



Diacronie
Studi di Storia Contemporanea

56, 4/2023
Miscellaneo

Medievalismi videoludici: come i videogame ricreano le guerre medievali

Andrea OLDANI

Per citare questo articolo:

OLDANI, Andrea, «Medievalismi videoludici: come i videogame ricreano le guerre medievali», *Diacronie. Studi di Storia Contemporanea*, 56, 4/2023, 29/12/2023,

URL: < http://www.studistorici.com/2023/12/29/oldani_numero_56/ >

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

ISSN 2038-0925

Rivista storica online. Uscita trimestrale.

redazione.diacronie@studistorici.com

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

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



Diritti: gli articoli di *Diacronie. Studi di Storia Contemporanea* sono pubblicati sotto licenza Creative Commons 4.0. Possono essere riprodotti e modificati a patto di indicare eventuali modifiche dei contenuti, di riconoscere la paternità dell'opera e di condividerla allo stesso modo. La citazione di estratti è comunque sempre autorizzata, nei limiti previsti dalla legge.

4/ Medievalismi videoludici: come i videogame ricreano le guerre medievali

Andrea OLDANI

ABSTRACT: *Lo scopo dell'articolo è quello di condurre un'analisi critica su come alcuni videogames a carattere storico ricreino e reinterpretino le guerre medievali. Gli historical game analizzati comprendono saghe videoludiche di grande fortuna come Age of Empires II, e relative espansioni, e la saga Total War, a cui si aggiunge la Mod Medieval Kingdoms 1212 A.D. Dopo aver analizzato il contenuto, si procederà a osservare come anche i videogames concorrono a mediare il nostro rapporto con il Medioevo attraverso il concetto di "medievalismo", ovvero quel fenomeno culturale che proietta nel presente una o più rappresentazioni idealizzate del periodo medievale, con un focus sulla sfera bellica.*

ABSTRACT: *The aim of the article is to conduct a critical analysis on how some historical videogames recreate and reinterpret medieval wars. The historical games analyzed include highly successful video game sagas such as Age of Empires II, and related expansions, and the Total War saga, to which is added the Mod Medieval Kingdoms 1212 A.D. After having analyzed the content, we will proceed to observe how videogames also contribute to mediating our relationship with the Middle Ages through the concept of "medievalism", that is, that cultural phenomenon that projects in the present time one or more idealized representations of the medieval period, in particular with the sphere of war.*

1. Videogames e storia

Negli ultimi decenni l'industria del gaming è cresciuta esponenzialmente in termini di fatturato e numero di giocatori, grazie anche allo sviluppo tecnologico che ha permesso la creazione di piattaforme online dedicate sia all'acquisto sia all'attività videoludica. A seguito del lockdown della primavera del 2020, l'industria del gaming per PC ha visto aumentare le vendite del 33% nell'area EMEA (Europa, Medio Oriente e Africa) con una previsione di fatturato, che a livello globale, si attesta sui 40 miliardi di dollari¹. Le stime delle associazioni di settore prevedono che l'industria del gaming – comprese le altre console e *mobileapps* – possa raggiungere la cifra record di 160 miliardi di dollari. In Italia questo settore ha generato nel 2020 un fatturato di 1,8

¹ DINI, Antonio, «Videogame, 2020 record: giro d'affari alla soglia dei 40 miliardi di dollari», in *CorCom*, 30 settembre 2020, URL: < <https://www.corrierecomunicazioni.it/digital-economy/videogaming-2020-record-giro-daffari-alla-soglia-dei-40-miliardi-di-dollari/> > [consultato l'8 novembre 2020].

miliardi di euro con una community di 17 milioni di giocatori, circa il 39% della popolazione italiana, di cui il 53% uomini e il 47% donne². Molti dei titoli di maggior successo sono ambientati in un contesto storico che affonda le sue radici nella Storia Antica e, attraverso gli snodi temporali dell'età classica, medievale e moderna, arriva sino ai giorni nostri.

Lo scopo del seguente contributo è quello di analizzare, in ottica comparativa, alcune tematiche militari – quali le modalità di mobilitazione, reclutamento, le battaglie campali, gli assedi, la logistica e l'economia di guerra – presenti in diversi *videogames* ambientati durante l'epoca medievale per capire come questi fenomeni del passato vengano ricreati, rielaborati e diffusi a un ampio pubblico, cercando di identificare quale immagine della guerra nel Medioevo essi restituiscano agli utenti attraverso un processo complesso che non si limita unicamente alla condivisione di un'eredità iconografica, ma che coinvolge anche la traslazione di tematiche narrative, questioni sociali e culturali dall'Evo di Mezzo alla contemporaneità³.

Il punto di partenza saranno alcune *review* pubblicate sul sito dell'Associazione *PopHistory*; la prospettiva sarà *top-down*, che prevede di concentrare l'analisi sugli aspetti militari, poiché la dimensione bellica è quella prevalente in questa tipologia di prodotti videoludici, utilizzando come metro di paragone l'evoluzione delle istituzioni militari dal XII al XV secolo, nel contesto italico e francese, e dei loro risvolti economico-sociali, sviluppati da note *software house* e in alcuni casi direttamente dai medesime utenti o *modder*⁴.

2. Gamefication of the past

La scelta dell'ambientazione storica non deve sorprendere poiché essa offre alle case di sviluppo ambientazioni e scenari già pronti in grado di attivare gli schemi mentali dei giocatori, risvegliando una sensazione di verosimiglianza nei confronti di un contenuto storico alterato e malleabile⁵. Il Medioevo si configura, allora, non come qualcosa di distante nel passato, ma come una realtà del tempo presente, i cui contenuti possono essere riconfigurati⁶. Le giovani

² BARAVALLE, Alessandro, «Videogiochi in Italia: un mercato che nel 2019 vale €1,8 miliardi, ha 17 milioni di videogiocatori e continua a crescere», in *eurogamer.it*, 16 aprile 2020, URL: < <https://www.eurogamer.it/articles/2020-04-16-news-videogiochi-videogiochi-italia-2019-mercato-in-crescita-valore-quasi-2-miliardi-euro-17-milioni-videogiocatori> > [consultato il 17 novembre 2023]; RUSCONI, Gianni, «Mercato videogame in (leggera) crescita, boom con il lockdown», in *il Sole 24 ore*, 16 aprile 2020, URL: < <https://www.ilsole24ore.com/art/mercato-videogame-leggera-crescita-boom-il-lockdown-ADcnTfK> > [consultato il 17 novembre 2023].

³ KLINE, Daniel (ed. by), *Digital Gaming Re-imagines the Middle Ages*, New York, Routledge, 2014, p. 3.

⁴ STIRLING, Eve, WOOD, Jamie «“Actual history doesn't take place”: Digital Gaming, Accuracy and Authenticity», in *Games Studies*, 21, 1/2021, URL: < http://gamestudies.org/2101/articles/stirling_wood > [consultato il 30 gennaio 2023].

⁵ METZGER, Scott Alan, PAXTON, Richard, «Gaming History: A framework for What Video Games Teach About the Past», in *Theory & Research in Social Education*, 44, 4/2016, pp. 532-564, p. 533.

⁶ KLINE, Daniel (ed. by), *Digital Gaming Re-imagines the Middle Ages*, cit., p. 5.

generazioni, che si confrontano quotidianamente con lo studio della disciplina storica nelle scuole e nelle accademie, sono stimolate maggiormente all'interazione con questo *medium*, poiché, a differenza delle serie tv e dei film, i videogame implicano un grado di coinvolgimento maggiore: non si è solo osservatori degli eventi storici, ma li si può rivivere virtualmente oppure alterarne l'esito, cambiando il corso della Storia⁷.

Ciò che questi *videogames* sono in grado di offrire ai giocatori è, dunque, un “*virtual reenactment*”, attraverso la pretesa di un'autenticità storica ricercata nell'accuratezza di armi e ambientazioni, in grado di offrire una conoscenza storica diversa da quella ottenuta dalla tradizionale ricerca e didattica⁸. La rievocazione, come esperienza fisica e psicologica che permette di rivivere il passato, presenta al contempo limiti e potenzialità come sostiene Vanessa Agnew. La pretesa epistemologica della rievocazione rivela in realtà molto di più del presente rispetto al passato, poiché emancipa il rievocatore dal contesto storico-sociale in cui è inserito e gli permette di selezionare un suo passato, spesso come reazione a un presente conflittuale⁹. Con il continuo sviluppo della tecnologia dei videogame, l'esperienza del gioco sta diventando progressivamente simile alla rievocazione storica.

Le potenzialità di questa rievocazione immersiva digitale entrano ben presto in collisione con due elementi strutturali dei *videogames*, ovvero i concetti di *gamefication* e *historical boundaries*. Con il termine *gamefication* si intende il meccanismo che adatta al gioco gli elementi simulati o ricreati, provenienti da un'altra realtà, in modo da renderli soggetti a regole programmate e convenzioni: applicando questo concetto al passato (*gamefication of the past*), si va a ricercare tutte quelle meccaniche di gioco che identificano quali elementi storici possono essere utilizzati e quali no¹⁰. Metzger e Paxton identificano tre elementi comuni a molti videogames.

Il primo esempio di *gamefication* è la *quest structure*, con l'interfaccia del gioco che assegna missioni al giocatore, spesso suggerendo cosa fare o non fare, per procedere con il successivo stage della narrazione, plasmando il modo in cui i giocatori si muovono nel passato e nel relativo spazio geografico¹¹.

⁷ *Ibidem*, p. 2.

⁸ REJACK, Brian, «Toward a Virtual Reenactment of History: Videogames and the Recreation of the Past», in *The Journal of Theory and Practice*, 11, 3/2007, pp. 411-425, p. 412.

⁹ AGNEW, Vanessa, «Introduction: what is reenactment?», in *Criticism*, 46, 3/2004, pp. 327-340.

¹⁰ METZGER, Scott Alan, PAXTON, Richard, *op. cit.*, pp. 354-355.

¹¹ *Ibidem*, p. 356. Un esempio classico è fornito dalla saga di videogiochi storici *Total War*, sviluppata dalla *software house Creative Assembly*. Si tratta di più di una decina di titoli ambientati lungo un arco cronologico che si snoda dalla tarda età del bronzo, nella Grecia micenea, all'età napoleonica, passando per l'età classica greco-romana, il medioevo e l'età moderna. Indipendentemente dal periodo in cui si vorrà giocare, ci sarà sempre un'entità statale collegiale – il senato romano, il concilio dei nobili o le assemblee cetuali – che assegnerà missioni al giocatore, legate all'espansionismo territoriale, il cui successo porterà a una ricompensa.

Il secondo caso di *gamefication* è costituito da una visione lineare, progressiva e determinista della Storia, che fa sì che il gioco progredisca in maniera predittiva come successione di ere tecnologicamente sempre più avanzate¹².

Infine, e ultimo elemento è la *militarization*, che tende a enfatizzare il ruolo dei conflitti e dei soldati nel corso della Storia¹³. Questo ultimo aspetto si sposa alla perfezione con la natura competitiva di molti videogames, ma ha il difetto principale di veicolare un'immagine contemporanea - in termini di uniformità nelle strutture di comando, armamento e organizzazione - anche sugli eserciti del passato specialmente quelli antichi e medievali.

I *videogames*, che uniscono e rimescolano tutti questi elementi e dinamiche, concorrono a mediare il nostro rapporto con il Medioevo attraverso la strada del «medievalismo»¹⁴, ovvero quel fenomeno culturale che proietta nel presente una o più rappresentazioni idealizzate, immaginarie, astoriche e metastoriche del periodo medievale creando, quindi, una rappresentazione postmedievale del periodo medievale¹⁵.

3. Medioevo e Guerra Totale

La dimensione più evidente nella maggior parte dei *videogames* a tema storico è sicuramente quella bellica. Tendenzialmente ogni giocatore ha la possibilità di ricoprire i panni delle grandi monarchie, ducati o imperi del periodo medievale, sia nell'Occidente cristiano sia nel Medio Oriente ortodosso e musulmano, per lanciarsi alla conquista della mappa di gioco attraverso il raggiungimento di alcuni obiettivi. Tuttavia, questa impostazione veicola un'immagine distopica della guerra nel Medioevo e, parafrasando una nota saga videoludica, totale, estendendone la durata sia dal punto di vista temporale sia geografico. Quasi sempre viene ignorata la stagionalità della guerra, che nel Medioevo, salvo rari casi, si concentrava tra l'inizio della primavera e il tardo

¹² *Ibidem*, pp. 356-357. Questo aspetto è ben visibile in *Age of Empires II*, uno dei capisaldi dei videogiochi strategici medievali, nel *tech tree*, l'albero delle tecnologie che mostra gli avanzamenti tecnologici disponibili nelle quattro epoche in cui progredisce il gioco (Alto Medioevo, Età Feudale, Età dei Castelli ed Età Imperiale). Oltre alla scissione concettuale del feudalesimo dal *castrum*, ridotta alla semplice abilità manuale di erigere una fortificazione in pietra, è interessante notare la scansione cronologica proposta dal team di sviluppo di *Age of Empires II*, allineata con una visione progressiva e lineare della Storia, incapace di inserire nella sua narrazione congiunture complesse quali la Crisi del Trecento. Questa impostazione lineare e progressiva fa sì che le unità reclutabili nelle epoche successive abbiano sempre la meglio su quelle delle epoche precedenti.

¹³ *Ibidem*, p. 356.

¹⁴ Fra i più recenti studi sul concetto di medievalismo si possono ricordare: PUGH, Taison, WEISL, Angela Jane (eds.), *Medievalism. Making the past in the present*, Oxon-New York, Routledge, 2013; MATTHEWS, David, *Medievalism: A Critical History*, Woodbridge, D.S. Brewer, 2015; ELLIOTT, Andrew, *Medievalism, Politics and Mass Media: Appropriating the Middle Ages in the Twenty-First Century*, Woodbridge, D.S. Brewer, 2017.

¹⁵ DI CARPEGNA FALCONIERI, Tommaso, *Medievalismi: il posto dell'Italia*, in DI CARPEGNA FALCONIERI, Tommaso, FACCHINI, Riccardo (a cura di), *Medievalismi Italiani (secoli XIX-XXI)*, Roma, Gangemi Editore, 2018, pp. 9-10.

autunno¹⁶ per sfruttare la bella stagione. Il fattore umano rappresentava la prima voce di costo in tutte le guerre, poiché la prestazione militare esigeva un compenso per l'attività svolta e, parallelamente, l'arruolamento incideva sull'economia perché andava a sottrarre capitale umano dalle attività produttive¹⁷. Non si mobilitavano alla leggera tutti gli adulti in armi e ci si aspettava da loro un'azione rapida ed efficace contro il nemico, non allo scopo di annientarlo, bensì per indebolirne stabilmente il potenziale militare ed economico¹⁸.

Nel contesto dell'Italia comunale possiamo identificare due tipi di mobilitazione – l'*exercitus*, che metteva in moto tutto il potenziale militare cittadino per operazioni su larga scala e di vasta gamma, e la *speditio* o *cavalcata*, riservata ai *milites*, che corrispondeva ad atti di guerra di portata limitata, offensivi o difensivi, che spesso si tramutavano in attività predatorie a danno dei contadi nemici piuttosto che alla conquista di un *castrum* o al controllo del territorio circostante¹⁹. Gli eserciti comunali erano composti, dunque, solo in minima parte da combattenti di professione, ma attingevano, comunque, da un bacino di reclutamento più ampio²⁰.

Nel corso del XIII secolo, con la presa del potere da parte del Popolo e l'irrigidimento degli schieramenti fazionari, e in maniera più evidente nel XIV secolo, con il rafforzamento delle signorie sovracittadine, mutò la composizione degli eserciti urbani poiché gli obblighi militari si rivolgevano sempre più a una minoranza²¹: all'*exercitus* si sostituì la mobilitazione di reparti più ristretti ma di comprovata fede politica e, progressivamente, si diffuse l'*impositio equorum*, ovvero il mantenimento di un cavallo da guerra a fronte di un rimborso corrisposto dal reggimento politico²². Divenne, quindi, sempre più frequente il ricorso al mercenariato e si aprì la stagione delle compagnie di ventura e delle condotte.

Presenti anche nei secoli precedenti, i mercenari costituirono il punto di arrivo di un processo evolutivo che portò gli eserciti civici del XII secolo a professionalizzarsi nel corso del XIV secolo²³. Le *societates* del Trecento erano compagnie di ventura composte da liberi combattenti che si associavano, sottostando agli ordini di un personaggio autorevole, e che trattavano direttamente con le potenze italiane. Conseguentemente cambiarono anche la composizione delle forze in

¹⁶ MAIRE VIGUEUER, Jean-Claude, *Cavalieri e cittadini. Guerra, conflitti e società nell'Italia Comunale*, Bologna, Il Mulino, 2003, pp. 71-72.

¹⁷ BERTONI, Laura, *Costi e profitti della guerra*, in GRILLO, Paolo, SETTIA, Aldo (a cura di), *Guerre ed eserciti nel Medioevo*, Bologna, Il Mulino, 2018, p. 224.

¹⁸ MAIRE VIGUEUER, Jean-Claude, *op. cit.*, p. 69.

¹⁹ *Ibidem*, pp. 66-67.

²⁰ GRILLO, Paolo, *Guerra ed eserciti nell'Italia Medievale*, in GRILLO, PAOLO, SETTIA, ALDO (a cura di), *Guerre ed eserciti nel Medioevo*, Bologna, Il Mulino, 2018, p. 107.

²¹ WALEY, Daniel, *The army of the Florentine Republic from the Twelfth to the Fourteenth century*, in RUBINSTEIN, Nicolai, *Florentine Studies. Politics and Society in the Renaissance Florence*, London, Faber and Faber, 1968, pp. 70-108.

²² GALLETTI, Anna Imelde, *La società comunale di fronte alla guerra nelle fonti perugine del 1282* in *Bollettino della deputazione di storia patria per l'Umbria*, Perugia, Deputazione di storia patria per l'Umbria, 1974, pp. 35-98.

²³ MALLETT, Michael, *Signori e mercenari. La guerra nell'Italia del Rinascimento*, Bologna, Il Mulino, 1983, pp. 16-57.

campo e le modalità di conduzione della guerra con la progressiva marginalizzazione della fanteria e dei tiratori a favore della cavalleria pesante²⁴.

Nella seconda metà del XIV secolo, poi, i Visconti e i Della Scala furono tra i promotori del passaggio dalle armi straniere a quelle italiane, favorito anche dalla ripresa delle ostilità tra Francia e Inghilterra a seguito dello scoppio della Guerra dei Cent'Anni²⁵. I capitani italiani arruolavano i soldati tra parenti e sudditi andando così a costituire nuclei armati fedeli e coesi che, nel XV secolo sarebbero divenute le condotte, con il condottiero che ne era effettivamente il proprietario e i guerrieri che ne facevano parte erano suoi dipendenti²⁶.

Nel gioco *Age of Empires II Remastered*²⁷ è presente una generica fazione di Italiani con la quale è possibile giocare partite in modalità multigiocatore o giocatore singolo. La scelta di identificare quali unità specifiche di questo popolo il balestriere genovese e il condottiero può essere letta e interpretata secondo il principio *monumental* di Metzger e Paxton²⁸. Entrambe si agganciano alla tradizione mercenaria dei combattenti italici dell'Evo di Mezzo, poiché, specialmente i balestrieri genovesi erano particolarmente apprezzati e sovente vennero ingaggiati anche per partecipare a conflitti nel resto d'Europa. Questo prima scelta di porre l'accento sulle istituzioni militari italiane del tardo Medioevo, a scapito dei secoli precedenti, è sintomo del grande interesse che il pubblico internazionale, specialmente americano, nutre ancora nei confronti di tutto ciò che cronologicamente è collocabile entro i limiti sottesi tra l'Umanesimo e il Rinascimento²⁹. Alcune criticità che emergono sono legate al fatto che il condottiero italiano di *Age of Empires II* si limita a un'unità di fanteria con forti bonus difensivi contro le truppe armate di armi da fuoco, semplificando eccessivamente la sua storia. Viene tralasciato il fatto che, come visto in precedenza, i condottieri fossero dei comandanti – imprenditori al soldo delle potenze regionali italiane e non delle truppe regolari, nel senso moderno del termine. Così facendo si cancella totalmente la dimensione politica dell'esperienza dei condottieri italiani, capaci persino di porsi al vertice di uno stato regionale come nel caso di Francesco Sforza. Le vicende emblematiche di questo condottiero sono riprese a grandi linee nella campagna storica, con la quale si può ripercorrere le vicende dello Sforza, e che può essere letta come un tentativo di ammantare di veridicità storica il prodotto videoludico³⁰. Il fatto, poi, di considerare come iconiche e migliori

²⁴ GRILLO, Paolo, *Guerra ed eserciti nell'Italia Medievale*, cit., pp. 118-122; MALLETT, Michael, *op. cit.*, pp. 151-185.

²⁵ GRILLO, Paolo, *Guerra ed eserciti nell'Italia Medievale*, cit., pp. 125-132.

²⁶ MALLETT, Michael, *op. cit.*, pp. 83-113.

²⁷ *Age of Empires II Remastered*, Stati Uniti d'America, Xbox Game Studios, 2019.

²⁸ METZGER, Scott Alan, PAXTON, Richard, *op. cit.* Secondo i canoni interpretati degli sviluppatori queste truppe sarebbero ritenute iconiche e identitarie per il Medioevo italiano.

²⁹ Riprendendo il discorso in ottica *monumental*, per gli sviluppatori di *Age of Empires II* evidentemente gli ultimi secoli del Medioevo italiano costituiscono, a livello di immaginario collettivo, un momento significativo e identitario.

³⁰ METZGER, Scott Alan, PAXTON, Richard, *op. cit.* I due studiosi identificano l'elemento della *legitimization* quale critico per molti videogiochi con ambientazione storica in quanto le *software house* introducono

delle unità del Basso Medioevo, a discapito delle forze altomedievali, è sintomo di una visione della storia ancora determinista, che viene esacerbata proprio dalle meccaniche della *gamefication*³¹.

Non avendo fonti che possano attestarlo non sapremo mai se un *miles* comunale del XII secolo fosse più o meno efficace militarmente rispetto a un mercenario italiano del XV secolo, quello che sappiamo è che entrambi furono espressioni delle istituzioni militari del loro tempo, profondamente legate alle condizioni socio-economiche e alle condizioni politiche in cui trovarono a operare.

Nel resto dell'Occidente cristiano l'evoluzione delle istituzioni militari seguì un percorso simile a quello brevemente delineato sopra e che di seguito andremo a sintetizzare attraverso il caso del regno di Francia. In tutta quest'area migliaia di persone erano tenute a prestare ai loro signori un servizio militare di varia natura, frutto del sistema feudale vassallatico³². Nonostante la loro eterogeneità è possibile ravvisare alcuni caratteri comuni per il periodo antecedente al XII secolo quali, nell'Inghilterra normanna, il servizio presso l'esercito per 40 o 60 giorni gratuiti all'anno solo per le campagne interne all'isola (al di fuori era necessario pagare i cavalieri o ricorrere a truppe stipendiarie) oppure il servizio gratuito di 40 giorni presso l'esercito del re di Francia; al di là di questo periodo, il servizio era retribuito e volontario, ma obbligatorio in caso di minaccia al regno³³.

Nel corso del XIII secolo il sistema militare feudale entrò in crisi sotto i colpi delle defezioni e, in parallelo, lo sviluppo economico e commerciale del XIII secolo finì con l'accentuare il fenomeno della retribuzione dei guerrieri: in certi casi si trattava di truppe che venivano tratteneute oltre i limiti previsti dal servizio gratuito, in altri casi si trattava di uomini d'arme retribuiti sin dai primi tempi del loro servizio. Attorno a questi nuclei di armati (*cottreaux*, *routiers* e *Brabançons*) andranno poi a costituirsi i primi esempi di eserciti professionali permanenti del Basso Medioevo³⁴. Re Filippo il Bello di Francia, prendendo a pretesto la guerra contro l'Inghilterra, introdusse la *semonce de nobles* sfruttando il concetto di difesa del regno: tutti i nobili del regno erano convocati alle armi non tanto sulla base di un vincolo feudale, bensì in nome della loro appartenenza a una classe sociale. Questo fu il preludio per l'introduzione nel 1302 della leva indiretta, l'*arrière ban*³⁵.

elementi quali enciclopedie online, video o notizie storiche che possano certificare l'autenticità storica del prodotto. Tuttavia questi elementi di legittimazione storica, se da un lato posso indurre un giocatore a considerare il *videogame* alla stregua di un prodotto storico accademico, dall'altro espone la casa di sviluppo a pesanti critiche in caso di errori od omissioni.

³¹ *Ibidem*.

³² CONTAMINE, Philippe, *La guerra nel Medioevo*, Bologna, Il Mulino, 1986, p. 117.

³³ FLORI, Jean, *Cavalieri e cavalleria nel Medioevo*, Torino, Giulio Einaudi Editore, 1999, p. 113.

³⁴ *Ibidem*, pp. 114-115.

³⁵ HELARY, Xavier, *Gli eserciti feudali europei*, in GRILLO, Paolo, SETTIA, Aldo (a cura di), *Guerre ed eserciti nel*

A fronte degli esiti disastrosi delle battaglie del Trecento, Carlo V riorganizzò il complesso apparato militare francese per far fronte ai più compatti e meglio organizzati corpi di spedizione inglesi. L'esercito regio venne, così, ridotto a circa 2000 professionisti della guerra, reclutati attraverso il sistema denominato *lettres de retenue*, ingaggiati dal re in servizio permanente e che, in caso di necessità, potevano essere integrati attraverso la convocazione generale dei nobili del regno. Scacciati momentaneamente gli Inglesi, l'esercito permanente di Carlo V di Francia, poco conforme alla mentalità dell'epoca, non riuscì ad affermarsi³⁶. Saranno solo con le *compagnies de la grande ordonnance* di Carlo VII a ereditare la visione di un esercito professionista di Carlo V nel Tardo Medioevo³⁷.

Questa sintetica ricostruzione è totalmente assente³⁸ dalle meccaniche di gioco di titoli quali *Medieval II Total War*³⁹ e *Medieval Kingdoms 1212 AD*⁴⁰. Entrambi sono capitoli videoludici particolarmente fortunati della saga *Total War* ambientati nel contesto del Mediterraneo tra l'XI e il XV secolo: il primo uscì nel 2002 mentre il secondo è stato rilasciato a partire dal 2018 come *mod*⁴¹, sviluppata partendo dal gioco *Total War Attila*⁴². La data d'uscita incide profondamente a livello grafico, in quanto *Medieval II Total War* presenta una spiccata tendenza a esaltare un aspetto della *militarization*, ovvero la propensione alla standardizzazione e all'omologazione degli equipaggiamenti militari⁴³, cosa impensabile per il periodo medievale durante il quale l'armamento riflette le condizioni economico-sociali di tutti i combattenti⁴⁴. *Medieval Kingdoms 1212 AD* si discosta dall'impostazione precedente poiché il team di *modder* investì molto tempo nella personalizzazione delle armature, blasoni ed equipaggiamenti delle singole unità anche all'interno della medesima truppa proprio per riflettere il carattere censitario degli eserciti medievali⁴⁵.

Medioevo, cit., pp. 41-48.

³⁶ CONTAMINE, Philippe, *La guerra nel Medioevo*, Il Mulino, Bologna, 1986, p. 45.

³⁷ HELARY, Xavier, *op. cit.*, pp. 41-48.

³⁸ OLDANI, Andrea, «Quando a ricreare il medioevo sono i giocatori: medieval kingdoms 1212 ad», in *pophistory*, URL: < <http://www.pophistory.it/popreview/quando-a-ricreare-il-medioevo-sono-i-giocatori-medieval-kingdoms-1212-ad/> > [consultato il 30 gennaio 2023].

³⁹ *Medieval II Total War*, Regno Unito, Creative Assembly, SEGA, 2006.

⁴⁰ *Medieval Kingdoms 1212 AD*, Creative Assembly, 2018.

⁴¹ WEBBER, Nick, «Public History, Game Communities and Historical Knowledge», in *Digra*, 16, 3/2016, pp. 1-7, p. 5; SCACCHI, Walt, «Computer game mods, modders, modding, and the mod scene», in *First Monday*, 15, 5/2010, URL: < <https://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/2965/2526> > [consultato il 30 gennaio 2023]. Con il termine *mod*, lo studioso raggruppa tutte le modifiche realizzate dal *gamer* esperti che riguardano il contenuto di un gioco, il software oppure la componente hardware. Nel più ampio processo di *game conversion* le *mod* creano nuovi *videogame* partendo da titoli già in commercio sulle maggiori piattaforme online.

⁴² *Total War Attila*, Regno Unito, Creative Assembly, SEGA, 2015.

⁴³ METZGER, Scott Alan, PAXTON, Richard (eds.), *op. cit.*, pp. 553-555.

⁴⁴ CONTAMINE, Philippe, *op. cit.*, pp. 262-268; ROMANONI, Fabio, *Armi, equipaggiamenti, tecnologie*, in GRILLO, Paolo, SETTIA, Aldo (a cura di), *op. cit.*, pp. 165-192.

⁴⁵ PHILLIPS, Tom, «“The fact that so many people are willing to play a five-year-old game just for our mod is so touching”: an interview with the medieval kingdoms 1212 ad team», in *Total War*, 11 dicembre 2020, URL:

Lasciando da parte i caratteri estetici, i *gameplay* di entrambi i capitoli della saga non considerano l'evoluzione delle istituzioni militari francesi così come brevemente delineate in precedenza. Esiste un'unica entità politica Oltralpe: il Regno di Francia che, modellato a immagine e somiglianza di uno stato contemporaneo, detiene il monopolio politico e muove guerra alle altre fazioni presenti sulla mappa di gioco. Ricalcando fedelmente questo modello politico, il regno dei Valois è in grado di arruolare e mantenere costantemente in servizio, attraverso sistemi di reclutamento di massa, diverse armate di professionisti della guerra. Sembra, quindi, che il modello di riferimento per le meccaniche di *gameplay* sia riconducibile anche al paradigma malthusiano: accumulare risorse per addestrare più truppe, con le quali si conquisteranno nuove terre da sfruttare per armare più soldati. L'unica evoluzione che si riscontra è di tipo qualitativo sugli armamenti delle truppe a condizione che si costruiscano e potenzino caserme e fucine che permettono di equipaggiare meglio le truppe esistenti (così facendo si passa dai lancieri con elmo, *gambeson* e scudo ai lancieri in armatura completa con scudo pavese e lancia).

Viene, così, tralasciato uno degli aspetti caratteristici del Medioevo ovvero la pluralità di poteri territoriali, laici ed ecclesiastici, con i quali le monarchie europee si trovavano a negoziare e ridefinire costantemente gli spazi del potere politico. *Medieval Kingdoms 1212 AD* fa un passo in più rispetto a *Medieval II Total War* in quanto ha inserito nella campagna di gioco il Ducato di Borgogna e un paio di contee occitane (Tolosa e Arles). Nonostante la presenza di queste compagini politico territoriali, è totalmente assente la dialettica e il rapporto con i poteri locali che impattava sia sugli obblighi di natura militare⁴⁶, sia sulla capacità amministrativa delle monarchie medievali e sulla capacità di raccogliere risorse economiche per finanziare l'arruolamento di truppe⁴⁷. La presenza di diritti locali o esenzioni minava, infatti, la capacità di riscossione delle tasse da parte della corona francese, al punto che i medievisti riconoscono solo al Papato Avignonese un'avanzata capacità amministrativa e di riscossione fiscale specialmente nel Mezzogiorno francese⁴⁸.

< <https://www.totalwar.com/blog/an-interview-with-the-medieval-kingdoms-1212-ad-team/> > [consultato il 30 novembre 2023].

⁴⁶ CONTAMINE, Philippe, *op. cit.*, pp. 124-135; CHAPLAIS, Pierre, «Le duché-pairie du Guyenne: l'hommage et les services féodaux de 1259 à 1303», in *Annales du Midi*, LXIX, 1957, pp. pp. 5-38, p. 14. Come ad esempio le limitazioni geografiche che i feudatari si videro riconoscere tra XIII e XIV secolo: i Tolosani pretesero di non dovere il servizio a proprie spese se non entro i confini della Contea di Tolosa (1272), gli abitanti della Champagne rivendicarono il diritto di obbedire alle ingiunzioni del re solo entro i confini della contea (1315), o i privilegi di cui godevano gli abitanti del Poitou, tenuti a fare il servizio militare a sud della Loira, i Guasconi tra i passi pirenaici e la Garonna o gli abitanti del Bordolese e dell'Agenais entro i confini delle rispettive diocesi. Anche le comunità urbane, quando si trattava di accorrere in aiuto dell'autorità superiore, cercavano in ogni modo, al pari del mondo feudale e del contado, di ridurre al minimo i loro obblighi, riducendo le dimensioni del contingente o la durata del servizio.

⁴⁷ CONTAMINE, Philippe, *op. cit.*, pp. 117-148.

⁴⁸ GUILLEMAIN, Bernard, *Il papato sotto la pressione del re di Francia*, in QUAGLIONI, Diego (a cura di), *Storia della Chiesa*, vol. XI, *La Crisi del Trecento e il Papato Avignonese*, Cinisello Balsamo, San Paolo Edizioni, 1994, pp. 177-232.

L'unico *videogame* che, invece, mette in evidenza le dinamiche del potere medievale è *Crusader Kings II*⁴⁹ e la recente riedizione *Crusader Kings III*⁵⁰, poiché il *gameplay* si basa proprio sul rapporto tra un'autorità superiore (Re, Duca, Conte) e i poteri locali presenti nel suo territorio⁵¹. L'obiettivo finale di *Crusader Kings* non è tanto la conquista dell'Occidente cristiano, bensì la sopravvivenza della propria famiglia e discendenza nel corso dei secoli. Per farlo, oltre alla diplomazia e a un'abile politica matrimoniale e di mediazione, a volte è necessario imbracciare le armi. A differenza dei due capitoli della saga *Total War* analizzati in precedenza, in *Crusader Kings* non si controllano direttamente la armate, ma si possono chiamare alle armi sia i propri vassalli, laici ed ecclesiastici, sia le popolazioni dei centri urbani. Purtroppo, anche in questo caso le istituzioni militari non seguono l'evoluzione storica, ma, indipendentemente dal secolo, il giocatore chiama alle armi le truppe secondo le logiche degli obblighi militari feudali del X-XI secolo. Inoltre, non è possibile giocare in prima persona le battaglie, che vengono simulate e 9 volte su 10 a vincere è l'armata numericamente più ampia, senza tener conto di una serie di dinamiche che a breve analizzeremo.

4. La distorsione di battaglie campali e assedi

Tutta questa massa di armati che i *videogames* permettono di chiamare alle armi dove si riversa? Ovviamente sui campi di battaglia virtuali sia in modalità giocatore singolo, che si scontra con l'IA del gioco, sia in modalità *multiplayer* in battaglie cooperative con amici o altri utenti. Così facendo è possibile, da un lato, immergersi nelle battaglie del Medioevo rivivendo in prima persona le battaglie storiche realmente accadute, ma dall'altro è possibile sconfinare in una dimensione controfattuale nella quale si possono forgiare, ad esempio, alleanze tra i Regni Crociati d'Oltremare e gli emirati musulmani per affrontare coalizioni di regni slavi e stati regionali italiani.

Indipendentemente dalle fazioni che si affrontano sui campi di battaglia, l'aspetto che maggiormente si discosta dalla realtà dei fatti è proprio legato alle battaglie campali, che costituiscono l'apice del *gameplay*, ovvero il momento in cui il giocare è maggiormente immerso e si sente coinvolto nelle dinamiche competitive del *videogame*⁵².

Sia in *Medieval Kingdoms 1212 AD* sia in *Medieval II Total War* è possibile affrontare, o assistere, allo scontro di migliaia di uomini sul campo di battaglia: ordinate schiere di fanti attendono di

⁴⁹ *Crusader Kings II*, Svezia, Paradox Interactive, 2012.

⁵⁰ *Crusader Kings III*, Svezia, Paradox Interactive, 2022.

⁵¹ «Videogames e Storia Medievale: Crusader Kings», in *pophistory*, URL: < <http://www.pophistory.it/popreview/videogames-e-storia-medievale-crusader-kings/> > [12 dicembre 2023].

⁵² KLINE, Daniel, *Participatory medievalism, role-playing, and digital gaming*, in D'ARCENS, Louise (ed. by), *The Cambridge Companion to Medievalism*, Cambridge, Cambridge University Press, 2016, pp. 75-88, p. 84.

confrontarsi con i loro nemici, supportati da spadaccini e cavalieri. In entrambi i capitoli della saga *Total War* lo scontro tra gli eserciti avviene in maniera troppo ordinata e disciplinata, con le unità di fanteria con lancia che si scontrano e cercano di dare il tempo alla cavalleria di sbaragliare quella avversaria, per poi colpire ai fianchi o alle spalle lo schieramento nemico. Più che una battaglia medievale sembra uno scontro di epoca antica, anzi a ben guardare ricorda proprio le dottrine militari della scuola ellenistica⁵³.

L'incongruenza storica, in realtà, va ricercata a monte in quanto la strategia medievale era dominata dal timore della battaglia campale, che si cercava di evitare per non rischiare di perdere tutto in un attimo⁵⁴, anzi in certi casi erano gli stessi sovrani o capi militari che ordinavano agli eserciti di non impegnarsi in scontri eccessivamente gravosi. La maggior parte delle operazioni militari medievali consisteva nell'assedio di città o castelli e nel razziare il territorio nemico⁵⁵, attraverso incendi, rapine e distruzione, al fine di minarne il potenziale bellico ed economico dell'avversario⁵⁶. L'andamento della maggior parte dei conflitti si caratterizzava dall'avanzata lenta degli attaccanti a cui si contrapponeva la resistenza ostinata dei difensori, che spesso avvenivano in maniera scoordinata e discontinua⁵⁷.

Nella mentalità medievale la battaglia campale era concepita come il punto culminante che dava significato a una campagna: l'episodio al centro di tutti i timori, attese e speranze. Tuttavia, in buona parte dei *videogames* la tendenza del *gameplay* è quella di mantenere il giocatore inchiodato allo schermo impegnandolo costantemente in battaglie campali, che rendono così dinamico e interessante il gioco⁵⁸.

In *Medieval Kingdoms 1212 AD* e in *Medieval II Total War* è proprio la *quest structure* che permette al giocatore, attraverso l'eccessivo ricorso alla battaglia campale, di realizzare sia gli obiettivi primari sia quelli secondari della campagna. Il giocatore, proprio perché il *gameplay* consente di arruolare in poco tempo vaste armate perfettamente addestrate ed equipaggiate, non ha accortezza dei rischi di una battaglia campale⁵⁹. La crescita demografica continua, che raramente nei *videogames* risente di fattori esogeni quali congiunture economiche negative, epidemie e conflitti, sorregge la macchina bellica di queste entità politiche medievali virtuali, unitamente a un apparato statale di concezione contemporanea. Così facendo il giocatore non si

⁵³ BRIZZI, Giovanni, *Il guerriero, l'oplita, il legionario gli eserciti nel mondo classico*, Bologna, Il Mulino, 2008, pp. 21-26. L'idea centrale della scuola bellica ellenistica, applicata da Filippo il Macedone ai Diadochi, prevedeva l'uso della fanteria organizzata nella falange come incudine, con il compito di trattenere frontalmente il nemico, mentre la cavalleria si sarebbe abbattuta su di esso come un martello, colpendolo ai fianchi e sul retro, dopo aver sconfitto la controparte nemica.

⁵⁴ CONTAMINE, Philippe, *op. cit.*, pp. 300-312.

⁵⁵ FEDORENKO, Gregory, *The Portrayal of Medieval Warfare in Medieval Total War and Medieval 2: Total War*, in KLINE, Daniel (ed. by), *Digital Gaming Re-imagines the Middle Ages*, cit., pp. 53-66, pp. 56-58.

⁵⁶ FLORI, Jean, *op. cit.*, pp. 117-123.

⁵⁷ CONTAMINE, Philippe, *op. cit.*, pp. 300-312.

⁵⁸ METZGER, Scott Alan, PAXTON, Richard (eds.), *op. cit.*, pp. 555-556.

⁵⁹ FEDORENKO, Gregory, *op. cit.*, pp. 54-56.

rende conto che la sconfitta in una battaglia campale ha un impatto forte e immediato sull'economia rurale e cittadina in quanto viene minata l'integrità del capitale umano e, in generale, della classe lavoratrice. L'unico contraccolpo che il giocatore avverte, oltre alla perdita di un esercito che verrà ricostituito nel giro di massimo quattro turni, è un momentaneo aumento delle entrate fiscali dovute al mancato mantenimento delle truppe appena perdute in battaglia.

In *Medieval Kingdoms 1212 AD* e in *Medieval II Total War* le attività produttive della campagna e delle città danno l'impressione di essere automatizzate e in grado di produrre al medesimo ritmo indipendentemente della variazione demografica o dalle perdite subite sui campi di battaglia, anzi, un campo o una bottega saranno in grado di produrre più introiti solo se riceveranno un *upgrade* che li farà avanzare allo *step* successivo senza che necessariamente siano cambiate le tecniche di produzione o aumentata la manodopera.

Nei due capitoli della saga *Total War*, che tende a comprimere e ad ampliare la dimensione spazio – temporale, si registra anche un'anomalia legata alla durata delle battaglie campali, che hanno un limite di tempo, in termini di minuti, entro i quali l'attaccante deve necessariamente sconfiggere il difensore, pena l'esito nefasto dello scontro, mentre nel Medioevo le battaglie potevano anche durare l'intera giornata o protrarsi oltre.

In *Age of Empires II*, e nei relativi DLC, esiste una netta distinzione tra i civili, che sono addetti esclusivamente alla produzione e all'accumulo di risorse, e i militari, che scendono in campo. L'economia viene intaccata solamente quando si colpisce direttamente la forza lavoro con rapide incursioni della cavalleria in territorio nemico, ma mai a seguito di mobilitazioni o chiamata alle armi. L'unica eccezione, che permette di osservare un legame tra classe lavoratrice e meccanismi di mobilitazione militare medievali, è quella dei Borgognoni, introdotti con il DLC *Dawn of the Dukes*⁶⁰, che hanno tra le tecnologie riservate la rivoluzione fiamminga che trasforma tutti gli abitanti del villaggio in milizia fiamminga. Questa tecnologia generalmente viene utilizzata solo una volta in partita, e in caso estremo di necessità, in quanto provoca un blocco dell'economia poiché i lavoratori sono chiamati alle armi e si ispira, storicamente, alle milizie cittadine fiamminghe che si venivano mobilitate per far fronte alle minacce esterne.

Crusader Kings II, avendo come obiettivo non tanto la conquista della mappa di gioco quanto, piuttosto, la sopravvivenza della propria agnazione e discendenza, tende a mettere in secondo piano la dimensione militare. Il giocatore non può, quindi, a differenza della saga *Total War*, giocare in prima persona le battaglie, che vengono simulate e il cui esito, la maggior parte delle volte, dipende unicamente dai numeri e, soprattutto, non distingue tra le diverse modalità di conduzione delle operazioni militari (*cavalcate*, *razzie*, *incursioni* e *battaglia campale*).

⁶⁰ *Age of Empires II Definitive Edition – Dawn of the Dukes*, Stati Uniti d'America, Xbox Game Studios, 2021.

Proprio perché l'immagine del Medioevo che viene proposta dai *videogames* è malleabile, di riflesso si tende a spettacolarizzare e rendere eccessivamente dinamico l'approccio agli assedi, un tipo di guerra che nel Medioevo era tutto fuorché rapida, anzi richiedeva lunghi tempi di attesa. Nella sua forma più abituale, la guerra medievale consisteva in una successione di assedi, accompagnati da scaramucce e devastazioni e solo di tanto in tanto in battaglie campali⁶¹.

Per assediare città e castelli si ricorreva a due approcci: l'assedio statico e quello guerreggiato. Un misto di tattiche indirette (pressioni psicologiche e politiche) o dirette (blocco e isolamento per portare i difensori alla fame, avvelenare i pozzi e le riserve idriche) e l'elemento costante della paura caratterizzavano il primo approccio. L'assedio guerreggiato, invece, prevedeva passaggi obbligatori quali l'avvicinamento delle barriere difensive sotto il fuoco degli assediati, il superamento del fossato e l'apertura di una breccia nelle difese nemiche⁶².

Nei titoli della saga *Total War* l'approccio all'assedio è sempre quello guerreggiato, poiché più immersivo e coinvolgente per il giocatore. Tuttavia queste operazioni ossidionali, che si verificano solo quando si assedia una città, tralasciando dunque la dimensione castrense, si concentrano sulle fasi finali, ovvero quelle dell'assalto alle mura o delle breccie. Mancano totalmente l'approccio statico all'assedio, poiché il giocatore è spinto a realizzare le macchine da assedio in un paio di turni al massimo, e le fasi iniziali dell'approccio guerreggiato elencate in precedenza, dando quindi assai poca visibilità alle attività di genieri e ingegneri dell'epoca. Anche in questo caso le *software house* contraggono drasticamente la dimensione temporale delle guerre medievali mettendo in condizione il giocatore di anticipare i tempi dello scontro. Nella versione giocatore singolo è sempre l'assediante ad avere l'iniziativa, mentre la *IA* assediata ne subisce le mosse. Ciò trascura il fatto che spesso i difensori cercavano di opporre una strenua resistenza fuori dalle mura⁶³. Nella modalità multigiocatore, invece, spesso è possibile vedere nei *rematch* gli assediati in una veste meno passiva, poiché sovente tentano delle sortite.

Tuttavia, da un'analisi più approfondita, l'elemento di assenza più vistoso è la mancanza della popolazione civile. Giocare a questi *videogames* con una formazione da medievista permette di rendersi conto della dimensione asettica e avulsa dalla realtà in cui sono calati questi assedi virtuali. Lo scontro avviene solo tra soldati e cavalieri, come se nella società medievale, vigesse la distinzione contemporanea tra civili e militari. I civili sono una componente fondamentale degli assedi che doveva essere tenuta in considerazione da ambo gli schieramenti: per i difensori si poneva il problema delle «bocche inutili», ovvero quei gruppi di persone che venivano spesso

⁶¹ CONTAMINE, Philippe, *op. cit.*, p. 149.

⁶² CANZIAN, Dario, *Castelli, fortezze e guerra d'assedio*, in GRILLO, Paolo, SETTIA, Aldo (a cura di), *op. cit.*, pp. 137-152.

⁶³ GRILLO, Paolo, «La resistenza delle città italiane agli assedi di Federico II di Svevia (1237-1250): tattiche, politiche, scelte identitarie», in *Società e Storia*, 157, 2017, pp. 407-428, pp. 416-418. Federico II di Svevia fu tenuto a bada dai difensori sia a Viterbo sia a Parma da articolate linee di fossati, palizzate e battifredi collocati davanti alle mura cittadine.

allontanate dal teatro del conflitto poiché ritenute non idonee al combattimento. Come spesso accade, però, queste persone potevano essere catturate dagli assediati e trucidate, mutilate e rispediti ai difensori per metterli ulteriormente in difficoltà. Si tratta di un elemento dal forte impatto psicologico e una sua potenziale introduzione richiederebbe delle meccaniche di *gameplay* complesse e un doveroso confronto con il tema degli *Historical Boundaries*⁶⁴, ovvero quale sia il limite oltre il quale un *videogame* a tema storico può spingersi per creare una realtà virtuale verosimile? Quanto è lecito permettere al giocatore di ricreare e rivivere in prima persona le violenze a cui si lasciavano andare gli eserciti medievali al termine di un assedio? Nel caso specifico di *Medieval Kingdoms 1212 AD*, quanto è lecito che il giocatore che impersonifica il Regno di Francia possa, al termine della Crociata degli Albighesi, mettere virtualmente al rogo la popolazione locale che abbraccia l'eresia catara nelle contee occitane?

Se da un lato la saga *Total War* trascura la popolazione civile durante gli assedi, probabilmente per non doversi confrontare eccessivamente con il tema degli *Historical Boundaries*, dall'altro, la fa nuovamente comparire al termine dell'assedio quando il giocatore ha la facoltà di scegliere se occupare pacificamente la città, saccheggiarla oppure sterminarne la popolazione.

In *Age of Empires II* le operazioni ossidionali vanno a mescolarsi insieme alla battaglia campale e alle *cavalcate* in un unico caotico scontro che imperversa in tutta la mappa di gioco sia sulla terraferma sia sul mare, con le macchine da guerra che vengono usate indifferentemente in entrambe le tipologie di conflitti e senza considerare la dimensione temporale sopra descritta che appiattisce tutto lo scontro.

5. Logistica ed economia di guerra

Gli eserciti medievali europei, dopo essere stati mobilitati o chiamati alle armi, dovevano essere riforniti e la gestione di questo problema fu sempre una preoccupazione fondamentale per i governanti. I costi di preparazione erano più difficili da quantificare e da gestire rispetto ai fondi destinati al pagamento delle truppe. Oltre al problema finanziario, se ne poneva uno di natura organizzativa, in quanto era necessario un apparato amministrativo che rendesse possibile organizzare e controllare i rifornimenti e i costi di mantenimento di questa struttura. In linea di massima prevaleva il principio secondo cui ciascun combattente dovesse procurarsi autonomamente il proprio equipaggiamento⁶⁵.

La logistica militare medievale era correlata alla capacità politica, al grado di efficienza delle istituzioni e al sistema fiscale di riscossione delle imposte. Tuttavia, data la fragilità di molti degli

⁶⁴ METZGER, Scott Alan, PAXTON, Richard (eds.), *op. cit.*, p. 554.

⁶⁵ BERTONI, Laura, *Costi e profitti della guerra*, in GRILLO, Paolo, SETTIA, Aldo (a cura di), *op. cit.*, pp. 221-247, pp. 224-225.

elementi menzionati in precedenza, il sistema di rifornimenti tendeva a ricadere sulla popolazione locale, attraverso razzie e requisizioni di generi alimentari, o in certi casi, l'acquisto in loco.

Anche il trasporto e lo spostamento necessitavano di uno sforzo organizzativo impegnativo e importante che portava alla mobilitazione di carri e animali da soma, o in alcuni casi sfruttando le vie d'acqua; l'esistenza stessa di una rete di infrastrutture controllabili e in buono stato poteva ostacolare o agevolare lo spostamento di un esercito⁶⁶.

Come viene gestito il tema della logistica militare medievale nei *videogames* storici? Si parte da approcci elementari al problema in *Age of Empire II* in quanto il *videogame* non considera nemmeno questi aspetti. Il giocatore spende risorse solo per l'addestramento del fante piuttosto che del cavaliere, ma una volta usciti dalle caserme, non ci sono più spese da sostenere! Il *gameplay* non prevede, appunto, che le truppe debbano alimentarsi, mantenersi ed essere equipaggiati sempre al meglio. Il giocatore non deve nemmeno pensare a rifornire le truppe da tiro o le macchine da guerra, poiché entrambe queste unità hanno munizioni infinite. L'unico tipo di spesa aggiuntiva che i giocatori sostengono è quella legata agli *upgrade* tecnologici che vengono sbloccati presso la fucina del fabbro: questa meccanica tuttavia, si applica solo al miglioramento qualitativo delle armi e armature secondo lo schema del *tech tree*, l'albero delle tecnologie, che soggiace a una visione storica determinista⁶⁷.

Un approccio meno semplicistico lo possiamo trovare in *Medieval Kingdoms 1212 AD* e *Medieval II Total War* dove permane la logica determinista del *tech tree* che si riflette sulle strutture che permettono di potenziare gli equipaggiamenti, ma si compie un passo più sul tema della logistica e rifornimenti in quanto, seppur avulso dal controllo del giocatore, le armate giunte in territorio nemico iniziano a saccheggiare automaticamente e a depredarlo.

L'eccezione alla saga *Total War* è *Total War Thrones of Britannia*⁶⁸, ambientato nell'arcipelago britannico del tardo IX secolo nel momento di maggior attrito tra i regni sassoni (Wessex e Mercia), gli invasori norreni (Regno dell'Anglia Orientale e Northumbria) e le popolazioni celtiche dell'Irlanda, Galles e Scozia. Sebbene sia ambientato nel periodo altomedievale, *Thrones of Britannia*⁶⁹ offre una meccanica di gioco unica e interessante che restituisce complessità al gioco e, allo stesso tempo, profondità storica poiché ogni armata ha una barra che riporta lo stato del vettovagliamento. Quando un esercito si trova in territorio alleato, o della propria fazione, la barra resterà verde in quanto le truppe si sostentano grazie alla produzione locale di derrate alimentari (l'incidenza di più armate viene decurtata dalla produzione globale di cibo ogni turno).

⁶⁶ BACHRACH, Bernard, *Armies and Politics in the Early Medieval West*, Aldershot, Taylor & Francis, 1993.

⁶⁷ METZGER, Scott Alan, PAXTON, Richard (eds.), *op. cit.*, p. 554.

⁶⁸ *Total War Saga: Thrones of Britannia*, Regno Unito, Creative Assembly, SEGA, 2018.

⁶⁹ OLDANI, Andrea, «Total war thrones of britannia», in *pophistory*, URL: < <http://www.pophistory.it/popreview/total-war-thrones-of-britannia/> > [consultato il 26 novembre 2023].

Quando l'esercito invade un territorio nemico, il giocatore dovrà considerare, tra i diversi fattori, anche il progressivo esaurirsi delle scorte e adoperare le rispettive contromisure: rientrare, dopo una razzia, in territorio amico, conquistare villaggi o aree agricole per foraggiare le truppe, oppure conquistare l'intera contea per sfruttarne le risorse al fine di mantenere l'esercito. Qualora l'indicatore diventasse rosso significherà che l'esercito ha esaurito le sue provviste e inizierà a perdere la sua integrità e a ricevere *malus* qualora scendesse in battaglia quali stanchezza e perdita di vigore.

Thrones of Britannia ha, inoltre, il pregio di mostrare, seppur in maniera non molto approfondita, gli effetti della guerra sull'economia. Saccheggi e razzie nelle contee nemiche portano ad accumulare bottino per le casse statali dei vincitori - razziatori, che hanno la possibilità di usare questi fondi per potenziare i propri regni, minando, contemporaneamente, il potenziale demografico e produttivo dei nemici. Gli sconfitti, tuttavia, si riprendono troppo velocemente, in quanto già dopo aver riparato l'edificio produttivo presente nel villaggio saccheggiato, esso tornerà a produrre ai medesimi livelli precedenti. La gran parte dei titoli analizzati si limita a questi effetti più evidenti e non si confronta con gli effetti indiretti della guerra quali l'insicurezza dovuta al passaggio delle armate nei contadi, la deviazione dei traffici e delle rotte commerciali verso quelle aree lontane dai teatri bellici e l'inflazione⁷⁰.

Anche il grande tema del riscatto dei prigionieri di guerra è toccato in parte dai titoli analizzati finora. Se *Age of Empires II* non affronta il tema, in quanto non ci sono prigionieri a seguito delle battaglie che possono essere riscattati, sia in *Medieval Total War* sia in *Medieval Kingdom 1212 AD* al termine della battaglia il vincitore può decidere se massacrare i prigionieri o liberarli dietro un riscatto che viene stabilito arbitrariamente dal gioco, privando il giocatore della possibilità di trattare sull'importo e sulle tempistiche del rilascio, trascurandone, dunque, anche gli aspetti sociali legati ad esempio ai privilegi della *militia* comunale dell'Italia padana tra XII e prima metà del XIII secolo proprio in quest'ambito⁷¹.

In generale, nei *videogames*, l'effetto prodotto dai saccheggi e incursioni è limitato solo alla perdita di risorse che vengono sottratte dall'aggressore all'agredito e alla diminuzione dell'indice di ordine pubblico, ma sarebbe interesse se le *software house* andassero a complicare il *gameplay* introducendo delle variabili economiche, rapportate all'andamento dell'economia di guerra, che possano mettere ulteriormente alla prova il giocatore e le sue capacità decisionali e di pianificazione.

⁷⁰ BERTONI, Laura, *op. cit.*, pp. 236-239.

⁷¹ MAIRE VIGUEUER, Jean-Claude, *Cavaliere e cittadini. Guerra, conflitti e società nell'Italia Comunale*, Bologna, Il Mulino, 2003, pp. 79-93.

6. Conclusioni

La mente umana immagina spontaneamente i secoli anteriori simili al passato recente. Questa sono alcune parole che Giuseppe Sergi utilizza quando inizia a tracciare l'evoluzione del concetto di Medioevo nel corso dei secoli e l'impressione che si ha è quella che per certi versi anche i *developer* delle *software houses* risentono di alcune tenaci esigenze della psicologia collettiva: il Medioevo da loro ricreato virtualmente, nella maggior parte dei casi, è quello del Tre-Quattrocento, cupo o luccicante, a seconda dell'orientamento ideologico di chi lo evoca⁷².

L'altra grande fonte di ispirazione, oltre alle Crociate, è il periodo delle invasioni del IX e X secolo che attrae ancora il grande pubblico e diversi prodotti culturali, basti pensare al successo di serie tv quali *Vikings*, all'epopea di Thor nell'universo Marvel o al capitolo della Saga *Assassin's Creed: Valhalla* rilasciato dalla Ubisoft nel 2020⁷³. I Norreni sono funzionali per riprendere la contrapposizione tra cavaliere e barbaro, con quest'ultimo che nel frattempo è passato da colui che viola l'ordine sociale al guerriero che combatte contro le ingiustizie, in grado di sanare una società corrotta imponendo valori etici più autentici. Ne segue, quindi, il richiamo a quel Grande Nord come mito originario e puro, anticlassico e opposto alla civiltà greco-romana mediterranea, che professa una religione pagana, ancorata nella mitologia nordica e nell'oralità, che si contrappone al Cristianesimo, la religione del libro⁷⁴.

L'attenzione riservata al Medioevo da parte dei *videogames* è rimasta, dunque, costante nei primi Vent'anni del Duemila e, complice anche il progresso tecnologico, è aumentato notevolmente il coinvolgimento dei giocatori da cui deriva una dimensione partecipativa (tornei online, modalità multigiocatore, ...) notevolmente accresciuta e che ha permesso di creare *community* di giocatori globale e che ci permette di includere i *videogame* all'interno di quella cornice che Daniel Kline definisce di «participatory medievalism», poiché, nonostante siano una forma recente di medievalismo, essi sono in grado di unire trame avvincenti a elementi di complessa interazione e a ottimi standard grafici⁷⁵. I *videogames* non essendo delle rappresentazioni fedeli di questo mondo, ma sue allegorie⁷⁶, quasi mai guardano al vero Medioevo anzi, piuttosto, creano simulacri di periodi medievali, mai esistiti, ma che esistono solo nella dimensione videoludica⁷⁷.

⁷² SERGI, Giuseppe, *L'idea di Medioevo: fra storia e senso comune*, Roma, Donzelli, 2005, pp. 21-25.

⁷³ OLDANI, Andrea, «Videogames e storia medievale: Assassin's Creed Valhalla», URL: < <http://www.pophistory.it/popreview/giochi/videogames-e-medioevo/videogames-e-storia-medievale-assassins-creed-valhalla/> > [consultato il 17 novembre 2023].

⁷⁴ DI CARPEGNA FALCONIERI, Tommaso, *Medioevo militante. La politica di oggi alle prese con barbari e crociati*, Torino, Einaudi, 2011, pp. 177-188.

⁷⁵ KLINE, Daniel (ed. by), *Participatory medievalism, role-playing, and digital gaming*, cit., p. 75.

⁷⁶ MCKENZIE, Wark, *Game Theory*, Harvard University press, 2007, p. 20.

⁷⁷ KLINE, Daniel (ed. by), *Participatory medievalism, role-playing, and digital gaming*, cit., p. 76.

Ciò che emerge dalla precedente analisi è la tendenza a ricreare virtualmente le guerre medievali riproponendole con canoni interpretativi che si rifanno alla storia contemporanea, come già notato da Fedorenko nella prima decade degli anni Duemila⁷⁸. Questa propensione è ancora attuale a dieci anni di distanza e si applica, *in primis*, agli apparati militari e statali, che permettono al giocatore modalità di reclutamento e tempistiche di mobilitazioni prolungate e massicce, conformando le milizie medievali agli eserciti contemporanei. Anzi, l'impressione è quella che la sfera bellica sia totalizzante e che nel loro insieme le meccaniche di gioco siano piegate alle esigenze militari, che vengono elevate a chiave di lettura interpretativa del periodo storico rappresentato dal *videogame*, con il rischio concreto di recidere i legami tra le istituzioni militari e gli aspetti sociali, economici, politici, culturali e religiosi, ma, soprattutto di rendere immediata e inevitabile l'associazione della guerra al Medioevo, al punto che quest'ultimo difficilmente può sembrare sé stesso senza di essa⁷⁹.

La tendenza alla modernizzazione permette alle *software house* di rimodulare la dimensione spazio – tempo delle guerre medievali, aumentandone o contraendone la durata e amplificando la dimensione dei conflitti su scala europea o mediterranea, con il relativo coinvolgimento delle diverse fazioni presenti sulla mappa di gioco, attraverso meccanismi di diplomazia che ricordano molto le dinamiche del confronto tra le nazioni del XIX e XX secolo.

Parallelamente si assiste a un'eccessiva semplificazione, dovuta in parte al mantenimento di meccaniche di *gameplay* relativamente semplici, eccezion fatta per *Crusader Kings*, del particolarismo medievale che semplifica gli attori politico – sociali, presenti nelle differenti compagini territoriali, e la conseguente riduzione dei conflitti locali tra comunità e signori feudali presenti anche nei regni medievali più strutturati.

È possibile, inoltre, ravvisare la tendenza a spettacolarizzare gli assedi e la forzata ricerca della battaglia campale come momento di consacrazione delle abilità tattico – strategiche del giocatore. Rispetto alle versioni precedenti, i titoli analizzati, e di recente commercializzazione, hanno sensibilmente ridotto la tendenza all'omologazione e standardizzazione delle unità militari, puntando maggiormente a differenziare e a caratterizzare i singoli soldati all'interno della formazione di appartenenza. La sensazione è quella che le *software house* investano solo sull'accuratezza degli equipaggiamenti militari come criterio di *historical legitimization* al fine di restituire agli utenti un'ambientazione storica verosimile⁸⁰.

⁷⁸ FEDORENKO, Gregory, *op. cit.*, p. 58.

⁷⁹ LYNCH, Andrew, *Medievalism and the ideology of war*, in D'ARCENS, Louise (ed. by), *op. cit.*, pp. 135-150, p. 144.

⁸⁰ Con *historical legitimization* si intende quell'insieme di azioni, *claim* e intenti che le *software house* adottano per ammantare di accuratezza e veridicità storica i loro prodotti videoludico e farli accettare come validi o plausibile dalla *community* di giocatori. Questi meccanismi vanno dalla menzione di consultazione di ricerche accademiche o di fonti d'archivio nei *credits* finali o alla consulenza di storici professionisti. Un esempio degno di nota erano le enciclopedie virtuali presenti nelle prime edizioni di *Age of Empires II* o nei

L'immagine che è stata tratteggiata della guerra medievale nei *videogames* ha, inoltre, la peculiarità di mettere in evidenza il legame che i *game developer* hanno nei confronti sia del passato recente sia di quello maggiormente risalente, e più in generale della Storia, partendo da presupposto che loro stessi ammettono: quello di essere storici da poltrona o da salotto⁸¹. Tra le tante fonti utilizzate per sviluppare contenuti storici, o per la *release* degli aggiornamenti, spesso i *developer* tengono conto anche dei commenti degli utenti dei forum⁸². Sicuramente l'attenzione nei confronti dei giocatori è uno strumento per mantenerne alto il livello di *engagement*, rendendoli partecipi del processo di aggiornamento del gioco. In certi casi, come abbiamo visto con *Medieval Kingdom 1212 AD*, sono gruppi di giocatori – sviluppatori che, partendo da un *videogame* ufficiale, creano una *MOD* di successo in cui danno vita alla loro idea di Medioevo, declinandovene una loro particolare visione, ovvero quella di un periodo ricco, tecnologicamente avanzato, vivo e colorato, derivata dal confronto diretto con le fonti medievali che, purtroppo, non sono menzionate⁸³. Ciononostante, risulta interessante la scelta interpretativa del periodo in cui il team di *modder* ambienta il gioco (dal XIII al XV secolo) in quanto il loro intento è quello di focalizzare l'attenzione dei giocatori sul momento di transizione tra l'apogeo delle monarchie normanne e l'avvento del Rinascimento.

L'apporto dei *videogames* alla storia medievale è un esempio emblematico di medievalismo che gli storici devono interpretare in quanto, come sostiene Tommaso di Carpegna Falconieri, il Medioevo esiste soltanto perché viene continuamente costruito ed esiste all'interno di un processo creativo⁸⁴ e che parte di questo processo creativo è affidato ad attori esterni al mondo accademico che realizzano prodotti che declinano il Medioevo nelle sue forme più *pop*, travalicando le mura dell'accademia, per diventare prodotti massmediatici.

Se in passato i romanzi potevano essere la principale chiave d'accesso al Medioevo per i giovani, come lo fu ad esempio *Ivanhoe* di Walter Scott per il grande medievista Jacques Le Goff⁸⁵, ad oggi i *videogames* possono quindi essere ritenuti un *medium* privilegiato attraverso il quale le

primi capitoli della saga di *Total War* che fornivano informazioni storiche ai giocatori sulle unità militari, periodizzazione, popoli e tecnologie che animavano questi *videogames* e che, purtroppo, non sono più visibili nelle recenti edizioni. METZGER, Scott Alan, PAXTON, Richard (eds.), *op. cit.*, pp. 553-554.

⁸¹ «Does Paradox Interactive have historians on staff when making a new game/expansion?», in *Reddit*, URL: <https://www.reddit.com/r/paradoxplaza/comments/82xx98/does_paradox_interactive_have_historians_on_staff/> [consultato il 22 novembre 2023]. L'espressione fa riferimento a quanto scritto su reddit da un game designer della Paradox (casa di sviluppo di *Crusader Kings*) che definisce in questo modo lui e il suo team di lavoro, che per sviluppare contenuti storici, raccoglie informazioni da «Books, Wikipedia, random website sources».

⁸² UNGER, Alexander, *Modding as Part of Game Culture in Computer Games and New Media Cultures*, in FROMME, Johannes, UNGER, Alexander (eds.), *Computer Games and New Media Cultures: A Handbook of Digital Games Studies*, New York, Springer, 2012, pp. 509-524.

⁸³ PHILLIPS, Tom, *op. cit.*

⁸⁴ DI CARPEGNA FALCONIERI, Tommaso, *Medievalismi: il posto dell'Italia*, in DI CARPEGNA FALCONIERI, Tommaso, FACCHINI, Riccardo (a cura di), *op. cit.*, pp. 11-13.

⁸⁵ LE GOFF, Jacques, *Alla ricerca del Medioevo*, Roma-Bari, Laterza, 2003, pp. 3-31.

nuove generazioni, su scala globale, possono accedere, interagire e ricreare virtualmente, attraverso le *mod*, questo particolare periodo storico.

È, dunque, interesse del medievista confrontarsi in maniera costruttiva con questo fenomeno videoludico per interpretarlo e potenzialmente porsi come intermediario specializzato nel confronto attivo con le *community* di giocatori per fornir loro le chiavi di lettura interpretative del contenuto storico veicolato dai *videogame* maggiormente in voga.

L'AUTORE

Andrea OLDANI si è laureato in Storia presso l'Università degli Studi di Milano nel 2015 e nel medesimo ateneo ha conseguito il titolo magistrale nel 2017 con una tesi di Civiltà e Cultura Medievale. Nel 2019 consegue il master in II livello in *Public History* presso l'Università di Modena e Reggio Emilia. Contestualmente si è iscritto come socio all'associazione *PopHistory*, per cui si occupa di scrivere recensioni su *videogames* a carattere storico e itinerari di viaggio.

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