

AIPH-4

La storia in gioco

Coordinatrice

Chiara Asti (Museo della Repubblica di Montefiorino e della Resistenza Italiana)

Relatori

Mirco Carrattieri (Museo della Repubblica di Montefiorino e della Resistenza Italiana):

“Cold war games”: dal tavolo delle trattative al tavolo di gioco

Glauco Babini (Play – Festival del gioco) - **Giorgio Gandolfi** (Play – Festival del gioco):

I giochi storici

Marco Cecalupo (Historia Ludens):

Twilight Struggle a scuola?

Gabriele Sorrentino (PopHistory):

Giocare la Storia: potenzialità e criticità. L'esempio di Twilight Struggle e il problema del what if

La Storia può essere narrata tramite il gioco? Quali sono le potenzialità e i limiti di una narrazione storica basata sul gioco? Con quali risultati è possibile utilizzare i giochi storici a scopi didattici?

Nel panel *La storia in gioco* abbiamo provato ad analizzare questa problematica mettendo a confronto le ragioni dello storico tradizionale, dell'esperto di didattica ludica, dei giocatori e, ovviamente, del public historian in modo da ricercare una sintesi che non fosse solo teorica, ma che proponesse soluzioni pratiche, suggerendo nuove strade per l'insegnamento della Storia e per una narrazione condivisa

Giochi da tavolo, *videogames*, *role plays*, ecc. possono infatti essere a nostro parere validi strumenti di Public History. Sono molti i giochi che utilizzano la storia come contesto: alcuni di questi no si limitano ad un'ambientazione storica di sfondo ma basano i meccanismi di gioco sulle dinamiche storiche del periodo scelto, con diversi livelli di aderenza storica.

L'obiettivo specifico del panel è stato quello di analizzare in modo interdisciplinare le potenzialità dei giochi per la trasmissione e diffusione del sapere storico, sia attraverso i contenuti veicolati, che mettendo il giocatore di fronte alla complessità dei contesti e ai possibili scenari alternativi (*what if?*).

Gli appassionati di giochi storici sono molto attenti all'aderenza del gioco alla realtà e pensiamo valga la pena intercettarne l'interesse verso la Storia: il gioco, a differenza di altri media, permette una partecipazione attiva alla costruzione della narrazione; in questo senso può essere un valido strumento di public history, un modo per fare storia con il pubblico.

Per sviluppare questo discorso, abbiamo scelto come terreno di confronto il *board game* “*Twilight Struggle*”, uno dei più conosciuti del panorama internazionale. Si tratta di un gioco *card-driven* dedicato alla Guerra Fredda 1945-1989, di cui analizza nel dettaglio gli eventi e riproduce con verosimiglianza i meccanismi psicologici.

Dall'analisi critica di *Twilight Struggle*, confrontato con altri giochi sullo stesso argomento e con

prodotti dedicati ad epoche diverse, ne sono emerse sia le potenzialità che i limiti.

Se infatti nel gioco viene resa l'atmosfera di tensione e contrapposizione tra le due superpotenze, manca il livello dei singoli stati e soprattutto il ruolo del popolo (al centro invece, ad esempio, di un altro gioco sulla Guerra Fredda: "Wir sind das Volk!"). Il mazzo di carte si compone di eventi realmente accaduti, suddivisi in tre periodi: inizio guerra, metà guerra, tarda guerra e nel regolamento dell'edizione deluxe c'è un'ampia parte finale, La Storia nelle Carte, nella quale vengono spiegati alcuni degli eventi principali rappresentati sulle carte. Ma fra gli eventi selezionati dagli autori per essere inseriti nel gioco ne mancano di fondamentali; uno per tutti: la costruzione del muro di Berlino.

Da un punto di vista didattico, il gioco risulta di difficile applicazione a meno di apportare una serie di modifiche *ad hoc*.

Il vero potenziale di questo, come di altri giochi storici, risiede quindi nella narrazione che sviluppa e alla quale il giocatore partecipa attivamente, mettendo in scena possibili scenari alternativi che possono essere validi spunti di riflessione fra public historian e giocatori.

Infine, ampliando lo sguardo al di là di "Twilight Struggle", il public historian può partecipare alla creazione di giochi a sfondo storico accanto a game designer professionisti, creando così dei giochi con solide basi storiche in grado di trasmettere nozioni storiche e fungere da mezzi di divulgazione.