



Diacronie
Studi di Storia Contemporanea

46, 2/2021

Storia in gioco? Uno studio di *Total War: Attila*

Gian Luca GONZATO, Lorenzo DE MARCHI

Per citare questo articolo:

GONZATO, Gian Luca, DE MARCHI, Lorenzo, «Storia in gioco? Uno studio di *Total War: Attila*», *Diacronie. Studi di Storia Contemporanea*, 46, 2/2021, 29/06/2021,

URL: < http://www.studistorici.com/2021/06/29/gonzato_demarchi_numero_46/ >

Diacronie Studi di Storia Contemporanea → <http://www.diacronie.it>

ISSN 2038-0925

Rivista storica online. Uscita trimestrale.

redazione.diacronie@studistorici.com

Comitato di direzione: Naor Ben-Yehoyada – João Fábio Bertonha – Christopher Denis-Delacour – Maximiliano Fuentes Codera – Tiago Luís Gil – Anders Granås Kjølsvædt – Deborah Paci – Mateus Henrique de Faria Pereira – Spyridon Ploumidis – Wilko Graf Von Hardenberg

Comitato di redazione: Jacopo Bassi – Roberta Biasillo – Luca Bufarale – Luca G. Manenti – Andreza Maynard – Mariangela Palmieri – Fausto Pietrancosta – Elisa Tizzoni – Matteo Tomasoni – Luca Zuccolo



Diritti: gli articoli di *Diacronie. Studi di Storia Contemporanea* sono pubblicati sotto licenza Creative Commons 3.0. Possono essere riprodotti e modificati a patto di indicare eventuali modifiche dei contenuti, di riconoscere la paternità dell'opera e di condividerla allo stesso modo. La citazione di estratti è comunque sempre autorizzata, nei limiti previsti dalla legge.

7/ Storia in gioco? Uno studio di *Total War: Attila*

Gian Luca GONZATO, Lorenzo DE MARCHI

ABSTRACT: Lo scopo dell'articolo è di condurre un'analisi critica del videogioco *Total War: Attila*. L'historical game sarà qui considerato come un'interpretazione del passato, sulla quale è possibile sviluppare diverse critiche su molteplici livelli. Dopo aver analizzato il contenuto del titolo videoludico, si osserverà in che modo *Total War: Attila* si possa porre quale strumento autonomo di esplorazione del passato. Infine, il videogioco sarà studiato in un'ottica di Digital Public History. Con l'analisi della pratica del modding e attraverso lo spoglio di un forum di una singola mod total conversion - la Medieval Kingdom 1212 A.D. - si osserverà come in rete avvenga il contatto tra videogiocatori e storia.

ABSTRACT: The aim of this paper is to lead a critical analysis about the videogame *Total War: Attila*. This historical game will be studied as an interpretation of the past, upon which it is possible to develop several criticisms on different levels. After analysing the game's content, it will be studied how *Total War: Attila* can be used as an autonomous tool for the exploration of the past. Finally, the videogame will be viewed in the perspective of Digital Public History. With the analysis of modding and through the examination of a forum of a single total conversion mod - the Medieval Kingdom 1212 A.D. - it will be studied how the players interact with history.

Nel 1991 K. Jenkins nel suo contributo *Re-thinking History* ha asserito che tra il passato, inteso come il tempo in cui tutti gli eventi storici sono accaduti, e la storiografia esiste una distanza incolmabile¹. Lo studioso, quindi, ha sostenuto che diverse sono le metodologie e molti sono i media con i quali è possibile riportare nel presente quel passato². Più recentemente nel 2016 A. Chapman, nell'introduzione al suo lavoro *Digital Game as History*, ha lamentato come ancora troppo spesso l'unico dei media che si ritiene appropriato per ingaggiare il passato sia quello librario mentre l'unico strumento è quello della cultura letteraria³. A. Chapman ha proseguito asserendo che una critica fruttuosa non è quella che si sforzi di stabilire quale sia il modello corretto per ingaggiare il passato ma è quella che cerchi di evidenziare le differenze tra le diverse modalità⁴.

¹ JENKINS, Keith, *Re-thinking History*, New York, Routledge, 2004, pp. 7-8.

² *Ibidem*, p. 18. Per una rassegna delle diverse metodologie con le quali si può ingaggiare il passato, si veda: CARVALHO, Vinicius Marino, «Videogames as Tools for Social Science History», in *The Historian*, 79, 4/2017, pp. 794-819, pp. 796-798.

³ CHAMPMAN, Adam, *Digital game as history. How videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*, New York, Routledge, 2016, p. 7.

⁴ *Ibidem*.

In questa sede si vuole analizzare l'*historical game*, scelto, questo, in virtù dell'enorme pubblico che riesce a raggiungere - F. Penate Dominguez ha sottolineato come la sola saga di *Assassin's Creed* in dieci anni abbia venduto 77 milioni di copie⁵ - e che quindi ben rappresenta uno strumento col quale il grande pubblico può relazionarsi con una certa rappresentazione del passato. L'*historical game*⁶ sarà qui considerato come un testo, un'interpretazione del passato, sul quale è possibile sviluppare molteplici critiche condotte su diversi livelli⁷. Un approccio del genere, già consolidato, ha d'altronde prodotto molti lavori. Basti ricordare, solo a titolo d'esempio, il contributo di Dowglass N. Dow⁸ condotto su *Assassin's Creed II*⁹, dove lo studioso ha analizzato la rappresentazione videoludica della città di Firenze, o a quello di Rebecca Mir e Trevor Owens a proposito del videogioco *Sid Meier's Civilization*¹⁰, che evidenziò come venne condotta la rappresentazione degli Indiani d'America in un titolo che poneva il proprio *focus* sulla colonizzazione di tale continente da parte delle forze europee¹¹.

Lo studio del videogioco *Total War: Attila* sarà quindi suddiviso in quattro sezioni. In primo luogo verrà condotta una descrizione del titolo mentre, di seguito, si osserverà come si sviluppi l'azione del videogiocatore all'interno del mondo simulato. Successivamente si analizzerà *Total War: Attila* quale strumento di esplorazione del passato. Infine, si studierà che ruolo tale videogioco possa assumere in un discorso di *Digital Public History*: verrà delineata la pratica del *modding* e le specificità di questa saranno evidenziate attraverso il caso studio di una singola *mod*.

⁵ PENATE DOMINGUEZ, Federico, «Los Historical Game Studies como línea de investigación emergente en las Humanidades», in *Cuadernos de Historia Contemporanea*, 39, 2017, pp. 387-398, pp. 387-388; CHAPMAN, Adam, *op. cit.*, p. 14. Per uno studio che osservi lo sviluppo del mercato videoludico e le sue implicazioni per gli altri *media* si veda: LOWOOD, Henry, «Playing History with Games: Steps towards Historical Archives of Computer Gaming», in *Annual Meeting of the American Institute for Conservation of Historic and Artistic Works, Electronic Media Group*, Portland, 2004, pp. 1-13, p. 2.

⁶ Per la definizione di *historical game* qui si accoglie quella secondo la quale questo sarebbe individuabile in ogni gioco che rappresenti o si relazioni col passato: CHAPMAN, Adam, *op. cit.*, p. 4; CHAPMAN, Adam, FOKA, Anna, WESTIN, Jonathan, «Introduction: what is historical game studies?», in *Rethinking History*, 11, 2016, pp. 1-14, p. 4.

⁷ MCCALL, Jeremiah, «Teaching History With Digital Historical Games: An Introduction to the Field and Best Practices», in *Simulation & Gaming*, 47, 4/2016, pp. 517-542, p. 537; O'NEILL, Kevin, FEENSTRA, Bill, «“Honestly, I Would Stick with the Books”: Young Adults' Ideas About a Videogame as a Source of Historical Knowledge», in *Game Studies*, 16, 2/2016, URL: < <http://gamestudies.org/1602/articles/oneilfeenstra> > [consultato il 30 marzo 2021].

⁸ DOW, Dowglass N., *Historical Veneers: Anachronism, Simulation, and Art History in Assassin's Creed II*, in KAPPELL, Matthew Wilhelm, ELLIOT, Andrew B.R. (eds.), *Playing with the Past. Digital games and the Simulation of History*, New York-London, Bloomsbury Academic, 2013, pp. 215-232.

⁹ *Assassin's Creed II*, Canada, Ubisoft, Ubisoft, 2009.

¹⁰ MIR, Rebecca, OWENS, Trevor, *Modeling Indigenous People: Unpacking Ideology in Sid Meier's Civilization*, in KAPPELL, Matthew Wilhelm, ELLIOT, Andrew B.R. (eds.), *op. cit.*, pp. 91-106.

¹¹ Si vogliono ricordare, infine, l'interessante contributo di Jonathan Kinkley che evidenziò come sia possibile per gli studenti di storia dell'arte apprendere nozioni in un contesto ludico e quello di Edwige Lelièvre che nel suo studio *Versailles 1685* dimostrò le capacità divulgative di tale videogioco in merito all'etichetta di corte di Parigi: KINKLEY, Jonathan, «Art Thief: An Educational Computer Game Model for Art Historical Instruction», in *Leonardo Volume*, 42, 2/2009, pp. 133-137; LELIÈVRE, Edwige, «Story versus history: the contentious creation of the historical videogame Versailles 1685», in *Contemporary French Civilization*, 44, 1/2019, pp. 61-79.

1. *Total War: Attila*: un'introduzione del titolo

Total war: Attila – videogame prodotto dalla casa di sviluppo *Creative Assembly*, edito da *SEGA* per PC e rilasciato il 17 febbraio 2015 – è uno strategico¹² a turni che ha il suo *start* nel 395 d.C. dove al videogiocatore è richiesto di assumere la guida di una delle fazioni disponibili e di condurre, attraverso questa, la propria partita. L'azione del videogiocatore si può quindi sviluppare su due piani: uno concernente l'enorme mappa di gioco in cui con una meccanica a turni egli può condurre azioni di carattere strategico, come il movimento degli eserciti o la gestione delle città, e l'altro inerente mappe di dimensioni molto più ridotte, dove in tempo reale è consentito condurre personalmente decisive battaglie. Per tale caratteristica i videogiochi della serie *Total War* sono stati spesso definiti «ibridi»¹³.

Total War: Attila è quindi l'erede diretto, per lo scenario proposto, dell'espansione *Barbarian Invasion*¹⁴ (2005), uscita per il titolo *Rome: Total War*¹⁵ (2004), i cui aspetti peculiari sono stati evidenziati in un recente lavoro di Emily J. Bembeneck. La studiosa ebbe modo di sottolineare come in tale espansione le fazioni «barbare» non solo sono giocabili ma, elemento assai più interessante, sono differenziate le une dalle altre in base a specifiche modalità di combattimento e a specifici obiettivi¹⁶. La rosa di fazioni «barbare» disponibili in *Barbarian Invasion* è tuttavia assai limitata e ristretta solo a quelle popolazioni che ebbero un ruolo determinante nel processo di trasformazione del mondo romano: in tale chiave anche in questo titolo potrebbe essere colta la prospettiva eurocentrica, nello specifico romanocentrica, spesso tanto criticata¹⁷.

In *Total War: Attila*, invece, il cambiamento di prospettiva diviene netto e non è forse un caso che un mutamento di tale portata avvenga in un titolo ambientato nel V secolo. La costituzione dell'impero di Attila (434-453) significò, infatti, la formazione nel mondo settentrionale di

¹² Simon Dor dopo aver evidenziato le criticità di molte delle definizioni che si possono dare di strategia ha affermato che probabilmente una definizione esatta di tale termine non è necessaria alla comprensione di un gioco strategico: DOR, Simon, «Strategy in Games or Strategy Games: Dictionary and Encyclopedic Definitions for Games Studies» in *Game Studies*, 18, 1/2018, URL: < http://gamestudies.org/1801/articles/simon_dor > [consultato il 30 marzo 2021].

¹³ Per una prospettiva che evidenzia invece i punti di somiglianza tra strategia in tempo reale e a turni si veda: DOR, Simon, «The Heuristic Circle of Real-Time Strategy Process: A StarCraft: Brood War Case Study» in *Game Studies*, 14, 1/2014, URL: < <http://gamestudies.org/1401/articles/dor> > [consultato il 30 marzo 2021].

¹⁴ *Rome: Total War - Barbarian Invasion*, Regno Unito, Creative Assembly, SEGA, 2005.

¹⁵ *Rome: Total War*, Regno Unito, Creative Assembly, SEGA, 2004.

¹⁶ BEMBENECK, Emily Joy, *Phantasms of Rome: Video Games and Cultural Identity*, in KAPELL, Matthew Wilhelm, ELLIOT, Andrew B.R. (eds.), *op. cit.*, pp. 77-90, pp. 84-85.

¹⁷ ORTEGA, Stephen, COLLAGE, Simmons, «Representing the past: video games challenge to the historical narrative», in *Syllabus*, 4, 1/2015, pp. 1-13, p.7. Non nel processo storico rappresentato ma nella caratterizzazione del nemico principale è sita, nella prospettiva di Joseph Fordham, la chiave per cogliere la natura spesso occidentalizzante degli *historical games*: FORDHAM, Joseph, «Leaving in the Past: The Role History Plays in Video Games», in *Electronic Theses and Dissertations*, 4, 2012, pp. 1-125, p. 86.

un'organizzazione che per la prima volta fu in grado di competere alla pari con lo stato romano. Come ha affermato P. Brown, una conseguenza di ciò fu un cambiamento netto nella sensibilità romana: Roma sarebbe divenuta quindi cosciente di essere solamente una delle molteplici potenze esistenti e, certamente, non l'unica¹⁸.

In *Total War: Attila* non solo diviene maggiore lo sforzo volto a differenziare le culture e i popoli¹⁹, ma la figura del «barbaro» risulta centrale. Tale centralità può essere colta da diverse prospettive. Nel *trailer* di lancio, ad esempio, è possibile osservare Attila in un'atmosfera cupa e tetra mentre spegne una fiamma e con rabbia asserisce che «la luce della civiltà [di Roma] si offusca» poiché egli stesso sta «arrivando con un milione di guerrieri» con l'obiettivo di portare la «fine dei giorni»²⁰.

2. Lo spazio di gioco

Dopo aver brevemente introdotto il titolo, quindi, possiamo analizzarne il contenuto focalizzando l'analisi sui due piani attraverso i quali può svilupparsi l'azione del videogiocatore: quello dell'enorme mappa di gioco e quello invece di dimensioni più limitate, dove è possibile ingaggiare personalmente decisive battaglie.

Thomas Rowland acutamente ha ipotizzato come sia possibile mettere in parallelo le mappe videoludiche a quelle medievali²¹. Come con forza affermato dallo studioso, nelle tipologie della *mappa mundi* e della *imago mundi*²², queste ultime dovevano porsi al lettore quale spazio di riflessione e di meditazione veicolando una determinata e definita visione del mondo. Come è stato più volte puntualizzato, inoltre, ogni carta geografica è una selezione degli elementi osservabili - operazione che viene condotta in base ai fini del produttore - recando seco specifiche prospettive ed interpretazioni²³. Infine, Dom Ford ha recentemente sostenuto come il movimento del videogiocatore all'interno dello spazio di gioco non sia separabile da un confronto con le

¹⁸ BROWN, Peter, *Il mondo tardo antico da Marco Aurelio a Maometto*, Torino, Giulio Einaudi, 2017, p. 141.

¹⁹ MADERNA, Andrea, *Total War: Attila e quel che gli ruota attorno*, in *IGN Italia*, 2015, URL: <<https://it.ign.com/total-war-attila-pc/91699/interview/total-war-attila-e-quel-che-gli-ruota-attorno>> [consultato il 16 gennaio 2021].

²⁰ *Total War: ATTILA - Official Announcement Trailer (Your World Will Burn)*, in You Tube, URL: <https://www.youtube.com/watch?v=HYBWG0ko0lM&list=PL7l8yJHLU_BGBHUNYCZc1IujbZDx_w0bW&index=17> [consultato il 30 marzo 2021].

²¹ ROWLAND, Thomas, «We Will Travel by Map: Maps as Narrative Spaces in Video Games and Medieval Texts», in KLINE, Daniel (ed.), *Digital Gaming Re-Imagines the Middle Ages*, New York-Abingdon, Routledge, 2014, pp. 189-201, pp. 191-192.

²² Per un breve studio della *mappa mundi* e della *imago mundi* che pone particolare attenzione alla forza persuasiva di queste due rappresentazioni, si confronti: VALLEGA, Adalberto, *Geografia Culturale, Luoghi, spazi, simboli*, Torino, Utet, 2003, pp. 116-120.

²³ CAMMAROSANO, Paolo, *Italia Medievale, Struttura e geografia delle fonti scritte*, Roma, Carocci editore, 2016, pp. 76-77; ROMBAI, Leonardo, *Geografia Storica dell'Italia, Ambienti, territori, paesaggi*, Milano, Le Monnier, 2017, pp. 19-21.

ideologie in questo contenute²⁴. L'enorme mappa di gioco in *Total War: Attila* potrebbe, quindi, recare con sé una specifica caratterizzazione realizzata col fine di trasmettere messaggi forti e persuasivi e di porsi quale spazio di riflessione.

Uno dei primi messaggi che esercita la propria influenza sul videogiocatore, non appena questi inizia la propria partita, è l'idea di una realtà profondamente urbanocentrica. Che scelga una fazione sita nel deserto più profondo oppure nelle foreste del Nord, il territorio circostante appare strutturato attorno alla rassicurante presenza di città. Il messaggio giunge ad essere tanto più forte se, rapidamente, si confronta la mappa di gioco di *Total War: Attila* con quella di altri titoli della medesima saga. In *Total War: Empire*²⁵ (2009) e in *Total War: Napoleon*²⁶ (2010), citandone solo due tra i molti, il territorio di gioco è certamente suddiviso tra città, cardini delle rispettive regioni, ma al di fuori di queste coesistono altri edifici e altri centri produttivi che possono avere sviluppi e funzioni differenti da quelli del centro urbano di riferimento. In *Total War: Attila* la città è invece il centro indiscusso di ogni attività: sia esso un monastero eremitico, una cava mineraria oppure un campo dedicato al pascolo degli animali, la realizzazione della struttura è interna alla città. Al di fuori di questa non vi è nulla. Tale specifica caratterizzazione, peculiare anche se già riscontrabile in *Total War: Rome II*²⁷ (2013), più che riferirsi alla struttura socio-economica del Tardo Antico, potrebbe relazionarsi alla fazione degli Unni.

Quest'ultima fazione in *Total War: Attila* è fautrice di un'innovativa meccanica di gioco: l'*orda*. Come dichiarato dalla *Creative Assembly*, gli Unni sono «sempre in movimento» e «in ogni momento puoi scegliere di accamparti in qualsiasi punto della mappa e il tuo esercito crea un piccolo accampamento nomade»²⁸. Questa caratterizzazione è evidentemente ricalcata sulla descrizione che Ammiano Marcellino, nel libro XXXI delle sue *Storie*, fa degli Unni. Egli scrive, infatti, come essi «non sono mai da nessun edificio ricoperti, ma fuggono le case come sepolcri» e che «ciascuno di quella gente cavalcando dì e notte quivi compra e vende, mangia e beve»²⁹. In *Total War: Attila*, gli Unni sono quindi l'unica fazione che non può mai stabilirsi definitivamente in un territorio. Altri popoli allo *start* del gioco sono in modalità *orda*, come i Goti o gli Alani, però a questi è consentito di sedentarizzarsi. Agli Unni, no.

Ecco allora che la mappa di gioco diviene lo spazio dove viene attuata una forte narrazione volta a delineare gli Unni come la personificazione di una totale alterità ed estraneità rispetto alle

²⁴ FORD, Dom, «“eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate”»: Affective Writing of Postcolonial History and Education in Civilization V», in *Game Studies*, 16, 2/2016, URL: < <http://gamestudies.org/1602/articles/ford> > [consultato il 30 marzo 2021].

²⁵ *Total War: Empire*, Regno Unito, Creative Assembly, SEGA, 2009.

²⁶ *Total War: Napoleon*, Regno Unito, Creative Assembly, SEGA, 2010.

²⁷ *Total War: Rome II*, Regno Unito, Creative Assembly, SEGA, 2013.

²⁸ MADERNA, Andrea, *op. cit.*

²⁹ *Le storie di Ammiano Marcellino*, in *Biblioteca storica di tutte le nazioni*, trad. it. AMBROSOLI, Francesco, FONTANA, Antonio (a cura di), Milano, 1829, XXXI.2, p. 367.

altre fazioni. L'ipotesi è ulteriormente rafforzata osservando cosa accade ad una città non appena viene conquistata dagli Unni: essa viene rasa al suolo, scomparendo dalla mappa di gioco³⁰.

Sopra si è però detto che l'azione del videogiatore può svilupparsi anche in mappe di dimensioni più limitate, dove è possibile condurre personalmente decisive battaglie. In queste egli schiera le unità della propria armata, controllandole singolarmente e in tempo reale. Ciò implica che l'esito dello scontro non sia determinato solo dalle statistiche dei soldati ma, in particolar modo, da un efficace coordinamento delle differenti unità e da un corretto sfruttamento del terreno.

3. Azione del videogiatore

Si è detto, tuttavia, che preliminarmente alla realizzazione degli *historical games* vi è spesso un ampio sforzo di ricerca storica al fine di rendere i più accurati possibili tali videogiochi³¹ mentre più volte è stato evidenziato come un approccio che si fermi unicamente alla descrizione del contenuto di un titolo videoludico possa fornire risultati limitati e talvolta superficiali³². Uno studio di questo tipo si potrebbe soffermare solo su di un numero ristretto di elementi, mancando quindi di evidenziare le possibilità che specificatamente il medium videoludico può offrire nel rapportarsi al passato. A ragione si è detto che i videogiochi sono un sistema co-costruito e attivato dall'azione del videogiatore³³, il quale stabilisce un forte *engagement* con lo spazio di gioco³⁴. L'interattività³⁵ è pertanto ciò che più caratterizza il medium videoludico, e che più lo contraddistingue rispetto agli altri, e l'importanza di tale aspetto ha spinto Henry Lowood ad

³⁰ Nel videogioco la rappresentazione degli Unni rispecchia l'immagine fornita dagli autori romani, i quali costituiscono le uniche fonti esistenti riguardo questo popolo nomade. Si veda: HEATHER, Peter, *L'impero e i barbari: le grandi migrazioni e la nascita dell'Europa*, Milano, Garzanti, 2019, pp. 283-298.

³¹ FORDHAM, Joseph, *op. cit.*, pp. 62-63.

³² PENATE DOMINGUEZ, Federico, *op. cit.*, p. 388. Angela Weisl e Kevin Stevens evidenziando gli aspetti di continuità e di alterazione esistenti tra la *Divina Commedia* e il videogioco *Dante's Inferno* (2010) giungono ad asserire che uno dei meriti di quest'ultimo sarebbe la capacità di dare vita ad un testo letterario, di intercettare un bacino di persone più elevato di quello raggiungibile dal testo dantesco e di ispirare nei videogiatori una certa curiosità per la *Commedia*: WEISL, Angela Jane, STEVENS, Kevin J., *The Middle Ages in the Depths of Hell: Pedagogical Possibility and the Past in Dante's Inferno*, in KLINE, Daniel (ed.), *Digital Gaming Re-Imagines the Middle Ages*, New York-Abingdon, Routledge, 2014, pp. 175-186, pp. 180-181. Similmente, Brian Rejack evidenziando l'autenticità del videogioco *Brother in Arms* (2005) afferma che un merito di questo sarebbe quello di fornire al videogiatore, strettamente in merito agli eventi proposti, un certo grado di conoscenza storica: REJACK, Brian, «Toward a Virtual Reenactment of History: Video Games and the Recreation of the Past», in *Rethinking History*, 11, 3/2007, pp. 411-425, p. 416.

³³ SQUIRE, Kurt D., JAN, Mingfong, MATTHEWS, James, et al., *Wherever you go, there you are: place-based augmented reality games for learning*, in SHELTON, Brett E., WILEY, David A., *The Design and Use of Simulation Computer Games in Education*, Rotterdam, Brill, 2007, pp. 273-304, pp. 267-268.

³⁴ OLDANI, Andrea, *Storia 4.0 Videogames & Public History*, in *PopHistory.it*, 2020, URL: < www.pophistory.it/popreview/storia-4-0-videogames-public-history/ > [consultato il 16 gennaio 2021].

³⁵ PENATE DOMINGUEZ, Federico, *op. cit.*, p. 389; ORTEGA, Stephen, COLLAGE, Simmons, *op. cit.*, p. 7; LOWOOD, Henry, *op. cit.*, p. 1.

affermare che questa sarebbe l'identità dei videogiochi stessi³⁶. Non il contenuto di un titolo ma l'interazione tra questo e il videogiocatore deve essere al centro dell'analisi³⁷.

La saga *Total War* offre quindi un mondo simulato³⁸ all'interno del quale è concesso un certo grado di manipolazione e di alterazione dello spazio di gioco; attività, queste, che rendono possibile lo sviluppo della partita. In questo tipo di videogiochi, la sperimentazione³⁹ è il modo col quale si conduce la propria azione: il contesto cambia infatti rapidamente obbligando il giocatore ad elaborare soluzioni originali col fine di adattarsi velocemente. Tuttavia, solo l'inganno delle industrie videoludiche induce l'idea che si possa avere il controllo totale dello spazio⁴⁰ di gioco mentre, come evidenziato da Adam Chapman, l'azione possibile viene limitata dalla *pressione strategica*, con l'effetto di spingere gli sviluppi della partita verso scenari non predeterminati ma sicuramente più probabili⁴¹. Nelle simulazioni esiste quindi un certo margine di incertezza che ha spinto molti lavori nella direzione di osservare le potenzialità di tali videogiochi per un approccio controfattuale⁴². Uno studio tentato in un numero più limitato di lavori è invece quello tendente ad evidenziare i limiti posti all'azione del videogiocatore e attraverso lo studio di questi ad osservare a quale tipo di approccio alla Storia essi inducano. Si è già detto come la componente *hardware* sia in parte responsabile per un certo grado di alterazione nell'esperienza di gioco⁴³ mentre, nello specifico, Martin Wainwright ha puntualizzato come i computer veicolino un approccio quantitativo⁴⁴. Per il titolo *Total War: Attila*, tuttavia, si potrebbero avanzare ulteriori interpretazioni.

³⁶ LOWOOD, Henry, *op. cit.*, p. 7. Secondo l'autore il *game* si collocherebbe tra l'interazione col testo, l'esperienza e la *performance*: è tale caratteristica fortemente dinamica che sarebbe peculiare dei *videogames*: LOWOOD, Henry, *op. cit.*, p. 1.

³⁷ SQUIRE, Kurt D., JAN, Mingfong, MATTHEWS, James, et al., *op. cit.*, p. 268.

³⁸ La simulazione può essere definita come una semplificazione dinamica, dove quindi è possibile l'alterazione di alcune variabili, di una situazione o di un processo del mondo reale. A tal proposito si veda: PETERSON, Rolf Daus, MILLER, Andrew Justin, FEDERKO, Sean Joseph, *The Same River Twice: Exploring Historical Representation and the Value of Simulation in the Total War, Civilization, and Patrician Franchises*, in *Playing with the Past. Digital games and the simulation of history*, cit., pp. 33-48, p. 37; MCCALL, Jeremiah, «Teaching History With Digital Historical Games: An Introduction to the Field and Best Practices», cit., p. 522.

³⁹ La sperimentazione postula un'ignoranza preliminare delle meccaniche di gioco. A tal proposito si veda: PETERSON, Rolf Daus, MILLER, Andrew Justin, FEDERKO, Sean Joseph, *op. cit.*, pp. 37-38.

⁴⁰ SIMONS, Jan, «Narrative, Games, and Theory», in *Games Studies*, 7, 1/2007, URL: < <http://gamestudies.org/0701/articles/simons> > [consultato il 28 maggio 2021]. Si veda anche J.F. Jiménez che individua i limiti del videogiocatore nella scrittura stessa del gioco e nelle capacità dell'Intelligenza Artificiale: JIMÉNEZ, Juan Francisco, «The Other Possible Past: Simulation of the Middle Ages in Video Games», in *Imago Temporis. Medium Aevum*, 5, 2011, pp. 299-340, p. 334.

⁴¹ Nella prospettiva dello studioso tale *pressione strategica* sarebbe data dalla difficoltà della partita e dalle condizioni di vittoria: CHAPMAN, Adam, *op. cit.*, p. 40.

⁴² *Ibidem*, p. 38.

⁴³ LOWOOD, Henry, *op. cit.*, p. 5.

⁴⁴ WAINWRIGHT, A. Martin, «Teaching Historical Theory through Video Games», in *The History Teacher*, 47, 4/2014, pp. 579-612, p. 584.

Dalle molte opzioni nelle relazioni diplomatiche, alla libera scelta offerta nello sviluppo delle tecnologie, ad una rapida osservazione il margine d'azione offerto al giocatore sembra molto esteso. Ben presto, tuttavia, la *pressione strategica* esercita la sua influenza: che si vogliano espandere i confini della propria fazione o difenderli, l'esercito è lo strumento peculiare della propria politica. Il suo miglioramento e il suo mantenimento divengono quindi punti di riferimento imprescindibili dell'azione strategica del giocatore. La ricchezza della singola fazione – assai importante poiché il finanziamento delle forze armate risulta essere la spesa primaria – è la risultante di un complesso insieme di elementi, i più significativi dei quali sono il livello di tassazione e il *surplus* commerciale. Quest'ultimo nello specifico, ma complessivamente entrambi i fattori, dipendono quindi dalla tipologia di edifici presenti in ogni città, i quali forniscono specifici bonus. Ad una prima osservazione, il parco edilizio modificabile dal giocatore appare assai esteso e diversificato: dai mercati alle zecche e dagli anfiteatri ai campi agrari, solo a titolo di esempio, l'idea che può delinearsi è quella di un grande sforzo volto a restituire l'ambiente urbano. Ad uno sguardo più acuto, tuttavia, si presentano altre considerazioni. Non solo tali edifici, con la loro realizzazione, apportano dei cambiamenti quantificabili e osservabili di turno in turno – punto sul quale non si insisterà dato che, come si è detto sopra, tale caratteristica è riconducibile alla specificità della componente *hardware* – ma sono divisi in un numero relativamente limitato di tipologie: militare, economica, religiosa. Certamente ve ne sono alcuni che si allontanano da questa categorizzazione, ma l'ossatura che viene fornita è chiara e ben definita. L'interazione con il mondo simulato avviene da una prospettiva verticistica ed elitaria⁴⁵ mentre l'approccio caldeggiato è quello economicista e la grande battaglia risulta essere l'elemento proposto come tornante decisivo di ogni sviluppo. Jeremiah McCall ha recentemente sostenuto che nello sviluppo della propria azione il videogiacatore riflette se stesso e, quindi, può sostituire i propri obiettivi a quelli indicati dagli sviluppatori⁴⁶. Il condizionamento che viene esercitato dal titolo è, tuttavia, assai pervasivo. Nel manuale d'istruzioni si può infatti leggere che «la vittoria e la gloria si ottengono solo tramite il dominio» e che «tutte le condizioni di vittoria hanno una cosa in comune: la conquista e il controllo del territorio»⁴⁷.

⁴⁵ È stato quindi sostenuto che il videogiacatore, avendo accesso ad una quantità di informazioni nettamente superiore rispetto a quella di ogni sua controparte storica, riveste una posizione quasi divina: MCCALL, Jeremiah, «Teaching History With Digital Historical Games: An Introduction to the Field and Best Practices», cit., p. 529; JIMÉNEZ, Juan Francisco, *op. cit.*, p. 300.

⁴⁶ MCCALL, Jeremiah, «The Historical Problem Space Framework: Games as a Historical Medium» in *Game Studies*, 20, 3/2020, URL: < <http://gamestudies.org/2003/articles/mccall> > [consultato il 26 maggio 2021]; MCCALL, Jeremiah, «Teaching History With Digital Historical Games: An Introduction to the Field and Best Practices», cit., p. 528.

⁴⁷ Manuale di istruzioni di *Total War: Attila*, 2015, p. 7.

4. *Total War: Attila* come strumento di esplorazione del passato

Dopo aver condotto una descrizione del titolo e aver osservato come si sviluppi l'azione all'interno del mondo di gioco, ora si analizzerà in che modo *Total War: Attila* possa essere utilizzato quale strumento di esplorazione del passato.

In *Total War: Attila* il videogiocatore, al fine di conoscere le funzioni di edifici e di unità storiche, può consultare l'Enciclopedia. Tuttavia, le informazioni che in tal modo vengono presentate dal titolo non sono corredate da apparati di note che consentano di dimostrare la loro validità e, pertanto, non possono essere validi strumenti di conoscenza storica. Una recente ricerca condotta su di un campione che si è dovuto confrontare con *Medal of Honor: Frontline*⁴⁸ (2002) ha, d'altronde, evidenziato come la maggior parte del pubblico che si avvicina ad un *historical game*, sottolineando le esigenze del mercato e quelle connesse al divertimento da parte delle industrie videoludiche, non ritiene che tali giochi possano restituire informazioni storicamente accurate⁴⁹. Tuttavia, si è sottolineata l'esigenza di valorizzare le differenze che i diversi media offrono nell'*engagement* con la storia⁵⁰ ed è stata evidenziata, nello strumento videoludico, l'importanza che riveste l'intervento del videogiocatore. Questo dovrebbe essere centrale in uno studio che osservi *Total War: Attila* quale strumento di esplorazione del passato.

Si è detto come sin dalla prima azione che il videogiocatore compie vi sia un discostamento sostanziale dalla narrazione storica⁵¹. La capacità di scelta che viene offerta al videogiocatore consente l'elaborazione di narrazioni alternative rispetto a quelle storicamente accadute, e la possibilità di rigiocare più volte una stessa partita, saggiando quindi i diversi percorsi possibili, rende i titoli della serie *Total War* ottimali come materiale per un approccio controfattuale⁵². Nel manuale di istruzioni di *Total War: Empire*, infatti, si può leggere: «sarai tu a decidere la strategia da adottare per sviluppare ed espandere il tuo impero»⁵³. In maniera ancor più netta, quello di *Total War: Napoleon* riporta che «tocca a te riscrivere la storia»⁵⁴ mentre in quello di *Total War: Attila* si può constatare che: «puoi scegliere di guidare Roma verso la ripresa della sua grandezza o

⁴⁸ *Medal of Honor: Frontline*, USA, EA Games, EA Games, 2002.

⁴⁹ O'NEILL, Kevin, FEENSTRA, Bill, *op. cit.*

⁵⁰ Si veda la nota 4.

⁵¹ PETERSON, Rolf Daus, MILLER, Andrew Justin, FEDERKO, Sean Joseph, *op. cit.*, p. 38.

⁵² MCCALL, Jeremiah, «Teaching History With Digital Historical Games: An Introduction to the Field and Best Practices», *cit.*, pp. 524-525. Ad esempio Martin Wainwright, saggiando tale possibilità e giocando *Total War: Empire*, con la fazione dei Maratha è riuscito ad ingaggiare nei Caraibi una guerra navale contro la Spagna: WAINWRIGHT, A. Martin, *op. cit.*, pp. 587-588. Un altro esempio è quello dello storico Niall Ferguson il quale riteneva che se Hitler fosse stato affrontato prima dall'Impero Britannico ciò sarebbe stato vantaggioso per gli Alleati: una partita al videogame *Making History: the calm and the storm* lo ha fatto ricredere. L'episodio è riportato in: CHAPMAN, Adam, *op. cit.*, p. 237.

⁵³ Manuale di istruzioni di *Empire: Total War*, 2009, p. 2.

⁵⁴ Manuale di istruzioni di *Napoleon: Total War*, 2010, p. 2.

combatte-la nonostante la sua grandezza. Spetta a te lasciare il segno [...]»⁵⁵. Se l'intento è comune, in *Total War: Attila* una specifica scelta di caratterizzazione del titolo rende l'approccio controfattuale ancora più ricco e variegato. In *Age of Charlemagne*, dlc di *Total War: Attila*, nello sviluppo di una partita al videogiocatore viene richiesto di adottare scelte nette che influenzano in maniera decisiva il corso degli eventi. Se il videogiocatore guida la fazione dei Longobardi nel 773 Papa Adriano I, in ottemperanza alla Donazione di Pipino, gli chiederà di cedergli la regione di Ravenna (imm. 1). Se la richiesta dovesse essere rifiutata, il pontefice si rivolgerà a Carlo Magno che chiederà nuovamente la cessione della città (imm. 2). Se dovesse giungere un nuovo rifiuto, Carlo Magno dichiarerà guerra al regno dei Longobardi (imm. 3). Similmente, scegliendo invece la fazione del re Offa, al videogiocatore verrà richiesto se lasciare o meno che Alcuino da York abbandoni il regno per raggiungere la corte di Carlo Magno. Entrambe le scelte influenzano il successivo sviluppo della propria partita. Alcune delle possibilità offerte al videogiocatore, quindi, risultano essere prossime rispetto a quelle che la propria controparte storica ebbe a disposizione⁵⁶.



Imm.1. La richiesta di cessione di Ravenna. Le catture schermo sono state realizzate da Lorenzo De Marchi nel corso di una sessione di gioco.

⁵⁵ Manuale di istruzioni di *Total War: Attila*, 2015 p. 2. Per le motivazioni che possono attirare l'interesse per le guide si veda: JIMÉNEZ, Juan, Francisco, *op. cit.*, p. 314.

⁵⁶ MCCALL, Jeremiah, «Teaching History With Digital Historical Games: An Introduction to the Field and Best Practices», *cit.*, p. 524.



Imm.2. Una nuova richiesta di cessione di Ravenna da parte del pontefice.



Imm.3. La dichiarazione di guerra.

Come si può intuire, per questo utilizzo, il videogioco non può porsi in maniera autonoma quale strumento di esplorazione del passato⁵⁷. Jan Simons ha definito la storia controfattuale

⁵⁷ Matteo Bittanti, efficacemente, ha dichiarato: «il gioco rappresenta dunque non un punto di arrivo o, peggio, un'esperienza fine a se stessa, ma un punto di partenza»: RAVARINO, Ilaria, BITTANTI, Matteo,

come la possibilità di osservare le conseguenze di scelte alternative, rispetto a quelle storicamente adottate, eseguite dai decisori del passato⁵⁸. Al centro di un tale utilizzo del videogioco, quindi, vi dovrebbe essere l'integrazione con altre tipologie di fonti col fine di comprendere al meglio gli scenari controfattuali proposti. Un costante confronto con altre fonti risulta efficace, anche, per un movimento critico all'interno del mondo di gioco. Il fine del titolo è certamente quello di ricreare il mondo del passato – nella guida si può leggere che «il sistema politico interno ricrea lo scontro di personalità e di ego»⁵⁹ – ma, come simulazione, tiene con questo un rapporto di verosimiglianza e di semplificazione⁶⁰. L'integrazione con le fonti letterarie consente quindi di apprezzare le continuità, e di osservare le devianze, rispetto al mondo storico.

5. *Total War: Attila* in un discorso di Public History: la pratica del modding

Dopo aver condotto una descrizione del titolo e aver osservato in che modo *Total War: Attila* possa essere utilizzato quale strumento di esplorazione del passato, ora si analizzerà secondo quali modalità il videogioco si possa inserire in un discorso di *Public History*. È stato affermato che la dimensione internazionale della *Public History* non ne consente la formulazione di una definizione univoca e generale, ma al centro della disciplina si situano l'autorevolezza della figura del *Public Historian* e il contatto che questi riesce ad instaurare con diversi pubblici⁶¹. Chiara Moroni ha recentemente affermato che la *Public History* consente la rivalutazione «della funzione sociale dello storico che viene posto di nuovo al centro della comunità “nella” quale e soprattutto “con” la quale riflettere di storia»⁶². In merito alla *Digital Public History*, al fare storia in rete, Serge Noiret ha invece evidenziato come uno degli aspetti più rilevanti di tale pratica sia «l'utilizzo di

«Intervista: Storia & Videogames:Disc(conessioni)», in *Ludologica*, 2012, URL: < <https://www.ludologica.com/2012/08/intervista-storia-e-videogiochi.html> > [consultato il 16 gennaio 2021]; MCCALL, Jeremiah, «Teaching History With Digital Historical Games: An Introduction to the Field and Best Practices», cit., p. 527.

⁵⁸ SIMONS, Jan, *op. cit.* Dopo aver argomentato l'affidabilità dei giudizi controfattuali basati su dichiarazioni causali, M. Bunzl ha sottolineato l'efficacia dell'approccio controfattuale al fine di osservare quali cambiamenti negli antecedenti avrebbero consentito il medesimo sviluppo storico: BUNZL, Martin, «Counterfactual History: A User's Guide», in *The American Historical Review*, 109, 3/2004, pp. 845-858, pp. 857-858.

⁵⁹ Manuale di istruzioni di *Total War: Attila*, 2015, p. 8.

⁶⁰ MCCALL, Jeremiah, «Teaching History With Digital Historical Games: An Introduction to the Field and Best Practices», cit., p. 522.

⁶¹ MORONI, Chiara, «La narrazione storica come strumento scientifico e creativo della Public History», in *Officina della Storia*, 22, 2018, URL: < <https://www.officinadellastoria.eu/it/2018/03/28/la-narrazione-storica-come-strumento-scientifico-e-creativo-della-public-history/> > [consultato il 26 maggio 2021].

⁶² *Ibidem*.

contenuti generati dagli utenti»⁶³. In questa sede, quindi, si vuole osservare il punto di contatto tra titolo originale e comunità di videogiocatori nel momento in cui quest'ultima vuole apportarvi modifiche. Sarà qui analizzata la pratica del *modding*.

Fenomeno definito da Henry Lowood il più significativo *trend* degli ultimi anni⁶⁴, si è sostenuto che il termine *mod* sia di difficile definizione. Generalmente è possibile affermare che le *mods* siano delle modifiche, minime o considerevoli, effettuate su di un titolo ed elaborate dalle comunità di videogiocatori⁶⁵. Nella maggior parte dei casi esse sono gratuite, rendendole quindi dei *derivative works* ossia «a work based on or derived from one or more already existing works»⁶⁶. In tali occasioni gli enti che possiedono i diritti del gioco originale ne risultano tutelati⁶⁷. Col fine di definire con maggiore precisione il termine *mods*, David N. Nieborg ha evidenziato la necessità di insistere su «chi» le produca piuttosto che su «che cosa» venga modificato⁶⁸. Esse sono il prodotto della decentralizzazione dell'innovazione; una parte di quest'ultima viene pertanto a collocarsi nello spazio compreso tra il produttore e il consumatore⁶⁹. L'utente non è più solo il punto di arrivo di un prodotto finito ma diviene egli stesso partecipe del processo di continua alterazione del titolo originale⁷⁰. Adam Chapman, infatti, ha evidenziato come attraverso la pratica del *modding* il pubblico fuoriesce dal tipico ruolo di fruitore di un prodotto definito per assumere una posizione prossima a quella degli sviluppatori⁷¹.

Nella possibilità di modificare un titolo originale, centrale è l'atteggiamento assunto dalle case produttrici. Queste possono favorire il *modding* in diversi modi: possono rendere facilmente

⁶³ NOIRET, Serge, *Homo Digitalis*, in PACI, Deborah (a cura di), *La storia in digitale. Teorie e metodologie*, Milano, Edizioni Unicopli, 2019, pp. 9-18, p. 17.

⁶⁴ LOWOOD, Henry, *op. cit.*, p. 1.

⁶⁵ CHAMPION, Erik, *Introduction: Mod Mod Glorious Mod*, in CHAMPION, Erik (ed.), *Game Mods: Design, Theory and Criticism*, Dartmouth, ETC Press, 2012, pp. 11-25, pp. 11-12; DEY, Tapajit, MASSENGILL, Jacob Logan, MOCKUS, Audris, *Analysis of Popularity of Game Mods: A Case Study*, in *CHI PLAY'16 Extended Abstracts*, Austin, USA, 2016, pp. 133-139, p. 133. Per uno studio che evidenzia le problematiche legali connesse al *modding*, ovvero del copyright delle industrie videoludiche rispetto ai titoli originali e del fair use delle *mods*, si cfr: WALLACE, Ryan, «Modding: Amateur Authorship and How the Video Game Industry is Actually Getting It Right» in *BYU Law Review*, 1, 7/2014, pp. 219-256.

⁶⁶ «Copyright in Derivative Works and Compilations», in *U.S. Copyright Office*, circolare 14, 2020, pp. 1-4, p. 1.

⁶⁷ WALLACE, Ryan, *op. cit.*, p.254.

⁶⁸ NIEBORG, B. David, «Am I Mod or Not? An analysis of First Person Shooter modification culture», in *Gamespace*, 2005, URL: < http://gamespace.nl/content/DBNieborg2005_CreativeGamers.pdf > [consultato il 29 marzo 2021].

⁶⁹ «Spare the mod: in support of total-conversion modified video games», in *Harvard Law Review*, 125, 3/2012, pp. 789-810, p. 797; NIEBORG, B. David, VAN DER GRAAF, Shenja, «The mod industries? The industrial logic of non-market game production», in *European Journal of Cultural Studies*, 11, 2/2008, pp. 177-195, p. 178.

⁷⁰ NIEBORG, B. David, VAN DER GRAAF, Shenja, *op. cit.*, p. 185; SIHVONEN, Tanja, *Players Unleashed! Modding the Sims and the Culture of Gaming*, Amsterdam University Press, 2011, p. 37.

⁷¹ CHAPMAN, Adam, *op. cit.*, pp. 38-39. Il concetto è stato formulato anche in: CHRISTIANSEN, Peter, *Between a Mod and a Hard Place in Game Mods: Design, Theory and Criticism*, cit., p. 31. Inoltre, Olli Sotamaa acutamente sostiene che con le *mod* il confine tra *gamers* e *game designers* diviene più sfumato e meno definito: SOTAMAA, Olli, «Computer Game Modding, Intermediality and Participatory Culture», in *New Media*, 2003, pp. 1-19, p. 2.

accessibili i file di gioco⁷², mettere a disposizione alcuni *editor* appositamente creati per modificare il gioco⁷³ oppure ridurre le restrizioni previste dall'EULA (End User License Agreement)⁷⁴. Altri sono, però, i modi per incentivare ulteriormente la creazione di contenuti da parte della *community* di videogiocatori; la piattaforma *Steam*, ad esempio, mette a disposizione un apposito spazio dove gli utenti possono caricare o scaricare *mods*: il *steam workshop*⁷⁵.

Per quanto concerne *Creative Assembly*, casa produttrice di *Total War: Attila*, essa incentiva la creazione di *mods* pubblicando *modding tools* ufficiali per numerosi suoi titoli, compreso il caso in esame⁷⁶.

Walt Scacchi ha recentemente affermato che le *mods* più comuni sono le *game conversion*, alterazioni di una o più componenti del titolo originale⁷⁷. Quelle di *Total War: Attila* non fanno eccezione. Delle oltre 3.000 *mods* presenti su *Steam*, un considerevole numero ha il determinato scopo di apportare cambiamenti grafici o di modificare alcune meccaniche di gioco. La *GBJ Blood Mod Attila: The Original*, ad esempio, consente l'aggiunta permanente, apprezzabile durante lo svolgimento delle battaglie, di *texture* di sangue. La *Imperium Diplomatic Effects Reduced*, invece, diminuisce la penalità diplomatica conseguente all'aumento del proprio *Imperium* mentre la *No more rain and fog during the battle* elimina la possibilità di pioggia o nebbia durante lo svolgimento delle battaglie.

Riconducibili alle *game conversion*, tuttavia, vi sono alcune *mods* che maggiormente interessano la specificità degli *historical games*, trattando il rapporto con la storia. Tale legame si può manifestare attraverso la volontà, da parte dell'utenza, di accrescere l'accuratezza storica del titolo originale. In merito a *Total War: Attila* tale scopo è perseguito, ad esempio, dalla *Sassanid*

⁷² SIHVONEN, Tanja, *op. cit.*, p. 15; POSTIGO, Hector «Modding to the Big Leagues: Exploring the Space Between Modders and the Game Industry» in *First Monday*, 15, 5/2010, URL: < <https://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/2972/2530> > [consultato il 28 marzo 2021].

⁷³ PORETSKI, Lev, ARAZI, Ofer, *Placing Value on Community Co-Creations: A Study of Video Game 'Modding' Community*, Portland, CSCW, 2017, pp. 480-491; POSTIGO, Hector, *op. cit.*

⁷⁴ *Ibidem.*

⁷⁵ KÜCKLICH, Julian «Precarious Playbour: Modders and the Digital Games Industry» in *The Fibreculture Journal*, 5, 2005, URL: < <https://five.fibreculturejournal.org/fcj-025-precious-playbour-modders-and-the-digital-games-industry/?version=meter+at+null&module=meter-Links&pgtype=Blogs&contentId=&mediaId=&referrer=&priority=true&action=click&contentCollection=meter-links-click> > [consultato il 28 marzo 2021].

⁷⁶ FRANCHINI, Alex «Pubblicati i *mod tools* ufficiali per *Total War: Attila*», in *EUROGAMER.it*, URL: < <https://www.eurogamer.it/articles/2015-04-30-news-videogiochi-pubblicati-i-mod-tools-ufficiali-per-total-war-attila> > [consultato il 29 marzo 2021]. Riguardo a ciò è stato pubblicato anche un *trailer* sulla piattaforma di *You Tube*, URL: < <https://www.youtube.com/watch?v=JMqKmTYlpv8> > [consultato il 29 marzo 2021].

⁷⁷ SCACCHI, Walt, «Modding as an Open Source Approach to Extending Computer Game Systems», in *Institute for Software Research and Center for Computer Games and Virtual Worlds University of California*, 3, 3/2011, pp. 62-74, p. 67.

Empire Historical Reskin and Recolor che lo raggiunge compiendo un ampio *reskin*⁷⁸ delle unità persiane. Lo stesso fine è conseguito per quelle dell'Impero Romano d'Occidente con la *Agrez Historical Western Rome*.

In altre occasioni, invece, la comunità di videogiocatori modifica ampie sezioni del titolo originale con l'obiettivo di esplorare altre epoche del passato. Con la *Ancient Empires*, ad esempio, il videogiocatore viene proiettato all'epoca della seconda guerra punica mentre la *The First Triumvirate* modifica il mondo di gioco col fine di simulare l'Europa del 58 A.C. La *Medieval Kingdoms 1212 A.D.*, infine, consente di giocare nell'Europa medievale di inizio Duecento.

Se questa breve rassegna di *mods* delinea la diversità degli interventi che più comunemente sono condotti, essa però non consente di osservare le potenzialità, come anche le criticità, della pratica del *modding*. Tali caratteristiche, in questa sede, si vogliono individuare attraverso l'analisi di un caso studio: quello della *mod Medieval Kingdoms 1212 A.D.*

Scacchi ha evidenziato come una delle principali caratteristiche del *modding*, quando concerne la modificazione di ampie sezioni del gioco originale, sia lo sviluppo negli utenti coinvolti della capacità di lavorare in estesi gruppi. La realizzazione della *Medieval Kingdom 1212 A.D.* ha infatti visto il coinvolgimento di 23 sviluppatori. Nei casi come quello in esame, però, i *modders* non agiscono quasi mai in maniera del tutto autonoma.

Il 20 gennaio 2016 il *modder* Jan_Boruta nel forum *Total War Center* condivise le prime mappe della *mod* di *Medieval Kingdoms 1212 A.D.* accompagnando il post con una dichiarazione programmatica. Lo sviluppatore scrisse che il fine della discussione appena apertasi sarebbe stato quello di «documentare la ricerca e il futuro sviluppo della mappa della campagna» e di «aggregare e discutere i *feedback*, i suggerimenti e gli studi effettuati al di fuori del team di sviluppo»⁷⁹. La creazione della *mod* diviene quindi un processo condiviso e interattivo dove l'utenza, comunicando direttamente con gli sviluppatori, può influire sul risultato finale⁸⁰. Tale caratteristica, d'altronde, è comune alle *mods* che intendono apportare una notevole varietà di cambiamenti al titolo originale. Il 18 giugno 2018 Sheridan, sviluppatore della *Ancient Empire*, scrisse su *Total War Center* un post simile a quello appena visto. In tale occasione dichiarò che ogni membro della comunità avrebbe dovuto «discutere le proprie idee per la *mod*, evidenziare le critiche e individuare soluzioni per migliorare le fazioni» che più si amino⁸¹. Il nodo che ora si

⁷⁸ Con «reskin» si intende un cambiamento estetico di alcuni modelli di gioco, senza che ciò ne influenzi le meccaniche di *gameplay*. Per una definizione si veda: *Skins & Skin Betting*, in VG (*Video Games*), URL: < <https://www.videogames.org.au/skin-betting/> > [consultato il 12 maggio 2021].

⁷⁹ *Total War Center*, URL: < <https://www.twcenter.net/forums/showthread.php?707162-Medieval-Kingdoms-Total-War-Campaign-Map-Master-Thread> > [consultato il 29 marzo 2021]. Trad. it. di Gian Luca Gonzato.

⁸⁰ EL-NASR, Magi Seif, SMITH, Brian K «Learning Through Game Modding», in *ACM Computer Entertainment*, 4, 1/2006, pp. 1-20, p. 9.

⁸¹ *Total War Center*, URL: < <https://www.twcenter.net/forums/showthread.php?785791-Feedback-Suggestions-amp-Improvements-thread> > [consultato il 29 marzo 2021]. Trad. it. di Gian Luca Gonzato.

pone, quindi, è quello di comprendere da che fini e secondo quali modalità siano mossi i suggerimenti che in tali spazi vengono caldeggiati.

Lo scopo è certamente quello di rendere le *mods* quanto più storicamente accurate. Per la *Medieval Kingdoms 1212 A.D.*⁸², ciò può essere colto dall'osservazione di due casi. Il 30 gennaio 2017 lo sviluppatore *The_Fawn_Rescuer* condivise gli ultimi aggiornamenti apportati alla fazione della Contea di Tolosa, uno dei quali consistette nella creazione di unità catare interamente rivestite di armature nere. Pochi giorni dopo l'utente *Sarcasm_pt* evidenziò come non esistano fonti a supporto di una tale caratterizzazione e, dopo una lunga discussione e a distanza di tempo, lo sviluppatore *Banskje 100* intervenne promettendo che in futuro le unità «fantastiche» sarebbero state rimosse⁸³. Similmente, il 3 febbraio 2016 il *modder* *Slytacular* condivise nel *forum* alcune immagini di unità svedesi, sulle quali stava lavorando. Lo sviluppatore asserì che poche erano le infomazioni che era riuscito a reperire in merito alla cavalleria svedese di inizio Duecento e per tale motivo, volendo fornire alla fazione delle unità uniche, scelse di realizzare dei reggimenti di cavalleria molto pesante. Dopo le molte criticità evidenziate dalla comunità in merito ad una scelta del genere, tuttavia, il *modder* decise di alleggerire l'armatura di cui erano fornite queste unità⁸⁴.

Un'analisi strettamente qualitativa, tuttavia, non potrebbe fornire un'osservazione complessiva del forum e di come siano argomentati i suggerimenti diretti agli sviluppatori. Qui di seguito, quindi, saranno proposti i risultati di uno studio quantitativo di tale forum. Lo spoglio delle discussioni è stato effettuato con lo scopo di osservare su quali basi siano condotti i suggerimenti proposti ai *modders*. Nella ricerca non rientrano gli scambi tra utenti, sviluppati a partire da un dato argomento, e non è stato valutato quali specifiche osservazioni abbiano prodotto un effettivo cambiamento della *mod*. Su un campione di 192 suggerimenti il 32% (61) è argomentato facendo affidamento a fonti primarie, a bibliografia secondaria oppure a siti specializzati. Il 6% (12) poggia le proprie osservazioni su *Wikipedia* mentre il 62% (119) non le supporta con nessun tipo di fonte. Lo spoglio dimostra quindi che, anche se la maggior parte dei suggerimenti è condotta senza fare affidamento a nessun tipo di fonte, una parte considerevole poggia le proprie argomentazioni su basi autorevoli.

⁸² *Total War Centre*, URL: < [https://www.twcenter.net/forums/forumdisplay.php?1767-Medieval-Kingdoms-Total-War-\(MKTW\)](https://www.twcenter.net/forums/forumdisplay.php?1767-Medieval-Kingdoms-Total-War-(MKTW)) > [consultato il 28 maggio 2021].

⁸³ La vicenda può essere seguita da p. 4 a p. 5 in *Total War Center*, URL: < <https://www.twcenter.net/forums/showthread.php?740607-Medieval-Kingdoms-Total-War-The-County-of-Toulouse/page4> > [consultato il 29 marzo 2021].

⁸⁴ . La vicenda può essere seguita da p. 1 a p. 2 in *Total War Center*, URL: < <https://www.twcenter.net/forums/showthread.php?708521-Medieval-Kingdoms-Total-War-Kingdom-of-Sweden> > [consultato il 29 marzo 2021].

Conclusioni

Come è stato osservato, il videogioco è un testo sul quale è possibile sviluppare diverse analisi su diversi livelli. Uno di questi consiste nella descrizione del titolo. In questa sede, ad esempio, osservando la mappa di gioco si è argomentato come questa possa porsi quale spazio di riflessione dove messaggi persuasivi influenzano il videogiocatore. Mettendo al centro dello studio l'interattività, invece, si è individuato a che tipo di approccio alla storia inducano i titoli della saga *Total War*. Infine, si è osservato in che modo *Total War: Attila* possa essere utilizzato quale strumento di esplorazione del passato.

La pratica del *modding*, come è stato argomentato, consente però di allargare l'analisi fuoriuscendo dallo studio di un singolo titolo. Se la *mod* elaborata è complessa, ciò consente la formazione di uno spazio dove l'utenza comunica e interagisce con l'intento di prendere parte alla modificazione del titolo originale. Quando questo è un *historical game*, quindi, la manipolazione e l'alterazione del contenuto coinvolge attivamente il rapporto che gli utenti hanno con la storia. I forum dove si discutono le modifiche delle *mods* divengono pertanto un osservatorio privilegiato dal quale è possibile analizzare il dispiegarsi di diverse dinamiche. Si delinea la necessità, quindi, di allargare l'analisi a più *mods* di differenti titoli col fine di elaborare dei modelli che possano avere una validità generale.

GLI AUTORI

Gian Luca GONZATO nel 2015 ha conseguito la maturità scientifica presso il liceo Nicolò Tron di Schio. Successivamente, nel 2018, si è laureato in Storia presso l'Università Ca'Foscari di Venezia. Nello stesso ateneo ha proseguito gli studi specializzandosi in Storia Medievale. Nel 2020 ha conseguito il titolo magistrale discutendo una tesi dove ha analizzato l'identità romano-gota del regime di Teodorico.

URL: < <http://www.studistorici.com/progett/autori/#Gonzato> >

Lorenzo DE MARCHI ha ottenuto il diploma di maturità in Scienze Umane, presso il Liceo Statale Luigi Stefanini di Mestre durante il 2015. Ha poi conseguito una Laurea in Storia presso l'ateneo dell'Università Ca' Foscari di Venezia nel 2018. Nella medesima Università, ha acquisito la Laurea Magistrale in Storia dal Medioevo all'età Contemporanea nel 2020.

URL: < <http://www.studistorici.com/progett/autori/#DeMarchi> >