

Andrea Baravelli - Mirco Carrattieri

“Cold war games”. Dal tavolo delle trattative al tavolo di gioco.

Il nostro intervento aveva come obiettivo quello di guardare a “Twilight Struggle” con gli occhi dello storico accademico e del docente universitario.

Abbiamo diviso la relazione in 4 punti.

1.

Abbiamo iniziato con una introduzione al concetto di “guerra fredda”, richiamandone innanzitutto le origini, a partire dal fortunato articolo di Lippmann del 1947.

Abbiamo poi proposto una definizione sintetica, per sottolineare i principali caratteri di questo tipo di conflitto: la dimensione globale, la durata, la latenza, la sovrapposizione di varie faglie, l’exasperazione ideologica, le paranoie.

Quindi ne abbiamo ripercorso la fortuna storiografica, dalle opere classiche alla stagione revisionistica, passando poi per l’apporto delle storiografie europee e arrivando alle nuove sintesi ex-post.

2.

Tra le caratteristiche della guerra fredda abbiamo evidenziato anche la sovra-rappresentazione, dovuta alla pervasività della propaganda, ma anche alla portata effettiva del fenomeno come cornice delle relazioni internazionali dopo il 1945.

Abbiamo quindi ricordato le numerose opere letterarie che se ne sono occupate e i tanti film che ne sono derivati, per i quali abbiamo abbozzato una tipizzazione, individuando sottogeneri come la spy story e la narrativa postatomica.

Abbiamo preso in considerazione altre forme di rappresentazione più pop, come la musica leggera, le serie tv, i cartoni animati, i fumetti.

Ci siamo poi soffermati sulle varie forme di musealizzazione del fenomeno, distinguendo tra il contesto americano, quello europeo occidentale e quelle orientale.

3.

Un campo di tematizzazione della guerra fredda è stato indubbiamente anche quello del gioco.

Abbiamo introdotto la questione rilevando le profonde intersezioni tra i due fenomeni: proprio durante la guerra fredda è stata elaborata la teoria matematica dei giochi, che era funzionale proprio a spiegare le dinamiche di una guerra non combattuta e giocata sugli equilibri del terrore. Peraltro le metafore ludiche sono state ampiamente presenti nelle analisi della guerra fredda.

Abbiamo quindi analizzato alcune tipologie di gioco che hanno utilizzato la guerra fredda come spunto: giocattoli, videogiochi, giochi di ruolo.

Ci siamo quindi soffermati in particolare sui giochi da tavolo: dai classici degli anni Sessanta, fino ai giochi post-guerra fredda, per arrivare a "Twilight Struggle", un gioco di grande successo che in qualche modo ha fatto scuola nel mondo ludico, ma anche coinvolto il pubblico generalista.

4.

Nell'ultima parte dell'intervento abbiamo quindi introdotto "Twilight Struggle", ripercorrendone brevemente la storia, le caratteristiche, la fortuna.

Abbiamo quindi proposto una analisi di questo gioco dal punto di vista della storiografia scientifica, guardando anche alla letteratura, prevalentemente anglosassone, già presente sul tema.

TS si è mostrato davvero efficace nel veicolare alcuni elementi: la dimensione globale, la capillarità del conflitto, l'atmosfera di tensione.

Ci sembra però ci siano anche alcune debolezze: il nome è fuorviante, la periodizzazione troppo semplificata, mancano alcuni eventi caratterizzanti (ad es la costruzione del muro di Berlino). L'approccio è, dichiaratamente, occidentalista; e venato di una certa nostalgia per la chiarezza dello scenario rispetto al caos che ne è seguito.

Soprattutto, la guerra fredda viene vista qui solo dal punto di vista delle élites delle superpotenze, senza prendere in considerazione i conflitti di autorità interni, l'autonomia degli altri stati, la pressione delle opinioni pubbliche (a questo proposito è risultato indicativo il confronto con un gioco simile come "Wir sind das Volk").

Abbiamo poi mostrato alcune forme di applicazione del gioco alla didattica scolare e universitaria, proponendo alcuni accorgimenti per renderla più funzionale e adatta al contesto italiano.

Bibliografia orientativa

R.Crockatt, *Cinquant'anni di guerra fredda*, Salerno, Roma 1997

J.L Gaddis, *La guerra fredda. Cinquant'anni di paura e di speranza*, Mondadori, Milano 2007

F. Romero, *Storia della guerra fredda: l'ultimo conflitto per l'Europa*, Einaudi, Torino 2009

C. Pinzani, *Il bambino e l'acqua sporca. La guerra fredda rivisitata*, Le Monnier, Firenze 2011

J. Harper, *La guerra fredda. Storia di un mondo in bilico*, Il Mulino, Bologna 2013

M. Del Pero, *La guerra fredda*, Carocci, Roma 2014

Sitografia orientativa

<http://adventuresinboardgaming.blogspot.it/2011/09/game-review-twilight-struggle.html>

<https://pages.wustl.edu/caddel/articles/24805>

<http://www.armchairgeneral.com/boardgame-review-twilight-struggle.htm>

<https://twilightstrategy.com/>

<https://thenewinquiry.com/no-accidents-comrade/>