitali si presentano come qualcosa di separato. Per tutte le loro aspirazioni di autenticità e autorevolezza, i giochi storici, indipendentemente da quanta ricerca vi sia, sono soggetti alle richieste commerciali che il mercato impone. Per raggiungere il successo, il gioco deve spesso piegarsi all'esigenza di consentire un'esperienza eminente ludica per un pubblico sempre più vasto: di conseguenza, l'accuratezza storica non può che venire al secondo posto. I giochi, infatti, non sono soggetti agli stessi standard rigorosi e al processo di revisione tra pari con cui viene giudicata la storia accademica. Andrew B.R. Elliot e Matthew Wilhelm Kapell (2013) notano questo conflitto, affermando come la storia sia progettata con l'obiettivo della conoscenza, della comprensione e dell'illuminazione in mente, mentre i videogiochi sono progettati per essere riprodotti. Di conseguenza, la *giocabilità*, in questi casi, può sopraffare la storicità. Tuttavia, un'inversione della prospettiva può essere utile in questo campo così nuovo ed accidentato da un punto di vista ontologico ed epistemologico: perché, ad esempio, non lasciare questo tipo di prodotti – nati non per la didattica ma per il consumo di massa – al loro regno proponendo l'avvento di una forma di *gamification* alternativa che possa essere concepita esclusivamente per inoculare conoscenza storica? Come notano Elliot e Kapell (2013), infatti, la capacità ludica dei videogiochi storici consente una comprensione approfondita non solo di fatti, date, persone o eventi, ma anche del discorso complesso di contingenza, condizioni e circostanze alla base di un'autentica comprensione della storia. Mentre le pratiche storiche tradizionali possono permetterci di comprendere queste decisioni, i giochi consentono anche al soggetto l'opportunità di crearli. Mentre i supporti cartacei fissano una particolare rappresentazione del passato, i giochi multimediali creano storie controfattuali radicali. Pertanto, si può affermare che i giochi digitali consentono un diverso tipo di comprensione storica. Questa è una comprensione non basata semplicemente su fatti e cifre, ma piuttosto su una comprensione del processo. Come afferma William Uricchio, dunque, i giochi digitali danno ai giocatori l'opportunità di creare contro-narrative guidate dagli utenti e di fare

storia dal basso, dando loro la possibilità di fare una scelta. Nei quaranta e più anni trascorsi da quando i giochi digitali sono entrati nella coscienza collettiva, la loro ascesa di popolarità è stata sbalorditiva; come nota Edward Helmore (2014), il mondo ora trascorre un miliardo di ore al giorno a giocare ai videogiochi: più del 50% in tre anni. Nel frattempo, il giovane medio guadagna 10.000 ore giocando ai videogiochi all'età di 21 anni, solo un po' meno del tempo trascorso nell'istruzione secondaria. Questa maggiore esposizione ai giochi digitali sta cambiando il modo in cui pensiamo e apprendiamo. I bambini cresciuti con il computer, infatti, pensano diversamente dal resto di noi: sviluppano menti ipertestuali parallele, non sequenziali (Prensky 2013). Questo aspetto può essere il presupposto per la creazione, da parte delle agenzie educative, accademici, insegnanti e sviluppatori, di prodotti di *gamification* realizzati precipuamente per inoculare la conoscenza storica: questo può avvenire, a mio avviso, privando i *videogames* non del carattere ludico, che permette di sperimentare il mondo della tattica e della strategia, bensì di quegli elementi decorativi (quasi sempre gratuitamente violenti) che nulla aggiungono alla narrazione degli eventi presi in esame. Una differenza fondamentale, questa, tra due forme di *gamification* (quella di massa e quella didattica) che possono procedere parallele, ma che, essendo nate con scopi differenti, devono restare separate le une dalle altre.

Bibliografia

- DE GROOT, J. (2008). *Consuming History: Historians and Heritage in Contemporary Popular Culture*. London: Routledge
- GEE, J.P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us about Learning and Literacy*. New York: Palgrave Macmillan
- KAPELL M.W, ELLIOTT A.B.R. (2013). *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*. New York: Bloomsbury USA Academic
- PRENSKY M. (2013). *RAIN GAIN: Technology and the Quest for Digital Wisdom Erickson*. New York: St. Martin's Press
- URICCHIO W., PEARSON R.E., BROOKER W. (2015). *Many More Lives of the Batman*. London: British Film Institute & Palgrave