

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

**CARMINE RUOCCO** - FONDAZIONE FELTRINELLI

---

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.

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 impersonare sia generici politici europei (nello specifico due di orientamento progressista e due di orientamento xenofobo) sia i migranti stessi.

In tal modo, il gioco crea 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.