



**Diacronie**  
Studi di Storia Contemporanea

**59, 3/2024**  
Miscellaneo

---

## *YouTuber, Historical Games* e attività di riflessione. Uno studio della pratica

Gian Luca GONZATO, Lorenzo DE MARCHI

---

**Per citare questo articolo:**

GONZATO, Gian Luca, DE MARCHI, Lorenzo, «*YouTuber, Historical Games* e attività di riflessione. Uno studio della pratica», *Diacronie. Studi di Storia Contemporanea*, 59, 3/2024, 29/10/2024,

URL: < [http://www.studistorici.com/2024/10/29/gonzato-demarchi\\_numero\\_59/](http://www.studistorici.com/2024/10/29/gonzato-demarchi_numero_59/) >

---

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

ISSN 2038-0925

Rivista storica online. Uscita trimestrale.

[redazione.diacronie@studistorici.com](mailto:redazione.diacronie@studistorici.com)

**Comitato scientifico:** Naor Ben-Yehoyada – João Fábio Bertonha – Christopher Denis-Delacour – Tiago Luís Gil – Deborah Paci – Jean-Paul Pellegrinetti – Mateus Henrique de Faria Pereira – Spyridon Ploumidis – Andreza Santos Cruz Maynard – Wilko Graf Von Hardenberg

**Comitato di direzione:** Roberta Biasillo – Deborah Paci – Mariangela Palmieri – Matteo Tomasoni

**Comitato editoriale:** Valentina Ciciliot – Alice Ciulla – Federico Creatini – Gabriele Montalbano – Çiğdem Oğuz – Elisa Rossi – Giovanni Savino – Gianluca Scroccu – Elisa Tizzoni – Francesca Zantedeschi

**Segreteria di redazione:** Jacopo Bassi – Luca Bufarale – Emanuela Miniati – Fausto Pietrancosta – 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.

---

## 3/ YouTuber, Historical Games e attività di riflessione. Uno studio della pratica

Gian Luca GONZATO, Lorenzo DE MARCHI

---

**ABSTRACT:** È possibile che il gioco storico modifichi il modo in cui gli utenti pensano alcuni eventi del passato? Se sì, come sarebbe possibile comprenderlo? Il presente studio intende cercare di rispondere a questa domanda indagando l'attività di riflessione condotta da alcuni YouTuber durante il confronto con due sezioni di Historical games: Storm of Steel, prologo di Battlefield 1, e l'ending di Valiant Hearts. La ricerca sarà condotta visionando alcuni video di YouTube.

\*\*\*

**ABSTRACT:** Is it possible that the historical game changes the way users think about certain events in the past? If so, how could this be understood? This study intends to try to answer this question by investigating the thinking activity conducted by some YouTuber when confronted with two historical game sections: Storm of Steel, Battlefield 1's prologue, and the ending of Valiant Hearts. The research will be conducted by viewing some YouTube videos.

---

## Introduzione

Le attività che si originano nel *post-game* di un *historical game* costituiscono un campo d'interesse che sta ricevendo sempre più attenzione dagli studiosi che cercano di comprendere come la storia circoli all'interno delle *community* online. Tra le iniziative più recenti e rilevanti, nell'ambito della V<sup>a</sup> conferenza di A.I.P.H.<sup>1</sup>, svoltasi a Firenze nel giugno del 2023, un apposito *panel* è stato dedicato al fenomeno del *modding* degli *historical game* e le tematiche emerse sono state successivamente approfondite in un numero di «Novecento.org»<sup>2</sup>, rivista dell'Istituto Nazionale Ferruccio Parri. Uscendo dal contesto italiano, inoltre, nel 2023 l'Historical Games Network ha lanciato la call *Player Practices* sottolineando che «the historical consequences of historical games do not end with the

---

<sup>1</sup> AIPH - Associazione Italiana di Public History in *Hypotheses*, URL: <<https://aiph.hypotheses.org/12281>> [consultato il 30 gennaio 2024].

<sup>2</sup> Videogiochi, storia e rapporto con il pubblico: Mod, Forum, Social Network in *Novecento.org*, URL: <<https://www.novecento.org/elenco-dossier/videogiochi-storia-e-rapporto-con-il-pubblico-mod-forum-social-network-7927/>> [consultato il 3 gennaio 2024].

interaction between the player and the designed game»<sup>3</sup>. Il presente studio si inserisce in questo campo di riflessione e intende impiegare il modello dell'*historical thinking* per stimolare nuovi punti di vista attraverso cui interrogare una determinata pratica del *post game*: l'attività condotta dai *content creator* di YouTube attorno agli *historical games*. Specificatamente, osservando le interazioni realizzate dai *creators* con la missione *Storm of Steel*<sup>4</sup> e con l'*ending* di *Valiant Hearts: The Great War*<sup>5</sup> si cercherà di osservare se il gioco possa modificare il modo in cui gli utenti pensano alcuni eventi del primo conflitto mondiale. Nella sottosezione successiva si circoscriverà l'oggetto della ricerca e si discuterà della metodologia adottata.

## 1.1. Oggetto della ricerca

Peter Seixas, direttore del Historical Thinking Project, ha sostenuto che l'*historical thinking* è un modello che si divide in sei differenti, ma profondamente correlati, concetti, che sono: *historical significance*, utilizzo di fonti, identificazione di continuità e cambiamento, analisi delle cause e delle conseguenze, *historical perspective* e comprensione della dimensione etica del passato<sup>6</sup>. A riguardo dell'*historical perspective* si è anche specificato che «[it] means understanding the social, cultural, intellectual and emotional settings that shaped people's lives and actions in the past»<sup>7</sup>. In un differente studio, Seixas ha poi sostenuto come le attività che hanno in oggetto *historical perspective* dovrebbero originarsi a partire da fonti primarie per evitare il rischio di imporre una sensibilità contemporanea alle vicende di un passato immaginario<sup>8</sup>. Recentemente, inoltre, si è sottolineato un aspetto centrale dell'*historical thinking* affermando che:

Second-order or procedural concepts focus on the development of the historical narrative from the first-order concepts. They focus on how the processes of constructing history are. Analysing the processes of change, the causes or consequences of a historical event and reflecting on them from different perspectives in order to *critically reflect* [corsivo nostro NdA] on the events of the past<sup>9</sup>.

<sup>3</sup> *Player Practices*, in *Historical Games Network*, URL: < <https://www.historicalgames.net/player-practices/> > [consultato il 3 gennaio 2024].

<sup>4</sup> Per un'introduzione alle due sequenze si veda la sottosezione *Metodologia della ricerca e sequenze individuate*.

<sup>5</sup> D'ora in avanti solo *Valiant Hearts*.

<sup>6</sup> *Historical Thinking Concepts*, in *Historical Thinking Project*, URL: < <https://historicalthinking.ca/historical-thinking-concepts> > [consultato il 31 dicembre 2023]. Per una definizione più recente si veda: Í MARTÍNEZ-HITA, María, CARRASCO-GÓMEZ, Cosme Jesús, MIRALLES-MARTÍNEZ, Pedro, «The effects of a gamified project based on historical thinking on the academic performance of primary school children», in *Humanities & Social Sciences Communications*, 122, 2021, URL: < <https://www.nature.com/articles/s41599-021-00796-9> > [consultato il 31 dicembre 2023].

<sup>7</sup> *Historical Thinking Concepts*, in *Historical Thinking Project*, URL: < <https://historicalthinking.ca/historical-thinking-concepts> > [consultato il 31 dicembre 2023].

<sup>8</sup> SEIXAS, Peter, «A Model of Historical Thinking», in *Educational Philosophy and Theory*, 2015, pp. 1-14, p. 9.

<sup>9</sup> FERNÁNDEZ, Carlota López, TIRADO-OLIVARES, Sergio, MÍNGUEZ-PARDO, Rocío, CÒZAR-GUTIÉRREZ,

La riflessione sugli eventi del passato è quindi un'attività centrale nell'ambito dei fini dell'*historical thinking*. Il presente studio intende quindi rispondere alla seguente domanda: l'allineamento con una determinata *historical perspective* di un *historical game* può stimolare nei *content creator* di YouTube riflessioni sugli eventi<sup>10</sup> del passato?

Si cercherà di rispondere alla domanda attraverso un caso studio. La risposta al quesito consentirebbe di far maggiore luce sulle attività del *post game* condotte su YouTube. Infatti, sono stati realizzati diversi progetti<sup>11</sup> che attraverso il *medium* ludico hanno cercato di stimolare *historical thinking* e si è sostenuto che quest'ultimo possa essere rafforzato praticando *critical play*<sup>12</sup>. Tuttavia, non è ancora chiaro se in uno spazio come quello di YouTube – cioè in una piattaforma dove gli utenti possono condividere liberamente i contenuti che creano – l'interazione con un *historical game* possa stimolare attività o pratiche in parte sovrapponibili ai fini dell'*historical thinking*. Recentemente, analizzando i commenti sotto ai video della missione *The Last Tiger*<sup>13</sup> e di *Twilight Struggle*<sup>14</sup> si è osservato se giocare la posizione dello sconfitto possa consentire agli utenti di ripensare il passato<sup>15</sup> e visionando i *Let's Play*, principalmente francesi e tedeschi, di *Valiant Hearts* si è cercato di comprendere l'interazione che si è realizzata attorno al gioco<sup>16</sup>. La presente ricerca si differenzia, però, da questi studi perché ha lo scopo di analizzare l'attività dei *content creator* in contenuti di lingua inglese evidenziando, inoltre, i limiti delle riflessioni condotte. Recentemente si è evidenziato che i *creators* possono influenzare i comportamenti degli utenti; analizzare la loro

---

Ramón, «Putting critical thinking at the center of history lessons in primary education through error-and historical thinking-based instruction» in *Thinking Skills and Creativity*, 49, 2023, pp. 1-16, URL: < <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1871187123000858/pdfft?md5=18b6b0a8fd14828fcd96ee2c51af981&pid=1-s2.0-S1871187123000858-main.pdf> > [consultato il 16 settembre 2024].

<sup>10</sup> Edward H. Carr ha a lungo riflettuto sui fattori che trasformano un fatto del passato in un fatto storico: CARR, H. Edward, *Sei lezioni sulla storia*, Torino, Einaudi, 1961, pp. 14-21. La presente ricerca indagherà le riflessioni che si formano attorno agli eventi storici presenti all'interno dei due giochi indicati.

<sup>11</sup> Ivo de Vero e Matthew Barr, per esempio, hanno sostenuto che *Evenir Case Files* può favorire *historical thought*, relativamente ad un utilizzo critico delle fonti: DE VERO, Ivo, BARR, Matthew, «A Historical Text-Based Game Designed to Develop Critical Thinking Skills», in *International Journal of Game-Based Learning*, 13/1, 2021, pp. 1-14. Oppure, M. R. Ramadhan et al. hanno studiato come un gioco di carte ambientato nel passato Abbasside abbia potuto stimolare negli studenti forme di *critical thinking*: RAMADHAN, Mochammad Rizal et al., «How Flashcard Games Improve Critical Thinking Skills on History of Islamic Culture Material?», in *Advances in Social Sciences, Education and Humanities Research*, 2023, pp. 239-246.

<sup>12</sup> HOUGHTON, Robert, «Argument, not Fact: Changing the Rules for Teaching with Historical Games», in *Historical Games Network*, 2022, URL: < <https://www.historicalgames.net/argument-not-fact/> > [consultato l'8 febbraio 2024].

<sup>13</sup> Missione di *Battlefield V*, *Electronic Arts*, 2018.

<sup>14</sup> *Twilight Struggle*, GMT Games, 2009.

<sup>15</sup> GONZATO, Gian Luca, SORRENTINO, Gabriele, «Giocare lo sconfitto può consentire di ripensare il passato? Una proposta di analisi tra board game e videogiochi» in *Farestoria*, 4, 1/2022, pp. 55-72.

<sup>16</sup> ŠINDELÁR, Jakub, «Playing through to Europe? Depiction and Reception of the First World War in the Videogame Valiant Hearts», in *Journal of Contemporary European Studies*, 2022, pp. 386-399.

attività è quindi di interesse al fine di avere una comprensione più completa del *post game* su YouTube<sup>17</sup>.

Prima di procedere con lo studio, però, è necessario risolvere tre quesiti, che sottendono alla domanda di ricerca sopra indicata. I quesiti sono:

- 1) Che tipo di legame esiste tra *historical game* e storia?
- 2) L'*historical game* può delineare una determinata *historical perspective*?
- 3) Che cosa si intende per riflessione?

Prima di procedere con l'analisi è pertanto necessario rispondere a queste domande.

Keith Jenkins in *Re-Thinking History* ha affermato che il passato comprende «all that has gone on before everywhere» e che «[it] can only be brought back again by historian in very different media»<sup>18</sup>. A proposito di coloro che possono riportare il passato nel presente e in riferimento al *medium* ludico, Adam Chapman ha proposto l'espressione di *developer-historian* definendo così «those that make meaning about the past through the form of digital games»<sup>19</sup> mentre Johanna Wojdon ha sostenuto che gli sviluppatori di giochi «do not have a professional identity as historians, even though as a matter of fact they play the role of public historians – the ones who shape the general public's knowledge about the past»<sup>20</sup>. Quindi, gli *historical game* possono influenzare la percezione che gli utenti hanno del passato, ma che rapporto intrattengono con la storia? A tale scopo è necessario chiarire che cosa si intenda per “*historical game*”. La questione è complessa e difatti sono state fornite molteplici definizioni per tale espressione. Per esempio, in un capitolo di *Playing with the Past. Digital Games and the Simulation of History* si può leggere che gli *historical games* «are defined [...] by their concern with creating representations of the past»<sup>21</sup> e successivamente nel 2016 si è affermato che sono «those games that in some way represent or relate to the past»<sup>22</sup>. Recentemente, però, si è sottolineata l'esigenza di studiare i titoli ludici nella loro specificità perché «così come accade per i film o gli spettacoli teatrali o i romanzi, possono esserci tanto buoni quanto cattivi prodotti videoludici; o buoni e cattivi utilizzi degli stessi»<sup>23</sup>. Nel corso degli anni sono state

---

<sup>17</sup> Si veda, in proposito che «esistono molti casi di content creator [...] legati al mondo di YouTube, che oggi possono essere considerati degli influencer»: «Accademia Civica Digitale», URL: < <https://www.accademiaticivica digitale.org/content-creator-e-influencer-i-protagonisti-dellinfluencer-marketing/> > [consultato il 27 febbraio 2024]

<sup>18</sup> KEITH, Jenkins, *Re-Thinking History*, New York, Routledge, 2003, pp. 7-8.

<sup>19</sup> CHAPMAN, Adam, *Digital Games as History. How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*, New York, Routledge, 2016, p. 25.

<sup>20</sup> WOJDON, Joanna, «Public Historians and their Professional Identity», in *Public History Weekly*, 4, 8/2020, URL: < <https://public-history-weekly.degruyter.com/8-2020-4/public-historians-videogames/> > [consultato il 31 dicembre 2023].

<sup>21</sup> CHAPMAN, Adam, *Affording History: Civilization and the Ecological Approach*, in ELLIOT, Andrew B., KAPPELL, Matthew W. (eds.), *Playing with the Past. Digital Games and The Simulation of History*, New York, Bloomsbury, 2013, pp. 61-73, p. 70.

<sup>22</sup> CHAPMAN, Adam, *Digital Games as History. How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*, cit., p. 7.

<sup>23</sup> PIZZIRUSSO, Igor, «Videogiocare la Storia tra Public History, usi pubblici e didattica», in *Novecento.org*, 2023,

avanzate diverse modalità<sup>24</sup> attraverso cui si possono analizzare gli *historical game* ma una delle più recenti è quella proposta da Giorgio Uberti. Lo studioso, in relazione ai *board game*, ha esposto una schema a piramide che può essere d'aiuto nel valutare come la storia entri all'interno di un gioco. La critica dovrebbe pertanto soffermarsi su quattro elementi di un titolo ludico, che sono: ambientazione, componenti di gioco, meccaniche e dinamiche<sup>25</sup>. Quindi, con il fine di comprendere il legame che un gioco ha con la storia è necessario scomporlo nei suoi elementi costitutivi. Come si dirà meglio in seguito, la presente ricerca ha analizzato i video realizzati a partire da due sezioni di videogiochi<sup>26</sup>, che sono la missione *Storm of Steel* di *Battlefield I*<sup>27</sup> e l'*ending* di *Valiant Hearts*<sup>28</sup>. Le sequenze circoscritte, in virtù di determinate meccaniche<sup>29</sup> e scelte di *game design*<sup>30</sup>, hanno lo scopo di simulare la brutalità dei combattimenti della Grande Guerra<sup>31</sup> fornendo quindi al giocatore un'esperienza autentica<sup>32</sup> del conflitto.

A riguardo dell'*historical perspectives*, si è detto che «though it is sometimes called “historical empathy”, historical perspective is very different from the common-sense notion of identification

---

URL: < <https://www.novecento.org/videogiochi-storia-e-rapporto-con-il-pubblico/videogiocare-la-storia-tra-public-history-usi-pubblici-e-didattica-introduzione-al-dossier-7911/> > [consultato il 31 dicembre 2023].

<sup>24</sup> Tra i più rilevanti *framework* è da segnalare l'*Historical Problem Space Framework*: MCCALL, Jeremiah, «The Historical Problem Space Framework: Games as a Historical Medium», in *Game Studies*, 20, 3/2020, URL: < <https://gamestudies.org/2003/articles/mccall> > [consultato l'8 gennaio 2024]; MCCALL, Jeremiah, «An introduction to Historical Problem Spaces», in *PlaythePast*, 2020, URL: < <https://www.playthepast.org/?p=6923> > [consultato l'8 gennaio 2024].

<sup>25</sup> UBERTI, Giorgio, CASELLI, Stefano, «Mille e uno... modi di giocare (con) la storia», in *Farestoria*, 4, 1/2022, pp. 76-77.

<sup>26</sup> Anche se lo schema a piramide di Giorgio Uberti è stato proposto per i *board game* l'intuizione a riflettere separatamente sulle componenti di un gioco può essere applicata anche ai videogiochi.

<sup>27</sup> *Battlefield I*, Electronic Arts, 2016.

<sup>28</sup> *Valiant Hearts*, Ubisoft, 2014.

<sup>29</sup> Si è detto che le meccaniche di gioco «are the rules and procedures that guide players through the game»: Dave Eng, in *Game Mechanics*, 2020, URL: < <https://medium.com/@davengdesign/game-mechanics-3f2b338047aa> > [consultato il 29 gennaio 2024]. Sulla difficoltà, però, di arrivare ad un significato comunemente accettato di *game mechanic* si veda: LO, Priscilla, THUE, David, CARSTENSDOTTIR, Elin, «What is a Game Mechanic?», in *International Conference on Entertainment Computing*, 2021, pp. 336-357.

<sup>30</sup> Sul *game design* si veda: «Cos'è il Game Design» in *Digitalbros Gameacademy*, URL: < <https://dbgameacademy.it/cose-il-game-design/> > [consultato il 10 gennaio 2024].

<sup>31</sup> Riguardo alla difficoltà di rappresentare il primo conflitto mondiale nel *medium* videoludico si veda: CHAPMAN, Adam «It's Hard to Play in the Trenches: World War I, Collective Memory and Videogames», in *Game Studies*, 16, 2, 2016, URL: < <https://gamestudies.org/1602/articles/chapman> > [consultato il 27 febbraio 2024].

<sup>32</sup> I partecipanti ad uno studio hanno definito l'autenticità il «feeling of what really happened»: STERLING, Eve, WOOD, Jamie, «“Actual history doesn't take place”: Digital Gaming, Accuracy and Authenticity» in *Game Studies*, 21, 1/2021, URL: < [https://gamestudies.org/2101/articles/stirling\\_wood](https://gamestudies.org/2101/articles/stirling_wood) > [consultato l'8 gennaio 2024]. In merito alle *historical fiction*, e nello specifico ai film e alle serie TV, si è definita l'accuratezza «the extent to which a historical fiction is consistent with available historical evidence» mentre l'autenticità «[with the] impression of accuracy and respect for the historical era represented»: SHANKS, John, «Presentist Anachronism and Ironic Humour in Period Screen Drama», in *Research in Film and History*, 2022, URL: < <https://film-history.org/approaches/presentist-anachronism-and-ironic-humour-period-screen-drama> > [consultato il 9 febbraio 2024]. Recentemente si sono però discusse le problematicità relative ai termini “autenticità” e “accuratezza”: WRIGHT, Esther, «Still playing with the Past: History, Historians, and Digital Games», in *History and Theory*, 61, 4/2022, pp. 166-177.

with another person»<sup>33</sup>. Tuttavia, recentemente si è affermato che gli *historical game* possono essere veicolo di *historical empathy* e si è sostenuto che quest'ultima «is about attempting to understand the past on its own terms, and appreciate the perspective, motivations and desires of people in the past»<sup>34</sup>. Quindi, l'*historical empathy* è una comprensione del passato che va oltre l'identificazione con i suoi abitanti; recentemente, per esempio, studiando *A Plague Tale: Innocence*<sup>35</sup> si è evidenziato il legame esistente tra la rappresentazione *in game* della Peste Nera e quella fornita nella letteratura medievale e moderna<sup>36</sup>.

Infine, utilizzando l'*Interpretative Phenomenological Analysis* (IPA) su di alcune esperienze di giocatori dei titoli *Breath of the Wild*<sup>37</sup> e *Ocarina of Time*<sup>38</sup> si è sostenuto che «an event becomes “an experience” when the person participating in the event reflects on what happened and attempts to make sense of what happened. Through their meaning-making, the event “takes on a host of additional meanings” [...]»<sup>39</sup>. Nella presente ricerca, quindi, si sono considerate “riflessioni” le attività nelle quali i *content creator* hanno creato a partire dalle loro esperienze di gioco nuovi livelli di significato che sono stati, poi, proiettati sul passato. Recentemente si è evidenziato che gli utenti che interagiscono nei *social media* spesso non offrono un volto veritiero delle loro personalità o gusti<sup>40</sup>. Il presente studio, quindi, non ha il fine di comprendere quanto i *content creator* credano alle loro riflessioni ma solo di osservare se queste possono essere stimulate a partire dall'interazione con un *historical game*.

## 1.2. Metodologia della ricerca e sequenze individuate

Dopo aver risposto ai quesiti sottesi alla domanda di ricerca, nella seguente sezione si definirà la metodologia che è stata adottata.

---

<sup>33</sup> «Historical Perspectives», in *Historical Thinking Project*, URL: < <https://historicalthinking.ca/historical-perspectives> > [consultato l'8 gennaio 2024].

<sup>34</sup> 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](https://gamestudies.org/2104/articles/hartman_tulloch_young) > [consultato l'8 gennaio 2024]. Recentemente, ma in riferimento al VR, si è discusso delle problematiche relative all'*historical empathy* sostenendo che “the users’attention is geared towards what they themselves feel in the present rather than on what people in the past might have felt”: X-MEM, «Virtual Reality Beyond the “Time Machine” - A Manifesto», in *Public History Weekly*, 6, 11/2023, URL: < <https://public-history-weekly.degruyter.com/11-2023-6/virtual-reality-xmem-manifesto/> > [consultato il 9 febbraio 2024].

<sup>35</sup> *A Plague Tale: Innocence*, Absobo Studio, 2019.

<sup>36</sup> REDDER, Ben Dorrington, «Rats, Plagues, and Children, Oh My! Multimodal Representations of the Past in Historical Games», in *Video Journal of Education and Pedagogy*, 2022, pp. 1-21.

<sup>37</sup> *Zelda: Breath of the Wild*, Nintendo EPD, 2017.

<sup>38</sup> *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, Nintendo Entertainment Analysis & Development, 1998.

<sup>39</sup> MORAN, Jacqueline, «Interpretative Phenomenological Analysis of Hero's Journeys in Zelda: Opportunities & Issues for Games Studies», in *Game Studies*, 23, 2/2023, URL: < <https://gamestudies.org/2302/articles/moran> > [consultato l'8 gennaio 2024].

<sup>40</sup> PACI, Deborah, *Big data versus thick data?*, in ID. (a cura di), *La storia in digitale. Teorie e metodologie*, Milano, Edizioni Unicopli, 2019, pp. 67-82, p. 80.

Per il presente studio sono stati visionati i 30 video, realizzati in lingua inglese, che hanno generato più visualizzazioni della missione *Storm of Steel* e dell'*ending* di *Valiant Hearts*, pubblicati nel periodo compreso dal giorno di rilascio dei due giochi al momento in cui questa ricerca è stata condotta<sup>41</sup>. Il corpus complessivo conta quindi di 60 video. L'algoritmo di YouTube raccomanda i video sulla base di diversi fattori, tra cui i contenuti che l'utente ha precedentemente già visionato, la sua posizione e la *browser history*<sup>42</sup> e, quindi, con il fine di poter replicare i risultati della ricerca sono state adottate alcune precauzioni. Infatti, per selezionare i video si è adottata la navigazione in incognito, poi si sono scritte nella barra di ricerca di YouTube le apposite *key-word*<sup>43</sup> e utilizzando gli strumenti della piattaforma si sono ordinati i contenuti sulla base del numero di visualizzazioni. Infine, con l'intento di visionare i video dove fossero presenti interventi creativi da parte degli *Youtuber*, non è stato analizzato il materiale che presentasse *gameplay* senza commenti o unicamente *soundtrack* dei titoli.

Quindi, sono stati analizzati i video realizzati a partire da due specifiche sezioni di gioco, che sono la missione *Storm of Steel* di *Battlefield 1* e l'*ending* di *Valiant Hearts*. *Battlefield 1* è un FPS (*First Person Shooter*) ambientato durante la Grande Guerra che presenta cinque *Storie di Guerra*<sup>44</sup> e *Storm of Steel* è il loro prologo. Come è stato sottolineato, *Battlefield 1* ha un approccio realistico nel rappresentare il passato poiché questo viene riprodotto attraverso un ambiente visualmente verosimile<sup>45</sup>. Il prologo, però, si distingue dal resto del titolo poiché l'utente deve vestire i panni di cinque soldati alleati che, nella *no man's land*<sup>46</sup> di un punto imprecisato del fronte occidentale, muoiono uno dopo l'altro durante un attacco. Debra Ramsey ha evidenziato che la missione «has no objective beyond survival»<sup>47</sup> e per questo motivo cerca di fornire un'esperienza autentica della realtà umana durante la Grande Guerra.

Invece, *Valiant Hearts* è un titolo a scorrimento orizzontale ambientato durante il Primo Conflitto Mondiale dove il giocatore, per progredire, deve risolvere dei *puzzle* ambientali. Il gioco ha attirato l'attenzione di diversi studiosi, che lo hanno variamente interpretato. Per esempio, Chris Kempshall ha sottolineato che il titolo introduce l'umanità in un contesto di guerra perché «the enemy is the

---

<sup>41</sup> I *link* sono stati riuniti e visionati nella prima settimana di dicembre 2023.

<sup>42</sup> SUI, Wuyou, SUI, Anna, RHODES, Ryan, «What to watch: Practical considerations and strategies for using YouTube for research», in *Digital Health*, 2022, pp. 1-13.

<sup>43</sup> Per la missione *Storm of Steel* la *keyword* che è stata utilizzata è "Battlefield 1 Storm of Steel" mentre per *Valiant Hearts* è "Valiant Hearts Ending".

<sup>44</sup> Si veda: «Il Giocatore Singolo in Battlefield 1», in *ea.com*, URL: < <https://www.ea.com/it-it/games/battlefield/news/the-single-player-of-battlefield-1> > [consultato il 10 gennaio 2024].

<sup>45</sup> 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, p. 31.

<sup>46</sup> Sulla *no man's land* si veda: BULL, Stephen, «No Man's Land», in *International Encyclopedia of the First World War*, 2015, URL: < [https://encyclopedia.1914-1918-online.net/pdf/1914-1918-Online-no\\_mans\\_land-2015-08-20.pdf](https://encyclopedia.1914-1918-online.net/pdf/1914-1918-Online-no_mans_land-2015-08-20.pdf) > [consultato il 26 gennaio 2024].

<sup>47</sup> RAMSAY, Debra, «Liminality and the Smearing of War and Play in Battlefield 1», in *Game Studies*, 20, 1/2020, URL: < <https://gamestudies.org/2001/articles/ramsay> > [consultato l'8 gennaio 2024].



war<sup>48</sup> itself and victory is not achieved through the act of killing but instead through the act of surviving»<sup>49</sup>. Oppure, si è argomentato che giocare a *Valiant Hearts* possa risultare in un'esperienza di apprendimento simile a quella di un *tour* museale<sup>50</sup> e che il titolo funzioni come agente indiretto di integrazioni europea<sup>51</sup>. Anche se nel 2023 è stato pubblicato il seguito del gioco – *Valiant Hearts: coming home*<sup>52</sup> – in questa sede si è scelto di analizzare una sezione del primo capitolo in virtù della maggiore quantità di contenuti prodotti dal suo rilascio (2014) al momento in cui questo studio è stato condotto. Come detto, si sono cercati i video realizzati a partire dall'*ending* del gioco. “Ending” è un criterio soggettivo, che può variare da *YouTuber* a *YouTuber*, ma generalmente comprende due sequenze, data la loro prossimità alla fine del titolo, che sono l'*Offensiva di Nivelles* e l'*Esecuzione di Emile*. Durante l'*Offensiva di Nivelles*, interpretando il ruolo del francese Emile, l'utente partecipa ad un attacco dove può osservare la brutalità della Grande Guerra. Ad esempio, per ripararsi dal fuoco nemico il giocatore deve nascondersi dietro ad un muro di cadaveri. Al termine dell'offensiva, infine, l'utente deve uccidere l'ufficiale che sta ordinando agli uomini di continuare l'attacco e, per tale motivo, il personaggio di Emile sarà poi fucilato.

## 2. «it was like you're just shooting just to survive and hoping»: riflessioni a partire dalla missione *Storm of Steel*

Il corpus riguardante i video realizzati a partire dalla missione *Storm of Steel* presenta materiale eterogeneo ma le tipologie di contenuti che più ricorrono sono *gameplay*<sup>53</sup> e *reaction*<sup>54</sup>.

Interagendo con la missione alcuni *YouTuber* hanno riconosciuto la rappresentazione della guerra che è stata fatta all'interno di *Storm of Steel* come autentica. In una *reaction* uno *YouTuber* ha

---

<sup>48</sup> Per un titolo simile, dove cioè il nemico è costituito dalla guerra, si segnala il *board game* *Ta-Pum*: DI LEGGE, Matteo, *Storia e gioco. La Prima Guerra Mondiale in Mettere in gioco il passato. La storia contemporanea nell'esperienza ludica* (ASTI, Chiara a cura di), Milano, Edizioni Unicopli, 2019, pp. 217-234, pp. 238-242.

<sup>49</sup> KEMPSHALL, Chris, «Centenary (Computer Games)», in *International Encyclopedia of the First World War*, 2019, URL: < [https://encyclopedia.1914-1918-online.net/article/centenary\\_computer\\_games](https://encyclopedia.1914-1918-online.net/article/centenary_computer_games) > [consultato l'8 gennaio 2024].

<sup>50</sup> ANDERSON, Sjo LaRell, «The Interactive museum: Video games as history lessons through lore and affective design», in *E-Learning and Digital Media*, 16, 3/2019, pp. 177-195.

<sup>51</sup> ŠINDELÁR, Jakub, *op. cit.*

<sup>52</sup> *Valiant Hearts: Coming Home*, Ubisoft, 2023.

<sup>53</sup> Il *gameplay* è stato recentemente definito come «the entirety of the animative game experience, including in simultaneity its ludic and procedural elements, visual, performative, narrative, verbal, socio-cultural, aural, and many other communicative modes»: REDDER, Benjamin Dorrington, SCHOTT, Gareth, «Scholarly Discourse on the Visuality of Ethics in Gaming: An Opening Conversation», in *Video Journal of Education and Pedagogy*, 8, 1/2024, pp. 1-10. I “gameplay” sono dei video, quindi, dove i *content creator* ripropongono le loro esperienze di gioco e, tipicamente, includono commenti di queste.

<sup>54</sup> Nelle *reaction* vengono ricercate e stimolate le reazioni dei *content creator*, alla visione di un determinato prodotto.

infatti detto che «I assume it's very similar that it's just confusion and people dying»<sup>55</sup> e in un differente video si è affermato che vi è «so much chaos that's the thing I think about is just like world war one»<sup>56</sup>. Similmente, Manguel Jordan ha evidenziato che «it shows how much hell it really was»<sup>57</sup>. Altri *content creator*, inoltre, si sono allineati con l'*historical perspective* delineata da *Storm of Steel* e uno di loro ha detto: «imagine really having to be on a battlefield like this man... how you supposed to get out of this?»<sup>58</sup>.

Un tale coinvolgimento con la missione ha stimolato in alcuni *YouTubers* riflessioni. Queste, quindi, possono potenzialmente consentire ai *content creator* di modificare il modo in cui loro e quanti guardano i video pensano la Grande Guerra. Le riflessioni stimolate riguardano la condizione umana nel contesto della prima linea e, specificatamente, sono riconducibili alla fragilità della vita umana, al significato che può aver avuto l'atto di uccidere e alla condizione dei soldati coinvolti nel conflitto.

Il canale *BlueSpartan* ha realizzato una *reaction* di *Storm of Steel* dove un *non-gamer* ha reagito alla missione. In questo contesto, dopo aver visionato una sezione dove un soldato combatte durante un attacco condotto con il gas, si è detto che «you survive through this it's luck»<sup>59</sup>. Similmente, nella sua *reaction* Manguel Jordan ha affermato che «I just can't imagine being there what those people had to go through at all [...] I just don't know how anyone survived this [corsivo nostro nda]»<sup>60</sup>. Lo stesso *YouTuber*, commentando la schermata di testo introduttiva, aveva prima sottolineato che «you are definitely not expected to survive»<sup>61</sup>. Similmente, nella *reaction* del canale *The Homies*, dopo che i *content creator* hanno compreso che alla morte di un soldato se ne vestono i panni di uno differente, si è detto che «you are pretty much sure you die in the frontline»<sup>62</sup>. Nel video di *Super Jody*, infine, si è evidenziato che «[it] is like you just don't play as one person [but] play like the

---

<sup>55</sup> «STORM OF STEEL! - BATTLEFIELD 1 - 12 Minutes of Single Player Gameplay REACTION!!!», in *YouTube*, URL: < [https://www.youtube.com/watch?v=oU\\_KZfeR8Kg&ab\\_channel=TyroneMagnus](https://www.youtube.com/watch?v=oU_KZfeR8Kg&ab_channel=TyroneMagnus) > [consultato il 29 gennaio 2024].

<sup>56</sup> «Spec ops & Martial Artist REACT to Battlefield 1 Prologue | Experts React», in *YouTube*, URL: < [https://www.youtube.com/watch?v=T2aXZy\\_Usvk](https://www.youtube.com/watch?v=T2aXZy_Usvk) > [consultato il 29 gennaio 2024].

<sup>57</sup> «Battlefield 1 Single Player Campaign Gameplay + Opening Cinematic Trailer | Reaction!», in *YouTube*, URL: < [https://www.youtube.com/watch?v=KsIpLSRnKlo&t=505s&ab\\_channel=ManguelJordan](https://www.youtube.com/watch?v=KsIpLSRnKlo&t=505s&ab_channel=ManguelJordan) > [consultato il 29 gennaio 2024].

<sup>58</sup> «Battlefield 1 Single Player Campaign Gameplay + Opening Cinematic Trailer | Reaction!» in *YouTube*, URL: < <https://www.youtube.com/watch?v=6Jl3RNqIqTY> > [consultato il 29 gennaio 2024]

<sup>59</sup> «Dad Reacts to "Storm of Steel" Prologue In Battlefield 1», in *YouTube*, URL: < [https://www.youtube.com/watch?v=I-C-EHXGaDc&ab\\_channel=BlueSpartan](https://www.youtube.com/watch?v=I-C-EHXGaDc&ab_channel=BlueSpartan) > [consultato il 29 gennaio 2024].

<sup>60</sup> «Battlefield 1 Single Player Campaign Gameplay + Opening Cinematic Trailer | Reaction!», in *YouTube*, URL: < [https://www.youtube.com/watch?v=KsIpLSRnKlo&t=505s&ab\\_channel=ManguelJordan](https://www.youtube.com/watch?v=KsIpLSRnKlo&t=505s&ab_channel=ManguelJordan) > [consultato il 29 gennaio 2024].

<sup>61</sup> *Ibidem*.

<sup>62</sup> «Battlefield 1: Official 12 Minutes "Storm Of Steel" Single Player Gameplay Reveal REACTION», in *YouTube*, URL: < <https://www.youtube.com/watch?v=xNDGp1HLBX0> > [consultato il 29 gennaio 2024].

whole [...] it was like you could die»<sup>63</sup>. L'interazione con *Storm of Steel* ha quindi consentito ad alcuni *content creator* di riflettere sulla fragilità della vita umana nel contesto della prima linea.

Altri *YouTuber*, invece, hanno evidenziato la disumanità del conflitto soffermandosi, specificatamente, su una sezione della missione. In una sequenza, infatti, viene offerta al giocatore la possibilità di uccidere, o meno, un soldato affetto da *shell-shock*<sup>64</sup>. Uno *shorts*<sup>65</sup> si è soffermato su questa scelta e il *content creator* ha evidenziato che «Battlefield 1 offers you a choice. Do you let him live? Will you give in the total destruction of the great war, or will your humanity survive? You decide»<sup>66</sup>. Ragionando sulla stessa sequenza nel video del canale *GamingWins* – che ha realizzato un commentario delle *Storie di Guerra* di *Battlefield 1* – si è detto che «seeing this jaded soldier just walking aimlessly and this other one cowering reminds us of just terrible this conflict was»<sup>67</sup>.

Come detto, altri *content creator* hanno invece riflettuto sul significato che può avere avuto l'atto di uccidere un altro soldato. In primo luogo, alcuni *YouTubers* hanno evidenziato la confusione all'interno della quale avviene l'azione di combattimento. In un video, per esempio, si è affermato che «they are just killing each other»<sup>68</sup> mentre nella fase iniziale di un *gameplay* uno *YouTuber* ha espresso il proprio spaesamento dicendo: «why are we firing at him?»<sup>69</sup>. Oppure, nella *reaction* di *Footdribbler Reacts* si è detto che ci sia «Just chaos... this is what was world war one about...»<sup>70</sup>. *Manguel Jordan* ha quindi interpretato l'atto di uccidere un altro soldato come un'azione legittimata dalla volontà di sopravvivere. Dopo aver visionato una sequenza dove l'utente uccide un soldato nemico in un combattimento corpo a corpo e poi deve fronteggiare molteplici avversari in campo aperto, lo *YouTuber* ha infatti detto che «it was like you're just shooting just to survive and

<sup>63</sup> «STORM OF STEEL! - Battlefield 1 - 12 Minutes of Single Player Gameplay REACTION!!!!», in *YouTube*, URL: < <https://www.youtube.com/watch?v=VjW239cqwLA> > [consultato il 29 gennaio 2024];

<sup>64</sup> Si è affermato che i giochi tendano a negare le conseguenze che nel medio-lungo periodo le azioni violente possono avere sui personaggi: 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. Tuttavia, recentemente vi sono stati dei casi in cui gli *historical game* hanno cercato di indagare le conseguenze che le azioni violente hanno sui personaggi. Oltre al soldato affetto da *shell-shock* in *Battlefield 1* è in tal senso da segnalare *Phantom of the Battlefield*, titolo che ha l'obiettivo di esplorare le conseguenze psicologiche che le mutilazioni fisiche possono avere sui veterani: HISTORICAL GAMES NETWORK, «IWM War Games Jam – Phantom of the Battlefield», in *Historical Games Network*, 12 dicembre 2023, URL: < <https://www.historicalgames.net/phantom-of-the-battlefield/> > [consultato il 3 settembre 2024].

<sup>65</sup> Gli *shorts* sono video di *YouTube* di una durata molto limitata.

<sup>66</sup> «This Simple Choice Broke The Internet in 2016», in *YouTube*, URL: < [https://www.youtube.com/shorts/ILliBcWw\\_cA](https://www.youtube.com/shorts/ILliBcWw_cA) > [consultato il 3 settembre 2024].

<sup>67</sup> «Everything GREAT About Battlefield 1!», in *YouTube*, URL: < [https://www.youtube.com/watch?v=P-Cn4wv0WQQ&ab\\_channel=GamingWins](https://www.youtube.com/watch?v=P-Cn4wv0WQQ&ab_channel=GamingWins) > [consultato il 29 gennaio 2024].

<sup>68</sup> «Gate reacts to battlefield 1 storm of steel», in *YouTube*, URL: < [https://www.youtube.com/watch?v=h571Zr0Q8TA&t=24s&ab\\_channel=BEAR%26CK](https://www.youtube.com/watch?v=h571Zr0Q8TA&t=24s&ab_channel=BEAR%26CK) > [consultato il 29 gennaio 2024].

<sup>69</sup> «Royal Marine Plays BATTLEFIELD 1 For The First Time Part 1! (PLUS COLD WAR GIVEAWAY!)», in *YouTube*, URL: < [https://www.youtube.com/watch?v=G2AKz6pz1SI&ab\\_channel=OriginalHuman](https://www.youtube.com/watch?v=G2AKz6pz1SI&ab_channel=OriginalHuman) > [consultato il 29 gennaio 2024].

<sup>70</sup> «Battlefield 1 Opening Storm Of Steel Reaction», in *YouTube*, URL: < <https://www.youtube.com/watch?v=mr4FceaFFE0> > [consultato il 29 gennaio 2024].

hoping»<sup>71</sup>. Similmente, nella *reaction* del canale *HannaH's Over Invested* la *content creator*, dopo aver osservato dei soldati feriti tornare dalla prima linea, ha riflettuto sulle motivazioni che portano un uomo ad uccidere un altro uomo affermando che:

Because I just i'm just thinking about like real people and how horrible this was and I actually I think I've talked about it in another video [...] it's just so emblematic to me that it was not the soldier *who hated each other* [corsivo nostro nda] [...] You know it was... it was them dying for men in suits behind desks miles and miles away making decisions and not caring about the paws<sup>72</sup>.

Altri *YouTubers*, infine, hanno evidenziato l'umanità di coloro che hanno partecipato agli eventi bellici e ciò ha consentito loro di parificare i contendenti. In una sequenza finale di *Storm of Steel*, e dopo un violento bombardamento, un soldato degli Harlem Hellfighter ne fronteggia uno tedesco; ciò ha stimolato Manguel Jordan, nella sua *reaction*, ad affermare che «they're all human»<sup>73</sup>. Similmente, il canale *GamingWins* ha realizzato un montaggio di *cutscene* di *Battlefield 1* e nella sezione dedicata a *Storm of Steel* – e, specificatamente, commentando una sezione iniziale di combattimento – il *content creator* ha sostenuto che:

having dream a little dream play while all this carnage takes place really makes you think *all these men have families and people waiting for them* [corsivo nostro NdA] back home and it is this opening effective in establishing the horrors of war<sup>74</sup>.

Poi, nello stesso video, commentando però una sezione finale della missione, si è detto che: «if the game had a thesis, it's this<sup>75</sup>». Analizzando i commenti sotto a video di *YouTube* della missione *The Last Tiger*<sup>76</sup> si è recentemente osservato che gli utenti abbiano evidenziato come anche il soldato tedesco, che tradizionalmente riveste il ruolo del nemico all'interno di molti *FPS*, sia un essere umano<sup>77</sup>. Come si è visto, anche alcuni *content creator* che hanno interagito con la missione *Storm of*

---

<sup>71</sup> «Battlefield 1 Single Player Campaign Gameplay + Opening Cinematic Trailer | Reaction!» in *YouTube*, URL: <[https://www.youtube.com/watch?v=KsIpLSRnKlo&t=505s&ab\\_channel=ManguelJordan](https://www.youtube.com/watch?v=KsIpLSRnKlo&t=505s&ab_channel=ManguelJordan)> [consultato il 29 gennaio 2024].

<sup>72</sup> «Non-Gamer Watches #87 BATTLEFIELD || BATTLEFIELD 1 - Opening / Storm of Steel & BATTLEFIELD 2042» in *YouTube*, URL: <[https://www.youtube.com/watch?v=0Hd\\_qdwxXiw](https://www.youtube.com/watch?v=0Hd_qdwxXiw)> [consultato il 29 gennaio 2024].

<sup>73</sup> «Battlefield 1 Single Player Campaign Gameplay + Opening Cinematic Trailer: Reaction!» in *YouTube*, URL: <[https://www.youtube.com/watch?v=KsIpLSRnKlo&t=505s&ab\\_channel=ManguelJord](https://www.youtube.com/watch?v=KsIpLSRnKlo&t=505s&ab_channel=ManguelJord)> [consultato il 29 gennaio 2024].

<sup>74</sup> «Everything GREAT About Battlefield 1!» in *YouTube*, URL: <<https://www.youtube.com/watch?v=P-Cn4wv0WQQ>> [consultato il 29 gennaio 2024].

<sup>75</sup> *Ibidem*. Durante la *cutscene* finale, e nella sezione in questione, una voce fuori campo dice che «behind every gun sight is a human being».

<sup>76</sup> Sulla missione si veda: DE MARCHI, Lorenzo, GONZATO, Gian Luca, «Giocare un FPS dalla prospettiva tedesca: il caso della missione The Last Tiger» in *Diacronie. Studi di Storia Contemporanea*, 50, 2/2022, pp. 85-90.

<sup>77</sup> GONZATO, Gian Luca, SORRENTINO, Gabriele, «Giocare lo sconfitto può consentire di ripensare il passato? Una proposta di analisi tra board game e videogiochi» in *Farestoria*, cit., p. 65.

*Steel* hanno evidenziato l'umanità dei soldati coinvolti nel conflitto. È ipotizzabile che ciò sia riconducibile a due fattori: la diversità di prospettive<sup>78</sup> che un *medium* come quello ludico può offrire in relazione agli eventi del passato e un *gameplay* che porta il giocatore a confrontarsi con la realtà umana dei soldati impegnati in un conflitto. Infine, è da segnalare un originale utilizzo della missione, condotto a seguito di un'attività di riflessione concernente la brutalità dei combattimenti svoltisi durante la Grande Guerra. Il canale *Sin* ha infatti realizzato un montaggio di alcune sequenze di *Storm of Steel* con il fine di far comprendere che *Battlefield 1*, attraverso il prologo, «makes you hate war». La riflessione sul passato condotta a partire dall'interazione con la missione ha quindi permesso al *content creator* di sensibilizzare gli utenti sugli orrori della guerra, in un video che ha raggiunto le 3 milioni e mezzo di visualizzazioni<sup>79</sup>, perché «in real life you only have 1 life, so value it and let's keep wars in games only»<sup>80</sup>. L'interazione con la missione *Storm of Steel*, quindi, ha stimolato nei *content creator* diverse tipologie di riflessione. Nella seguente sezione si osserverà se una simile attività sia avvenuta anche in relazione all'*ending* di *Valiant Hearts*.

## 2.1 «People just getting slaughtered, so I can understand the mutiny». Attività di riflessione e *Valiant Hearts*.

Come detto sopra, si sono analizzati i video realizzati a partire dall'*ending* di *Valiant Hearts*, sezione che tipicamente comprende l'*Offensiva di Nivelle* e la *fucilazione di Emile*.

Durante l'offensiva il giocatore affronta una situazione di grande stress, nella quale deve continuare ad avanzare nonostante Emile, il personaggio giocato, sia ferito, i compagni intorno a lui continuano a morire e la resistenza nemica non dimostri alcun segno di cedimento. Tale situazione ha spinto *MrRhexx* ad affermare: «Look at all the bodies in the background. This is insane, completely insane, just bodies stacked up on top of each other. This is just massive»<sup>81</sup>. Similmente, *CapitanSauce* ha detto: «Really? This [corsivo nostro nda] is gonna be the push to end the war?»<sup>82</sup>. Ciò ha spinto alcuni *YouTuber* a domandarsi per quale motivo quei soldati dovrebbero insistere in un'azione destinata a fallire. Ad esempio, *TetraNinja* si è chiesto: «Why are we charging for no reason? Why we do this?»<sup>83</sup>. L'aver preso parte all'offensiva, infine, ha spinto *Cryotic* ad affermare:

<sup>78</sup> In *Storm of Steel*, come si è detto, il giocatore veste i panni di cinque differenti soldati.

<sup>79</sup> Dato relativo alle visualizzazioni presenti l'11 febbraio 2024.

<sup>80</sup> «This is why Battlefield 1 makes you hate war...» in *YouTube*, URL: <[https://www.youtube.com/watch?v=9ZMWM9a-v0A&ab\\_channel=Sin](https://www.youtube.com/watch?v=9ZMWM9a-v0A&ab_channel=Sin)> [consultato l'11 febbraio 2024].

<sup>81</sup> «I Can't Stop Crying :( - Valiant Hearts Finale» in *YouTube*, URL: <<https://www.youtube.com/watch?v=NKPJXYM6pF8>> [consultato il 26 febbraio 2024].

<sup>82</sup> «WOODEN CROSSES - Valiant Hearts Walkthrough FINALE» in *YouTube*, URL: <<https://www.youtube.com/watch?v=sXKFcpdjWQU>> [consultato il 16 febbraio 2024].

<sup>83</sup> «Valiant Hearts The Great War Walkthrough Part 4 - ENDING (PC Let's Play Commentary)» in *YouTube*, URL: <[https://www.youtube.com/watch?v=QAUtG-W4\\_20](https://www.youtube.com/watch?v=QAUtG-W4_20)> [consultato il 9 febbraio 2024].

«I am just another casualties, I am just another number [...] they are really marching into death»<sup>84</sup>. Al termine della sequenza, Emile rifiuta di obbedire all'ennesimo ordine dell'ufficiale e lo uccide con una vanga. Alcuni *content creator* hanno commentato la morte del superiore e legittimato l'azione di Emile. Ad esempio, *BlackOut2001* si è giustificato asserendo: «I had to. He was sending more people to death»<sup>85</sup>. Similmente, *DefendTheJoe*, rivolgendosi al corpo dell'ufficiale, esclama: «You fucking get it. You kill more people than I did»<sup>86</sup>. Infine, di tenore simile è il commento di *Rose Notes* che dichiara: «want to kill this guy. [...] that's right»<sup>87</sup>. *Valiant Hearts* riesce a delineare le motivazioni che hanno portato all'uccisione dell'ufficiale e ciò ha stimolato alcuni *YouTubers* a riflettere sul fenomeno dell'ammutinamento. Per esempio, nel video del canale *YOGSCAST KIM* si è affermato che:

I do like that with all the history notes and the fact that have come up, they have march up exactly with what's going on in the level so they're early you saw about reading about mutinies, and here the level is showing exactly why mutinies happened. *When you're using the bodies of your fallen comrades to shelter you from gunfire and the endless barrage, and you are tired and cold and hungry and scared and wounded, why would you fight on?* [corsivo nostro NdA]<sup>88</sup>.

Per poi continuare sostenendo che «you can understand why mutinies would break out, wouldn't you?»<sup>89</sup>. Vi è poi la riflessione di *GirlFromAus* che alla fine della missione ha affermato: «it's really sucky after everythig they have done. People just getting sloughtered, so I can understand the mutiny»<sup>90</sup>. Quindi, le riflessioni condotte a partire dall'uccisione dell'ufficiale hanno consentito ad alcuni *YouTubers* di comprendere e legittimare l'ammutinamento.

La sezione successiva all'*Offensiva di Nivelles* è la *facilazione di Emile*, sequenza dove *Valiant Hearts* mostra la conseguenza dell'ammutinamento. Ciò ha stimolato alcuni *content crator* a ragionare sulla complessità del fenomeno. *MrRhexx*, ad esempio, ha affermato che:

This is going pretty bad. Desertion is kind of serious I guess, especially when you actually get to kill an officer. That's you know, you can almost expect the court to be like: "ok are afraid and

<sup>84</sup> «Cry Plays: Valiant Hearts [P9] [Final]», in *YouTube*, URL: < <https://www.youtube.com/watch?v=KEU4Op2Z0v8> > [consultato il 9 febbraio 2024].

<sup>85</sup> «Why Is This Ending So SAD!! -Valiant Hearts: The Great War Ending», in *YouTube*, URL: < <https://www.youtube.com/watch?v=rc-HIz4mq2A> > [consultato il 9 febbraio 2024].

<sup>86</sup> «Valiant Hearts | #12 | FINALE», in *YouTube*, URL: < <https://www.youtube.com/watch?v=J43L5dxXW-g> > [consultato il 9 febbraio 2024].

<sup>87</sup> «VALIANT HEARTS: THE GREAT WAR: A FINALE TO CRY / RoseNotes», in *YouTube*, URL: < <https://www.youtube.com/watch?v=EBKpfuQYJKg> > [consultato il 9 febbraio 2024].

<sup>88</sup> «Valiant Hearts: The Great War - War's End (#15)», in *YouTube*, URL: < <https://www.youtube.com/watch?v=q3eX2joS2q4> > [consultato il 9 febbraio 2024].

<sup>89</sup> *Ibidem*.

<sup>90</sup> «Valiant Hearts - The Great War Walkthrough Part 12 - The End Of The War» in *YouTube*, URL: < [https://www.youtube.com/watch?v=\\_dWmmyO7TgU](https://www.youtube.com/watch?v=_dWmmyO7TgU) > [consultato il 9 febbraio 2024].

maybe you ran, maybe just kind of head and maybe you just stuttered, but you actually attack an officer and kill them”. Pretty much one of the leaders of the rebellion. [...] How do you even deal with that as a country, just on a completely unbiased scenario, this guy rebelled and kill an officer and didn't want to fight. What do you do with a person like that<sup>91</sup>?

Analogamente, *Kitty\_haz\_Claws* ha detto che:

The officer technically put like everybody to death, pushing them into like complete open fire, knowing that they are gonna die. *This guy* [Emile] *saved lives* [corsivo nostro nda] and that officer didn't and he [Emile] is the one that's gonna die<sup>92</sup>?

Aver giocato all'*Offensiva di Nivelles* e alla *Fucilazione di Emile* ha stimolato alcuni YouTubers a riflettere sulle motivazioni che portano i soldati a seguire gli ordini. *GameRiot*, per esempio, ha affermato che:

He [Emile] done so much for the world war, so much, to help France, to help the Allies [...] he done so much and they just turn on him. He did one mistake, which is probably a rightful mistake [...] he pretty safe people doing it, because the commander was just like sending troops in, like just doing his stupid whistle [...] and this is what happens. *If they were treated if they ignored the order, they would get shot out right, their own allies would shoot them, is absolutly crazy but this game does such a good good way of [...] shown us how World War One was and the sacrifice the people made, how brave they were* [corsivo nostro NdA]<sup>93</sup>.

Una simile riflessione sulle motivazioni che spingono i soldati a seguire gli ordini è stata condotta anche da *Kitty\_has\_Claws* che, commentando la sequenza della fucilazione di Emile, ha detto: «who would follow orders knowing that he's just gonna walk into open fire?<sup>94</sup>». Infine, la sequenza conclusiva di *Valiant Hearts*, cioè quella successiva alla fucilazione di Emile, ha

---

<sup>91</sup> «I Can't Stop Crying :( - Valiant Hearts Finale», in *YouTube*, URL: < <https://www.youtube.com/watch?v=NKPJXYM6pF8> > [consultato il 9 febbraio 2024].

<sup>92</sup> «Kitty's reaction to the end of Valiant Hearts \*SPOILERS\*», in *YouTube*, URL: <<https://www.youtube.com/watch?v=MBU3AtWmcig>> [Consultato il 9 febbraio 2024].

<sup>93</sup> «Valiant Hearts ENDING Walkthrough Part 15», in *YouTube*, URL: <<https://www.youtube.com/watch?v=dGxNx2RkZYI>> [consultato il 9 febbraio 2024].

<sup>94</sup> «Kitty's reaction to the end of Valiant Hearts \*SPOILERS\*», in *YouTube*, URL: < <https://www.youtube.com/watch?v=MBU3AtWmcig> > [consultato il 9 febbraio 2024].

stimolato alcuni *content creator* a ricordare<sup>95</sup> i caduti della Grande Guerra<sup>96</sup>. Esempi di ciò si riscontrano nelle parole di YOGSCAST Kim e di CephazRed VS. La prima *content creator* ha infatti invitato gli utenti «[to] take a moment today to remember the men, women and animals who given their lives in World War One, World War Two, in the current wars [...]»<sup>97</sup>. Il secondo ha invece condiviso con gli utenti una sua speranza. Lo *YouTuber* ha infatti detto: «I hope and pray that you'll find this inspiring in order to remember those who have fought and died for you. They died for you. They died for me. I hope that this will inspire you to remember»<sup>98</sup>.

Come si è visto, l'*ending* di *Valiant Hearts* ha stimolato nei *content creator* diverse riflessioni. In particolare alcuni *YouTuber* hanno avuto modo di comprendere e legittimare il fenomeno dell'ammutinamento nel contesto del primo conflitto mondiale mentre altri hanno gettato una luce critica sulle motivazioni che portarono i soldati a seguire gli ordini. In alcuni casi, infine, il gioco è diventato uno strumento per commemorare i caduti nella Grande Guerra.

## Conclusioni

Si è quindi potuto notare come entrambe le sequenze prese in esame, sebbene si basassero su meccaniche di *gameplay* molto differenti, siano state capaci di suscitare riflessioni e osservazioni da parte dei giocatori. Ciò ha consentito l'emersione di nuovi punti di vista e opinioni in merito agli scenari presenti nelle opere di cui gli *YouTuber* hanno fatto esperienza. Ciò è stato possibile perché in questi casi il *medium* videoludico, specificatamente nelle sequenze esaminate, si è dimostrato efficace nel portare i giocatori ad immedesimarsi nei personaggi. Ciò, anche se rilevante, mette però in luce l'assenza di commenti e discorsi rivolti ad un'analisi maggiormente critica del titolo, nello specifico rivolta alla modalità attraverso cui il contesto storico è stato rappresentato all'interno delle opere<sup>99</sup>. Questo implica che sebbene vi sia stata una significativa riflessione relativa agli atti

---

<sup>95</sup> Per una similare attività, ma in relazione alla missione *Avanti Savoia!* di *Battlefield 1*, si veda: GONZATO, Gian Luca, «Tra il Monte Grappa e "Avanti Savoia": dal gioco Battlefield 1 alle reazioni nelle comunità social», in *Novecento.org*, 2023, URL: < <https://www.novecento.org/videogiochi-storia-e-rapporto-con-il-pubblico/tra-il-monte-grappa-e-avanti-savoia-dal-gioco-battlefield-1-alle-reazioni-nelle-comunita-social-7952/> > [consultato il 9 febbraio 2024].

<sup>96</sup> Relativamente al trattamento della memoria in ambito videoludico: COOKE Laquana, HUBBEL Gaines S., «Working Out Memory with a Medal of Honor Complex», in *The International Journal of Computer Game Research*, 15/2, 2015, URL: < <https://gamestudies.org/1502/articles/cookehubbell> > [consultato il 9 febbraio 2024].

<sup>97</sup> «Valiant Hearts: The Great War – War's End (#15)», in *YouTube*, URL: < <https://www.youtube.com/watch?v=q3eX2joS2q4> > [consultato il 9 febbraio 2024].

<sup>98</sup> «MUST WE SAY GOODBYE...? - Valiant Hearts: The Great War (Final)», in *YouTube*, URL: < <https://www.youtube.com/watch?v=d3V5CUaYaks> > [consultato il 9 febbraio 2024].

<sup>99</sup> Recentemente, a tal proposito, si è infatti sottolineata l'esigenza di «[...] equip students to be able to name, render visible, and critically engage [...] the [...] hegemonic ideologies and discourses shaping public representations of ancient histories»: EHAAB, Abdou, «Unpacking Ideologies Shaping Cleopatra's Representations», in *Public History Weekly*, 6, 11/2023, URL: < <https://public-history-weekly.degruyter.com/11-2023-6/ideologies-cleopatra/> > [consultato l'11 febbraio 2024].



giocati e al contesto in cui i giocatori ne hanno fatto esperienza, non sia stata riscontrata una più profonda riflessione relativamente a come l'opera videoludica presenti tali avvenimenti. A tal proposito la ricerca potrebbe beneficiare di nuovi risvolti in caso di ulteriori studi e analisi sugli *historical games*. Una possibilità a tal proposito potrebbe essere identificata nell'estendere il campionario preso in esame arrivando a includere in esso i titoli videoludici appartenenti al genere comunemente definito come "strategico".

## GLI AUTORI

**Gian Luca GONZATO** si è laureato in Storia presso l'Università Ca' Foscari di Venezia (110/110 L) nel 2018 e, nel medesimo ateneo, ha conseguito il titolo magistrale in Storia dal Medioevo all'età Contemporanea (110/110 L) nel 2020. Nel 2022 ha conseguito il Master di II livello in Public & Digital History dell'Università di Modena e Reggio Emilia (110/110 L). Nel 2023 ha seguito il corso *Patrimoni culturali a confronto: fonti e metodi per educare al futuro* dell'Università di Bologna e nel 2024 si è dedicato al *game design* attraverso il corso in *Gaming and Boardgame Design* dell'Università di Genova. Attualmente è iscritto al corso BiblioFad 2.0 di Biblionova e Promozione Culturale di P.O.S.T.E.R Formazione. È autore o coautore di studi pubblicati sulle riviste «Diacronie. Studi di Storia Contemporanea», «Farestoria» e «Novecento.org»; ha inoltre pubblicato lavori per il sito [www.imperobizantino.it](http://www.imperobizantino.it) e, nell'ambito del progetto “Controstoria”, per la casa editrice Aracne. È socio di PopHistory e di A.I.P.H.; in quest'ultima associazione è parte del gruppo di lavoro “gioco e storia”.

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

**Lorenzo DE MARCHI** si è laureato in Storia nel 2018, presso l'Università Ca'Foscari di Venezia conseguendo successivamente il titolo di Laurea Magistrale in Storia dal Medioevo all'età Contemporanea nel 2020. Nel tempo si è avvicinato alla Public History; su questo tema ha pubblicato diversi articoli su «Diacronie. Studi di Storia Contemporanea» e sulla rivista «FareStoria». Ha frequentato il master dell'Università di Modena e Reggio Emilia *Public and Digital History*. Assieme ad alcuni colleghi ha avviato il progetto *Storici in Gioco* il cui obiettivo è la disseminazione conoscenza storica attraverso il media videoludico; proprio in quest'ambito è stata avviata una collaborazione con l'associazione PopHistory.

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