

Le mod e il loro uso tra storia, usi pubblici e politici, trasgressione

di [Andres Moles](#) and [Cristiano Rossi](#)

Nov 8, 2023 | [In evidenza](#), [Videogiochi](#), [storia e rapporto con il pubblico: mod, forum, social network](#) | [0](#)



Screenshot della mod *Padania reloaded*

Abstract

Nel variegato mondo del modding digitale, è possibile imbattersi in modifiche che possono riguardare tematiche tra le più svariate e bizzarre. Partendo da semplici *memes*, passando per omaggi alla cultura POP a battute e giochi di parole, si può arrivare anche a casi molto più estremi, alle volte persino offensivi. La grande, se non spesso totale, libertà di intervento e personalizzazione lasciata al grande pubblico ha come altra faccia della medaglia il fatto che i singoli utenti, all'interno delle loro modifiche, possono manifestare i loro pensieri e opinioni politiche. Nelle community, invero, le mod sono ormai usate anche come strumento di satira storico-politica. Tuttavia, anche queste forme di satira possono degenerare in estremismi di vario genere, inclusi il razzismo e/o il nazionalismo più esasperato; l'ambientazione storica in questi casi viene manipolata dai modder (cioè coloro che creano le mod) con l'intento di offendere e provocare la community. Capita spesso che questi lavori, compresi quelli più problematici e discutibili, vengano pubblicati senza nessun previo controllo nelle piattaforme ufficiali e, in assenza di tale controllo, riescono a rimanere su queste piattaforme per lunghi periodi di tempo. In questo articolo verranno presi in esame alcuni esempi e come un editore (Paradox) gestisce queste situazioni in cui spesso si sconfinava in un abuso pubblico (e politico) della storia.



Questo articolo è stato sottoposto a revisione in doppio cieco (double blind peer review)

Introduzione

In ambito videoludico, una mod (abbreviazione di “modification” in inglese) è un’alterazione apportata a un gioco, che coinvolge elementi quali grafica, interfaccia di gioco (gameplay), trama e altri aspetti[1]. Le mod possono essere ideate sia da sviluppatori professionisti che da appassionati, e servono per amplificare l’esperienza di gioco, introdurre nuove funzionalità o personalizzare il gioco stesso secondo le preferenze e le esigenze del giocatore.

La prima (o comunque una delle prime) mod videoludica può essere considerata la *Castle of Smurf Stein* realizzata nel 1983 per il gioco *Castle of Wolfenstein*. [2] Nel videogioco originale il protagonista si scontra con le forze naziste. Nella mod, che si presenta come una parodia, esse sono sostituite dai puffi (*smurfs* in inglese). In questo primo caso i due autori, Andrew Johnson e Preston Nevins (all’epoca ancora minorenni), modificarono il codice di gioco da autodidatti, ma a partire da questo momento l’arte del modding[3] ha subito un’evoluzione, trasformandosi da semplice veicolo per l’espressione goliardica dei giocatori a qualcosa di più ampio e diversificato.

Oggi il modding non è più un’attività realizzata all’insaputa degli sviluppatori e dei produttori originali dei videogiochi. Al contrario, molte software house scelgono di proposito di rendere accessibile il codice sorgente e di fornire agli utenti strumenti appositi per la personalizzazione del gioco in modo da avere gratis più contenuti per il proprio gioco e creare uno spirito di condivisione e partecipazione attiva tra i giocatori che li porta a fidelizzarsi al prodotto. Questa libertà consente alla comunità (*community*)[4] di giocatori e appassionati di apportare modifiche al gioco originale senza richiedere necessariamente competenze informatiche avanzate. In questo contesto, le modifiche possono essere di natura semplice, come cambiare l’estetica di alcune elementi del videogioco o addirittura creare nuovi elementi e nuovi contenuti. Non solo: una volta creata una mod, sono le case di produzione a occuparsi della sua pubblicazione e distribuzione presso gli altri giocatori. Oltretutto il processo di installazione di queste modifiche del gioco è diventato oggi molto più semplice e addirittura favorito in fase di acquisto del gioco sulle maggiori piattaforme di vendita online, dove le mod possono essere aggiunte con pochi click, in maniera rapida e gratuita.

L’aspetto giocoso e scherzoso continua a permeare ancora oggi le comunità dei modders.[5] Questo porta, per ogni gioco “moddabile”, a vedere proliferare mod dalla qualità discutibile, frutto del lavoro di giocatori senza pretese. Alcune però si distinguono per la loro creatività e per le innovazioni che apportano tanto a livello tecnico quanto di giocabilità.

Le mod grafiche e multiplayer

Prendiamo ad esempio le varie mod grafiche sviluppate per giochi come *GTA*[6] e *Half-Life*[7]. Queste mod permettono a titoli che potrebbero apparire datati di assumere un aspetto grafico simile a quello dei videogiochi più recenti.

Lo stesso risultato si può ottenere con le mod multigiocatori, in cui le immagini di gioco vengono sostituite con immagini ad alta risoluzione, vengono abbelliti i menu di scelta e si ottimizzano i comandi di gioco. A titolo di esempio, si possono contemplare video che mettono a confronto *GTA5* nella sua versione originale e quella “moddata”, proprio nel tentativo di avvicinare il gioco al fotorealismo.

Le mod total conversion

L'ultima macrocategoria di mod è quella delle cosiddette *totalconversion* che prolungano la durata e la ri-giocabilità di un videogioco, che tramite grandi cambiamenti all'interno della struttura e dell'aspetto del videogioco originale possono agevolare l'esplorazione di nuovi generi videoludici e la sperimentazione di nuove forme di gioco. Le mod *total conversion* sono create da giocatori con capacità tecniche molto avanzate, che desiderano implementare molti contenuti o funzionalità aggiuntive al gioco originale, creando così un'esperienza ludica che può arrivare a configurarsi persino come completamente nuova, tanto guadagna in profondità e complessità.[\[8\]](#)

Le mod per il ri-bilanciamento

Il bilanciamento è un concetto fondamentale nella progettazione di videogiochi. Un gioco ben bilanciato è un gioco in cui le forze in gioco sono equilibrate, in modo che il giocatore possa sperimentare una sfida gratificante. In alcuni casi, un gioco può essere considerato sbilanciato, ovvero che non c'è equilibrio di forze tra i protagonisti all'interno del mondo virtuale. Ad esempio, possono esserci fazioni, personaggi, armi o abilità molto più forti di altre. Questo può portare a un'esperienza di gioco noiosa o frustrante, in quanto il giocatore può facilmente sconfiggere gli avversari o, al contrario, essere facilmente sconfitto.

Per una esperienza di gioco ottimale, è necessario trovare un giusto equilibrio tra sfida e noia.

Per raggiungere questo equilibrio occorre offrire al giocatore quella che lo psicologo Mihaly Csikszentmihalyi ha definito "La difficoltà desiderata".[\[9\]](#) In generale, la difficoltà desiderata è considerata ottimale quando il giocatore è in grado di superare le sfide del gioco, ma non senza sforzo. In questo modo, il giocatore sperimenta un senso di soddisfazione e realizzazione quando completa un'attività o un obiettivo.

La difficoltà desiderata è un concetto soggettivo, in quanto dipende dalle capacità di ogni singolo giocatore. In genere, i videogiochi permettono al giocatore all'inizio di ogni partita di scegliere la propria difficoltà di gioco. Tuttavia, questa misura non è sempre sufficiente, in quanto alcuni giocatori potrebbero desiderare una difficoltà personalizzata che non sia disponibile tra le opzioni predefinite.

Per questo motivo alcune mod, invece di aggiungere nuovi contenuti, puntano a cambiare i parametri di gioco che influiscono sulla difficoltà: velocità delle truppe, percentuali di precisione di un'arma, danno di un proiettile, punti vita dei personaggi, monete di gioco.

Quando l'obiettivo per un giocatore è arrivare alla difficoltà da lui desiderata può avvalersi anche di software esterni che permettono di modificare dal vivo alcuni parametri di gioco per ottenere ad esempio l'invincibilità del proprio personaggio o proiettili infiniti. Anche se definiti su internet come mod in questo caso è meglio riferirsi a questi prodotti come *cheats*, ovvero trucchi per il gioco che vengono eseguiti da programmi esterni mentre una mod che punta a bilanciare il gioco è una modifica che viene fatta ai file di sistema del gioco quando questo non è un processo in esecuzione da parte del computer.

Un esempio di prodotto del genere è rappresentato dalla mod *New World Slavery*,[\[10\]](#) per il videogioco *Europa Universalis IV*, che rivoluziona completamente il concetto di schiavitù all'interno del videogioco, bilanciandone i valori, che nel gioco di base risultano essere sbilanciati a favore del giocatore, permettendo anche in caso di partite multiplayer, di impedire che queste meccaniche sbilanciate avvantaggino più un giocatore di un altro, dando vita a partite più equilibrate e corrette.

Perché creare una mod?

Un elemento fondamentale fin qui non evidenziato, riguarda l'assoluta gratuità sottintesa alla creazione di una mod, stabilita dalle regole e dagli accordi tra modder e case produttrici. Il prodotto del lavoro intellettuale dei modder non appartiene infatti solo a loro, ma anche agli sviluppatori del gioco originale. Attualmente non esistono opzioni che consentano una divisione degli eventuali guadagni provenienti dalla vendita delle mod, fondamentalmente perché ne è vietata la vendita, eppure i benefici (anche economici) che le aziende principali ottengono grazie al lavoro gratuito dei modder sono indiscutibili. Infatti, i giochi "moddabili" possono essere giocati per più tempo e per questo sono più appetibili dalla clientela. I giocatori sanno che avranno a disposizione più contenuti extra senza spese e un'esperienza di gioco che dopo un certo numero di ore può diventare stantia e ripetitiva, guadagna nuova linfa e attrattiva proprio grazie all'installazione di queste versioni modificate.

Appare dunque legittimo chiedersi perché i modder decidono di contribuire gratuitamente a perfezionare i giochi prodotti dalle multinazionali.

Ciascuno di loro ovviamente le proprie ragioni. Nella maggioranza dei casi, creare una MOD è un passatempo, un'attività svolta senza eccessivo impegno, come dimostra (e come abbiamo già scritto) il gran numero di prodotti di basso livello. La situazione cambia però quando si parla di creazioni più complesse e che richiedono impegno e competenze maggiori. In tali circostanze un modder può optare per la creazione di una mod per il proprio tornaconto professionale: confezionare un prodotto complesso e raffinato può infatti dimostrare le proprie abilità alle case di produzione, che potrebbero essere così incentivate a offrire al modder un lavoro.

In altri casi, i modder dedicano il proprio tempo a creare mod semplicemente per il piacere della sfida, senza aspettarsi alcuna ricompensa in cambio. Nella cultura *hacker*, è sempre stata prassi comune apportare modifiche al codice di un programma per adattarlo alle esigenze personali e condividere le modifiche apportate con altri utenti.^[11] Le mod possono essere interpretate come uno dei tanti prodotti della *participatory culture*.^[12] Infatti su internet i fan spesso modificano i propri prodotti preferiti della cultura pop e ne creano di nuovi che vengono condivisi liberamente (alcuni esempi sono le fan fiction,^[13] le parodie musicali, le locandine e trailer alternativi). È chiamata cultura partecipativa proprio perché gli utenti non usufruiscono più in modo passivo del prodotto ma tra di loro creano e condividono nuovi prodotti ispirati al prodotto originale. I modder hanno un gioco preferito e, se possiedono le competenze necessarie, decidono di modificarlo per renderlo ancora più in linea con i loro gusti. Il processo inizia come un progetto personale, realizzato per soddisfare le proprie esigenze e poi condiviso con gli altri. Ad esempio, un appassionato di divise militari storiche potrebbe ritenere inaccurate quelle inserite in un gioco di guerra napoleonica e scegliere di correggerle tramite una mod.

Nel caso di mod di videogiochi a tema storico molti modder possono decidere di affrontare temi molto delicati che per varie ragioni non sono stati rappresentati dagli sviluppatori originali. Una ragione è che certi temi – come il razzismo, la tratta degli africani, lo schiavismo, i colpi di stato, le guerre civili – sono molto sdruciolevoli e quindi rischiosi da affrontare quando l'obiettivo di produrre un videogioco è, quanto meno, rientrare nelle spese sostenute. In caso di particolari controversie, esiste persino la possibilità il rischio di un boicottaggio da parte della community dei giocatori.

Per questa ragione molti eventi storici, che per gli storici sono i più interessanti proprio perché ricchi di complessità, non vengono toccati. Nei giochi storici i giocatori possono usare le mod per dare spazio a eventi o personaggi che non lo hanno trovato nel gioco originale. Ad esempio, la mod

Atlantic Slave Trade[14] per il gioco *Europa Universalis IV*[15] è stata creata per aggiungere nel gioco la tratta degli schiavi: un evento tragico, oltre che un fondamentale elemento storico, che viene troppo spesso dimenticato nei videogiochi ambientati in epoca moderna.[16] In altri casi le mod vengono usate anche per dare più spazio alle minoranze e spostare il baricentro del gioco dall'occidente ad altre parti del mondo. Per ragioni di costi, infatti, capita spesso che in un gioco strategico non vengano rappresentate tutte le fazioni e le etnie presenti in un territorio in una certa epoca. Così accade che, in un gioco strategico dell'Antica Roma, Romani, Egizi, Cartaginesi e Galli avranno alle spalle un lavoro di ricostruzione più accurato rispetto ai popoli del Maghreb o della Romania. Queste ultime, ad esempio, saranno meno dettagliate dal punto di vista delle truppe o addirittura molto più deboli rispetto alle fazioni più famose e protagoniste del gioco, risultando anche meno attrattive da scegliere per i giocatori.[17]

In tutti questi lavori da parte dei modder, che, come abbiamo visto, arricchiscono e alcune volte sopperiscono a mancanze del gioco originale, è il più delle volte l'azienda sviluppatrice a beneficiarne economicamente. Secondo la maggioranza degli accordi tra le parti (EULA)[18] i diritti intellettuali delle mod appartengono alla casa madre anche se essa non ha contribuito in nessun modo al loro sviluppo.[19]

Henry Jenkins, nel 2003, ha identificato questo fenomeno inconsapevole dei modder come *Playbur*, un termine che combina le parole "Play" (giocare) e "Labour" (lavoro).[20] Il tema è molto complesso e non verrà approfondito in questa sede. Dopo questa premessa ciò che vogliamo raccontare è come gli appassionati di storia si avvicinano ai videogiochi di storia e decidono di modificarli, per giocare ancora di più (o in modo diverso) con il passato.

Esistono però anche delle eccezioni, come coloro che si avvalgono dell'uso di piattaforme di crowdfunding quali Patreon.[21] Attraverso esse, ad esempio, un modder può lanciare il proprio prodotto e raccogliere finanziamenti da altri utenti interessati al suo lavoro o accomunati dallo stesso desiderio di vedere arricchita o modificata l'esperienza di un determinato gioco.[22]

L'uso politico-satirico delle mod, alcuni casi di studio

I nuovi media hanno portato, tra le altre cose, la Storia al grande pubblico. Ogni giorno nascono nuovi podcast, nuovi canali YouTube, nuovi account social che si dedicano, solitamente in forma di infotainment, a raccontare la Storia, sia globale che locale, a una platea potenzialmente sconfinata. Alcuni esempi sono i canali YouTube *Internet Historian*[23] o *Oversimplified*,[24] che riescono a veicolare presso il loro pubblico di milioni di utenti un racconto storico ricco di particolari e con grande attenzione all'utilizzo di fonti affidabili, lasciate oltretutto sempre a libera disposizione dei *followers*.

Tra questi nuovi media, il web è sicuramente quello che ha inciso maggiormente. Al suo interno negli ultimi vent'anni nuove piazze di discussione sono diventate, i forum dedicati ai videogiochi, in particolare a quelli di tema storico. In questi forum nasce un vero e proprio discorso storico pubblico, qui gruppi di semplici affezionati passano le loro giornate a discutere di temi e ambiti storici, spesso e volentieri a ruota libera e spesso senza alcuna direzione precisa data da esperti di settore. Finché si tratta di discussioni in forum chiusi o comunque limitati a un numero ristretto di accessi, queste istanze di discorso storico non possono in alcun modo influenzare lo sviluppo della materia o il modo in cui essa entra nel discorso pubblico. Quando però queste comunità riguardano la produzione di mod, il discorso ovviamente cambia.

Come detto in precedenza, una mod è una modifica, fatta da uno o più utenti che sovrascrivono un prodotto che può essere sia analogico (come particolari giochi da tavolo) che digitale. Nel campo delle mod digitali, le modifiche attuabili sono praticamente infinite e limitate solo dalla fantasia degli utenti o, non di rado, dalla censura della casa di produzione che, più o meno giustamente, può intervenire e rimuovere queste versioni modificate del loro prodotto. Come già accennato, le mod possono riguardare ogni tematica, e vanno dall'aggiunta di meme e omaggi alla cultura pop alla modifica radicale e totale di un videogioco, sino a renderlo qualcosa di diverso, come già dimostrato dai notevoli esempi delle mod *total conversion*.

In questa vasta gamma naturalmente vi sono anche derive più discutibili, problematiche e persino offensive, tali da rendere i videogames veicolo di messaggi politici che possono anche degenerare in autentico razzismo, denigrazione dell'identità altrui e incitamento alla discriminazione e all'odio.

Accanto a molti casi estremi, scomodi e discutibili, in cui l'intento dei modder è evidentemente e dichiaratamente offensivo, vi sono anche casi in cui le mod non nascono con intenti necessariamente negativi. Originare con intenti scherzosi, palesi all'interno delle comunità, esse però vengono inevitabilmente fraintese nel momento in cui arrivano a un pubblico più vasto, che magari poco conosce del contesto di creazione della modifica e dei processi a essa sottesi. Per il tema di interesse di questo articolo, verranno prese in considerazione alcune mod che, tramite modifiche più o meno sostanziali, vogliono veicolare alcuni messaggi politici, partendo da alcuni casi di satira sino ad alcune vere e proprie istanze di razzismo e nazionalismo.

Come ambiente videoludico verrà invece preso in esame quello della casa di produzione svedese Paradox, divenuta famosa grazie ad una miriade di titoli incentrati sul *world building*[\[25\]](#) e sulla *Counterfactual history*.[\[26\]](#) La software house si è sempre, finora, dimostrata interessata al supporto attivo alla creazione da parte degli utenti di modifiche ai loro titoli. Il loro titolo di punta, *Europa Universalis IV*, conta sulla piattaforma ufficiale di vendita e supporto del videogame (Steam), ben 10773 mod create dagli utenti.[\[27\]](#) Queste modifiche sono tra le più variopinte e, come già detto possono andare da microscopiche e innocue modifiche alla mappa di gioco (per esempio il cambio di colore di alcuni stati) sino alle mod *Total overhaul*, che – pur conservando i dati di base del gioco – lo modificano a tal punto da risultare vere e proprie nuove esperienze ludiche.

Il primo caso studio: *Falkland Islands mod*

Il primo caso studio riguarda un prodotto per il quale pare lecito parlare di istanze nazionaliste: si tratta di *Falkland Islands mod*.

La mod è pubblicata e, ad oggi, 20 marzo 2023, accessibile liberamente sulla piattaforma Steam, nella sezione *workshop* di *Europa Universalis IV*.[\[28\]](#) La modifica apportata al gioco originale è molto semplice: vengono sostituiti i territori del Nord e Sud America con una versione estremamente ingrandita delle isole Falkland, l'arcipelago che si trova non distante dalle coste argentine, teatro di un conflitto tra Regno Unito e Argentina nel 1982 e ancora oggi conteso tra i due Paesi.

L'autore della mod, non è chiaro se intenzionalmente o meno, esprime la sua posizione nel titolo stesso della mod, scegliendo il nome inglese al posto dello spagnolo *Islas Malvinas*, termine con il quale le isole continuano a essere chiamate in Argentina. La mod, a detta dell'autore creata senza l'obiettivo di portare avanti un messaggio politico (lo ha dichiarato nei commenti della mod su Steam), ha generato una notevole quantità di discussioni nella già citata sezione commenti, soprattutto di utenti argentini contro utenti britannici, con i primi a reclamare il possesso delle isole. Il creatore della mod, nel tentativo di porre termine alle discussioni, ha cancellato tutti i commenti

che potevano essere definiti “nazionalisti”. Forse è proprio grazie all’opera di “censura” operata dall’autore che la mod risulta essere ancora facilmente reperibile e scaricabile. Curiosamente, molti utenti, probabilmente per divertirsi anche se l’intento malizioso non può essere del tutto ignorato, continuano a lasciare commenti pseudo-nazionalisti che vengono, di volta in volta, cancellati.

Il secondo caso studio: *Rise of Padania*

I casi analoghi a *Falkland Islands mod* sono numerosi. Nella maggior parte si tratta di mod riconducibili a comunità estere, banalmente perché i giochi Paradox presi in esame sono tutti privi della traduzione italiana e, pur essendo esistente e attiva, la *community* di giocatori del nostro Paese risulta essere ancora limitata rispetto all’estero. Tuttavia, spulciando nel catalogo *workshop* di Steam è possibile imbattersi in una mod italiana scaricabile sia per *Europa Universalis IV* che per *Hearts of Iron IV*,[\[29\]](#) il gioco per cui fu originariamente creata. La MOD è intitolata *Rise of Padania*. In essa si fa sostanzialmente satira, sulla propaganda della Lega Nord riguardante il passato e le origini celtiche dei cittadini del Nord Italia. La mod implementa infatti la possibilità per il giocatore di creare un nuovo paese nel Nord Italia, con confini comprendenti l’arco Alpino e il fiume Po, chiamato per l’appunto Padania, in riferimento all’entità secessionista teorizzata dalla Lega tra gli anni Novanta e il primo decennio dei Duemila. La mod è ideata e prodotta con evidentissimi intenti canzonatori, con molteplici riferimenti ai discorsi degli esponenti politici leghisti del presente e del recente passato, tra i quali è possibile citare il “culto del Po”, che sostituisce la religione cristiana all’interno dei territori padani oppure la possibilità di reclutare come generali all’interno della mod i due celebri Marò. In questo caso, l’intento è talmente palese e “scoperto” da far escludere qualsiasi intenzione razzista o nazionalista.

Il terzo caso studio: *No more Pigs*

Un caso ben diverso è quello della mod chiamata *No more Pigs*. In effetti è stata proprio la scoperta casuale di questa mod ad aver aperto il “vaso di Pandora” da cui è scaturita l’analisi contenuta in questo articolo. *No more Pigs* è una mod creata per diversi giochi della Paradox, che modifica il gameplay in maniera quasi impercettibile eppure fragorosa: installandola, viene cancellata dal gioco la cultura *Ruthenian* (Ucraina), impedendo così al giocatore di creare lo stato ucraino. In più, nei territori che oggi corrispondono allo stato ucraino, la cultura rutena viene sostituita da quella moscovita. L’associazione tra titolo e contenuti della mod non può che far pensare a una operazione fortemente nazionalista e razzista. Non è infatti un caso che alcune sue versioni di siano state cancellate, seppur con una certa lentezza, in maniera proattiva, (ossia ogni volta che vengono ricaricate sulla piattaforma Steam, essa stessa provvede a rimuoverle). Dietro questa effettiva opera di censura c’è la Paradox, la quale, mantenendo il possesso di tutte le proprietà intellettuali dei propri titoli, comprese quelle dei prodotti creati dagli utenti, può cancellare senza dare spiegazioni le mod che a suo avviso non rispettano le regole. Anche l’ultima versione ancora disponibile di *No more Pigs*, quella per *Europa Universalis IV* (da noi testata) è stata recentemente bannata. Nonostante svariate richieste di confronto, effettuate da parte nostra nei mesi antecedenti al definitivo *ban* della mod, l’autore non ha mai voluto rispondere a un’intervista in modo da poter chiarire le sue posizioni sull’argomento.

Il quarto caso studio: *Remove Kebab mod*

Altro caso limite, in cui la satira sfocia in razzismo, è quello di *Remove Kebab Mod*. La mod riprende molti degli stereotipi e dei *memes* diffusi sul web soprattutto da utenti dell’area balcanica, riguardanti il rapporto conflittuale tra turchi musulmani e cristiani della regione. L’impero Ottomano nella mod prende infatti il nome di kebab, con ovvio riferimento al piatto nato in Turchia. Al contempo, gran parte della colonna sonora del gioco viene sostituita da una canzone nazionalista serba, nata durante il periodo delle guerre in Jugoslavia. Fermi restando gli intenti razzisti e

discriminatori, quelli nazionalisti rimangono a nostro avviso incerti. La canzone *Karadžić, Lead Your Serbs* ha effettivamente un significato nazionalista e dei connotati fortemente razzisti soprattutto in ottica anti-croata e anti-bosniaca/bosgnacca; e tuttavia è bene ricordare che essa è entrata da tempo a far parte della *meme culture*, svuotandosi in parte dei suoi significati più estremisti. Non è chiaro se il modder abbia peccato di ignoranza e l'abbia utilizzata solo a scopo ironico, ma rimane in ogni caso evidente che, canzone o meno, i contenuti della *Remove Kebab mod* siano estremamente discutibili e generati da una visione indubbiamente razzista.

Conclusioni

In questa breve analisi si è cercato di dare un assaggio di come il passato venga ingaggiato e veicolato attraverso videogiochi mainstream modificati ad arte dagli utenti. Lo scenario delle mod è un vero caleidoscopio, in cui trovano identico spazio sia messaggi innocui che idee politiche, e dove il confine tra satira e denigrazione/discriminazione si fa spesso labile. Il pubblico di riferimento il più delle volte pare non preoccuparsene troppo, come dimostra il fatto che moltissimi giocatori continuano tranquillamente a scaricare e utilizzare le mod anche più controverse. nonostante compaiano molte lamentele riguardanti i contenuti nei forum e nelle sezioni commenti delle piattaforme di vendita e download,

Il ruolo delle software house è in questi casi dirimente, visto che esse mantengono, per contratto, il pieno controllo sulle mod pubblicate, riservandosi perciò la facoltà di rimuoverle dai negozi digitali nel caso in cui i contenuti riprodotti vadano contro il regolamento della stessa casa produttrice. Il loro potere censorio è dunque la principale difesa contro quei contenuti che possono risultare offensivi, portando potenziali danni alle comunità a cui sono rivolte. Il sistema però non è privo di criticità. La mod *No more pigs* è ad oggi universalmente bandita e non è più reperibile se non richiedendola in maniera privata al suo autore, a sua volta bandito da gran parte dei social media a causa del suo reiterato utilizzo di immagini e messaggi razzisti. E tuttavia, Paradox è intervenuta in modo definitivo solo nell'aprile 2023, quindi oltre un anno dopo l'invasione russa dell'Ucraina. La spiegazione più verosimile di questa lentezza risiede nell'imponente mole di mod che ogni giorno vengono prodotte e che quindi devono essere controllate di volta in volta. Anche per questo motivo la vigilanza degli utenti (e degli storici e sociologi interessati al tema) all'interno delle comunità costituisce un tassello fondamentale del processo di monitoraggio.

Imparare a conoscere e poi a navigare questo variegato mondo di prodotti degli utenti non è un compito facile, capire quali prodotti possano essere utili, magari anche in chiave didattica, per favorire il processo storico nelle menti tramite istanze di storia controfattuale è necessario per il futuro sviluppo dei videogiochi come fonte utile alla conoscenza e, in qualche maniera, per l'evoluzione delle stesse scienze storiche. Non a caso si riscontrano sempre più spesso analisi molto dettagliate e approfondite sulle mod all'interno di studi accademici. Attraverso essi, e una loro crescita qualitativa e numerica, si potrebbe giungere a una mappatura più capillare e alla creazione di una piattaforma o di un database che permetta agli utenti di scoprire in anticipo se i contenuti che andranno a vedere sui loro schermi possono essere utili in senso storico.

Bibliografia

- A. Chapman, *Modifying History*, 29 dicembre 2022, ritrovabile sul sito internet: <https://www.historicalgames.net/modifying-history/>
- M. Csikszentmihalyi, *Flow: The psychology of optimal experience*, Harper Perennial, 2008
- B. Blättel-Mink, R. Menez, D. Dalichau, D. Kahnert, *Prosuming, Or when Customers Turn Collaborators: Coordination and Motivation of Customer Contribution*, Universitätsbibliothek Johann Christian Senckenberg, 2011

- H. Jenkins, *Fans, bloggers, and gamers exploring participatory culture*. New York University Press, New York 2006.
- A. Krieg, J. Rickli, *Surrogate Warfare: The Transformation of War in the Twenty-first Century*, Georgetown University Press, Washington D.C. 2019.
- F. Mazzini, *Hackers, storia e pratiche di una cultura*, GLF Editori Laterza, Bari 2023.
- R. Hong, *Game modding, Prosumerism and Neoliberal labor practice* in *International Journal of Communication* (7), 2013, pp. 984-1002.
- N. Poor, *Computer game modders' motivations and sense of community: A mixed-methods approach* in *New Media & Society*, 16(8), 2014, pp. 1249–1267.
- H. Postigo, *Of Mods and Modders: Chasing Down the Value of Fan-Based Digital Game Modification* in *Games and Culture*, 2(4), 2007, pp. 300–313.
- O. Sotamaa, *When the Game Is Not Enough: Motivations and Practices Among Computer Game Modding Culture* in *Games and Culture*, 5(3), 2010, pp. 239–255.
- *The World Information War: Western Resilience, Campaigning, and Cognitive Effects*, Stati Uniti, Taylor & Francis, 2021.

Note:

[1] Per approfondire si veda [https://it.wikipedia.org/wiki/Mod_\(videogiochi\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Mod_(videogiochi)).

[2] <https://www.ev1.uic.edu/aej/smurf.html>

[3] Definizione che sta a significare la pratica di creare MOD.

[4] Nel linguaggio di Internet, gruppo di persone che si incontrano, discutono e si scambiano informazioni attraverso la rete voce da: <https://www.treccani.it/vocabolario/community/>.

[5] Un modder è un utente, solitamente videogiocatore, che produce una MOD, quindi una modifica, per un videogioco.

[6] *Grand Theft Auto*, comunemente abbreviato con la sigla *GTA*, è una serie di videogiochi action-adventure a mondo aperto sviluppati da Rockstar North e Rockstar Leeds e pubblicati da Rockstar Games a partire dal 1997. Il giocatore controlla un fuorilegge e la sua ascesa nella criminalità organizzata; l'espressione *Grand Theft Auto* è infatti diffusa negli Stati Uniti d'America per indicare il furto aggravato di veicoli, crimine molto comune nei primi titoli. Tra il 1997 e il 2013 la serie conta sette capitoli principali e cinque spin-off. Voce presa da: [https://it.wikipedia.org/wiki/Grand_Theft_Auto_\(serie\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Grand_Theft_Auto_(serie))

[7] *Half-Life* è una serie di videogiochi di genere sparattutto in prima persona creata da Valve Corporation. Le vicende narrate ruotano attorno a Gordon Freeman, scienziato del centro di ricerca Black Mesa, che dopo un incidente occorso durante un esperimento si ritrova a dover sopravvivere ad una invasione di mostri proveniente da un'altra dimensione, e successivamente a lottare contro una razza aliena (i Combine) che ha approfittato dell'incidente per conquistare la Terra. Voce presa da: [https://it.wikipedia.org/wiki/Half-Life_\(serie\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Half-Life_(serie))

[8] Alcuni esemplificativi casi di MOD mod*totalconversion* di successo includono:

- *Counter-Strike*: una mod per *Half-Life*, uno sparattutto in prima persona fantascientifico, che si è evoluto in un gioco tattico basato sulla cooperazione di squadre.
- *DayZ*: Originata come mod per *ARMA 2*, ha creato un'ambientazione post-apocalittica di

sopravvivenza con zombi. La struttura originaria era invece incentrata sulla guerra moderna.
– *Total War: The Third Age*: Una mod per *Total War: Medieval 2* che ha introdotto l’universo fantastico de Il Signore degli Anelli all’interno dell’ambito Total War.

[9] M. Csikszentmihalyi, *Flow: The psychology of optimal experience*. Harper Perennial, 2008

[10] Mod visitabile al link:

<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2638556792&searchtext=slavery>

[11] F. Mazzini, *Hackers storia e pratiche di una cultura*. GLF Editori Laterza, Bari 2023.

[12] H. Jenkins, *Fans, bloggers, and gamers exploring participatory culture*. New York University Press, New York 2006.

[13] Una fanfiction o fan fiction (anche abbreviato in fanfic o fic) è un’opera di finzione amatoriale scritta dai fan prendendo come spunto le storie o i personaggi di un’opera originale, sia essa letteraria, cinematografica, televisiva, o appartenente a un altro medium espressivo. Definizione presa da: <https://it.wikipedia.org/wiki/Fanfiction>

[14] MOD accessibile al seguente indirizzo:

<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2946751576&searchtext=slave>

[15] *Europa Universalis IV*, ParadoxInteractive, 2013. Si tratta di un videogioco strategico in tempo reale prodotto da *Paradox Development Studioe* pubblicato da Paradox Interactive. Il videogioco è stato messo in commercio il 13 agosto 2013, Il gioco è ambientato nel periodo storico che va dalle prime esplorazioni e colonizzazioni del Nuovo Mondo da parte degli Europei alle Guerre napoleoniche del XIX secolo: la data di inizio può variare dall’11 novembre 1444 (il giorno dopo la battaglia di Varna), prima della fine della Guerra dei cent’anni e della caduta di Costantinopoli, e continua lungo tutto il periodo storico delle grandi rivoluzioni inglese, americana e francese fino ad arrivare all’epoca delle Guerre napoleoniche concludendosi il 3 gennaio 1821. Voce presa da: https://it.wikipedia.org/wiki/Europa_Universalis_IV.

[16] R. Guazzone, *Quando il gioco si fa duro*, in “Historia Ludens”, 16 ottobre 2016, <https://www.historialudens.it/digistoria/277-quando-il-gioco-si-fa-duro.html>

[17] Esistono tuttavia numerose eccezioni, come *AoE II*, in cui sono proprio le fazioni meno note al pubblico occidentale ad avere le caratteristiche per approcciarsi in modo ottimale al gioco e per consentire al giocatore di ottenere in modo più facile la vittoria.

[18] *End User License Agreement*, o EULA, ossia accordo di licenza con l’utente finale

[19] Ad esempio nella sezione dell’EULA della casa di produzione Paradox, riguardo le mod si legge che : “By making your UGC available, you grant us and our affiliates a nonexclusive, royalty-free, sublicensable, irrevocable, and perpetual right to use, develop, reproduce, modify, create derivative works from, distribute, transmit, broadcast, otherwise communicate, publicly display, publicly perform and otherwise commercialise or exploit your UGC in any manner or form and in any medium or forum, whether now known or later devised without attribution or compensation to you or any third party. This right shall survive the termination of this Agreement”. Visibile da <https://legal.paradoxplaza.com/eula> il 4/09/2023.

[20] H. Jenkins, *Fans, bloggers, and gamers exploring participatory culture*. New York University Press. 2006.

[21] <https://www.patreon.com/>

[22] Un esempio di questo è: <https://www.patreon.com/ScrabJoseline?l=es> che utilizza Patreon per ottenere finanziamenti per le sue MOD del videogioco *The Elder Scrolls V: Skyrim*.

[23] <https://www.youtube.com/@InternetHistorian>

[24] <https://www.youtube.com/@OverSimplified>

[25] Il worldbuilding (dall'inglese: *world*, 'mondo' e *building*, 'costruire') è la creazione di un mondo immaginario e di tutti i suoi aspetti caratterizzanti. Voce presa da: <https://it.wikipedia.org/wiki/Worldbuilding>

[26] Per Counterfactual History, in italiano "storia controfattuale", o ucronia, è una pratica che porta i lettori o giocatori a considerare le vie alternative che il corso della storia avrebbe potuto intraprendere. Si tratta di un'attività speculativa che prende in considerazione un evento storico reale e immagina come sarebbe stato il mondo se quel singolo evento fosse avvenuto in modo diverso

[27] Alla data 17 marzo 2023.

[28] <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=706960364>

[29] *Hearts of Iron IV* è un videogioco strategico in tempo reale, ambientato nella Seconda guerra mondiale, sviluppato da Paradox Interactive e rappresenta l'ultimo della serie *Hearts of Iron*. Il gioco permette di scegliere tutte le nazioni dell'anno 1936 e dell'anno 1939 (tranne per i microstati come Andorra, Città Del Vaticano, San Marino e Monaco). Inoltre, permette di controllare la nazione in ogni modo (cambiando ideologia dello stato, assumendo dei consiglieri al governo e di modificare o aggiungere nazioni nel proprio territorio) e di dichiarare guerra con un casus belli ad una nazione. È possibile commerciare con altre nazioni, costruire, progredire (cioè ricercare nuove tecnologie belliche o industriali), produrre oggetti bellici, avanzare con le dottrine di combattimento terrestri, aeree e navali e fare decisioni politiche. Voce presa da: https://it.wikipedia.org/wiki/Hearts_of_Iron_IV.