



Diacronie
Studi di Storia Contemporanea

56, 4/2023
Miscellaneo

“It made me feel like I was there”. AARs di historical game: quale tipo di storia?

Gian Luca GONZATO, Edoardo FURIESI

Per citare questo articolo:

GONZATO, Gian Luca, FURIESI, Edoardo, «“It made me feel like I was there”. AARs di historical game: quale tipo di storia?», *Diacronie. Studi di Storia Contemporanea*, 56, 4/2023, 29/12/2023,

URL: < http://www.studistorici.com/2023/12/29/gonzato_furiesi_numero_56/ >

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 – Deborah Paci – Jean-Paul Pellegrinetti – Mateus Henrique de Faria Pereira – Spyridon Ploumidis – Wilko Graf Von Hardenberg

Comitato di redazione: Jacopo Bassi – Roberta Biasillo – Luca Bufarale – Alice Ciulla – Federico Creatini – Andreza Santos Cruz Maynard – Emanuela Miniati – Gabriele Montalbano – Çiğdem Oğuz – Mariangela Palmieri – Fausto Pietrancosta – Elisa Rossi – Giovanni Savino – Elisa Tizzoni – Matteo Tomasoni – Luca Zuccolo



Diritti: gli articoli di *Diacronie. Studi di Storia Contemporanea* sono pubblicati sotto licenza Creative Commons 4.0. 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.

5/ “It made me feel like I was there”. AARs di historical game: quale tipo di storia?

Gian Luca GONZATO, Edoardo FURIESI

ABSTRACT: Delle attività che si originano nel post game di historical game, la scrittura di AARs è stata relativamente poco studiata. Gli AARs (After Action Reports) sono testi che gli utenti scrivono rielaborando le proprie esperienze di gioco e che, quando si riferiscono ad historical game, possono condurre ad inediti spazi dove è possibile comprendere come la storia circoli e venga utilizzata all'interno di alcune community online. Analizzando 47 AARs del videogame Total War: Rome II, e presenti sul sito Total War Center, il presente studio intende fare maggiore luce su questa pratica. In particolare, indagherà in che modo gli utenti esplorino il passato attraverso la scrittura di tali testi e si soffermerà sulle principali problematiche che la pratica pone per un ingaggio critico con la storia.

ABSTRACT: Of the activities that originate in the historical game postgame, the writing of AARs has been relatively little studied. AARs (After Action Reports) are texts that users write reworking their game experiences, and when they relate to historical games, they can lead to unprecedented spaces where it is possible to understand how history circulates and is used within some online communities. By analyzing 47 AARs from the video game Total War: Rome II, and found on the Total War Center site, the present study aims to shed more light on this practice. In particular, it will investigate how users explore the past through the writing of such texts and address the main issues the practice poses for critical engagement with history.

Nel 2016 Nick Webber ha sottolineato la necessità di prestare più attenzione alle attività che si originano all'interno delle comunità di giocatori¹ e, recentemente, si è sostenuto che il *gameplay* possa continuare anche dopo la fine dell'esperienza condotta *in game* su *forum*, *blog*, canali *Twitch* o *YouTube*². Però, quando tali interazioni si realizzano attorno ad un *historical game*³ si possono

¹ WEBBER, Nick, «Public History, Game Communities and Historical Knowledge» in *Proceedings of Playing with History. DiGRA/FDG Workshop on Playing with history: Games, antiquity and history*, 2016, p. 1, URL: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/WEBBER_PWH1B_1AUG_LT1.pdf> [consultato il 13 febbraio 2023]. Già nel 2006 si è affermato che «Its potential [of game studies] lies in critical engagement with games as symptoms of and impacts on society and culture». LOWOOD, Henry, «Game Studies Now, History of Science Then» in *Games and Culture*, 1, 1/2006, pp. 78-82, p. 81.

² HOUGHTON, Robert, «World, Structure and Play: A Framework for Games as Historical Research Outputs, Tools, and Processes», in *Práticas da História*, 7, 2018, pp. 11-43, p. 20.

³ Ovvero «those games that in some way represent the past or relate to discourses about it»: CHAPMAN, Adam, FOKA, Anna, WESTIN, Jonathan, «Introduction: what is historical game studies?» in *Rethinking*

aprire spazi per comprendere come e per quali finalità il passato circola all'interno di alcune comunità⁴. Il presente studio intende riflettere su di un'attività condotta dai giocatori nell'*off game* che ha però ricevuto ancora poca attenzione: la scrittura di AARs.

Gli AARs sono resoconti dettagliati di sessioni di gioco, che gli utenti possono condividere su *forum* dedicati ai relativi titoli⁵. I primi AARs hanno avuto un'origine militare⁶ ma, attualmente, la scrittura di resoconti è adottata anche dai giocatori per riferire agli altri utenti delle loro partite. Sebbene la maggior parte degli AARs sia compresa tra i seguenti estremi, esistono due tipologie di resoconti: *strategic*, o *analytical*, e *literary*.

I primi si focalizzano sulle azioni intraprese dagli utenti, sulle strategie adottate e sulle meccaniche di gioco, mentre nei secondi gli autori creano dei personaggi e ne seguono le vicende⁷. Quindi, per lo più gli AARs non presentano un collegamento con la storia fattuale ma utilizzano gli scenari di gioco come punto di partenza per creare racconti⁸. La scrittura di tali testi è, dunque, il risultato di un'autorità condivisa dove l'attività condotta *in game* viene rinegoziata ed utilizzata dagli utenti per crearvi storie⁹. Recentemente, Vera Lakmaker nella tesi *After-Action Reports in Europa Universalis IV* ha indagato le modalità attraverso cui l'esperienza maturata dai giocatori *in game* sia continuata nei testi da loro prodotti¹⁰. Il presente studio intende, invece, riflettere sulle peculiarità di ingaggio col passato, rispetto ad altre pratiche che si sviluppano nell'*off game*, che la scrittura di AARs può fornire agli utenti. Una prospettiva simile ha d'altronde consentito a Tom Apperley di individuare gli AARs come spazio in cui i giocatori legittimano o criticano il corso delle loro partite, comparandolo con quanto è accaduto storicamente¹¹.

History. The Journal of Theory and Practice, 21, 3/2017, pp. 358-371, p. 358.

⁴ Recentemente si è detto che «The game, its players, and the resources they create form an affinity space are a non-hierarchical, shared space of common interest and knowledge» e si è dimostrato che tali *affinity space* possono essere oggetto di studio di *Public History*: HARTMAN, Abbie, TULLOCH, Rowan, YOUNG, Helen, «Video Games as Public History: Archives, Empathy and Affinity», in *Game Studies*, 21, 4/2021, URL: < https://gamestudies.org/2104/articles/hartman_tulloch_young > [consultato il 13 febbraio 2023]. Per una prospettiva che vede gli *historical game* come una forma di *Public History* si segnala: MCCALL, Jeremiah, «Playing with the past: history and video games (and why it might matter)», in *Journal of Geek Studies*, 6, 1/2019, pp. 29-48, pp. 29-30.

⁵ DROSTE, Stefan, *After Action Reports – Zur Narrativierung des Strategiespielens in Militar und Gesellschaft in der Frühen Neuzeit*, Potsdam, Universitätsverlag Potsdam, 20, 2016, pp. 53-81, p. 55.

⁶ *Ibidem*, p. 56.

⁷ BEAVERS, Sian, *The Informal Learning of History with Digital Games*, Tesi di dottorato in Filosofia, Institute of Educational Technology. The Open University, 2019, pp. 49-50.

⁸ LOBAN, Rhett, «“I never asked for it, but I got it and now I feel that my knowledge about history is even greater!”: play, encounter and research in *Europa Universalis IV*», in *Journal of Games Criticism*, 5, 1/2022, pp. 1-30, p. 7, URL: < <http://gamescriticism.org/articles/loban-5-1> > [consultato il 13 febbraio 2022].

⁹ Sul gioco come attività data dal *reading e doing* con un determinato titolo si veda: CHAPMAN, Adam, *Digital Games as History. How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*, New York, Routledge, 2016, pp. 31-32.

¹⁰ LAKMAKER, Vera, *After-Action Reports in Europa Universalis IV. How do AARs represent the past?*, tesi di Master in Global History and International Relations, Erasmus University Rotterdam, 2021.

¹¹ APPERLEY, Tom, *Modding the Historians' Code: Historical Verisimilitude and the Counterfactual Imagination*, in KAPEL, Matthew Wilhelm, ELLIOTT, Andrew B. R. (eds.), *Playing with the Past. Digital games and the simulation*,

1. Obiettivi dello studio

Per affrontare l’oggetto della ricerca, si risponderà alla seguente domanda: che tipo di ingaggio col passato è peculiare negli AARs? Il quesito ne sottende altri tre, che sono:

- 1) che interpretazione viene data da alcuni utenti agli *analytical AARs*?
- 2) che tipo di esplorazione del passato è specifica dei *literary AARs*?
- 3) quali sono le maggiori problematiche per un ingaggio critico con la storia?

La ricerca sarà, quindi, divisa in tre sezioni ed esporrà i risultati di una lettura qualitativa condotta sui testi degli AARs del videogioco *Total War: Rome 2*¹², visionati sul sito *Total War Center*¹³, e l’inizio della scrittura è avvenuto nel periodo compreso tra il primo gennaio 2013 ed il trenta dicembre 2015. Il corpus così riunito conta di 47 testi¹⁴ ed è stato visionato cercando di rispondere alle precedenti domande.

In primo luogo, si introdurrà il gioco *Total War: Rome 2* e visionando alcuni *strategic AARs* si osserverà in che modo l’esperienza maturata *in game* sia continuata nell’*off game*. Quindi, si osserverà una specifica interpretazione che alcuni utenti hanno dato a tale tipologia di AAR. Successivamente, si analizzeranno le peculiarità della scrittura di AARs come strumento autonomo di esplorazione del passato. Ciò sarà condotto visionando un insieme di *literary AARs*, ovvero testi in cui gli autori hanno dato vita a dei personaggi¹⁵. Recentemente si è detto che «as an imaginative activity, the experience of fictional characters has often been understood in relation to the activities of play and make-believe»¹⁶ e ciò in relazione sia agli autori che ai lettori. Quindi, in tale sezione dello studio, sarà posta particolare rilevanza alle reazioni del pubblico¹⁷,

New York, Bloomsbury Academic, 2013, pp. 185-198, p. 192.

¹² *Total War: Rome II*, Sega, The Creative Assembly, 2013.

¹³ *Total war center : Forum: Total War: Rome II AARs*, URL: < <https://www.twcenter.net/forums/forumdisplay.php?1995-Total-War-Rome-II-AARs> > [consultato il 15 febbraio 2023].

¹⁴ Per il presente studio non si sono presi in considerazione i resoconti che trasmettono l’esperienza di gioco attraverso video o *gameplay*. Inoltre, AAR – *Short Stories of War – R2TW Battle AAR’s using ArchiMod: Rome 2, Faction Intros e Freedom* presentano resoconti che si rifanno a diverse partite. Ognuno di questi AAR è stato quindi contato due volte.

¹⁵ Sui personaggi delle *literary fiction* si è detto che «we recognise the character through what she says, thinks and does, but also [...] through what is constructed around her, through her influence in the progression of events [...]». GARCÍA, Benamí Barros, «Around the function of the character in the literary fiction», in *452°F*, 13, 2015, pp. 187-203, p. 189.

¹⁶ FOXWELL, John et al., «“I’ve learned I need to treat my characters like people”: Varieties of agency and interaction in Writers’ experiences of their Characters’ Voices», in *Consciousness and Cognition*, 79, 2020, pp. 2-13, p. 2.

¹⁷ In merito ai *threads* di forum si è detto che «[they] illustrate the types of experiences and understanding players can have [...] the forum show us a range of possible interactions with the game [...] Accordingly, a qualitative study of several forum threads can illustrate some of the way players interact with historical

con il fine di avere maggiore introspezione sulle aspettative dell’utenza che si interfaccia con gli AARs. Infine, si osserveranno le maggiori problematiche della pratica per un ingaggio critico con la storia, analizzando che ruoli occupino le fonti all’interno dei resoconti prodotti.

2. *Strategic AARs*: “kind of a history book”

Sopra si è detto che negli *strategic AARs* viene posta rilevanza alle azioni intraprese dagli utenti e alle strategie adottate durante il gioco. Tuttavia, alcuni giocatori associano una determinata interpretazione alla scrittura di questa tipologia di resoconti. Nella seguente sezione, quindi, in primo luogo si introdurrà *Total War: Rome 2*, in seguito si osserverà in che modo l’esperienza condotta *in game* sia continuata nell’*off game* e, infine, si analizzerà che interpretazione sia proposta dagli utenti a questo tipo di AAR.

Total War: Rome 2 è uno strategico a turni che ha il suo *start* nel 272 A.C. dove si richiede al giocatore di guidare Roma, o altre fazioni, con l’obbiettivo di «dominate [the] enemies by military, economic and political means»¹⁸. L’utente riveste il ruolo di un *god-like*¹⁹ e la sua azione si può sviluppare su di una mappa strategica - dove gestisce le vicende concernenti la politica, lo sviluppo urbano e lo spostamento degli eserciti - e su di una tattica, in cui guida i propri soldati in battaglia. Dal primo momento in cui l’utente interagisce con il mondo di gioco egli crea scenari contro-fattuali²⁰ e si è detto che questa sia la peculiare modalità di ingaggio col passato favorita

games». MCCALL, Jeremiah, *Video Games as Participatory Public History* in DEAN, David (a cura di), *A Companion to Public History*, Malden, Wiley Blackwell, 2018, pp. 405-417, p. 410. Quindi, con il fine di delineare possibili aspettative dei lettori di AARs, saranno riportati molteplici commenti attorno a similari rappresentazioni.

¹⁸ *Total war Rome II*, URL: < https://www.totalwar.com/games/rome-ii/#twcom_game_page_academy_section > [consultato il 21 febbraio 2023].

¹⁹ Ha quindi accesso ad una quantità di informazioni notevolmente superiore rispetto a quella di ogni controparte storica. Si è detto che la posizione di *god-like* sia tipica di quei «juegos que tratan de representar procesos históricos de largo recorrido de una forma abstracta y estructuralista»: DOMÍNGUEZ, Federico Peñate, «Los Historical Game Studies como línea de investigación emergente en las Humanidades», in *Cuadernos de Historia Contemporánea*, 39, 2017, pp. 387-390, p. 390.

²⁰ Per una storiografia dei contro-fattuali si segnala la prima sezione di: DELUERMOZ, Quentin, SINGARAVÉLOU, Pierre, «Explorer le champ des possibles. Approches contrefactuelles et futurs non advenus en histoire», in *Revue d’Histoire moderne & contemporaine*, 59, 3/2012, pp. 70-95. URL: < <https://www.cairn.info/revue-d-histoire-moderne-et-contemporaine-2012-3-page-70.htm> > [consultato il 17 febbraio 2023]. Circa le potenzialità dei contro-fattuali si è detto che «il *what if* mette in discussione la catena degli eventi che spesso viene data per scontata nella narrazione storica»: SORRENTINO, Gabriele, «Giocare la storia: potenzialità e criticità. Twilight Struggle e il problema del “what if”», in *Novecento. Didattica della storia in rete*, 2017, URL: < <https://www.novecento.org/uso-pubblico-della-storia/giocare-la-storia-potenzialita-e-criticita-lesempio-di-twilight-struggle-e-il-problema-del-what-if-2799/>> [consultato il 17 febbraio 2023]. Oppure, si è detto che «writers use counterfactuals, unavoidably, not to glorify or lament what might have been, but to emphasize the moral and social complexities of the history of this real world». SHAPIRO, Adam, «What if... Historians Were Honest About Counterfactuals?», in *Contingent Magazine*, 2022, URL: < <https://contingentmagazine.org/2022/05/05/what-if/> > [consultato il 17 febbraio 2023]. Inoltre, si è affermato che i contro-fattuali possano sfidare i paradigmi dominanti della storia: BEAVERS, Sian, *The Informal Learning of History with Digital Games*, cit., p. 36. Però, ai contro-fattuali sono state mosse anche rilevanti critiche. Ad esempio, si veda: EVANS, Richard J., «“What if” is a waste of time», in *The Guardian*,

dai titoli strategici²¹, che per i giocatori rappresentano «a confirmation and a challenge to understandings of strategic thinking, particularly military»²². Il gioco termina quando l'utente consegue una vittoria militare, economica o culturale²³. Se questi, però, sono gli *ultimate goal* il giocatore per conseguirli deve prima realizzare degli *imperative goal*²⁴. Nel caso in esame la meccanica che consente la progressione del gioco, favorendo l'aumento delle risorse economiche e la possibilità di arruolare eserciti sempre più grandi, è la conquista militare. Gli aspetti delineati si rilevano in alcuni degli AARs analizzati.

In alcuni resoconti gli utenti adottano un punto di vista simile a quello di un *god-like*²⁵ e ripercorrono l'attività condotta *in game* muovendo l'analisi dalla mappa strategica a quella tattica e, così facendo, seguono l'espansione delle rispettive fazioni. Questo fu, ad esempio, il caso di *Alea Iacta Est (Rome :: House of Cornelia)*²⁶, AAR pubblicato per capitoli aventi una struttura ricorrente. Nello specifico, in essi l'autore fornì un riepilogo degli avvenimenti accaduti sulla mappa strategica, prestando rilevanza agli spostamenti degli eserciti, per poi descrivere le battaglie combattute in quella tattica. L'elemento che consentì la progressione della fazione e del resoconto fu, quindi, lo scontro militare. Un utente, nel commentare il testo, scrisse che: «Though I am personally a much faster campaigner than you, I have to admit that I very much enjoy your methodical (and probably more historically accurate) way of playing»²⁷. Similmente, l'AAR *Si Vis Pacem... A Roman, House Cornelia, AAR (This time for real.)*²⁸ venne scritto per capitoli, ognuno dei quali riassuntivo di alcuni anni giocati *in game*, e il resoconto prodotto si concentrò sulle decisioni politiche adottate, su di un riepilogo degli avvenimenti accaduti nella mappa strategica e sulla descrizione delle battaglie combattute in quella tattica. L'autore affermò che: «Although I think people prefer a more “fictionl” way to write Aar’s (characters, plot, and stuff) I'm trying to write it...well, kind of a history book». Nei due casi visionati, quindi, la riproduzione dell'attività

2014. URL: < <https://www.theguardian.com/books/2014/mar/13/counterfactual-history-what-if-waste-of-time> > [consultato il 17 febbraio 2023].

²¹ GONZATO, Gian Luca, DE MARCHI, Lorenzo, «Storia in gioco? Uno studio di Total War: Attila» in *Diacronie. Studi di Storia Contemporanea*, 46, 2/2021, pp. 125-142, pp. 133-36. URL: < https://www.studistorici.com/2021/06/29/gonzato_demarchi_numero_46/ > [consultato il 17 febbraio 2023].

²² KEMPSHALL, Chris, *The First World War in Computer Games*, Houndmills, Palgrave Macmillan, 2015, p. 22.

²³ Anche se le particolarità cambiano da fazione a fazione, generalmente, la prima è conseguibile attraverso il controllo di un elevato numero di unità, la seconda immagazzinando una grande somma di talenti mentre la terza progredendo con la scoperta di nuove tecnologie.

²⁴ Per una differenza tra *ultimate goal* e *imperative goal* si veda: ZAGAL, José P. et al, «A Typology of Imperative Game Goals» in *Game Studies*, 20, 3/2020. URL: < https://gamestudies.org/2003/articles/debus_zagal_cardonarivera > [consultato il 21 febbraio 2023];

²⁵ Non si identificano, cioè, con nessuno dei personaggi dell'AAR e hanno accesso ad una quantità di informazioni superiore rispetto a quella di ogni altra controparte storica. Quindi, il punto di vista è simile a quello rivestito *in game*.

²⁶ *Total war center : Si Vis Pacem... A Roman, House Cornelia, AAR (This time for real.)*, URL: < [https://www.twcenter.net/forums/showthread.php?671899-Si-Vis-Pacem-A-Roman-House-Cornelia-AAR-\(This-time-for-real-\)](https://www.twcenter.net/forums/showthread.php?671899-Si-Vis-Pacem-A-Roman-House-Cornelia-AAR-(This-time-for-real-)) > [consultato l'1 marzo 2023].

²⁷ *Ibidem*, p. 2

²⁸ *Ibidem*.

condotta *in game* in resoconti dove l'autore rivestì un punto di vista simile a quello di un *god-like*, si concentrò sulle decisioni politiche adottate dai protagonisti del passato e sviluppò considerazioni sulla mappa strategica per poi, successivamente, muovere alla descrizione delle battaglie sostenute in quella tattica, fu interpretata dagli utenti come una produzione simile a quella condotta dallo storico²⁹. Di rilievo, in tal senso, sono poi altri due AARs come *Epirus AAR*³⁰ e *[Radios Mod AAR] A History of Massalia*³¹. *Epirus AAR* è una dichiarazione di intenti di un autore che non scrisse, però, il suo resoconto. In questa richiese al pubblico un parere circa l'efficacia della sua idea di scrivere «[a] sort of history book». Nello specifico l'utente affermò che:

I'm thinking of rewriting history with Epirus, but document it like an historian looking back at what happened back then. Sort of a history book on how Epirus became a great empire [...] Never did something like this, but it seems fun and another way of writing everything, not roleplaying as the leader or a general, but more as an historian looking back at events, describing what great generals did and what happened at the great battles [corsivo nostro] rather than writing them from the first person as if I was there.

Nel passaggio, dunque, quelli che sopra sono stati definiti *literary AAR* vengono contrapposti ad un'altra tipologia di resoconto e l'autore affermò che il suo testo si sarebbe concentrato su «what great generals did and what happened at the great battles». Si può quindi ipotizzare che il resoconto prodotto sarebbe stato simile a quelli precedentemente accennati e in tal senso prossimo ad un *history book*. È di rilievo notare, anche, ciò che gli utenti dichiarino non essere storia, come *[R2TW AAR/Ahistorical] The Ballad of Rome*³². L'utente iniziò il resoconto scrivendo che: «this is a completely ahistorical, fictional AAR as a result of the protagonist». Nello specifico, il giocatore creò il personaggio di una «blonde woman» che doveva rappresentare *in game* le

²⁹ La progressione della storia, nei resoconti visionati, è quindi data dalla successione delle scelte politiche adottate dai protagonisti del passato. Sulla modificazione a cui è andata incontro la *political history* dalla fine dell'Ottocento sino agli ultimi decenni del secolo scorso di veda: FIELDING, Steven, «Political History», in *Making History*, URL: < https://archives.history.ac.uk/makinghistory/resources/articles/political_history.html > [consultato il 24 giugno 2023]. Dalla rilevanza attribuita ai protagonisti del passato quali principali agenti della progressione storica è ipotizzabile che la *Great Man Theory* possa aver influenzato il pensiero degli autori. Recentemente, commentando l'idea di Thomas Carlyle si è affermato che «the experiences and exploits of great men constitute the subject of history»: OKO-OTU, Chukwuemeka Nnachi, CHIDUME, Chukwudi Godwin, «Objectivity and the Great Man Theory in Historiography», in *Cogito*, 13, 3/2021, pp. 124-138, p. 132. Infine, in una ricerca condotta su canali polacchi che trattano di storia all'interno della piattaforma YouTube si è osservato il successo riscontrato dai video riguardanti la storia politica o militare: WERNER, Wiktor, ADRIAN, Trzoss, DAWID, Gralik, «History and YouTube. Historical narrative in the age of Web 2.0», in *Nauka*, 3/2020, pp. 876-911.

³⁰ *Total war center* : *Epirus AAR*, URL: < <https://www.twcenter.net/forums/showthread.php?645658-Epirus-AAR> > [consultato il 4 marzo 2023].

³¹ *Total war center* : *[Radios Mod AAR] A History of Massalia*, URL: < <https://www.twcenter.net/forums/showthread.php?670165-Radios-Mod-AAR-A-History-of-Massalia> > [consultato il 4 marzo 2023].

³² *Total war center* : *[R2TW AAR/Ahistorical] The Ballad of Rome*, URL: < <https://www.twcenter.net/forums/showthread.php?642640-R2TW-AAR-Ahistorical-The-Ballad-of-Rome> > [consultato il 4 marzo 2023].

decisioni da lui adottate. Come in *Epirus AAR*, la possibilità di «roleplaying as the leader or a general» non è interpretato come un modo storicamente accurato di riportare la propria esperienza di gioco. [*Radiou Mod AAR*] *A History of Massalia*³³ è invece un AAR dove l'autore simulò l'attività dello storico e, così facendo, rilievo fu posto alle cause delle guerre che la fazione di Marsiglia combatté come ai limiti delle fonti attraverso cui sarebbe possibile ricostruirne la storia. L'AAR si concentrò, quindi, sulle decisioni politiche del gruppo dirigente della fazione, sulle azioni militari e sull'espansione della città.

Dopo aver delineato che tipo di interpretazione venne data da alcuni utenti agli *strategic AAR*, ora si osserveranno le peculiarità di ingaggio col passato che la scrittura di *literary AAR* può fornire agli utenti.

3. “It really brings the period to life”. Literary AARs: peculiarità della pratica

Si è sostenuto che i *literary AARs* abbiano diversi aspetti in comune con le *fanfiction* e che i confini siano spesso confusi³⁴. Tuttavia, la possibilità di creare personaggi e seguire le loro vicende è un aspetto peculiare della pratica in esame, che verrà quindi affrontato nella presente sezione.

Gli *historical game* possono stimolare molteplici prospettive attraverso cui guardare la storia³⁵ e tale aspetto è rilevabile anche in relazione alla scrittura di AARs. Inoltre, osservare le implicazioni che derivano dall'utilizzo di originali punti di vista attraverso cui esplorare il passato può consentire di cogliere le specificità della pratica.

In primo luogo, visionando di quali fazioni si siano scritti i resoconti è possibile cogliere la volontà da parte degli utenti di adottare diversificate prospettive. Dei 47 testi del corpus, solo 17 seguono infatti lo sviluppo di Roma mentre i restanti 30 quello di altre fazioni. Tra queste, quelle più giocate sono la fazione dei Macedoni, dell'Epiro, dell'Egitto e del Ponto³⁶. Una comparazione delle medie aritmetiche delle visualizzazioni generate dagli AARs consente inoltre di osservare

³³ *Total war center* : [*Radiou Mod AAR*] *A History of Massalia*, URL: < <https://www.twcenter.net/forums/showthread.php?670165-Radiou-Mod-AAR-A-History-of-Massalia> > [consultato il 6 marzo 2023].

³⁴ BEAVERS, Sian, *The Informal Learning of History with Digital Games*, cit., p. 50.

³⁵ GILBERT, Lisa, «“Assassin’s Creed reminds us that history is human experience”: Students’ senses of empathy while playing a narrative video game», in *Theory & Research in Social Education*, 47, 1/2019, pp. 108-137.

³⁶ A riguardo della rappresentazione dei “barbari” condotta in *Total War: Rome*, predecessore di *Total War: Rome 2*, si è detto che «it allows us to see our own usage of this myth to provide an idealistic cultural Other against which we can define a notion of an easily distinguishable cultural Self». BEMBENECK, Emily Joy, *Phantasms of Rome: Video Games and Cultural Ide*, in KAPPELL, Matthew Wilhelm, ELLIOT, Andrew B.R. (eds.), *Playing with the Past. Digital Games and the simulation of history*, cit., pp. 77-91, p. 85. In seguito, con il rilascio dell'espansione *Barbarian Invasion* (2005) le fazioni “barbare” vennero distinte le une dalle altre e furono rese giocabili. *Total war wiki*, URL: < https://wiki.totalwar.com/w/Barbarian_Invasion.html > [consultato il 16 febbraio 2023]. L'attenzione alle culture non romane è quindi antecedente al rilascio di *Total War: Rome 2*.

quali sono stati quelli maggiormente letti. Quindi, gli AARs che seguono Roma hanno una media di 5530 visualizzazioni mentre quella dei testi che seguono altre fazioni è di 8894³⁷.

Inoltre, 16 protagonisti³⁸ dei 47 AARs visionati non sono personaggi che l'utente può giocare *in game*³⁹. Nello specifico: in un testo il protagonista è un centurione, in un altro è uno schiavo, in due è uno scriba, in nove è un soldato semplice⁴⁰ mentre in tre è di difficile identificazione⁴¹. In particolare, ad esempio, in *The Molossian Dogs-An Epirus AAR*⁴² l'autore seguì le vicende di uno scriba di Apollonia che si mise al seguito dell'esercito del regno dell'Epiro mentre questo espone i confini della fazione. Nell'*Introduzione* il giocatore scrisse che:

The purpose of this AAR is to give several perspectives of what it would have been like to live in the ancient world. Of course none of us know what this would have been like definitively but we can piece it together based on archeological evidence and other clues left behind by the various peoples of the ancient world

Oppure, in *[Hybrid Let's Play/AAR] Pompey the Imperative - Pompey H/H Emperor Campaign*⁴³ si adottò il punto di vista di un soldato dell'esercito di Sesto Pompeo che assistette al disfacimento del Secondo Triumvirato mentre in *[R2TW AAR] Aulus Livius Libo*⁴⁴ si seguirono le vicende di un proprietario terriero romano che dovette allontanarsi dalla sua fattoria per combattere gli Etruschi. Adottare eterogenee prospettive attraverso cui guardare il passato è una scelta che venne apprezzata dai lettori. Ad esempio, nell'*AAR Rise of Syracuse*⁴⁵ l'autore seguì lo sviluppo di Siracusa raccontando le vicende di diversi personaggi: il tiranno della città, un ammiraglio e Archippos Pachis, un soldato semplice. Un lettore, commentando l'AAR, scrisse: «Great images and

³⁷ Si è calcolata la media sulle visualizzazioni presenti il 7 marzo 2023.

³⁸ Si è definito il protagonista come «the character without whom the structure of the action would cease to function». GARCÍA, Benamí Barros, «Around the function of the character in the literary fiction», cit., p. 189.

³⁹ I protagonisti non sono re, generali, ammiragli o spie; cioè, personaggi che l'utente può controllare *in game*.

⁴⁰ Di recente si è sottolineata la potenzialità del medium videoludico di includere coloro che tradizionalmente sono esclusi dalle rappresentazioni storiche. Si è detto che ciò «brings a new perspective and understanding not only of our shared past but also of our individual identity»: RĂZMAN, Diana Cristina, *Replaying History: Accuracy and Authenticity in Historical Video Game Narratives*, tesi di Master in Media, Aesthetics and Narration, University of Skövde, 2020, p. 41.

⁴¹ L'AAR *[Dei] Aquila, lupi, et Roma (An Interactive AAR)* è infatti costruito sull'analogia tra romani e lupi mentre in *Faction Intros* la voce narrante sembra essere la personificazione del popolo.

⁴² *Total war center : The Molossian Dogs - An Epirus AAR*, URL: < <https://www.twcenter.net/forums/showthread.php?635379-The-Molossian-Dogs-An-Epirus-AAR> > [consultato il 4 febbraio 2023].

⁴³ *Total war center : [Hybrid Let's Play/AAR] Pompey the Imperative - Pompey H/H Emperor Campaign*, URL: < <https://www.twcenter.net/forums/showthread.php?672130-Hybrid-Let-s-Play-AAR-Pompey-the-Imperative-Pompey-H-H-Imperator-Campaign> > [consultato il 9 febbraio 2023].

⁴⁴ *Total war center : [R2TW AAR] Aulus Livius Libo*, URL: < <https://www.twcenter.net/forums/showthread.php?638550-R2TW-AAR-Aulus-Livius-Libo> > [consultato il 9 febbraio 2023].

⁴⁵ *Total war center : Rise of Syracuse AAR (DEI)*, URL: < [https://www.twcenter.net/forums/showthread.php?675086-Rise-of-Syracuse-AAR-\(DEI\)](https://www.twcenter.net/forums/showthread.php?675086-Rise-of-Syracuse-AAR-(DEI)) > [consultato il 5 febbraio 2023].

political intrigue - and I like your idea of using the perspective of Archippos Pachis». Oppure, in “*Epistolas de in Ante*” - *A Rome/Junia campaign*⁴⁶ si seguì l’espansione di Roma attraverso i resoconti e gli scambi epistolari di generali, comandanti militari, ammiragli e spie e un utente commentò dicendo: «Wow well done, I really like this style it gives a wide range of perspectives. You spend a tremendous amount on the details and it is quite nice to see»⁴⁷.

Adottare la prospettiva delle persone comuni, nell’interesse di un AAR o in singoli passaggi, può consentire agli autori di far emergere aspetti legati alla quotidianità del passato o dettagli concernenti determinate situazioni, i quali sono apprezzati dai lettori. Ciò è osservabile, ad esempio, in *In Service of the Republic - A House of Julia AAR*⁴⁸. L’autore, che affermò di aver scritto diversi articoli di storia antica in riviste del settore, raccontando la storia della famiglia Giulia attraverso il punto di vista di uno scriba in un passaggio dell’AAR riferì del mercato degli schiavi di Roma. Raccontò di dove era possibile comprarli e delle modalità attraverso cui i mercanti nascondevano i loro difetti. Un utente, nel commentare il pezzo, scrisse:

Wow, you've got quite an ability in depicting Roman society and politics with just a few lines!
The slaves' part was particularly meaningful, in my opinion. The narrator talks about it so naturally, as would have been for a Roman citizen. One could feel the “slaves felt as things” way of thinking through your shopping tips, a nice - and harsh - touche.

Mentre un altro rispose: «the little aside about how to buy slaves is a brilliant touch. As everyone has said, it really brings the period to life». Infine, *Merchant of Venice* scrisse: «you seem to have captured Roman politics and society easily and I must echo my fellow readers in saying the info about the slave was a particularly nice touch».

Nello stesso AAR⁴⁹, in uno dei successivi capitoli, si cambiò però il punto di vista seguendo le vicende di un *munifex* che partecipò ad una cruenta battaglia. *Merchant of Venice* commentò dicendo che «the battle chapter in first person was excellently done and I felt soldier’s fear and anxiety». Attenzione da parte degli autori e apprezzamenti dei lettori per gli stati d’animo dei soldati si osservano anche nell’AAR *Freedom*. Nel testo si seguirono infatti le vicende del centurione Tiberius che dovette affrontare una terribile imboscata in Germania⁵⁰. Commentando il pezzo, un utente scrisse che:

⁴⁶ *Total war center* : “*Epistolas de in Ante*” - *A Rome/Junia campaign*, URL: < <https://www.twcenter.net/forums/showthread.php?635231-quot-Epistolas-de-in-Ante-quot-A-Rome-Junia-campaign> > [consultato l’11 febbraio 2023].

⁴⁷ *Ibidem*, p. 2.

⁴⁸ *Total war center* : *In Service of the Republic - A House of Julia AAR*, URL: < <https://www.twcenter.net/forums/showthread.php?687870-In-Service-of-the-Republic-A-House-of-Julia-AAR> > [consultato l’8 febbraio 2023].

⁴⁹ *Ibidem*.

⁵⁰ *Total war center* : *Freedom*, URL: < <https://www.twcenter.net/forums/showthread.php?703305-Freedom> >

Your words and images convey powerfully the shock and brutality of the ambush and the desperate fight for survival among the Roman infantry. Telling the story through the eyes and ears of a Roman centurion adds to its impact.

Oppure, nell’AAR *Iberia Burninig - Carthage DEI Short AAR*⁵¹ l’autore raccontò della guerra combattuta tra cartaginesi e lusitani e nel descrivere una battaglia urbana svoltasi di notte prestò attenzione alla fatica dei soldati. Un utente commentò il passaggio dicendo: «I like the line about the men being so tired they could barely hold their spears». Infine, nell’AAR *aut vincere aut mori : Rome - House of Julia*⁵² si seguì l’espansione della fazione di Roma⁵³ e vennero utilizzati diversi *screenshot* per documentare le battaglie sostenute nella mappa tattica. Gli *screenshot* furono commentati da alcuni utenti. *Scottish King* scrisse che: «Your screenshots are by far the best part of the AAR. They really bring home the reality of the ferocious fighting that is taking place». Oppure, *Chirurgeon* affermò che: «The screenshots are so well done it is like being there»⁵⁴.

In riferimento ad altre modalità attraverso cui l’utenza interagisce con gli *historical game* nell’*off game*⁵⁵ si è detto che grande attenzione viene riposta all’accuratezza storica⁵⁶, e ciò anche in riferimento ai giochi della serie *Total War*⁵⁷. Invece, come si è visto, nel *corpus* in esame i lettori commentarono positivamente i testi che riuscirono a trasmettere il *feeling*⁵⁸ di una determinata

[consultato il 9 febbraio 2023].

⁵¹ *Total war center : Iberia Burninig - Carthage DEI Short AAR (Completed)*, URL: < [https://www.twcenter.net/forums/showthread.php?699007-Iberia-Burninig-Carthage-DEI-Short-AAR-\(Completed\)](https://www.twcenter.net/forums/showthread.php?699007-Iberia-Burninig-Carthage-DEI-Short-AAR-(Completed)) > [consultato l’11 febbraio 2023].

⁵² *Total war center : aut vincere aut mori : Rome - House of Julia*, URL: < <https://www.twcenter.net/forums/showthread.php?661077-aut-vincere-aut-mori-Rome-House-of-Julia> > [consultato l’1 marzo 2023].

⁵³ Il resoconto è infatti uno *strategic AAR*.

⁵⁴ *Total war center : aut vincere aut mori : Rome - House of Julia*, cit., p. 5.

⁵⁵ Circa la rilevanza dell’accuratezza storica nell’*off game*, in merito al *modding* si veda: CHAPMAN, Adam, «Modifying History», in *Historical Games Network*, 2022, URL: < <https://www.historicalgames.net/modifying-history/> > [consultato l’8 febbraio 2023]. Sulle *mod total conversion* si veda: GONZATO, Gian Luca, DE MARCHI, Lorenzo, «Mod total conversion di *Historical Games*: tre casi studio» in *Diacronie. Studi di Storia Contemporanea*, 50, 2/2022. URL: < https://www.studistorici.com/2022/06/29/gonzato-demarchi_numero_50/ >.[consultato l’8 febbraio 2023].

⁵⁶ Per una recente storiografia dei termini “accuratezza” e “autenticità” si veda: MOCHOCKI, Michal, «Heritage Sites and Video Games: Questions of Authenticity and Immersion», in *Games and Culture*, 16, 3/2021, pp. 2-3. In questa sede si individua l’accuratezza nel collegamento esistente tra una rappresentazione e una determinata fonte. Recentemente, però, si è discusso dei rischi legati alla diffusione di messaggi ideologici sotto la pretesa di realizzare rappresentazioni storicamente accurate: MCCARTNEY, Dale M., «Virtual authenticity: The potential risks of historical video games» in *Active History*. URL: < <https://activehistory.ca/2022/07/virtual-authenticity-the-potential-risks-of-historical-video-games/> > [consultato il 10 febbraio 2023].

⁵⁷ Si veda: BURGESS, Jacqueline, JONES, Christian, «Comparing Player Preferences for Historical Accuracy and Authenticity», in *Proceedings of DiGRA Australia*, 2021, pp. 1-3.

⁵⁸ Recentemente si è detto che i partecipanti ad uno studio abbiano valutato l’autenticità negli *historical game* «when they had environments, actors or events that gave the player the *feeling of what really happened*»: STIRLING, Eve, WOOD, Jamie, «“Actual history doesn’t take place”: Digital Gaming, Accuracy and

situazione⁵⁹. In riferimento a ciò, è di rilievo l’AAR *Golden Hills - A Pontus AAR*⁶⁰. Nella sezione iniziale del testo l’autore descrisse così la città di Sinope:

A city greets your other senses before you can see it. The sounds and smells carry in the wind. You can tell a lot about a city by this initial encounter, the sound of hammering and sawing, the smell of fish rotting in the sun told the traveller that bustling city was near, where a ship could bring you to faraway ports. Sinope was a busy city then, the sound of building drowned out nearly everything, even contending with the waves and the gulls. A busy city, young, growing

Un lettore, nel commentare il pezzo, affermò: «Nice start! I really liked your description of Sinope, it made me feel like I was there». Quindi, nei casi visionati, l’autenticità è colta in riferimento ad aspetti legati alla vita quotidiana degli individui del passato, ai loro stati d’animo ed alla loro mentalità. Inoltre, la ricerca da parte degli autori di trasmettere autenticità nei loro racconti può portare gli utenti ad esplorare spazi e condizioni che a causa della *selective authenticity* solitamente non vengono rappresentati oppure a rafforzare l’*historical empathy* con determinati personaggi giocati.

Infatti, si è affermato che le ricostruzioni storiche realizzate negli FPS (*First Person Shooter*) sono altamente selettive poiché le città vengono spesso private della presenza di civili divenendo delle arene vuote dove gli eserciti si possono contendere la vittoria⁶¹. E una simile critica, in

Authenticity», in *Game Studies*, 21, 1/2021, URL: < https://gamestudies.org/2101/articles/stirling_wood > [consultato il 10 febbraio 2023].

⁵⁹ Nell’ambito del corpus esaminato, è quindi ipotizzabile un interesse degli utenti per la microstoria. Recentemente si è detto che «Microhistorians are generally concerned with overlooked persons, and marginalized voices. They wish to gain understanding and insight into the properties of large-scale global processes and events by looking at the finely textured details of everyday life during the chosen time period under study». PAUL, Jesse, «What is Microhistory», in *Social Evolution & History*, 17, 2/2018, pp. 64-82, p. 64. Inoltre, data la rilevanza che è posta alla quotidianità degli individui del passato, sono rilevabili gli effetti che la rivoluzione della Scuola delle *Annales* ha portato alla produzione storiografica. In particolare, è stato sottolineato il ruolo che la rivista francese ha occupato nello spostare l’attenzione degli storici dalla *political history* «towards “a broader and more human history” [...] In order to better represent the complexities of historical reality». NAWIYANTO, HANDAYANI, Sri Ana, SALINDRI, Dewi, «Annales School of History: Its Origins, Development and contributions», in *Journal of Humanities And Social Science*, 27, 5/2022, pp. 39-45, p. 42. Infine, è stata la terza generazione di storici dell’*Annales* (a partire dal 1968 o 1969) «A ênfase está na história de grupos sociais, sobretudo na história dos silenciados, dos vencidos, reprimidos ou reprimidos, suas memórias e simbolizações». COSTA, Júlio Resende, DOS SANTOS, Sônia Maria, «Contributions of the Ecole des Annales to Cultural History», in *Revista Campo da História*, 8, 1/2023, pp. 142-158, p. 151.

⁶⁰ *Total war center : Golden Hills - A Pontus AAR*, URL: < <https://www.twcenter.net/forums/showthread.php?644495-Golden-Hills-A-Pontus-AAR> > [consultato il 9 febbraio 2023].

⁶¹ Si veda: ŠISLER, Vít, «Contested Memories of War in Czechoslovakia 38-89: Assassination: Designing a Serious Game on Contemporary History», in *Game Studies*, 16, 2/2016, URL: < <http://gamestudies.org/1602/articles/sisler> > [consultato il primo febbraio 2023]. Sulla tematica, ma in relazione alla realizzazione delle città medio-orientali si veda: HÖGLUND, Johan, «Electronic Empire: Orientalism Revisited in the Military Shooter», in *Game Studies*, 8, 1/2008, URL: < <http://gamestudies.org/0801/articles/hoeglund> > [consultato il primo febbraio 2023]. Similmente, ma in riferimento alla mappa online *Grand Bazaar* di *Battlefield 3*, si veda: HÖGLUND, Johan, «Magic Nodes and Proleptic Warfare in the Multiplayer Component of Battlefield», in *Game Studies*, 14, 1/2014, URL: < <http://gamestudies.org/>

riferimento ai combattimenti che si svolgono negli spazi urbani, può essere condotta anche a *Total War: Rome 2*. Tuttavia, l'autore dell'AAR [*Augustus Campaign, Radians*] *Endios the Great, an Egyptian General's Tale*⁶² si soffermò sulle conseguenze che produsse sulla popolazione un attacco condotto da una banda di briganti contro una cittadina egiziana. Quando l'esercito del generale Endio si è avvicinato alla città l'utente scrisse che:

Many of the buildings had been burnt entirely; bodies lay strewn throughout the streets and around the outskirts of the village, but there were, however, a few signs of life. Several people dug through remains and checked bodies, attempting to find lost possessions and identify loved ones. As Endios led the march through town, many of its' people gave them hopeless looks, as if to say their numbers could never be enough to save them from what had come.

Similmente, nell'AAR *Over in Slave Country (Etruscan League AAR)*⁶³ l'autore raccontò di una rivolta di schiavi scoppiata in Corsica e della repressione che ne seguì e nello scontro finale che venne combattuto all'interno della città di Alalia si prestò attenzione alle distruzioni che vennero inflitte al corpo urbano. Mentre le conseguenze⁶⁴ che le azioni violente hanno su chi le subisce vennero esplorate dall'utente *Archimunday* nell'AAR *A Wounded Memory*. Il racconto è infatti un dialogo che coinvolge un soldato gravemente ferito e un ufficiale dove il primo cerca faticosamente di ricostruire le fasi dello scontro, che ha coinvolto truppe romane e siracusane, a cui è sopravvissuto⁶⁵.

Infine, si è detto che gli *historical game* possano rafforzare l'*historical empathy*, ovvero il tentativo di comprendere «the past on its own terms, and appreciate the perspectives, motivations and desires of people in the past»⁶⁶. Inoltre, si è recentemente affermato che quando un utente riesce ad empatizzare con gli *avatar* di un gioco o con le condizioni in cui vivono gli sia possibile modificare concetti prima ritenuti saldi e definiti⁶⁷. Il tentativo di comprendere il

1401/articles/jhoeglund > [consultato il 2 febbraio 2023].

⁶² *Total war center* : [*Augustus Campaign, Radians*] *Endios the Great, an Egyptian General's tale*, URL: < <https://www.twcenter.net/forums/showthread.php?667708-Augustus-Campaign-Radians-Endios-the-Great-an-Egyptian-General-s-tale> > [consultato il primo febbraio 2023].

⁶³ *Total war center* : *Over in Slave Country (Etruscan League AAR)*, URL: < [https://www.twcenter.net/forums/showthread.php?657790-Over-in-Slave-Country-\(Etruscan-League-AAR\)](https://www.twcenter.net/forums/showthread.php?657790-Over-in-Slave-Country-(Etruscan-League-AAR)) > [consultato il 9 febbraio 2023].

⁶⁴ Si è infatti affermato che i giochi tendano a negare le conseguenze che nel medio-lungo periodo le azioni violente possono avere sul personaggio dell'utente: PÖTZSCH, Holger, «Selective Realism: Filtering Experiences of War and Violence in First and Third-Person Shooters», in *Game Culture*, 12, 2/2015, pp. 1-23, p. 7.

⁶⁵ *Total war center* : *Short Stories of War - R2TW Battle AAR's using ArchiMod: Rome 2*, URL: < <https://www.twcenter.net/forums/showthread.php?629438-Short-Stories-of-War-R2TW-Battle-AAR-s-using-ArchiMod-Rome-2> > [consultato il 4 febbraio 2023].

⁶⁶ HARTMAN, Abbie, TULLOCH, Rowan, YOUNG, Helen, «Video Games as Public History: Archives, Empathy and Affinity», in *Game Studies*, 21, 4/2021, URL: < http://gamestudies.org/2104/articles/hartman_tulloch_young > [consultato il 4 febbraio 2023].

⁶⁷ HIRIART, Juan, *How to be a 'Good' Anglo-Saxon: Designing and Using Historical Video Games in Primary Schools*, in

passato secondo la mentalità dei suoi abitanti è rilevabile in alcuni AARs. Per esempio, in *H/H Divide et Imperia Pontus AAR - Persia Rises Again*. Nell'introduzione, l'autore, impersonificando il re del Ponto Mitriadate, scrisse che:

I witnessed the last years of the great Persian Empire. A union of many peoples under a benevolent ruler, their lands prospered like none before. But alas, they grew corrupt and decadent, and allowed tiny little Greece to run rampant through the desert [...] The other satrapies show contempt for our adoption of Hellenic culture, but we would be remiss to pass up the opportunity. After all, they conquered our empire in only a few years; surely we have something to learn from them. Besides, it is not the Persian way to be xenophobic. No, a true Persian accepts what he finds, adapts it, and incorporates it. It makes us stronger [corsivo nostro] [...] ⁶⁸

E, similmente, nell'AAR *We will never be slaves! (IA Gaul AAR) (DeI)* l'autore seguì le vicende di un gruppo di capi nazionalistici galli che, sfruttando la morte di Cesare, decisero di muovere contro Roma. Nell'*Introduzione*, nel fornire al lettore le informazioni necessarie a contestualizzare il racconto, l'utente scrisse che:

And when the Romani, resilient as the crushed serpent, rose again beyond the shadow of the Alps, their promises of aid against their old tribal rivals were too tempting for the chieftains. Gaul was broken one tribe at a time, our once fiercely independent people slowly seduced first into Roman alliance, then into Roman living, and finally into Roman slavery with the arrival of a monster they called Caesar [corsivo nostro] [...] WE WILL NEVER BE SLAVES! ⁶⁹

Delineate le peculiarità legate alla scrittura di *literary AARs*, ora si osserveranno le maggiori problematiche della pratica per un ingaggio critico con la storia.

4. Criticità legate alla scrittura di AARs: il ruolo delle fonti

HAGENEUER, Sebastian (eds.), *Communicating the Past in the Digital Age: Proceedings of the International Conference on Digital Methods in Teaching and Learning in Archaeology*, London, Ubiquity Press, 2018, pp. 141-151, p. 149. Sulle potenzialità dell'*historical empathy* quando applicata in un contesto didattico si veda: INNES, Melanie et al., «Historical Empathy: Ethical and Culturally Responsive Teaching», in *Public History Weekly*, 11, 1/2023, URL: < <https://public-history-weekly.degruyter.com/11-2023-1/historical-empathy/> > [consultato il 4 febbraio 2023]. Sulle criticità legate all'*historical empathy* si veda invece: RETZ, Tyson, «Against Empathy in History?», in *Public History Weekly*, 27, 6/2018, URL: < <https://public-history-weekly.degruyter.com/6-2018-27/against-empathy-in-history/> > [consultato il 4 febbraio 2023].

⁶⁸ *Total war center : H/H Divide et Imperia Pontus AAR - Persia Rises Again*, URL: < <https://www.twcenter.net/forums/showthread.php?641441-H-H-Divide-et-Imperia-Pontus-AAR-Persia-Rises-Again> > [consultato il 4 febbraio 2023].

⁶⁹ *Total war center : We will never be slaves! (IA Gaul AAR) (DeI) (In Progress)*, URL: < [https://www.twcenter.net/forums/showthread.php?669969-We-will-never-be-slaves!-\(IA-Gaul-AAR\)-\(DeI\)-\(In-Progress\)](https://www.twcenter.net/forums/showthread.php?669969-We-will-never-be-slaves!-(IA-Gaul-AAR)-(DeI)-(In-Progress)) > [consultato il 4 febbraio 2023].

Sopra si è discusso delle peculiarità di ingaggio col passato che la scrittura di AARs, e in particolare di *literary AARs*, può fornire agli utenti. Di seguito si osserveranno invece le principali problematiche della pratica per un ingaggio critico con la storia prestando rilevanza all'utilizzo che venne fatto delle fonti all'interno del *corpus* visionato.

L'*Enciclopedia Treccani* ha definito le fonti storiche come «le testimonianze scritte, più o meno coeve agli avvenimenti o ai problemi che si studiano, che costituiscono per lo storico la documentazione necessaria alla sua ricostruzione»⁷⁰. Recentemente, però, è stata proposta una definizione che può includere anche altre tipologie di tracce che il passato ha lasciato sostenendo che le «primary sources [are] created during the time period being studied [...] They reflect the individual viewpoint of a participant or observer»⁷¹. Nell'ambito del *corpus* visionato, gli utenti utilizzarono principalmente due tipologie di fonti: visive⁷² e letterarie.

In particolare, all'interno del *corpus* si rilevano 26 fonti visive. Tuttavia, solo in un ridotto numero di casi gli autori fornirono ai lettori le informazioni necessarie ad individuare il materiale utilizzato. Quando ciò non venne fatto, in alcuni casi la fonte fu riutilizzata all'interno del resoconto con nuovi significati. Ad esempio, in *Rise of Syracuse AAR (DEI)*⁷³ l'autore condivise il dipinto *La morte di Socrate* di Jacques-Louis David.

Il giocatore non fornì informazioni atte a descrivere o individuare l'opera di Jacques-Louis David che quindi venne riutilizzata all'interno dell'AAR con un nuovo significato. Nello specifico, nel capitolo in cui il quadro venne condiviso l'utente chiarì le diverse prospettive, interne al Concilio della città, circa la futura espansione di Siracusa. Probabilmente, la postura di Socrate potrebbe aver richiamato la dimensione dialettica che si poté osservare nell'assemblea. Successivamente, nello stesso AAR, nel momento in cui l'esercito siracusano si spostò a Messina l'autore condivise una mappa della città.

Questa raffigura la città sullo stretto ma fu realizzata nel 1572 da Georg Braun e Frans Hogenberg⁷⁴ nell'ambito del *Civitatis orbis terrarum*, contenete centinaia di tavole a volo d'uccello sulle città di tutto il mondo. L'utilizzo di scenari e scorci di città realizzati in epoche diverse da quella classica con il fine di arricchire i propri resoconti è rilevabile anche in *On the Path to the Streets of Gold: A Suebi AAR*⁷⁵. In questo AAR si seguirono le vicende del re dei Suebi nell'intento di

⁷⁰ «Fonte», in *Treccani. Vocabolario*, URL: < <https://www.treccani.it/vocabolario/fonte1/> > [consultato il 17 marzo 2023].

⁷¹ Cca Libraries, URL: < <https://libguides.cca.edu/c.php?g=130871&p=924124> > [consultato il 17 marzo 2023].

⁷² Con l'espressione “fonti visive” si intendono tutte le immagini di dipinti, sculture ed oggetti museali che sono utilizzate per arricchire la narrazione.

⁷³ *Total war center : Rise of Syracuse AAR (DEI)*, URL: < [https://www.twcenter.net/forums/showthread.php?675086-Rise-of-Syracuse-AAR-\(DEI\)](https://www.twcenter.net/forums/showthread.php?675086-Rise-of-Syracuse-AAR-(DEI)) > [consultato il 17 marzo 2023].

⁷⁴ «Il paesaggio siciliano nella Cartografia Bremner dal XVI al XX secolo», in *Archivio di Stato di Catania*, URL: < <http://www.ascatania.beniculturali.it/index.php?it/390/il-paesaggio-siciliano-nella-cartografia-bremner-dal-xvi-al-xx-secolo> > [consultato il 20 marzo 2023].

⁷⁵ *Total war center : On the Path to the Streets of Gold: A Suebi AAR*, URL: < <https://www.twcenter.net/forums/>

coronare il suo sogno: conquistare e saccheggiare Roma. In un capitolo l'autore condivise l'immagine della città laziale

Questa non era però ricoperta d'oro e d'argento, come invece credeva il re, ma giaceva in uno stato di rovina e d'abbandono. La raffigurazione fu inserita all'interno di un incubo che, durante le notti, tormentava il protagonista. L'autore scrisse infatti che a Roma «wild dogs fight over scraps of rats that were unfortunate enough to get caught» e che «[there was] silence. Not even dogs barking. It was the silence of the dead». L'utente, come nell'AAR sopra esaminato, non fornì però informazioni atte ad individuare e descrivere la fonte condivisa e così la *Veduta di Campo Vaccino* del settecentesco Giovanni Battista Piranesi⁷⁶ venne utilizzata come lo spazio di un incubo raffigurante una città in rovina. Infine, non fornire al lettore le informazioni necessarie ad individuare la fonte utilizzata può consentire all'autore di riutilizzare il materiale a disposizione in modo creativo. Ciò è osservabile, ad esempio, in due AARs: *Fata Romana - The Destiny of Rome* (AAR)⁷⁷ e *The Black-Hearted Lords of Thrace: An Odrysian Kingdom* AAR⁷⁸. Nel primo resoconto, il busto di Cosimo I de' Medici di Benvenuto Cellini divenne quello di «Quintus Pontius Cossus - First Emperor of Rome».

Nel secondo AAR, invece, si seguirono le vicende del regno degli Odrisi e in un capitolo le truppe celebrarono la festa di «Kottutia, or Cottytia», che rappresentava il rapimento di Persefone. L'autore descrisse di grandi festeggiamenti che presero luogo in quella occasione - di orge, di danze e di una proposta di matrimonio - e con il fine di comunicare ciò condivise la seguente immagine⁷⁹.

Il dipinto condiviso è il *Romains de la décadence* di Thomas Couture, opera che fu realizzata con l'intento di condannare la decadenza morale della classe politica francese della Monarchia di luglio, travolta da una serie di scandali⁸⁰. Tuttavia, confrontando l'immagine condivisa e il dipinto nella sua interezza si rileva che alcuni elementi del secondo furono tagliati.

Infatti, il colonnato e le statue, richiamando uno spazio romano e non tracico, furono rimosse e non rientrano nel ritaglio realizzato. Inoltre, non rientrano i due viandanti che, col loro sguardo, esprimono disprezzo per ciò a cui stanno assistendo. Come si è potuto osservare, quindi, la principale criticità che si rileva circa l'utilizzo delle fonti visive all'interno degli AARs è quella

showthread.php?620659-On-the-Path-to-the-Streets-of-GoldA-Suebi-AAR > [consultato il 20 marzo 2023].

⁷⁶ «Piranesi Giovanni Battista Mogliano Veneto (?), 1720 - Roma, 1778 *Veduta di Campo Vaccino*», in ICG, URL: < https://www.calcografica.it/stampe/inventario.php?id=S-CL2416_19459 > [consultato il 20 marzo 2023].

⁷⁷ *Total war center* : *Fata Romana - The Destiny of Rome* (AAR), URL: < [https://www.twcenter.net/forums/showthread.php?621300-Fata-Romana-The-Destiny-of-Rome-\(AAR\)](https://www.twcenter.net/forums/showthread.php?621300-Fata-Romana-The-Destiny-of-Rome-(AAR)) > [consultato il 20 marzo 2023].

⁷⁸ *Total war center* : *The Black-Hearted Lords of Thrace: An Odrysian Kingdom* AAR: *Updated July. 24th, [ON HOLD]*, URL: < <https://www.twcenter.net/forums/showthread.php?660500-The-Black-Hearted-Lords-of-Thrace-An-Odrysian-Kingdom-AAR-Updated-July-24th-ON-HOLD> > [consultato il 21 marzo 2023].

⁷⁹ *Ibidem*, p. 4.

⁸⁰ «*Romains de la décadence*», in M'O, URL: < <https://www.musee-orsay.fr/it/opere/romains-de-la-decadence-9493> > [consultato il 21 marzo 2023].

della loro decontestualizzazione. Ciò, in alcuni casi, consente agli autori di distorcere il significato originale della fonte e di piegarlo alle esigenze della narrazione.

Più complesso, invece, è individuare il ruolo ricoperto dalle fonti letterarie⁸¹. In alcuni AARs, e in determinati passaggi, gli autori esplicitarono le fonti a cui si richiamarono. Per esempio, in *The Pasture of Slaughter: Hannibal at the Gates AAR as Rome: VH difficulty*, descrivendo la popolazione degli Ilercavones, si citò Plinio il Vecchio⁸². Oppure, nel sopra ricordato *The Black Hearted Lords of Thrace An Odrysian Kingdom AAR* l'autore iniziò il suo resoconto citando Senocrate. Generalmente, però, si rileva la difficoltà di distinguere con efficacia dove la fonte storica finisca e dove inizi il resoconto del *gameplay*.

5. Conclusione e future ipotesi di ricerca

Come è stato evidenziato, una delle più evidenti peculiarità degli AARs, in riferimento ad altre pratiche che si sviluppano nell'*off game*, è quella di creare dei personaggi e di seguirne le vicende. La ricerca ha evidenziato che i lettori commentarono positivamente quei testi che riuscirono a trasmettere loro il *feeling* di una determinata situazione. Questo, quindi, è stato individuato nelle mentalità e negli stati d'animo dei personaggi del passato come in alcuni aspetti legati alla loro vita quotidiana.

Tuttavia, dati i limiti della ricerca, restano molteplici percorsi che potrebbero essere analizzati. In particolare, per il presente studio sono stati visionati gli AARs del *corpus* e alcuni dei più rilevanti commenti scritti dai lettori. Resta inesplorato, quindi, il rapporto che si viene a creare tra l'autore e il personaggio del *literary AAR*. Una tale ricerca, costruita su di un campione sufficientemente esteso di casi, potrebbe consentire di comprendere se esista, o meno, un immaginario⁸³ ricorrente negli autori che scrivono AARs di un determinato titolo.

⁸¹ DI CARPEGNA FALCONIERI, Tommaso, *Nel labirinto del passato. 10 modi di riscrivere la storia*, Bari-Roma, Laterza, 2020, pp. 8-9: qui l'autore propone l'idea di storia come arte retorica e letteratura. Di conseguenza, per fare storia basta narrare ed occuparsi del passato. Così facendo, se saggio e romanzo storico si equivalgono perché entrambi storici, viene meno la distinzione tra ricostruzione storica e fiction.

⁸² *Total war center* : *The Pasture of Slaughter: Hannibal at the Gates AAR as Rome: VH difficulty*, URL: <<https://www.twcenter.net/forums/showthread.php?651052-The-Pasture-of-Slaughter-Hannibal-at-the-Gates-AAR-as-Rome-VH-difficulty>> [consultato il 17 marzo 2023].

⁸³ Recentemente si è infatti detto che i videogiochi storici sono così efficaci (da diversi punti di vista) proprio nel loro favorire e accrescere specifici processi di immaginazione e ri-immaginazione di eventi: CASELLI, Stefano, «Engaging with Historical Imaginaries Through Digital Games», in *Public History Weekly*, 11, 3/2023, URL: <<https://public-history-weekly.degruyter.com/11-2023-3/engaging-historical-imageries-games/#comments>> [consultato l'8 aprile 2023].

GLI AUTORI

Gian Luca GONZATO è attualmente volontario del Servizio Civile Universale presso la Biblioteca Luigi Meneghello di Malo (Vi). Nel 2018 si laurea in Storia presso l'Università Ca' Foscari di Venezia (110/110 L) e nel medesimo Ateneo nel 2020 consegue il titolo magistrale in Storia dal Medioevo all'età Contemporanea (110/110 L). Nel 2022 consegue il Master di II livello in Public & Digital History dell'Università di Modena e Reggio Emilia con votazione 110/110 L. Nel 2023 prosegue la formazione con il corso Patrimoni culturali a confronto: fonti e metodi per educare al futuro dell'Università di Bologna. Sull'argomento delle attività che si sviluppano nel *post game* di *historical game* è autore o co-autore di studi pubblicati sulle riviste «Diacronie. Studi di Storia Contemporanea», «Farestoria» e «Novecento.org». Inoltre, ha pubblicato lavori per il sito www.imperobizantino.it e, nell'ambito del progetto “Controstoria”, per la casa editrice Aracne. È socio di PopHistory e di A.I.P.H. e in quest'ultima associazione è parte del gruppo di lavoro “gioco e storia”.

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

Edoardo FURIESI si è laureato in Scienze Storiche nell'a.a. 2016/2017, con una tesi dal titolo *La memoria della stauologia di san Paolo nelle fonti francescane: analisi degli scritti di Francesco d'Assisi e delle biografie*. Ha conseguito il Master di II livello in Public History nell'a.a. 2019/2020, con una tesi dal titolo *Sulle orme del santo: i culti dei patroni come strumento di divulgazione storica fra territori diversi*. Lavora come docente della scuola secondaria di primo grado.

URL: < <https://www.studistorici.com/progett/autori/#Furiesi> >