

Il fascismo nei videogiochi: riferimenti, percezione, rappresentazione

Lorena Rao

Università Roma Tre
lorerao90@gmail.com

Valerio Cianfrocca

Università di Pisa

Francesco Oliva

Università Roma Tre

Valerio Tinali

Università Roma Tre

ABSTRACT

Il panel pone al centro della discussione la quasi totale assenza del fascismo italiano nei videogiochi ambientanti durante la Seconda Guerra mondiale. Una prima domanda che sorge è la seguente: l'Italia, intesa come paese, come storia, viene effettivamente presa in considerazione dalle produzioni videoludiche? Sì, perché esistono numerosi videogiochi che la riguardano da vicino, ad esempio si vedano i tre capitoli di Rome Total War, tre giochi assai elaborati con numerosi DLC, oppure l'acclamato Assassin's Creed, il quale dedica all'Italia ben due capitoli della saga, più un terzo riferimento in Origins. La seconda domanda è invece: perché quando l'ambientazione vira sulla Seconda Guerra mondiale, appare difficile trovare una rappresentazione adeguata degli attori che hanno partecipato attivamente al conflitto, i quali includono anche l'Italia fascista nel reale corso degli eventi?

L'esempio più calzante di questo fenomeno lo troviamo nelle due produzioni videoludiche più famose a tema Seconda Guerra mondiale, Call of Duty e Battlefield, all'interno dei quali non sono presenti riferimenti o rappresentazioni dell'Italia fascista e del fascismo, eccezion fatta per Battlefield 1942 che rimane comunque un gioco superficiale nella rappresentazione. Appare evidente, dunque, la presenza di stereotipi derivanti dalla visione trionfalistica di matrice americana che limita la rappresentazione della Seconda Guerra mondiale a una visione dualistica di buoni (Alleati) contro cattivi (nazisti e giapponesi). Di conseguenza si assiste a una semplificazione del fascismo in campo videoludico, la quale genera una visione distorta della realtà storica e degli eventi legati alla Seconda Guerra mondiale.

Considerando l'attuale crisi della disciplina storica, il panel ha come obiettivo la sensibilizzazione di un evento storico fondamentale nella formazione della società contemporanea, analizzando Call of Duty, Panzers, Battlefield, il già menzionato Sniper Elite 4, e ponendo in rilievo i limiti delle rappresentazioni proposte, in modo tale da gettare

Atti della Digital Games Research Association Italia

DiGRA Italia 2019 *Sub Specie Ludi* 11 Ottobre, Università di Torino

© The text of this work is licensed under a Creative Commons Attribution --- NonCommercial ---
NonDerivative 2.5 License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/>).

le basi per una maturità narrativa e rappresentativa che il videogioco può acquisire in quanto medium delle nuove¹ generazioni e dai risvolti culturali interessanti.²

BIBLIOGRAFIA

Focardi F., *Il cattivo tedesco e il bravo italiano. La rimozione delle colpe della seconda guerra mondiale*, Editori Laterza, Roma-Bari, 2013.

Goodman M. J., *The evolution of ethnicity: Fascism and anti-fascism in the Italian-American community, 1914-1945*, Ph.D. dissertation, Carneige Mellon University, 1993.

Halter E., *From Sun Tsu to Xbox: War and Videogames*, Thunder's Mouth Press, New York, 2006. Johnson S., *Everything Bad Is Good for You: How Today's Popular Culture Is Actually Making Us Smarter*, Riverhead Books, New York, 2005

Kapell M. W. – Elliot A. B. R., *Playing with the Past. Digital games and the simulation of history*, Bloomsbury Academic, New York, 2013.

Pecchinenda G., *Videogiochi e cultura della simulazione. La nascita dell' "homo game"*, Laterza, Roma – Bari, 2010.

W. Uricchio, *Simulation, History, and Computer Games*, in J. Raessens, J. Goldstein (a cura di), *Handbook of Computer Games*, MIT Press, 2011, pp. 327 – 338.

ENDNOTES

¹ Per avere un'idea più concreta sulla diffusione del videogioco in Italia, si riporta l'analisi effettuata da AESVI (Associazione Editori Sviluppatori Videogiochi Italiani), secondo la quale «Le persone che hanno giocato ai videogiochi in Italia negli ultimi 12 mesi sono 16,3 milioni, pari al 37% di tutta popolazione italiana di età compresa tra i 6 e i 64 anni. Di questi, il 54% sono uomini e il 46% donne. Le fasce di età in cui si gioca di più, sia sul fronte maschile che femminile, sono quelle comprese tra 15-34 anni e tra 45-64 anni, testimonianza concreta di come oggi i videogiochi siano un fenomeno trasversale, con un peso culturale superiore rispetto al passato». Per ulteriori dettagli Cfr. http://www.aesvi.it/cms/view.php?dir_pk=902&cms_pk=3002.

² Riprendendo il concetto di Curva del Dormiglione, i videogiochi sono capaci di aumentare il quoziente intelletivo, poiché incentivano la formazione di processi mentali che favoriscono l'indagine e la comprensione di quello che viene rappresentato. Cfr. S. Johnson, *Everything Bad Is Good for You: How Today's Popular Culture Is Actually Making Us Smarter*, Riverhead Books, New York, 2005.