
Historical game in real life: uno studio sul confine tra realtà virtuale e real life

Gian Luca Gonzato¹

Riassunto: Le pratiche condotte nel *post game* di *historical game* sono state variamente analizzate. Attraverso l'analisi di *mod*, di discussioni nei *forum* e di riflessioni condotte dai giocatori si è fatta sempre più luce sull'impatto che i giochi hanno sulla comprensione della storia. Tuttavia, lo studio di che cosa i giocatori ritengono reale quando si confrontano con un *historical game* e l'analisi dei comportamenti che di conseguenza mettono in atto che cosa può significare circa la circolazione del passato in alcuni spazi virtuali? Il presente studio intende proporre una risposta a tale quesito attraverso l'analisi di alcuni video dei videogiochi *Battlefield V* e *Call of Duty: World War II* presenti nella piattaforma di *YouTube*. Il materiale di interesse è stato raggiunto filtrando i video attraverso l'espressione di ricerca "real life" e l'analisi intende indagare le pratiche sviluppate nello spazio compreso tra "realtà virtuale" e "real life".

Parole Chiave: Gioco Storico; Realtà Virtuale; Real Life; *Battlefield V*; *Call Of Duty: World War II*.

Jogo Histórico na Vida Real: um estudo sobre o limite entre realidade virtual e vida real

Resumo: As práticas pós-jogo em torno dos jogos históricos foram amplamente analisadas. Através da análise de mods, discussões em fóruns e reflexões dos jogadores, o impacto significativo que esses jogos têm na compreensão histórica tem se tornado cada vez mais claro. No entanto, uma questão crucial permanece: o que o estudo das percepções de realidade dos jogadores ao se engajarem com um jogo histórico e seus comportamentos subsequentes nos diz sobre a circulação do passado em certos espaços virtuais? Este estudo tem como objetivo responder a essa questão por meio da análise de vídeos do YouTube dos videogames *Battlefield V* e *Call of Duty: World War II*. O material de pesquisa foi reunido filtrando vídeos com o termo de busca "real life", e a análise busca investigar as práticas desenvolvidas no espaço entre "realidade virtual" e "real life".

Palavras-chave: Jogo Histórico; Realidade Virtual; Real Life; *Battlefield V*; *Call of Duty: World War II*.

HISTORICAL GAME IN REAL LIFE: UNO STUDIO SUL CONFINE TRA
REALTÀ VIRTUALE E REAL LIFE

GONZATO, G. L.

Historical Games in Real Life: A Study on the Boundary Between Virtual Reality and Real Life

Abstract: The *post-game* practices surrounding historical games have been extensively analyzed. Through examining *mods*, *forum* discussions, and player reflections, the significant impact these games have on historical understanding has become increasingly clear. However, a crucial question remains: what does studying players' perceptions of reality when engaging with a *historical game*, and their subsequent behaviors, tell us about the circulation of the past in certain virtual spaces? This study aims to answer this question by analyzing *YouTube* videos of the video games *Battlefield V* and *Call of Duty: World War II*. The research material was gathered by filtering videos using the search term "real life," and the analysis seeks to investigate the practices developed within the space between "virtual reality" and "real life".

Keyword: Historical Game; Virtual Reality Real Life, *Battlefield V*, *Call Of Duty: World War II*.

HISTORICAL GAME IN REAL LIFE: UNO STUDIO SUL CONFINE TRA REALTÀ VIRTUALE E REAL LIFE

GONZATO, G. L.

Introduzione

Jeremiah McCall ha sostenuto che la *Public History* consiste in «any communication of the past crafted outside traditional academia with little or no involvement of academic historians»^{II}. Le pratiche condotte dai giocatori nel *post game*^{III} di *historical game*^{IV} possono quindi essere oggetto di studio di *Public History*^V e in merito al videogioco sono state variamente studiate. Analizzando le interazioni presenti su *The Org*, forum della *total conversion mod*^{VI} *Europa Barbarorum*^{VII}, si è cercato di comprendere che cosa gli utenti modificano di un gioco originale, per quali ragioni, e portando quali fonti a supporto delle loro argomentazioni^{VIII}. Oppure, osservando gli AARs (After Action Report) di *historical game* si è cercato di comprendere come questi testi si connettano all'esperienza ludica condotta *in game*^{IX} o possano divenire uno strumento autonomo di esplorazione del passato^X. Infine, studiando alcuni video dei giochi *Valiant Hearts*^{XI} e *Storm of Steel*^{XII} si è recentemente indagata la capacità di questi titoli di modificare il modo in cui gli utenti pensano il Primo Conflitto Mondiale^{XIII}. La presente ricerca intende approfondire la comprensione del *post game* di *historical game* osservando come i giocatori connettono la realtà virtuale al *real life*. Indagare questa relazione potrebbe consentire di capire come gli utenti colleghino la realtà virtuale a quella fisica e a partire dalla comprensione di originali modalità di appropriazione dell'esperienza condotta *in game* potrebbe stimolare nuovi percorsi di ricerca. Lo studio sarà condotto analizzando i video di *YouTube* prodotti nel *post game* di due giochi: *Battlefield V*^{XIV} e *Call of Duty: World War II*^{XV}. Prima di procedere con l'analisi, però, ci si soffermerà a chiarire le espressioni di realtà virtuale e *real life*.

Realtà virtuale e *real life*: una precisazione delle espressioni

Il *Cambridge Dictionary* ha fornito una precisa definizione all'espressione di realtà virtuale^{XVI} sostenendo che si tratti di un «set of images and sounds, that seem to represent a place or a situation that a person can take part in»^{XVII}. Carina Girvan ha inoltre specificato che per definire il concetto di virtuale «it is [...] better to contrast the virtual world with the physical world, natural world or material world» e che «virtual is used to describe a simulated experience. This gives a sense of something that is almost real, something which is perceived to exist, but lacks physical properties beyond the screen»^{XVIII}. Quindi, la realtà virtuale può essere definita come una realtà prodotta da un computer, che simula un'esperienza, e che si contrappone alla realtà materiale, ovvero che ha proprietà fisiche oltre lo schermo. La locuzione «*real life*», invece, è stata definita dal *Collins Dictionary* come «[something] of or relating to actual human life, as lived by real people, esp contrasted with the lives of fictional or fantasy characters»^{XIX} e dall'*Oxford Learner's Dictionaries* come «[something] actually happening or existing in life, not in books, stories or films»^{XX}. Le modalità attraverso cui la *real life* e la realtà virtuale possono entrare in contatto sono state variamente interpretate. In un recente numero di *Rivista di Psichiatria*, ad esempio, si è evidenziato il rischio che alcune persone «[can] escape from reality in the sense that the player temporarily forgets everyday worries and ventilates frustrations from everyday life through participation in the virtual world»^{XXI}. Oppure, recentemente si è osservato come il confronto con un *audience virtuale*, e utilizzando strumenti di VR, possa portare a migliori prestazioni di *public speaking* nella *real life*^{XXII}. Infine, si è cercato di comprendere quanto l'utilizzo della realtà virtuale nel *training* del personale medico possa avere positivi effetti sugli interventi alla cataratta^{XXIII}.

HISTORICAL GAME IN REAL LIFE: UNO STUDIO SUL CONFINE TRA REALTÀ VIRTUALE E REAL LIFE

GONZATO, G. L.

Il presente studio ha quindi lo scopo di indagare la relazione tra realtà virtuale e *real life* in relazione al *post game* di *historical game* e analizzando i video caricati su *YouTube* di *Battlefield V* e *Call of Duty: World War II* intende rispondere a tre quesiti, che sono:

- 1) Che cosa gli utenti definiscono *real life* quando interagiscono nel *post game* di un *historical game*?
- 2) Attraverso quali pratiche gli utenti mettono in relazione la realtà virtuale al *real life*?
- 3) Questo che cosa potrebbe significare relativamente alla circolazione di storia all'interno di alcune *community*?

Prima di procedere con l'analisi, però, nella prossima sezione si chiarirà la metodologia che è stata adottata per svolgere lo studio.

Metodologia della ricerca

Diversi studi hanno evidenziato il possibile valore storico di *YouTube*. Si è ad esempio evidenziato che i video caricati sulla piattaforma potrebbero preservare la memoria dei livelli generati dagli utenti del videogioco *Super Mario Maker*, dopo che *Nintendo* ha deciso di rimuovere il titolo dai suoi *server*^{XXIV}. Annadine Smit^{XXV} ha invece sostenuto che *YouTube* può restituire molteplici prospettive attraverso cui studiare la società contemporanea e recentemente si è scritta una storia dei suoi contenuti evidenziando la possibilità di utilizzare la piattaforma per comprendere i fenomeni sociali del passato^{XXVI}. Wuyou Sui, Anna Sui e Ryan Rhodes hanno però sostenuto che per utilizzare *YouTube* come spazio per le proprie ricerche è necessario prevedere delle precauzioni. La piattaforma consiglia infatti i video sulla base dei contenuti che l'utente ha già visionato, la sua posizione geografica e la sua *browser history*^{XXVII}. Per poter replicare i risultati dello studio si è quindi adottata la navigazione in incognito e sulla barra di ricerca della piattaforma sono state scritte le espressioni di interesse^{XXVIII}. Poi, utilizzando l'opzione *Data di caricamento* tra i *Filtri di ricerca* si sono visionati i video caricati dalla data di rilascio dei due giochi^{XXIX} al 30 ottobre 2024, giorno in cui è stata conclusa la raccolta dei dati per il presente studio. Perseguendo il fine della ricerca sono stati poi analizzati esclusivamente i video che presentassero nel titolo o nella descrizione l'espressione "*real life*".

Come detto, sono stati visionati i contenuti generati a partire da due *historical game*, ovvero *Battlefield V* e *Call of Duty: World War II*. Entrambi i titoli sono *realist simulation* e Jeremiah McCall ha sostenuto che questi giochi «present a visually verisimilitunous environment, the past as it arguably appeared and as a world the player can navigate through the game's protagonist»^{XXX} e recentemente si è sostenuto che tale approccio potrebbe facilitare l'*historical consciousness* di specifici eventi e l'*historical empathy*^{XXXI} con determinate persone^{XXXII}. Entrambi i titoli sono inoltre *FPS* (First Person Shooter) e Laurie Tylor ha affermato che questi giochi «create a sense of primary identification through player agency by allowing the players to act directly on the game space as though they were a part of that space»^{XXXIII} e Victoria Hawco ha sostenuto che almeno teoricamente «[they] fully immerses the player in what the avatar sees and does and would heighten all the experiences the avatar undergoes»^{XXXIV}. Sia *Battlefield V* che *Call of Duty: WWII* sono, infine, due titoli ambientati nella Seconda Guerra Mondiale e Trent Cruz^{XXXV} ha ricondotto l'ampia diffusione nei *media* di questo conflitto in virtù della semplicità^{XXXVI} con cui è recepito nella comprensione popolare. In riferimento a *Call of Duty: World War II*, Claudio Yépez Guerra ha recentemente sostenuto che il titolo, consentendo al giocatore di entrare in un campo di concentramento, riesce ad avvicinare temi complessi come l'Olocausto e a diffondere informazione storica^{XXXVII}. Relativamente a *Battlefield V*, invece, si sono analizzate le polemiche innescate dal rilascio del

HISTORICAL GAME IN REAL LIFE: UNO STUDIO SUL CONFINE TRA REALTÀ VIRTUALE E REAL LIFE

GONZATO, G. L.

suo *trailer*^{xxxviii} sostenendo che queste «shows how strongly authenticity is interwoven with taboos around the “right” representation of history in digital games»^{xxxix}. Dopo aver definito la metodologia perseguita e introdotto i due titoli ludici di seguito si presenteranno i dati restituiti dalla ricerca.

Battlefield V in real life

Come è stato detto, dopo aver individuato i video di interesse attraverso l’espressione di ricerca^{xl} e averli ordinati con gli strumenti della piattaforma, si sono visionati esclusivamente i contenuti che presentassero nel titolo o nella descrizione le parole “*real life*”. I dati restituiti denotano diverse pratiche messe in atto dai giocatori attorno al concetto di *real life*. Alcuni utenti, per esempio, utilizzano l’espressione per comparare *Battlefield V* con fonti da loro proposte. Il confronto viene condotto con il fine di comprendere «how realistic is Battlefield 5»^{xli} o per capire «to what extent Battlefield 5 is realistic»^{xlii}. Il canale *Cycu I* ha inoltre prodotto un video per capire «how real the new game will be in terms of weapons»^{xliii} e in un altro contenuto il confronto è stato condotto per comprendere che «a lot of what happens regularly in Battlefield 5 actually happened in World War II»^{xliv}. Il video *Rotterdam in Real Life vs Battlefield 5*, infine, è stato realizzato per dimostrare «how accurate they’ve [Dice nda] actually been»^{xlv}. Un primo utilizzo dell’espressione *real life* denota quindi la volontà di comprendere quanto *Battlefield V* sia realistico o accurato. La locuzione *real life* racchiude inoltre complessità poiché diversi sono gli elementi *in game* oggetto di comparazione e questa viene condotta con fonti coeve e non rispetto al passato rappresentato in *Battlefield V*. Il canale *Open World Games* ha per esempio confrontato la customizzazione^{xlvi} di alcuni soldati *in game* con fotografie attribuibili^{xlvii} alla Seconda Guerra Mondiale. In particolare, ha comparato le pitture sul volto di un personaggio con scatti che ritraggono due soldati della *101st Airborne Division*, dimostrandone la somiglianza^{xlviii}. Altri utenti hanno invece cercato di osservare se *Battlefield V* riproduca fedelmente i luoghi presenti nelle fonti da loro utilizzate. Nel video *Rotterdam in Real life vs Battlefield 5*, che domanda all’utenza «What do you think? Accurate?», vengono infatti confrontate diverse località della mappa^{xlix} *in game* con un eterogeneo materiale (fotografie riconducibili alla Seconda Guerra Mondiale e scattate in epoca più recente assieme ad immagini di *Google Earth*^l). Lo stesso canale ha poi realizzato un altro video^{li} volto a comparare i luoghi virtuali di *Battlefield V* con la medesima tipologia di fonti e ha poi prodotto un approfondimento sulla mappa di Narvik^{lii}. Elemento ricorrente di questi contenuti è l’attenzione riposta a specifici siti *in game*. In un video sopra citato, per esempio, particolare rilevanza è stata posta all’edificio del Witte Huis e alla statua di Erasmo da Rotterdam oppure attenzione è stata conferita al percorso che nella realtà fisica collega due distinte mappe *in game*, ovvero Narvik e Fjell^{liii}. Altri giocatori hanno invece comparato le armi presenti *in game* con le loro versioni materiali. Il canale *Cycu I*, ad esempio, ha confrontato le versioni virtuali e fisiche dell’M1 Carabine, MP-40 e Sten, con il fine di comprendere «how real [is] the new game»^{liv}. La comparazione è stata condotta ponendo attenzione al *design* delle armi, al modo di ricaricarle e allo sparo prodotto. *GunsOfTheWorld*, infine, ha realizzato un video «[to] show you guys as many guns in Battlefield V with the real life guns» mostrando diverse versioni fisiche di armi come il Gewehr 43, l’RSC, il Kar98k e l’MP40^{lv}. Similmente a quanto osservato per il canale *Cycu I*, in questo contenuto le armi vengono proposte durante le azioni di puntamento, sparo e ricarica, ovvero con interazioni che riproducono quelle *in game*. Se però sino a qui la comparazione tra realtà virtuale e *real life* è stata condotta solo su elementi che possono essere percepiti visivamente altri confronti richiedono l’utilizzo di un diverso senso, ovvero l’udito. Il canale *Goldpriester* ha infatti confrontato il suono prodotto da uno Junker-87 *in game* con quello registrato in un video prodotto nella Seconda Guerra

Mondiale per comprendere to «what extent Battlefield 5 is realistic»^{LVI}. Una simile comparazione, realizzata però dal canale *Ju2sus*, è stata anche proposta per il suono prodotto dai missili V1^{LVII}. Se alcuni utenti hanno ricercato la realistica dei suoni, dei luoghi o delle armi, di *Battlefield V* l'attenzione di altri si è concentrata nel capire se l'*output* prodotto dal gioco ad alcune loro interazioni possa riprodurre delle situazioni accadute nel passato. Il canale *Flakfire* ha per esempio realizzato un video per evidenziare che «a lot of what happens regularly in Battlefield 5 actually happened in World War II». Nel contenuto si è sottolineato che la possibilità di abbattere dei velivoli facendo fuoco dal proprio carro armato possa riprodurre quanto fatto dal comandante Otto Carius nel 1943, nel contesto del fronte orientale^{LVIII}. In un altro video lo stesso canale ha poi analizzato se l'atterraggio di un aereo mentre questo non è guidato da piloti, evento possibile in *Battlefield V*, possa riprodurre delle situazioni accadute nel passato proponendo un caso che nel 1944 ha coinvolto un B-17^{LIX}. Si è molto discusso sui termini realistico^{LX} e realismo in riferimento ai videogiochi e Micheal A. Shapiro, Jorge Peña-Herborn e Jeffrey Hancock hanno utilizzato l'espressione *perceived realism* per comprendere come i giocatori formano i loro giudizi di realismo^{LXI}. I dati evidenziati dallo studio, in riferimento al *post game* di un *historical game*, inducono però a delle specifiche interpretazioni. Eve Stirling e Jamie Wood hanno evidenziato^{LXII} l'importanza che ha l'autenticità nello stimolare *engagement* con un *historical game* e recentemente si è sottolineata la rilevanza che ha l'accuratezza storica nell'aumentare l'immersione nelle *historical narratives*^{LXIII}. L'accuratezza, inoltre, è stata individuata nelle *historical fiction* «[when the] text about the past is focused on historical veracity and aims at consistency with available historical knowledge and accepted facts about a period, individual, or event»^{LXIV}. La ricerca ha evidenziato l'importanza che ha per gli utenti di *Battlefield V* comprendere se il gioco sia *realistic*^{LXV}, ovvero se riproduca fedelmente le fonti da loro proposte. Nel caso in esame queste possono essere armi fisiche oppure fotografie e video attribuibili alla Seconda Guerra Mondiale o scatti relativi ad epoche successive. Il *realistic* è inoltre ricercato sia a livello visivo che uditivo oltre che ai possibili *output* prodotti dall'interazione con il gioco. La ricerca sottesa al termine *realistic* sembra quindi essere collegabile alla volontà di comprendere la «consistency with available historical knowledge and accepted facts about a period, individual, or event» attribuito da Laura Saxton ad accuratezza. È quindi individuabile una convergenza tra il concetto di *realistic*, come compreso dagli utenti, e quello di accuratezza. Ciò è infatti dimostrato dall'interscambio condotto dai giocatori tra i due per denotare la medesima pratica di comparazione.

Un'altra pratica legata al *real life* è invece volta ad integrare la realtà virtuale in quella fisica riproducendo in quest'ultima situazioni o meccaniche che si possono trovare *in game*. Il canale *Squire* nel video *Battlefield V: in real life* ha per esempio proposto in chiave umoristica alcune situazioni che si possono incontrare in partita^{LXVI}. Simulando la possibilità che viene fornita nel gioco di rilanciare le granate nemiche, prima che queste esplodano, il contenuto propone una sequenza dove due soldati: si accorgono della presenza di una granata, con cautela si avvicinano e lentamente la lanciano lontano. In un'altra sezione del video, inoltre, dopo essere stato colpito al petto da un cecchino nemico e volendo fornire rassicurazioni ad un soldato alleato un giocatore dice: “yeah, [I am] fine only 58 damage”. In un differente video che porta alcune situazioni di *Battlefield V* nella realtà fisica, il canale *Mr. Sviggels* ha proposto in chiave umoristica la possibilità che il gioco fornisce ai medici di curare i loro compagni di squadra. Il contenuto evidenzia, infatti, che in questo modo un soldato potrebbe guarire immediatamente da ferite gravi più volte nel giro di pochi secondi^{LXVII}. Recentemente, in riferimento alle commedie e alle parodie si è specificato che «through humor, these genres can offer fresh perspectives, highlight absurdities, and make complex subjects more accessible»^{LXVIII}. Nei contenuti in esame, quindi, situazioni che si possono rintracciare nella

HISTORICAL GAME IN REAL LIFE: UNO STUDIO SUL CONFINE TRA REALTÀ VIRTUALE E REAL LIFE

GONZATO, G. L.

realtà virtuale sono state integrate in quella fisica per sottolineare la loro assurdità. Scetticismo in merito al sistema della salute era d'altronde stato avanzato anche in uno studio del 2016 dove era stato evidenziato che «[the] participants were suspicious about the historical realism of MoHF related to the game's obviously unrealistic health system (ie., the health meter and medkits)»^{LXIX}.

Alcuni utenti, infine, associano l'espressione *real life* all'utilizzo di *Battlefield V* quale punto di partenza per diffondere informazioni relative alla realtà storica. Il canale AKA-ART, per esempio, nel video *THE STUKA – Battlefield 5 vs Real Life*^{LXX} ha diffuso informazioni relative agli Stuka. In particolare ha approfondito il loro contesto di impiego (nelle campagne di Polonia, d'Olanda e Francia), la velocità massima di volo, il peso delle bombe che erano in grado di trasportare e alcune curiosità sui loro piloti. Lo stesso canale, in un altro contenuto, ha poi realizzato una comparazione tra le mappe virtuali e fisiche di Iwo Jima e delle Isole Marshall conducendo un approfondimento storico sulle due battaglie^{LXXI}. *Monotrematic Studios*, invece, ha prodotto un video con l'intento di «compare and contrast a real Lee-Enfield No. 4 Mark I with its counterpart in Battlefield V». Nel contenuto si è così approfondito: il contesto di impiego, la storia del modello presente in *Battlefield V*, il meccanismo dello sparo, la modalità di ricarica e un possibile malfunzionamento dell'arma^{LXXII}. Successivamente, si è comparato il modello virtuale del fucile a quello fisico. Lo stesso canale, in un simile video, ha poi analizzato il fucile Type 99 Arisaka^{LXXIII}. I contenuti in esame, quindi, hanno utilizzato il confronto con la realtà materiale e fisica per proporre all'utenza approfondimenti storici. Già nel 2019, e facendo riferimento all'utilizzo dei *social* da parte degli italiani^{LXXIV}, Michele Lacriola ha affermato che «uno dei mezzi più efficaci che gli storici possono adoperare per raggiungere un pubblico più vasto è la piattaforma di YouTube»^{LXXV}. Inoltre, una ricerca condotta nel 2019 ha evidenziato che per il 76% dei partecipanti ad uno studio «YouTube was an important source of historical knowledge»^{LXXVI}. I dati restituiti dalla ricerca, quindi, evidenziano che il confronto di *Battlefield V* con il *real life* può innescare un circuito virtuoso che porta gli utenti a creare e diffondere contenuti storici.

Call of Duty: World War II in real life

Dopo aver analizzato le pratiche connesse all'espressione “real life” relativamente al *post game* di *Battlefield V*, ora si osserveranno quelle concernenti il dopo gioco di *Call of Duty: World War II*.

Un primo utilizzo della locuzione consiste nella comparazione condotta da alcuni utenti tra il videogioco e fonti da loro proposte. Come già osservato per *Battlefield V*, l'espressione *real life* è però complessa poiché alcune delle fonti utilizzate dagli utenti per effettuare il confronto sono attribuibili al Secondo Conflitto Mondiale^{LXXVII} mentre altre ad epoca più recente. In merito all'oggetto della comparazione, alcuni giocatori hanno posto particolare attenzione alle mappe del gioco. Nel video *Call of Duty WW2 Multiplayer Map Locations In Real Life*^{LXXVIII} si sono ad esempio confrontate alcune mappe *in game* con fotografie attribuibili al Seconda Guerra Mondiale, altre ad epoca più recente, e video effettuati col drone negli *original site*^{LXXIX} rappresentati dal gioco. Oppure, in un contenuto del canale *Ghost_Toder*^{LXXX} si è specificato che «these maps are based on real live locations» e particolare attenzione è stata riservata a comparare specifici siti *in game* della mappa di Gibilterra – come una collina e un tunnel – con le loro versioni fisiche, riprese con fotografie scattate in epoca recente. Con la medesima modalità *Ghost_Toder* ha poi confrontato altre mappe, come la *Gustav Cannon map*^{LXXXI} e la *USS Texas map*, utilizzando fotografie attribuibili al Secondo Conflitto Mondiale e altre scattate posteriormente. Nei contenuti di altri canali, invece, rilevanza è stata posta a confrontare *Call of Duty: World War II* con video realizzati all'interno degli *original site*. Il

HISTORICAL GAME IN REAL LIFE: UNO STUDIO SUL CONFINE TRA
REALTÀ VIRTUALE E REAL LIFE

GONZATO, G. L.

canale *Cycu I*^{LXXXII} ha infatti realizzato un contenuto per comprendere «how precise the Devs was in recreating reality in-game engine» e ha confrontato la mappa *in game* della *USS Texas* con un *footage* girato dal canale *Armenian*^{LXXXIII} all'interno della versione fisica della corazzata americana, collocata nel San Jacinto Battleground State Historic Site di La Porte^{LXXXIV}. Un simile confronto, condotto tra un video girato nell'*original site* della realtà materiale e la sua versione *in game*, è stato inoltre sviluppato in *Call of Duty WWII Game vs Reality – Valkyrie Map vs Real Life Wolf's Lair Comparison*^{LXXXV}. Il contenuto, realizzato in associazione al Wilczy Snaniec^{LXXXVI} e «to compare real life location with its game interpretation», ha infatti sviluppato una comparazione tra la *Valkyrie Map* e l'*original site* della Tana del Lupo^{LXXXVII}. Infine, nel video *Call of Duty WWII Game vs Real Life – London Docks Map Comparison* si sono confrontati alcuni luoghi della mappa *in game* di Londra con video che lo *YouTuber* ha girato nella città britannica nel corso di una visita^{LXXXVIII}. Se l'attenzione di alcuni giocatori si è concentrata sui luoghi presenti *in game*, quella di altri utenti è stata riposta sulle armi. Il canale *Cycu I*^{LXXXIX}, con il fine di «look closely to guns in Call of Duty WWII and compare them to their real life versions», ha infatti confrontato alcune versioni virtuali di armi con le loro controparti materiali. Nello specifico, ha comparato il *design*, il meccanismo di ricarica e lo sparo. Similmente, ma in riferimento a *Call of Duty: World at War*^{XC}, il canale *GunsOfTheWorld*^{XCI} ha realizzato un video per «show you guys as many guns in [game nda] with the real life guns» e ha mostrato il *design*, lo sparo e la ricarica di diverse armi come l'Arisaka Type 99, lo Springfield, il Kar98k e molte altre. Il canale THENOOSCOOPER, infine, ha realizzato un video con l'intento di effettuare «a comparison between real life stats and in game stats to know if the game is realistic or NOT». Nello specifico, lo *YouTuber* ha proposto una comparazione tra le statistiche delle armi *in game* (rateo di fuoco, quantità di munizioni per caricatore e distanza in cui l'arma può essere letale) con quelle della versione fisica proponendo, infine, un confronto del suono prodotto dagli spari delle due versioni^{XCII}.

Altri utenti, similmente a quanto osservato per *Battlefield V*, hanno invece utilizzato l'espressione *real life* per denotare dei contenuti in cui elementi del videogioco sono stati integrati nella realtà fisica. Nel video *Real life Call of Duty WWII Game*, il canale *European Adventure Channel*^{XCIII} ha ad esempio proposto una partita di *softair*^{XCIV} dove due squadre (Alleati e Asse) si sono affrontate all'interno di un bosco; obiettivo della squadra alleata era quello di trovare e recuperare un pilota mentre quello del *team* dell'Asse era di impedirlo. Oppure, *Games HQ* ha realizzato un commentario di *Call of Duty World at War 2* preceduto, però, da quello che viene definito nel titolo un *Real Life Gameplay*^{XCV}. In questa sezione, i giocatori hanno riprodotto nella realtà fisica una possibile dinamica che si può rintracciare *in game* definendo un obiettivo – ovvero quello di conquistare un forte – e cercando di raggiungerlo. Anche se i due contenuti sono diversi (il primo propone una partita di *softair* mentre il secondo un contenuto che precede un commentario) presentano delle somiglianze. Oltretutto delineare un Obiettivo che cerca di essere raggiunto dalle squadre, entrambi stabiliscono una connessione con l'*historical game* mediante l'utilizzo di armi (di *softair* nel primo caso, di modelli nel secondo) che possono essere trovate *in game*.

Altri utenti, infine, hanno utilizzato l'espressione *real life* con il fine di diffondere dettagli storici a partire da alcuni elementi presenti *in game*. Il canale *DezNik*, per esempio, ha realizzato video a proposito di tre diverse armi con l'intento di «give you guys a simple summary of the history of this variant and how it came to be!»^{XCVI}. In particolare, ha approfondito l'origine della produzione, il contesto storico di utilizzo, il peso e il rateo di fuoco della *Der Adler*^{XCVII}, *Buck Private*^{XCVIII} e del *Devil's Piano*^{XCIX}. Oppure, il canale *Omicron Weaponry* ha realizzato un contenuto per mostrare «all weapons in CoD WW2 + the guns they were inspired by, manufacturers, places of their origin and the picture of the gun they were inspired by along with the variants»^C. *Realism Project*, invece, in *Exploring the History and*

HISTORICAL GAME IN REAL LIFE: UNO STUDIO SUL CONFINE TRA REALTÀ VIRTUALE E REAL LIFE

GONZATO, G. L.

Real-Life Events Behind Call of Duty World War 2^{CI} ha realizzato un *gameplay* della sezione iniziale del gioco, comprensiva dello sbarco in Normandia, per poi condurre un approfondimento storico sull'operazione *Overlord* all'interno della descrizione del video.

Conclusioni e possibili direzioni per future ricerche

Analizzando le pratiche dei giocatori connesse all'espressione "real life" nei *post game* di *Battlefield V* e *Call of Duty: World War II* si sono riscontrati dei comportamenti simili. Alcuni utenti hanno infatti utilizzato l'espressione per comparare il mondo di gioco con fonti da loro proposte e a seconda dei casi si sono utilizzate: scatti o video coevi agli eventi *in game*, armi fisiche o riprese effettuate negli *original site*. Uno sviluppo dello studio potrebbe indagare il processo di ricerca che porta gli utenti ad individuare le fonti poi utilizzate per comprendere quanto *realistic* sia il gioco. Sul collegamento esistente tra luoghi materiali e virtuali, invece, recentemente si è osservata la capacità di *Avanti Savoia!* di innescare nei giocatori pratiche volte a valorizzare gli *original site* presenti *in game^{CI}*. Igor Pizzirusso, inoltre, ha ricordato che *Assassin's Creed II* ha contribuito ad incrementare il flusso turistico verso Monteriggioni, luogo dove è ambientato il gioco^{CI}. L'analisi proposta in questo studio ha evidenziato la rilevanza che l'*original site* occupa nell'effettuare comparazioni tra il mondo di gioco e il *real life*: uno sviluppo della ricerca potrebbe consistere nello studiare se il desiderio di comprendere se il gioco sia *realistic* possa portare gli utenti nei luoghi fisici presenti *in game*. Lo studio ha inoltre evidenziato che gli utenti, ricercando quanto *realistic* sia *Battlefield V*, abbiano posto rilevanza agli elementi visivi, uditivi^{CI} e agli *output* che il gioco restituisce ai loro *input*. L'analisi, come si è visto, si è però concentrata su due *FPS*; un ulteriore sviluppo della ricerca potrebbe osservare se l'attenzione alla *realisticness* degli *output* prodotti dagli *historical game* sia individuabile anche nelle *conceptual simulation^{CV}*. Alcuni utenti, infine, hanno ricreato nella realtà fisica situazioni rintracciabili *in game* (con finalità umoristiche o per creare scenari di gioco nella realtà materiale). Uno sviluppo della ricerca potrebbe esplorare il significato che i giocatori attribuiscono all'utilizzo dei loro corpi per mediare tra la realtà virtuale e quella fisica.

Notas

^I 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 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 e, nell'ambito del progetto "Controstoria", per la casa editrice Aracne. È socio di PopHistory e di AIPH; in quest'ultima associazione è parte del gruppo di lavoro "Gioco e storia". E-mail: gianlucagonzato4@gmail.com.

^{II} MCall, 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. 29;

^{III} Robert Houghton ha sostenuto che la partecipazione a *forum*, *gilde* e la creazione di *Walkthroughs* sono azioni che possono essere considerate un'estensione del *gameplay*: HOUGHTON, Robert, «World, Structure and Play: A Framework for Games as Historical Research Outputs, Tools, and Processes» in *Practicas da Historia*, n°7, 2018, pp. 11-43, p. 20;

^{IV} Recentemente si è detto che gli *historical game* possono essere intesi come «the entire set of video games which reflect any historical elements that are part of the plot, gameplay or graphic design»: BELYAEV, Dimitriy A., BELYAEVA, Ulyana P., «Historical Video Games in the Context of Public History: Strategies for Reconstruction,

HISTORICAL GAME IN REAL LIFE: UNO STUDIO SUL CONFINE TRA REALTÀ VIRTUALE E REAL LIFE

GONZATO, G. L.

Deconstruction and Politization of History» in *Galactica Media Journal of Media Studies*, 2022/1, pp. 51-70, p. 54.

^V Si è sostenuto che i *blog*, *forum*, i siti di *streaming* e altri spazi di questo tipo formano *affinity spaces* e che questi 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 7 dicembre 2024];

^{VI} Si è specificato che a «total conversion drastically changes the rule set, appearance, and game mechanics of a commercial product»: «Spare the mod: in support of total conversion modified video games» in *Harvard Law Review*, 2012, p. 789-810, p. 791.

^{VII} Il progetto *Europa Barbarorum* nasce quando «une équipe d'historiens et d'amateurs d'histoire [...] se sont réunis pour aider Creative Assembly et contribuer à améliorer l'historicité de Rome: Total War qu'ils voyaient malmenée, surtout autour des «barbares»»: ANGLADE, Laurent, «La représentation de l'Antiquité dans les jeux vidéo dits historiques» in *Antiquipop. La référence à l'Antiquité dans la culture populaire contemporaine*, 2018. URL: <<https://books.openedition.org/momeditions/3356?lang=it>> [consultato il 14 gennaio 2025];

^{VIII} SORRENTINO, Gabriele, GONZATO, Gian Luca, «Mod, Historical Game e Public History: Il caso di The Org, Forum del progetto Europa Barbarorum» in *Novecento.org*, 2023. URL: <<https://www.novecento.org/videogiocchi-storia-e-rapporto-con-il-pubblico/mod-historical-game-e-public-history-il-caso-di-the-org-forum-del-progetto-europa-barbarorum-7918/>> [consultato il 7 dicembre 2024];

^{IX} LAKMAKER, Vera, *After Action Reports in Europa Universalis IV. How do AARs represent the past?*, Erasmus University Rotterdam, 2021;

^X GONZATO, Gian Luca, FURIESI, Edoardo, «“It made me feel like I was there”. AARs di Historical Game: quale tipo di storia?» in *Diacronie. Studi di Storia Contemporanea*, 56, 4/2024, pp. 95-111. URL: <https://www.studistorici.com/2023/12/29/gonzato_furiesi_numero_56/> [consultato il 7 dicembre 2024];

^{XI} *Valiant Hearts. The Great War*, Ubisoft, 2014, Francia;

^{XII} *Storm of Steel* è una missione di *Battlefield 1*: Battlefield 1, Electronic Arts, 2016, USA;

^{XIII} GONZATO, Gian Luca, DE MARCHI, Lorenzo, «YouTube, Historical Games e attività di riflessione. Uno studio della pratica» in *Diacronie. Studi di Storia Contemporanea*, 59, 3/2024, pp. 23-39. URL: <https://www.studistorici.com/2024/10/29/gonzato-demarchi_numero_59/> [consultato il 2 gennaio 2024]

^{XIV} *Battlefield V*, Electronic Arts, 2018, USA;

^{XV} *Call of Duty: World War II*, Sledgehammer Games, 2017, USA;

^{XVI} Treccani ha recentemente specificato che «oggi la locuzione [realtà virtuale nda] [...] indica tutte quelle simulazioni che consentono un qualche grado di interazione con l'ambiente descritto, così come avviene per es. nei videogiochi, anche quando la simulazione non è totale, ma coinvolge solo alcuni sensi». URL: <<https://www.treccani.it/enciclopedia/realtà-virtuale/>> [consultato l'8 dicembre 2024];

^{XVII} URL: <<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/virtual-reality>> [consultato il 7 dicembre 2024];

^{XVIII} GIRVAN, Carina, «What is a virtual world? Definition and classification» in *Education Tech Research Dev*, 66, 2018, pp. 1087-1100, p. 1092;

^{XIX} URL: <<https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/real-life>> [consultato l'8 dicembre 2024];

^{XX} URL: <<https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/real-life>> [consultato l'8 dicembre 2024];

^{XXI} GRES, Alan, «Escape from reality or practicing life in the virtual world» in *Rivista di Psichiatria*, 58, 6/2023, pp. 302-304;

^{XXII} KROCZEK, Leon O. H., MÜHLBERGER, Andreas, «Public speaking training in front of a supportive audience in virtual reality improves performance in real life» in *Scientific Reports*, 2023. URL: <<https://www.nature.com/articles/s41598-023-41155-9>> [consultato l'8 dicembre 2024];

^{XXIII} DORMEGNY, Lea et al., «Virtual reality simulation and real-life training programs for cataract surgery: a scoping review of the literature» in *BMC Medical Education*, 1245, 24/2024. URL <<https://bmcmmeduc.biomedcentral.com/>> [consultato l'8 dicembre 2024];

^{XXIV} LONG, Margaret, «Saving Super Mario Maker» in *The Research, Discovery and Experience Company*, 2016. URL: <<https://www.historyassociates.com/video-game-preservation/>> [consultato l'8 dicembre 2024];

^{XXV} Per via della facilità con cui gli utenti possono caricare video: SMIT, Annadine, «Considering YouTube's value as a historical source, with reference to the 2015-2017 drought in the Vaal Tri» in *Historia*, 64, 1/2019. URL: <https://www.scielo.org.za/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0018-229X2019000100007> [consultato l'8 dicembre 2024];

^{XXVI} PAOLILLO, John, GHULE, Sharad, HARPER, Brian P. «A Network View of Social Media Platform History: Social Structure, Dynamics and Content on YouTube», *Hawaii International Conference on System Sciences*, 2019;

HISTORICAL GAME IN REAL LIFE: UNO STUDIO SUL CONFINE TRA REALTÀ VIRTUALE E REAL LIFE

GONZATO, G. L.

- ^{xxvii} 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;
- ^{xxviii} Ovvero “Battlefield V in real life” e “Call of Duty: World War II in real life”;
- ^{xxix} *Battlefield V* è stato rilasciato il 20 novembre 2018 mentre *Call of Duty: World War II* il 3 novembre 2017;
- ^{xxx} MCCALL, Jeremiah, «Playing with the Past: history and video games (and why it might matter)», in *Journal of Geek Studies*, cit., p. 31;
- ^{xxxi} Si è evidenziato che l’*historical empathy* «is about attempting to understand the past on its own terms, and appreciate the perspectives, motivations and desires of people in the past»: HARTMAN, Abbie, TULLOCH, Rowan, YOUNG, Helen, «Video Games as Public History: Archives, Empathy and Affinity» in *Game Studies*, cit. URL: <https://gamestudies.org/2104/articles/hartman_tulloch_young> [consultato il 7 dicembre 2024]. In una recente discussione si sono sottolineate le potenzialità dell’*historical empathy* sostenendo che «If we can convince ourselves that we’re reliving the sensations and emotions that make us human across centuries, I think we can apply this experience of invented empathy to the way we interact with those who happen to share the Earth with us now»: CONROY, Thom, GROCHOWICZ, Joanna, SANDERS, Cristina, «Interpreting History Through Fiction: Three Writers Discuss their» in *Public History Review*, 29/2022.
- ^{xxxii} REID, Darren, «Video Game Development as Public History: Practical Reflections on Making a Video Game for Historical Public Engagement» in *The Public Historian*, 64, 1/2024;
- ^{xxxiii} TAYLOR, Laurie, «When Seams Fall Apart. Video Game Space and the Player» in *Game Studies*, 3, 2/2002. URL: <<https://www.gamestudies.org/0302/taylor/>> [consultato il 9 dicembre 2024];
- ^{xxxiv} HAWCO, Victoria, «The Ludic Impact of Horror Games on the Body: Until Dawn, Amnesia: The Dark Descent, and Alien: Isolation» in *Hungarian Journal of English and American Studies*, 29, 2/2023, pp. 381-400. La stessa autrice ha però evidenziato che «however, the opposite can also be true. The third-person perspective can create an extended body [...] in which the player feels more affected when they see the body of the avatar acting and being acted upon»: HAWCO, Victoria, «The Ludic Impact of Horror Games on the Body: Until Dawn, Amnesia: The Dark Descent, and Alien: Isolation» in *Hungarian Journal of English and American Studies*, cit;
- ^{xxxv} Nello specifico Trent Cruz ha affermato che nella comprensione popolare «the Second World War, [was] a war with clearly defined roles. Allied soldiers versus Axis soldiers, democracy (and communism) versus fascism, with armies of relatively equal size and technological sophistication pitted against each other» e che «(the [...] war offer us a classic narrative of freedom triumphing over tyranny»: CRUZ, Trent: «“It’s Almost Too Intense:” Nostalgia and Authenticity in Call of Duty 2» in *Proceedings of CGSA 2006 Symposium*, 2006;
- GUERRA, Claudio Yépez, «Los Historical Game Studies: la reconstrucción del pasado a través de la virtualidad» in *Revista Sarance*, 51, 2024, p. 51;
- ^{xxxvi} Contrapponendosi, in questo, alla comprensione popolare della Prima Guerra Mondiale ovvero di un conflitto che «[is] not interpretable as a fight of good versus evil, but only tragic and pointless slaughter of victim versus victim, something seemingly dissonant with the typical mainstream game experience/employment»: 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 5 gennaio 2025];
- ^{xxxvii} GUERRA, Claudio Yépez, «Los Historical Game Studies: la reconstrucción del pasado a través de la virtualidad» in *Revista Sarance*, 51, 2024, p. 51;
- ^{xxxviii} Dove si vede una donna con braccio protetico impegnata in un’azione di battaglia. URL: <<https://www.youtube.com/watch?v=fb1MR85XFOc>> [consultato il 13 gennaio 2025];
- ^{xxxix} PFISTER, Eugen, «“The Führer’s facial hair and name can also be reinstated in the virtual world”. Taboos, Authenticity and the Second World War in digital games» in *Game. The Italian Journal of Game Studies*, 9/2020. URL: <<https://www.gamejournal.it/the-fuhrers-facial-hair/>> [consultato il 13 gennaio 2025];
- ^{xl} Che per la sezione in questione è “Battlefield V in real life”;
- ^{xli} URL: <<https://www.youtube.com/watch?v=2iWzZ9E4590&t=12s>> [consultato il 7 dicembre 2024];
- ^{xlii} URL: <<https://www.youtube.com/watch?v=LCiHrp05Vuw>> [consultato il 7 dicembre 2024];
- ^{xliii} URL: <<https://www.youtube.com/watch?v=lpTNAEbfpE4>> [consultato il 7 dicembre 2024];
- ^{xliiv} URL: <https://www.youtube.com/watch?v=rRax_N3JDBw&t=19s> [consultato il 7 dicembre 2024];
- ^{xliv} URL: <<https://www.youtube.com/watch?v=H6KRSnMJDdg&pp=ygUaYmF0dGxIZmlldGQgdjBpbjByZWFsIGxpZmU%3D>> [consultato il 7 dicembre 2024];
- ^{xlvi} Cioè le sembianze di alcuni personaggi in *game*;
- ^{xlvii} In molti dei contenuti visionati non vengono fornite informazioni circa la provenienza archivistica dei materiali utilizzati. Non è possibile, quindi, interpretare con certezza la fonte utilizzata ed indicarne, ad esempio, l’autore oppure il momento in cui è stata scattata o registrata;
- ^{xlviii} URL: <<https://www.youtube.com/watch?v=2iWzZ9E4590&t=12s>> [consultato il 7 dicembre 2024];

HISTORICAL GAME IN REAL LIFE: UNO STUDIO SUL CONFINE TRA
REALTÀ VIRTUALE E REAL LIFE

GONZATO, G. L.

^{XLIX} Si è infatti evidenziato che «maps and cities within a game are often measured against geographical locations in the real world and judged on their factual resemblance»: MALLIET, Steven, «An exploration of adolescents' perceptions of videogame realism» in *Learning, Media and Technology*, 31, 4/2006, pp. 377-394, p. 384;

^L URL: <<https://www.youtube.com/watch?v=H6KRSnMJDdg>> [consultato il 7 dicembre 2024];

^{LI} URL: <<https://www.youtube.com/watch?v=ZgsItVH8eU8>> [consultato il 7 dicembre 2024];

^{LII} URL: <<https://www.youtube.com/watch?v=wMD2CxJCK4U>> [consultato il 7 dicembre 2024];

^{LIII} URL: <https://www.youtube.com/watch?v=ZgsItVH8eU8&ab_channel=AKA-ART> [consultato il 14 dicembre 2024];

^{LIV} URL: <<https://www.youtube.com/watch?v=lpTNAEbfpE4>> [consultato il 7 dicembre 2024];

^{LV} URL: <<https://www.youtube.com/watch?v=IGUyGhW4wTc>> [consultato il 7 dicembre 2024];

^{LVI} URL: <<https://www.youtube.com/watch?v=LCiHrp05Vuw>> [consultato il 7 dicembre 2024];

^{LVII} URL: <<https://www.youtube.com/watch?v=oyD4ePEnrK8>> [consultato il 7 dicembre 2024];

^{LVIII} URL: <https://www.youtube.com/watch?v=rRax_N3JDBw&t=19s> [consultato il 7 dicembre 2024];

^{LIX} URL: <<https://www.youtube.com/watch?v=GEDEf6x3210>> [consultato il 7 dicembre 2024];

^{LX} Alexander R. Galloway ha infatti distinto la *realistic-ness*, definita come un «yardstick held up to representation», dal *realism* che «it also means reallife in all its dirty details, hopeful desires and abysmal defeats. Because of this, realism often arrives in the guise of social critique»: GALLOWAY, Alexander R., «Social Realism in Gaming» in *Game Studies*, 4, 1/2004. URL: <<https://www.gamestudies.org/0401/galloway/>> [consultato il 10 dicembre 2024]. Johan Höglund ha invece fatto riferimento al realismo nei videogiochi in relazione al «photo-realistic urban landscape, the attention to light and sound, and the physics of the game»: HÖGLUND, Johan, «Magic Nodes and Proleptic Warfare in the Multiplayer Component of Battlefield 3» in *Game Studies*, 14, 1/2014. URL: <<https://gamestudies.org/1401/articles/jhoeglund>> [consultato il 10 dicembre 2024]. Più recentemente, però, è stato affermato che anche se il fotorealismo è una caratteristica importante di molti giochi ogni realismo «is based on often-implicit decisions about what to include and what to exclude and about whose perspective to align to». In questo processo, quindi, «claims to the realms of certain representations or simulations are political acts aimed at charging certain statements with political valence and power»: HOLGER, Potzsch, «Games and Realism» in *Encyclopedia of Ludic Terms*, 2022, p. 10. Un gruppo di ricercatori ha infine affermato che il realismo «[is] built into games as interactive, multisensorial, narrativized and affecting media»: ROGERS, Katja et al, «Much realistic, such Wow! A Systematic Literature Review of Realism in Digital Games» in *CHI*, 2022. URL: <<https://dl.acm.org/doi/pdf/10.1145/3491102.3501875>> [consultato il 10 dicembre 2024];

^{LXI} Specificatamente si è sostenuto che nella costruzione di un giudizio di realismo «we have to compare what we are seeing to what we *imagine* [corsivo dell'originale nda]» e che «this ability to use our imagination in judging realism enables us to make reasonable, although perhaps not totally accurate, realism judgments far beyond our experience»: SHAPIRO, Micheal A., PEÑA-HERBORN, Jorge, HANCOCK, Jeffrey, *Realism, Imagination and Narrative Video Games in Playing Video Games. Motives, Responses, and Consequences* (VORDER, Peter, BRYANT, Jennings edito da), London, Lawrence Erlbaum Associates, 2006, p. 277;

^{LXII} I partecipanti a un loro studio hanno infatti sostenuto che «that games were “authentic” when they had environments, actors or events that gave the player the *feeling* of what *really* happened [corsivo dell'originale nda]»: STIRLING, 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> [consultato il 12 dicembre 2024]. Per i possibili rischi ideologici connessi alle pretese di autenticità si veda: MCCARTNEY, Dale M. «Virtual authenticity: The potential risks of historical video games» in *Active History*, 2022. URL: <<https://activehistory.ca/blog/2022/07/19/virtual-authenticity-the-potential-risks-of-historical-video-games/>> [consultato il 7 gennaio 2025];

^{LXIII} Specificatamente, si è evidenziato che l'accuratezza storica delle meccaniche di gioco, oltre a quella visiva e narrativa, può aumentare l'*engagement* e l'immersione dei giocatori: MUSTONEN, Sanni et al., «Balancing Playability and Historical Accuracy in Game Design – Developing the Struve Geodetic Arc Mobile Game» in *ACM Hum.-Comput. Interact.*, 295, 8/2024, p. 3;

^{LXIV} Laura Saxton in: HOLGER, Potzsch, «Games and Realism» in *Encyclopedia of Ludic Terms*, cit., p. 3. Recentemente è stato sottolineato che spesso gli utenti «do not differentiate between these concepts and sometimes have definitions that contradict the standard one»: Burgess and Jones in: MUSTONEN, Sanni et al, «Balancing Playability and Historical Accuracy in Game Design – Developing the Struve Geodetic Arc Mobile Game» in *ACM Hum. -Comput. Interact.*, 8/2024. URL: <<https://dl.acm.org/doi/pdf/10.1145/3677060>> [consultato il 12 dicembre 2024];

^{LXV} Uno studio ha inoltre evidenziato che maggiore è la realistica di un titolo, più alta è l'attenzione degli utenti nel giocarlo: KRCCMAR, Marina, FARRAR, Kirstie, MCGLOIN, Rory, «The effect of video game realism on attention, retention and aggression» in *Computers in Human Behaviour*, 27, 2011, pp. 432-439.

HISTORICAL GAME IN REAL LIFE: UNO STUDIO SUL CONFINE TRA
REALTÀ VIRTUALE E REAL LIFE

GONZATO, G. L.

- LXVI URL: <<https://www.youtube.com/watch?v=PGQv5SjpcNg&t=184s>> [consultato il 16 dicembre 2024];
- LXVII URL: <<https://www.youtube.com/watch?v=wOpwT3W45k4>> [consultato il 16 dicembre 2024];
- LXVIII YOUVAN, C. Douglas, *Balancing Fact and Fiction: Reconciling Historical Accuracy with Comedic Interpretation in the Legend of Dracula and The Rocky Horror Picture Show*, 2024, p. 4.
- LXIX O'NEILL, Kevin, FEENSTRA, Bill, «"Honestly, I Would Stick with the Books": Young Adults' Ideas About a Videogame as a Source of Historical Knowledge» in *Game Studies*, 16, 2/2016. URL: <<https://gamestudies.org/1602/articles/oneilfeenstral>> [consultato il 16 dicembre 2024];
- LXX URL: <<https://www.youtube.com/watch?v=mXPdgc766PE&t=25s>> [consultato il 17 dicembre 2024];
- LXXI URL: <<https://www.youtube.com/watch?v=F9ng1XGTMe0>> [consultato il 17 dicembre 2024];
- LXXII URL: <<https://www.youtube.com/watch?v=RdVOnGaPJpc>> [consultato il 17 dicembre 2024];
- LXXIII URL: <<https://www.youtube.com/watch?v=EmbgzBWIesc>> [consultato il 17 dicembre 2024];
- LXXIV URL: <<https://wearesocial.com/it/blog/2019/01/digital-in-2019/>> [consultato il 18 dicembre 2024];
- LXXV LACRIOLA, Michele, *LA STORIA SUL TUBO. Esperienze e progetti di Public History su YouTube* in *LA STORIA LIBERATA. Nuovi sentieri di ricerca* (FARNETTI BERTELLA, Paolo, NOVELLI DAU, Cecilia a cura di), Milano, Mimesis, 2019, p. 182;
- LXXVI WERNER, Wiktor, TRZOSS, Adrian, GRALIK, Dawid, «History and YouTube. Historical narrative in the age of Web» in *NAUKA*, 3/2020.
- LXXVII Mancano infatti informazioni concernenti la provenienza archivistica delle fonti che possano consentire una loro interpretazione certa;
- LXXVIII URL: <<https://www.youtube.com/watch?v=wpB9psdwlOQ>> [consultato il 23 dicembre 2024];
- LXXIX Peter Gautschi ha affermato che gli «original historical sites can be understood as real places where depicted history took place, sometimes solely landscapes without perceptible remains of battles that happened there»: GAUTSCHI, Peter, «History at the Original Site» in *Public History Weekly*, 10, 3/2022. URL: <<https://public-history-weekly.degruyter.com/10-2022-3/history-original-site/>> [consultato il 10 gennaio 2025];
- LXXX URL: <<https://www.youtube.com/watch?v=t-X2EIOitkg>> [consultato il 23 dicembre 2024];
- LXXXI Utilizzando però, in questo caso, una fotografia d'epoca;
- LXXXII URL: <https://www.youtube.com/watch?v=NR_ps_iEVAs> [consultato il 24 dicembre 2024];
- LXXXIII URL: <<https://www.youtube.com/watch?v=0REv5sMMd3k>> [consultato il 24 dicembre 2024];
- LXXXIV Si veda: URL: <<https://thc.texas.gov/historic-sites/san-jacinto-battleground>> [consultato il 10 gennaio 2025];
- LXXXV URL: <<https://www.youtube.com/watch?v=TGvcAC4BM10>> [consultato il 24 dicembre 2024];
- LXXXVI URL: <<https://wilczynszaniec.olsztyn.lasy.gov.pl/>> [consultato il 24 dicembre 2024];
- LXXXVII Si veda la scheda di *Liberation Route Europe*: URL: <<https://www.liberationroute.com/it/pois/116/the-wolfs-lair>> [consultato il 10 gennaio 2025];
- LXXXVIII URL: <<https://www.youtube.com/watch?v=RNDWAhgOs3Q>> [consultato il 24 dicembre 2024];
- LXXXIX URL: <https://www.youtube.com/watch?v=2t55_PYxMmM&t=98s> [consultato il 25 dicembre 2024];
- XC Videogame appartenente alla serie di *Call of Duty* ambientato nella Seconda Guerra Mondiale, pubblicato nel 2008: *Call of Duty: World at War, Activision*, 2008;
- XCI URL: <<https://www.youtube.com/watch?v=Mw95EhAdNoc&t=16s>> [consultato il 25 dicembre 2024];
- XCII URL: <<https://www.youtube.com/watch?v=5vSrpOt6cSg>> [consultato il 28 dicembre 2024];
- XCIII <<https://www.youtube.com/watch?v=F1rkHUgEi0k>> [consultato il 26 dicembre 2024];
- XCIV Treccani ha definito il *softair* come un «gioco di ruolo nel quale due squadre, abbigliate ed equipaggiate in stile militare, si affrontano in appositi luoghi all'aria aperta». URL: <<https://www.treccani.it/vocabolario/soft-air/>> [consultato il 31 dicembre 2024];
- XCv <<https://www.youtube.com/watch?v=DtC9MsSxreQ>> [consultato il 26 dicembre 2024];
- XCVI La frase viene infatti ripetuta all'interno delle tre descrizioni dei video;
- XCvII URL: <<https://www.youtube.com/watch?v=PwiTacfIoDo>> [consultato il 28 dicembre 2024];
- XCvIII URL: <<https://www.youtube.com/watch?v=IjnGK0Zi8QY>> [consultato il 28 dicembre 2024];
- XCIX URL: <<https://www.youtube.com/watch?v=cwgSacf7gJw>> [consultato il 28 dicembre];
- C URL: <<https://www.youtube.com/watch?v=d0xVZ8C7KGG>> [consultato il 28 dicembre 2024];
- CI URL: <<https://www.youtube.com/watch?v=XBxEBS2cVcw>> [consultato il 28 dicembre 2024];
- CII 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 l'11 gennaio 2025];
- CIII PIZZIRUSSO, Igor, «Il videogiochi in Italia. Riflessioni e sollecitazioni tra studi interdisciplinari e Public History» in *Italia Contemporanea*, 3/2023.

^{CIV} Relativamente al paesaggio sonoro della Seconda Guerra Mondiale si è detto che «The soundscapes of World War II-based games not only transmit a sense of immediacy through the shouting of orders [...] but they also carry particular meanings: one of them is that the German language is always the voice of the foe»: DOMINGUEZ, F. Peñate, «“Heute gehört uns die Galaxie”: Music and Historical Credibility in Wolfenstein: The New Order’s Nazi Dystopia» in *Game. The Journal of Game Studies*, 6/2017. URL: <<https://www.gamejournal.it/heute-gehört-uns-die-galaxie-music-as-a-key-element-in-the-historical-credibility-of-wolfenstein-the-new-orders-nazi-dystopia/>> [consultato il 13 gennaio 2025];

^{CV} *Le conceptual simulation* «focus not on showing how the past looked but telling how the systems and processes of the past functioned» e «in these games, players can make choices that have a grand impact on historical outcomes»: Mccall, Jeremiah, «Playing with the past: history and video games (and why it might matter)» in *Journal of Geek Studies*, cit., p. 31-32. L’interazione con una *conceptual simulation* produce quindi uno scenario controfattuale. Riflettendo sulle potenzialità dell’approccio controfattuale si è detto che «il what if mette in discussione la catena di 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.org*, 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 18 gennaio 2025].

Riferimenti bibliografici

ANGRADE, Laurent. **La représentation de l’Antiquité dans les jeux vidéo dits historiques**. In: *Antiquipop. La référence à l’Antiquité dans la culture populaire contemporaine*, 2018.

BELYAEV, DIMITRIY A.; BELYAEVA, ULYANA P. Historical Video Games in the Context of Public History: Strategies for Reconstruction, Deconstruction and Politization of History. **Galactica Media Journal of Media Studies**, 2022/1, p. 51–70.

CHAPMAN, ADAM. It’s Hard to Play in the Trenches: World War I, Collective Memory and Videogames. **Game Studies**, v. 16, n. 2, 2016.

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 5 gennaio 2025].

CONROY, THOM; GROCHOWICZ, JOANNA; SANDERS, CRISTINA. Interpreting History Through Fiction: Three Writers Discuss Their. **Public History Review**, v. 29, 2022.

CRUZ, TRENT. “It’s Almost Too Intense:” Nostalgia and Authenticity in Call of Duty 2. In: **Proceedings of CGSA 2006 Symposium**, 2006.

DORMEGNY, LEA et al. Virtual reality simulation and real-life training programs for cataract surgery: a scoping review of the literature. **BMC Medical Education**, n. 1245, 2024.

DOMINGUEZ, F. PEÑATE. “Heute gehört uns die Galaxie”: Music and Historical Credibility in Wolfenstein: The New Order’s Nazi Dystopia. **Game. The Journal of Game Studies**, n. 6, 2017.

GALLOWAY, ALEXANDER R. Social Realism in Gaming. **Game Studies**, v. 4, n. 1, 2004.

HISTORICAL GAME IN REAL LIFE: UNO STUDIO SUL CONFINE TRA
REALTÀ VIRTUALE E REAL LIFE

GONZATO, G. L.

GAUTSCHI, PETER. «History at the Original Site», in **Public History Weekly**, 10, 3/2022. URL: <https://public-history-weekly.degruyter.com/10-2022-3/history-original-site/> [consultado il 10 gennaio 2025].

GIRVAN, CARINA. What is a virtual world? Definition and classification. **Education Tech Research Dev**, v. 66, 2018, p. 1087–1100.

GONZATO, GIAN LUCA; DE MARCHI, LORENZO. YouTube, Historical Games e attività di riflessione. Uno studio della pratica. **Diacronie. Studi di Storia Contemporanea**, v. 59, n. 3, 2024, p. 23–39.

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**, v. 56, n. 4, 2024, p. 95–111.

GRES, ALAN. Escape from reality or practicing life in the virtual world. **Rivista di Psichiatria**, v. 58, n. 6, 2023, p. 302–304.

GUERRA, CLAUDIO YÉPEZ. «Los Historical Game Studies: la reconstrucción del pasado a través de la virtualidad», in **Revista Sarance**, 51, 2024.

HARTMAN, ABBIE; TULLOCH, ROWAN; YOUNG, HELEN. «Video Games as Public History: Archives, Empathy and Affinity», in **Game Studies**, cit. URL: https://gamestudies.org/2104/articles/hartman_tulloch_young [consultado il 7 dicembre 2024].

HAWCO, VICTORIA. The Ludic Impact of Horror Games on the Body: Until Dawn, Amnesia: The Dark Descent, and Alien: Isolation. **Hungarian Journal of English and American Studies**, v. 29, n. 2, 2023, p. 381–400.

HÖGLUND, JOHAN. Magic Nodes and Proleptic Warfare in the Multiplayer Component of Battlefield 3. **Game Studies**, v. 14, n. 1, 2014.

HOUGHTON, ROBERT. World, Structure and Play: A Framework for Games as Historical Research Outputs, Tools, and Processes. **Practicas da Historia**, n. 7, 2018, p. 11–43.

KRCMAR, MARINA; FARRAR, KIRSTIE; MCGLOIN, RORY. The effect of video game realism on attention, retention and aggression. **Computers in Human Behaviour**, v. 27, 2011, p. 432–439.

KROCZEK, LEON O. H.; MÜHLBERGER, ANDREAS. Public speaking training in front of a supportive audience in virtual reality improves performance in real life. **Scientific Reports**, 2023.

LAKMAKER, VERA. **After Action Reports in Europa Universalis IV. How do AARs represent the past?** Erasmus University Rotterdam, 2021.

LACRIOLA, MICHELE. **LA STORIA SUL TUBO. Esperienze e progetti di Public History su YouTube.** In: FARNETTI BERTELLA, Paolo; NOVELLI DAU, Cecilia (org.). **LA STORIA LIBERATA. Nuovi sentieri di ricerca.** Milano: Mimesis, 2019, p. 182.

LONG, MARGARET. **Saving Super Mario Maker.** The Research, Discovery and Experience Company, 2016.

MALLIET, STEVEN. An exploration of adolescents' perceptions of videogame realism. **Learning, Media and Technology**, v. 31, n. 4, 2006, p. 377–394.

MCCALL, JEREMIAH. Playing with the past: history and video games (and why it might matter). **Journal of Geek Studies**, v. 6, n. 1, 2019, p. 29–48.

MCCARTNEY, DALE M. «Virtual authenticity: The potential risks of historical video games», in **Active History**, 2022. URL: <https://activehistory.ca/blog/2022/07/19/virtual-authenticity-the-potential-risks-of-historical-video-games/> [consultado il 7 gennaio 2025].

MUSTONEN, SANNA et al. Balancing Playability and Historical Accuracy in Game Design – Developing the Struve Geodetic Arc Mobile Game. **ACM Hum.-Comput. Interact.**, v. 295, n. 8, 2024.

O'NEILL, KEVIN; FEENSTRA, BILL. “Honestly, I Would Stick with the Books”: Young Adults' Ideas About a Videogame as a Source of Historical Knowledge. **Game Studies**, v. 16, n. 2, 2016.

PAOLILLO, JOHN; GHULE, SHARAD; HARPER, BRIAN P. A Network View of Social Media Platform History: Social Structure, Dynamics and Content on YouTube. In: **Hawaii International Conference on System Sciences**, 2019.

PFISTER, EUGEN. “The Führer's facial hair and name can also be reinstated in the virtual world”. Taboos, Authenticity and the Second World War in digital games. **Game. The Italian Journal of Game Studies**, n. 9, 2020.

PIZZIRUSSO, IGOR. Il videogioco in Italia. Riflessioni e sollecitazioni tra studi interdisciplinari e Public History. **Italia Contemporanea**, v. 3, 2023.

REID, DARREN. Video Game Development as Public History: Practical Reflections on Making a Video Game for Historical Public Engagement. **The Public Historian**, v. 64, n. 1, 2024.

ROGERS, KATJA et al. Much realistic, such Wow! A Systematic Literature Review of Realism in Digital Games. In: **CHI**, 2022.

SHAPIRO, MICHAEL A.; PEÑA-HERBORN, JORGE; HANCOCK, JEFFREY. Realism, Imagination and Narrative Video Games. In: VORDER, Peter; BRYANT, Jennings (org.). **Playing Video Games. Motives, Responses, and Consequences.** London: Lawrence Erlbaum Associates, 2006, p. 277.

SMIT, ANNADINE. «Considering YouTube's value as a historical source, with reference to the 2015-2017 drought in the Vaal Tri», in **Historia**, 64, 1/2019. URL: https://www.scielo.org.za/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0018-229X2019000100007 [consultado l'8 dicembre 2024].

SORRENTINO, GABRIELE. Mod, Historical Game e Public History: Il caso di The Org, Forum del progetto Europa Barbarorum. **Novecento.org**, 2023.

SORRENTINO, GABRIELE. Giocare la storia: potenzialità e criticità. Twilight Struggle e il problema del “what if”. **Novecento.org**, 2017.

STIRLING, EVE; WOOD, JAMIE. “Actual history doesn't take place”: Digital Gaming, Accuracy and Authenticity. **Game Studies**, v. 21, n. 1, 2021.

SUI, WUYOU; SUI, ANNA; RHODES, RYAN. What to watch: Practical considerations and strategies for using YouTube for research. **Digital Health**, 2022, pp. 1-13.

TAYLOR, LAURIE. When Seams Fall Apart. Video Game Space and the Player. **Game Studies**, v. 3, n. 2, 2002.

WERNER, WIKTOR; TRZOSS, ADRIAN; GRALIK, DAWID. History and YouTube. Historical narrative in the age of Web. **NAUKA**, n. 3, 2020.

YOUVAN, C. DOUGLAS. **Balancing Fact and Fiction: Reconciling Historical Accuracy with Comedic Interpretation in the Legend of Dracula and The Rocky Horror Picture Show**, 2024, p. 4.

Riferimenti ludici

ACTIVISION. **Call of Duty: World at War**. EUA, 2008.

ELECTRONIC ARTS. **Battlefield 1**. EUA, 2016. (Inclui a missão “Storm of Steel”).

ELECTRONIC ARTS. **Battlefield V**. EUA, 2018.

ELECTRONIC ARTS. **Storm of Steel** (missão de *Battlefield 1*). 2016.

SLEDGEHAMMER GAMES. **Call of Duty: WWII**. EUA, 2017.

UBISOFT. **Valiant Hearts: The Great War**. França, 2014.