

12. Padroni a casa nostra. Boardgame e Public History: un gioco per raccontare la complessità

CARMINE CHRISTIAN RUOCCO - PHD UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI TERAMO

Negli ultimi anni l'intensificarsi del fenomeno migratorio diretto in Europa ha posto la questione al centro delle diatribe politiche, spesso esagerandone la portata e comunque sfruttandola per questione di mero calcolo elettorale. L'idea è di utilizzare un boardgame per raccontare la complessità dei fenomeni migratori portando le persone (principalmente i giovani) a comprendere e riflettere sui meccanismi che portano la questione a diventare tematica di consenso politico, spesso ignorando sia le reali cause delle migrazioni sia il fatto che le decisioni prese per alleviare i timori dell'elettorato si riflettono sulla vita reale di persone senza alcuna voce nelle stesse. Rispetto al progetto presentato nel poster

BOARDGAME E PUBLIC HISTORY.
UNA GIOCO PER
RACCONTARE LA COMPLESSITÀ

PADRONI A CASA NOSTRA

TEMPO
Il gioco dura 30 minuti. Sono 100 milioni di persone che ogni anno lasciano i loro paesi di origine per cercare di sopravvivere in Europa. Il gioco racconta la storia di un gruppo di persone che si sono trasferite in Italia nel 1970. Il gioco è un boardgame che racconta la storia di un gruppo di persone che si sono trasferite in Italia nel 1970. Il gioco è un boardgame che racconta la storia di un gruppo di persone che si sono trasferite in Italia nel 1970.

STORIA
Il gioco è un boardgame che racconta la storia di un gruppo di persone che si sono trasferite in Italia nel 1970. Il gioco è un boardgame che racconta la storia di un gruppo di persone che si sono trasferite in Italia nel 1970.

IRONIA
Il gioco è un boardgame che racconta la storia di un gruppo di persone che si sono trasferite in Italia nel 1970. Il gioco è un boardgame che racconta la storia di un gruppo di persone che si sono trasferite in Italia nel 1970.

Negli ultimi anni l'intensificarsi del fenomeno migratorio diretto in Europa ha posto la questione al centro delle diatribe politiche, spesso esagerandone la portata e comunque sfruttandola per questione di mero calcolo elettorale. Tutto ciò ha causato una spaccatura profonda in seno alle nostre società tra una visione volta a regolare il flusso in quanto indispensabile per la crisi demografica e di manodopera che vive l'Europa, ed un'altra del tutto contraria al fenomeno, visto come pericoloso per i valori culturali europei con l'accettarsi di fenomeni di razzismo. Ma in che modo questa spaccatura tiene conto della vita di persone respinte e rimbaltate da un Paese all'altro? Spesso sembra che il calcolo politico sia di natura puramente utilitaristica da parte di entrambi gli schieramenti, pur di fronte alla vita di persone in carne e ossa spinte a partire da motivazioni storiche e sociali. Di fronte a questo scenario l'idea di utilizzare un boardgame per raccontare la complessità dei fenomeni migratori, in loro giurime e diversificate cause, è il modo in cui i nostri politici lo affrontano: un modo coinvolgente per avvicinare i più giovani nelle scuole, ad un tema complesso e dalle molteplici implicazioni.

dello scorso anno, questa versione si è evoluta offrendo, con la sua scansione storico-temporale dei turni di giorno, un più chiaro collegamento tra la storia dell'imperialismo e la situazione contemporanea di quegli stessi territori. Il modo in cui è strutturato il gioco (le cui meccaniche, già definite, non alleghiamo per mancanza di spazio) favorisce l'immedesimazione dei giocatori, facendogli rivivere sia la fase dell'imperialismo europeo in Africa, individuata come una delle cause delle situazioni che i Paesi del continente vivono oggi e che spingono alle migrazioni, sia la fase a noi contemporanea delle migrazioni stesse e della risposta politica europea che viene data a queste. Il gioco crea quindi un contrasto tra l'obiettivo (vincere ad ogni costo) e la realtà che quelle mosse hanno sulle persone. Il tutto prendendo in considerazione le situazioni contingenti e di lunga durata dei paesi di migrazione, con un'accurata ricerca storiografica volta a dar conto delle motivazioni che

hanno prodotto tale fenomeno e riportata sia, in parte, nelle carte, sia, più lungamente, nel history book a corredo. Senza dimenticare che il gioco si prefigge anche l'obiettivo di dar voce in prima persona ai migranti, con le testimonianze integrali, raccolte secondo lo schema della narrazione dialogica, inserite in un sito open access.