

# LA STORIA IN MOVIMENTO

STORIA, PSICOLOGIA E METODI DEI  
GIOCHI DI GUERRA

ROME WARGAME GATHERING, 26 OTTOBRE 2019



A CURA DI RICCARDO E SERGIO MASINI



## FVCINA DI MARTE

COLLANA DELLA SOCIETÀ ITALIANA DI STORIA MILITARE

*Direzione*

Virgilio ILARI  
Società Italiana di Storia Militare

*Comitato scientifico*

Ugo BARLOZZETTI  
Società Italiana di Storia Militare

Jeremy Martin BLACK  
University of Exeter

Gastone BRECCIA  
Università degli Studi di Pavia

Giovanni BRIZZI  
Emerito Università di Bologna

Flavio CARBONE  
Società Italiana di Storia Militare

Simonetta CONTI  
Università della Campania L. Vanvitelli

Piero CROCIANI  
Società Italiana di Storia Militare

Giuseppe DELLA TORRE  
Università degli Studi di Siena

Piero DEL NEGRO  
Università di Padova

Giuseppe DE VERGOTTINI  
Emerito Università di Bologna

Mariano GABRIELE  
Società Italiana di Storia Militare

Gregory HANLON  
Dalhousie University

John Brewster HATTENDORF  
U.S. Naval War College

Anna Maria ISASTIA  
Associazione Nazionale Reduci

Carlo JEAN  
Istituto di Studi Strategici

Vincenzo PEZZOLET  
Arma dei Carabinieri

Donato TAMBLÉ  
Soprintendente archivistico

Germana TAPPERO MERLO  
Società Italiana di Storia Militare

---

## FVCINA DI MARTE

COLLANA DELLA SOCIETÀ ITALIANA DI STORIA MILITARE



L'expérience historique a favorisé la prise de conscience théorique. La raison, effectivement, ne s'exerce pas dans le vide, elle travaille toujours sur une matière, mais Clausewitz distingue, sans les opposer, la conceptualisation et le raisonnement d'une part, l'observation historique de l'autre.

R. ARON, *Penser la guerre*, 1976, I, p. 456

Fondata nel 1984 da Raimondo Luraghi, la Società Italiana di Storia Militare (SISM) promuove la storia critica della sicurezza e dei conflitti con particolare riguardo ai fattori militari e alla loro interazione con le scienze filosofiche, giuridiche, politiche, economiche, sociali, geografiche, cognitive, visive e letterarie. La collana *Fvcina di Marte*, dal titolo di una raccolta di trattati militari italiani pubblicata a Venezia nel 1641, affianca la serie dei Quaderni SISM, ricerche collettive a carattere monografico su temi ignorati o trascurati in Italia. Include monografie individuali e collettive di argomento storico-militare proposte dai soci SISM e accettate dal consiglio scientifico.



# LA STORIA IN MOVIMENTO

## STORIA, PSICOLOGIA E METODI DEI GIOCHI DI GUERRA

ROME WARGAME GATHERING, 26 OTTOBRE 2019

A CURA DI RICCARDO E SERGIO MASINI



*LITERARY PROPERTY*

*all rights reserved:*

*Even partial reproduction is forbidden without authorization*

*but the Authors retain the right to republish*

*their contribution elsewhere*

© 2023 Società Italiana di Storia Militare

*Nadir Media Srl*

ISBN: 9788894698435



On the cover:

Matthew Kirschenbaum, *A reconstruction of a Prussian military wargame (Kriegsspiel)*, based on a ruleset developed by Georg Heinrich Rudolf Johann von Reischwitz in 1824, 30 December 2016 (CC SA 4.0)).

*Graphic design and realization: Antonio Nacca*  
*Print: Nadir Media - Roma • info@nadirmedia.it*

---

## Índice

- 09     Introduzione dei curatori  
          RICCARDO E SERGIO MASINI
- 33     Saluto del presidente della SISM  
          VIRGILIO ILARI
- 39     Le simulazioni belliche giapponesi nel corso  
          della Seconda guerra mondiale  
          SERGIO VALZANIA
- 51     Storia, Wargame e Didattica  
          MAURO FAINA
- 65     Modellando la storia nel gioco  
          ANDREA ANGIOLINO
- 85     L'altra faccia della Luna: il wargame tridimensionale  
          da H. G. Wells a Kickstarter  
          GIUSEPPE TAMBA
- 117    Simulare la guerra per formare ufficiali.  
          Memoria di un'occasione didattica mancata  
          GREGORY ALEGI
- 135    Wargame e simulazione storica. La differenza tra simulazione e ambien-  
          tazione quale elemento identificativo dello strumento di analisi storica  
          RICCARDO RIGILLO
- 153    Non c'è niente come il gioco dei soldatini...Esperimenti ed esperienze  
          per un'integrazione didattica e divulgativa. Ipotesi di un ruolo  
          dell'archeologia ricostruttiva in scala e dei giochi di simulazione nella  
          comunicazione educativa  
          UGO BARLOZZETTI
- 169    Il wargame nell'immaginario collettivo. Un punto di vista politico.  
          MASSIMILIANO ITALIANO



Xavier Sager (1850-1930), postcard, "Stratégie / Strategy", ante 1913.

---

## Forse non è solo un gioco... Introduzione dei curatori

di RICCARDO E SERGIO MASINI

*Questa raccolta di saggi è dedicata a Richard Berg, decano degli autori di giochi di simulazione e poliedrico uomo d'arte e di cultura, a Chad Jensen, prolifico autore prematuramente scomparso di questo "Rinascimento" del wargame in cui stiamo vivendo, e a Giuseppe Galasso, tra i primi storici di tutto il mondo e primo in Italia a comprendere le potenzialità del gioco di simulazione come strumento di supporto all'indagine storica.*

**B**en poche attività dell'esistenza umana appaiono così antitetiche e non correlate tra loro come il ricordo delle vicende realmente succedutesi nel corso dei secoli, comunemente definito "storia", e l'insieme delle attività di svago occorse durante quegli stessi secoli, ossia ciò che va sotto il nome di "gioco". Vi è però un possibile terreno di incontro tra i due: il gioco di simulazione, ossia il gioco che ha come oggetto una ricostruzione di eventi realmente accaduti, sulla base di premesse circostanziate dal punto di vista statistico e documentale.

L'idea alla base della giornata di studi "La Storia in Movimento", tenutasi il 26 Ottobre 2019 nel contesto della manifestazione *Roma Wargame Gathering*, a sua volta organizzata dalla Federazione Italiana Wargame, è stata di studiare proprio questa insolita "intersezione", mettendo storia e gioco insieme in una provetta, dando una bella mescolata e analizzando quale tipo di reazione veniva a prodursi.

Fuor di metafora, non è stato facile muoversi con approccio scientifico in un settore di indagine ancora non del tutto definito. Prima di tutto, se proviamo a stabilire delle connessioni tra storiografia e "ludologia", ovvero una ricerca sul gioco con qualche ambizione di scientificità, ci accorgiamo che spesso i possibili punti di contatto non solo non vengono riconosciuti, ma in effetti nemmeno più di tanto cercati. E se ciò non desta meraviglia nei confronti della ricerca storica legata a schemi accademici tradizionali, quel che sorprende è la scarsissima

attenzione dedicata all'analisi del rapporto tra gioco e storia negli ambienti dei cosiddetti *game studies*.

In quella sede, da un lato si compiono ampie ed accurate riflessioni sul rapporto tra gioco e realtà, chiedendosi (talvolta fin troppo) filosoficamente se e dove si debbano porre i reciproci confini, dall'altro però ben di rado si indaga in maniera adeguata la dinamica di quel particolare tipo di giochi che non si rifanno a fantasie o astrazioni più o meno simboliche, bensì proprio alla realtà in quanto tale: ossia, i giochi di simulazione.

È un atteggiamento ricorrente proprio quando si cerca di porre l'accento sul valore educativo-formativo del gioco. Chi cerca di rimarcare il valore culturale del fenomeno ludico tralascia proprio di studiare i giochi che hanno di per sé un potenziale valore didattico diretto, in quanto basati su fatti ed eventi reali e le mosse dei giocatori seguono meccaniche storicamente ponderate. Questo non succede a caso. Da una parte il mondo della ricerca storica appare ben poco disposto a concedere dignità scientifica a quello che comunque viene considerato come un mero svago; dall'altro gli ambienti ludici, sia intellettuali che "commerciali" si mostrano refrattari a unire il concetto di "passatempo" a giochi che si svolgono sulla base di regolamenti ricchi di dettagli, tabelle ed eccezioni, oltretutto accompagnati da componenti e materiali un po' meno attrattivi degli standard di settore in quanto a soluzioni grafiche, stilistiche e funzionali.

Il tutto al netto di pregiudizi che, soprattutto nel caso delle simulazioni belliche (incidentalmente quelle più vicine al contesto operativo della storia militare), accomunano questo genere di giochi e i loro appassionati ad un presunto "amore per la guerra" se non addirittura a posizioni ideologicamente schierate. Pregiudizi ben lungi dal cessare, anzi in sensibile – e sconcertante – incremento.

Se vogliamo cercare una radice comune per tale simmetrico disinteresse, forse dobbiamo rinvenirla alla base del concetto stesso di gioco: il divertimento. Ed è significativo che se gli ambienti della storiografia non prendono troppo sul serio questo settore, anche gli ambienti ludici voltano le spalle a questi titoli proprio per l'apparente mancanza di divertimento/estraniazione, almeno nel senso tradizionale del termine.

Il gioco di simulazione si ritrova così stretto nel mezzo, giudicato di volta in volta o troppo o non abbastanza divertente per essere considerato rispettivamente uno strumento di indagine scientifica o, in effetti, un vero e proprio gioco. Va comunque concesso che, esaminando in profondità il concetto stesso di gioco di simulazione, ci si rende in effetti conto che stiamo maneggiando un oggetto molto singolare.

Fin dall'*Homo Ludens*<sup>1</sup> di Johann Huizinga e dalle rielaborazioni di Caillois in *Les jeux et les hommes*<sup>2</sup>, per poi continuare nei già citati *game studies* (Juul, Malaby Sutton-Smith e molti altri) con frequenti incursioni perfino nella psicologia delle masse e degli individui (fondamentali gli studi sul cosiddetto “flusso” conoscitivo-esperienziale ad opera di Csikszentmihalyi<sup>3</sup>), buona parte dell'analisi ludologica è stata incentrata sul rapporto tra il gioco e la realtà, di cui la storia, in fondo, è l'esposizione cronologico-causale. Parimenti, l'indagine storica poggia le sue fondamenta sulla convinzione che seppure si possa divergere sull'interpretazione dei fatti del passato, almeno la loro concatenazione logica è un caposaldo fisso, non soggetto a possibili mutazioni: Napoleone non poteva che perdere a Waterloo, il trattato di Versailles non poteva che includere quelle specifiche clausole, la crisi di Wall Street del 1929 non poteva che travolgere l'intero sistema bancario americano.

In tale contesto di rispettive, solidissime convinzioni, irrompe in maniera nient'affatto agile, spesso incerta e contraddittoria, questo strano mostriciattolo che unisce per l'appunto ciò che appariva incompatibile: il gioco e la realtà. Già solo accettarne l'esistenza mette tutti di fronte a una lunga serie di paradossi, se non addirittura scomode conclusioni.

Cominciamo dalla storia, la precisa cronaca degli eventi così come sono accaduti, tutta la verità e nient'altro che la verità.

Lo storico, lo sappiamo, basa il suo lavoro su fonti dirette e indirette, analizzandole con cura e traendone delle ragionevoli conseguenze. Il problema è che entrambi questi processi, analisi e deduzioni successive, sono tutt'altro che affidabili.

Nel primo caso è facile citare ad esempio l'ampia letteratura memorialistica che ha invaso gli scaffali delle librerie e delle biblioteche al termine del secondo conflitto mondiale. Si tratta di un'enorme mole di documentazione, ricca di dettagli che spesso sfuggono alla rapportistica ufficiale e da considerare certo “di prima mano” essendo stata scritta dai protagonisti diretti degli eventi. Ma pro-

1 La versione in italiano più diffusa dell'opera è l'edizione Einaudi del 2002.

2 Del fondamentale contributo alla ludologia dello studioso francese esistono numerose traduzioni in italiano. Riteniamo ai nostri fini più interessante la versione edita da Bompiani nel 1981, contenente anche le preziose annotazioni e un'introduzione a cura di Gianpaolo Dossena.

3 Le interessanti osservazioni dello psicologo di nazionalità ungherese (ma nato a Fiume e vissuto per lungo tempo in Italia, prima di emigrare per gli Stati Uniti) sono contenute in CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly, *Flow: The Psychology of Optimal Experience*, New York, Harper and Row, 1990. Csikszentmihalyi ha poi approfondito la sua analisi in numerose opere successive delle quali, purtroppo, non esistono per quel che sappiamo traduzioni in italiano.

prio per lo stesso motivo essa è anche costellata di ampi passaggi autocelebrativi (o autogiustificativi, a seconda delle circostanze...), quando non apertamente distorta per finalità ideologiche o di propaganda politica.

Né le cose vanno molto meglio quando ci troviamo di fronte alle sterminate documentazioni ufficiali. Anche quando sono state compilate in maniera precisa, senza reticenze e nella più sincera buona fede, le metodologie di registrazione adottate tendono a variare anche all'interno della stessa fonte e non sono mai omogenee tra di loro: una circostanza che conoscono bene gli studiosi delle campagne sul fronte orientale del 1941-45, costretti a riequilibrare i rapporti delle perdite tedeschi che non calcolavano i carri solo danneggiati e poi rimessi in servizio, e quelli sovietici che invece includevano nelle *casualties* anche i veicoli successivamente riparati.

Certo, lo storico sa bene che può rimediare mediante l'analisi delle rielaborazioni di suoi colleghi, sia quelli cronologicamente vicini a lui sia chi invece era temporalmente vicino ai fatti, magari con il privilegio di esserne stato "osservatore diretto e neutrale". Ma come la fisica quantistica ci insegna, in natura lo stesso atto di osservare un evento ne determina il mutamento, e lo storico è il primo ad essere consapevole della fallacia del concetto di "neutralità". Al contrario, qualsiasi interpretazione già solo scegliendo quali dati porre in evidenza nell'esposizione e quali invece lasciare da parte non può non prendere posizione, al di là di qualsiasi premessa metodologica enunciata nella sua prefazione. Anzi, spesso l'obiettività di un saggio è inversamente proporzionale al quantitativo di inchiostro speso per ribadire la stessa al fiducioso lettore.

Il quadro che ne deriva è che, certo un dato evento è successo in un solo e unico modo nel passato, ed ha avuto quelle sole e uniche cause e conseguenze che il severo padre Tucidide ci esorta a indagare in un qualsiasi studio degno di questo nome... ma definire con certezza inequivoca quel che chiamiamo realtà è tutt'altro che semplice. Forse impossibile.

Riecheggiano alla mente le parole di uno che certi fatti li ha vissuti davvero in prima persona, se non altro perché li ha determinati lui stesso: Napoleone Bonaparte e l'opinione attribuitagli che la storia non sia nient'altro che una favola su cui siamo tutti d'accordo<sup>4</sup>. Una favola collettivamente accettata, dunque, che

---

4 La frase deriva da un modo di dire proverbiale, rielaborato in varie versioni anche da Bernard Le Bovier de Fontenelle nel suo saggio *L'origine des fables* (1724) e da Voltaire nel racconto *Jeannot et Colin* (1764). Il concetto viene attribuito a Napoleone nel vol. 7 del *Memoriale di Sant'Elena* di Las Cases, accostamento ribadito anche da Ralph Waldo Emerson in un saggio del 1841.

è cosa ben lontana dalla realtà. In effetti, più vicina a un gioco.

Dall'altro lato della collina, per così dire, ci aspettano contraddizioni di non minore entità.

La dinamica fondamentale del gioco di simulazione mette in discussione uno dei capisaldi fondamentali del gioco, ossia il suo deliberato distacco dalla realtà. Concetti come il “cerchio magico”, la ritualizzazione delle regole, il loro operare solo all'interno dello spazio e del tempo prestabiliti di una partita – nonostante le loro critiche più recenti, che vogliono individuare una maggiore “porosità” dell'esperienza ludica rispetto alla quotidianità delle esistenze di chi la pratica – presuppongono tutti una pur minima contrapposizione tra fenomeno ludico e mondo esterno ad esso.

Il gioco di simulazione – come ben enuncia lo stesso Huizinga a chi si dia la pena di studiarlo a fondo e non si limita invece solo a citarlo – va a ricercare la realtà, perché essa ne costituisce l'oggetto principale. Nell'indagine delle dinamiche profonde dei suoi eventi trova a un tempo stesso il proprio contenuto essenziale, l'aspetto più attrattivo per i propri appassionati e talvolta perfino la giustificazione della sua stessa esistenza: si pensi alle simulazioni cosiddette professionali, che sono alla base della nascita del gioco di simulazione moderno con il *Kriegsspiel* militare e politico-militare. Un aspetto così totalizzante da rimanere centrale perfino nelle simulazioni fantastiche, qui non esaminate per motivi legati all'approccio metodologico scelto, ma ugualmente interessanti ai fini di un'analisi dell'immaginario collettivo, e spesso basate su ricerche anch'esse molto approfondite sul materiale sorgente (scendete nel dettaglio del proprio universo di riferimento con un qualsiasi appassionato di *Guerre Stellari*, *Star Trek*, *Trono di Spade* o *Signore degli Anelli* e capirete subito di cosa stiamo parlando...).

Così facendo, questo genere di giochi supera un'antinomia solo apparente nell'antico apparato huizinghiano, giustificandone gli afflitti più elevati, che ponevano il gioco alla base del concetto stesso di cultura e di visione consapevole del mondo; soprattutto, mette in discussione molti studi più moderni e ben più quotati, come abbiamo visto quasi infastiditi da questo impenitente e problematico “mostriciattolo”.

Rumorosa e fastidiosa creatura che continua, anno dopo anno, a rifiutare qualsiasi forma di omologazione, capace di resistere ancor più di altri generi ludici alle sirene del mercato di massa, ancora basata sul duplice entusiasmo degli autori che la creano e dei giocatori che ne usufruiscono (nessuno è mai diventato ricco creando o pubblicando giochi di simulazione... e non tocchiamo

l'argomento dei costi connessi a questo passatempo così particolare, a conti fatti e rispetto ad altri *hobby* economicamente contenuti, ma ben più rilevanti per il tempo e lo spazio che richiedono). Ancor di più colpisce la sua vena irriverente, per certi versi quasi anarchica, che rivendica non solo la libertà nello scegliere gli argomenti da rappresentare, ma anche il modo con cui farlo e le stesse conclusioni a cui far giungere i giocatori. *Corteo* (CunSA prima e Mondadori Giochi poi), creato proprio in Italia sul finire degli anni Settanta per trasporre in termini di gioco le dinamiche delle grandi manifestazioni politiche di massa e il loro contenimento, è stato oggetto di aspre polemiche, dibattiti parlamentari e perfino sequestri giudiziari (con voci insistenti, per quanto mai documentate, di un suo utilizzo negli addestramenti delle forze dell'ordine...).

Si potrebbero citare numerosi esempi di titoli dedicati a questioni "scottanti" come *An Infamous Traffic* (Hollandspiele) sulle Guerre dell'oppio, *This Guilty Land* (Hollandspiele) e *Freedom: The Underground Railroad* (Academy Games) sulla schiavitù nel Nord America, la denuncia pacifista e antinucleare di *Ultimatum* (Yaquinto) o semplicemente l'intero catalogo della casa Sierra Madre Games. Giochi a un tempo coinvolgenti (e quindi divertenti) e molto seri (ma non seriosi), ben documentati e argomentati, con tanto di bibliografia dei testi consultati nel corso dell'elaborazione.<sup>5</sup>

Proprio come ogni saggio storico che si rispetti, con l'aggravante però che per sua natura il gioco rimane libero, sia nella determinazione a intraprenderlo, che nei comportamenti adottati durante il suo svolgimento nel contesto definito dall'impianto delle regole, per arrivare all'esito finale della partita. E quindi, il gioco di simulazione riesce persino a dimostrarci con metodi storiograficamente validi che Napoleone poteva vincere a Waterloo, il trattato di Versailles poteva essere scritto in un altro modo, la grande crisi del 1929 poteva essere evitata o almeno le sue ripercussioni gestite con altre modalità e conseguenze.

Ma, in fondo, non si può essere troppo severi con chi non riesce a capirlo davvero: con tutte le sue giravolte, il nostro gioco di simulazione è anche una creatura che risulta ben difficile da definire perfino per chi lo pratica da tanti anni.

La prima questione è sicuramente cercare di capire cosa lo differenzi dalla miriade di altri giochi esistenti e in genere molto più diffusi, almeno negli ultimi anni. Tutti giochi che, ovviamente, mantengono un proprio valore e che sono

---

5 Per un'analisi più estesa della valenza storiografica del gioco di simulazione, si veda anche MASINI, Sergio e Riccardo, *Le battaglie che cambiarono il mondo*, Santarcangelo di Romagna, Rusconi, 2019.

meritevoli di un trattamento migliore rispetto all'apposizione di una semplice etichetta di forma di evasione, ma che non rientrano nel campo degli studi contenuti in questa raccolta. Ciò detto, come distinguiamo un gioco di simulazione storico propriamente detto da un gioco che può essere definito solo "storicamente ambientato"?

È possibile individuare tre criteri di massima.

Il primo vede nella *maggiore massa di dettagli* contenuti al suo interno un elemento caratterizzante rispetto ad altri giochi astratti e meno precisi nella definizione dei rispettivi contenuti.<sup>6</sup> Grazie a questo metodo è possibile distinguere tra maggiore *quantità* dei dettagli rappresentati (aspetto tipico delle simulazioni statistiche più complesse, come molti *wargame*, i cui manuali e tabelle includono regole che rappresentano una grande quantità di caratteristiche specifiche delle singole forze in campo) e particolare *qualità* dei dettagli (come nelle simulazioni non lineari, nelle cui rappresentazioni complesse degli eventi ritroviamo congiuntamente fattori di diversa natura, sia materiale che immateriale).

In seconda istanza, ci si può concentrare non solo sul contenuto di un gioco ma anche sul suo rapporto con gli altri elementi costitutivi del suo funzionamento. Così facendo, si comprende che *in un gioco di simulazione è il contenuto a determinare le meccaniche*, anziché il contrario come avviene in altre tipologie di giochi. Ad esempio, in *Durchbruch* (Acies Edizioni) le difficoltà di gestione della catena di comando delle forze italiane a Caporetto nel 1917 imporrà l'adozione di condizioni che addirittura determinano un effettivo sbilanciamento del gioco con conseguente ridefinizione del concetto stesso di "vittoria" per il comandante italiano, laddove in un gioco meno simulativo l'autore si sarebbe prodigato a inserire regole arbitrarie che riequilibrassero le prospettive di successo per tutti i partecipanti. Allo stesso modo, la simulazione di un determinato sistema politico del passato dovrà contenere regole *ad hoc* che ne rievochino gli aspetti fondamentali, comprese quelli all'apparenza più illogici per la nostra concezione moderna di Stato: si pensi alla diversa concezione di "Parlamento" che ritroviamo in un *Kingmaker* (Avalon Hill), ambientato nella Guerra delle due rose, dove più che approvare leggi le "Camere" distribuiscono cariche e possedimenti vari per assicurarsi la fedeltà dei singoli nobili. Tutti aspetti ben diversi da quelli che invece ispirano titoli non simulativi, dominati dalle più lineari meccaniche definite in gergo "di maggioranze"<sup>7</sup>, determinate semplice-

6 Così Sciarra, nella sua introduzione ad AUTORI VARI, ASTI, Chiara (a cura di), *Mettere in gioco il passato*, Milano, Unicopli, 2019.

7 Caso emblematico in questo senso è *Die Macher* (Hans Im Glück), classico gioco politico te-

mente dalla quantità di proprie risorse impegnate in una certa area e senza particolari distinzioni dovute all'ambientazione storico-geografica ispiratrice del gioco, laddove presente.<sup>8</sup>

Il terzo criterio proviene da uno dei padri del gioco di simulazione moderno, Jim Dunnigan. In *The complete wargames handbook*, il fondatore della conosciutissima seppur scomparsa casa produttrice SPI propone una definizione che potremmo definire "funzionalista", in quanto incentrata sulla *dinamica concreta degli elementi* che abbiamo fin qui delineato: "Un modello è la rappresentazione dettagliata e precisa di una data funzione. Una simulazione è un modello semplificato per renderlo interattivo e per poterlo utilizzare a fini sperimentali. Un *wargame* è una simulazione che può essere giocata da individui." Lo studioso Matthew Caffrey, nel suo fondamentale saggio *On wargaming*<sup>9</sup>, amplia tale definizione ricomprendendovi l'intera gamma del gioco di simulazione, insistendo sul fatto che l'elemento *game* è ciò che rende la simulazione *playable*, ossia un modello interpretabile attraverso le forme tradizionali del gioco e quindi accessibile non solo agli operatori professionali ma anche al grande pubblico civile tramite le produzioni commerciali.

Ciò che maggiormente ci riguarda è proprio il coronamento del percorso iniziato dalla primaria definizione statica di simulazione basata sul livello del dettaglio, proseguito con la sua movimentazione attraverso il sistema gioco sulla base del particolare equilibrio meccaniche/contenuto e poi resa utilizzabile mediante la definizione funzionalista di Dunnigan. Perché è solo adesso, alla fine di questo terzo passaggio, che il gioco di simulazione si propone non solo come semplice descrizione fine a sé stessa, pur se ispirata a fatti reali, bensì come modello sperimentale ripetibile al fine di ottenere risultati plausibili. Uno strumento basato su analisi di fatto ponderate, valutabili e in caso anche modificabili il cui scopo può essere quello di verificare in maniera scientifica i possibili esiti dei diversi percorsi decisionali, impostati dall'osservatore per meglio comprendere non solo le dinamiche in atto ma anche cosa ha spinto i protagonisti degli eventi a fare le scelte che hanno fatto.

---

desco passato dall'impianto più simulativo della prima edizione 1986 ad un approccio ben più "generico" nella recente riedizione del 2019.

8 A riprova di ciò, le meccaniche alla base di un gioco peraltro strategicamente molto profondo e apprezzato dal grande pubblico come *Puerto Rico* (Alea, Ravensburger) potrebbero essere trasposte in un'ambientazione storica totalmente diversa o addirittura fantastica senza necessità di apportare grandi cambiamenti alle regole.

9 Liberamente scaricabile dal link <https://digital-commons.usnwc.edu/newport-papers/43/>.

Ecco il punto centrale della questione, la grande eppur così poco sfruttata potenzialità della simulazione come strumento di indagine per comprendere con maggiore profondità e tramite l'analisi del possibile le mille sfaccettature di ciò che ha determinato quel che è accaduto davvero.

Del resto, uno degli aspetti più interessanti della simulazione è la sua versatilità, che le ha permesso di essere applicata a molti campi diversi dell'indagine storica.

In primo luogo, il suo dominio più tradizionale, quel che oggi è relegato a genere di nicchia ma che in effetti ne è stato il centro propulsore per i primi decenni di vita: la simulazione bellica.<sup>10</sup>

Non a caso nel suo *Handbook* Dunnigan utilizzava il termine *wargame* sostanzialmente come sinonimo di “gioco di simulazione”<sup>11</sup>, giacché in quegli anni (i primi anni Ottanta), il gioco di guerra rappresentava ancora la stragrande maggioranza dell'offerta simulativa esistente, pur se declinato nel genere fantastico o fantascientifico e già minacciato dai più dinamici giochi di ruolo da un lato, dai primi rudimentali giochi per computer dall'altro.

La sua forma classica prevedeva, e prevede ancor oggi, l'impiego di mappe topografiche sulle quali viene sovrapposta una griglia ad esagoni. Le forze in campo sono rappresentate da decine di pedine, ciascuna delle quali riporta su di essa specifici valori di movimento, attacco e difesa. In caso di combattimento, vengono calcolati i rapporti o i differenziali tra tali valori, poi individuati su di un'apposita tabella alla quale sono applicati modificatori corrispondenti a fattori particolari (il terreno dove si svolge lo scontro, la presenza di fuoco di appoggio di vario genere, il livello dei rifornimenti disponibili, le condizioni meteorologiche...): un tiro del dado determinerà quale degli esiti possibili si verificherà, e i giocatori registreranno le conseguenti perdite, avanzate e ritirate fino al raggiungimento delle rispettive condizioni di vittoria.

---

10 Per un'introduzione a questo settore specifico della simulazione si veda MASINI, Riccardo e Sergio, *Le guerre di carta 2.0*, Milano, Unicopli, 2019.

11 Secondo le versioni più accreditate, l'origine della definizione “gioco di simulazione” (*simulation game*) per indicare giochi di rappresentazione della realtà non solo di natura militare va fatta risalire al co-fondatore della SPI Redmond A. Simonsen (a cui peraltro dobbiamo anche il termine *game designer*). Il termine fu escogitato per contrapporsi alla denominazione *adventure game*, molto “spendibile” e meno problematica rispetto alle polemiche che già infuriavano negli anni Settanta, ma del tutto insoddisfacente per i puristi del settore. Riprendendo un termine già esistente fin dai primordi, oggi si usa molto la definizione *conflict simulation*, abbreviata in *consim*, riferendosi ad una nozione più ampia di “conflitto” che ricomprende anche aspetti economici, politici e culturali facilmente ricollegabili al moderno concetto di “guerra ibrida”.

Questo modello, molto essenziale e proprio per questo punto di partenza ideale per l'aggiunta modulare di ulteriori regole di dettaglio, è quel che viene definito senza troppa fantasia *hex and counter*, la specialità delle vecchie case produttrici come la SPI di Dunnigan, la Avalon Hill, la West End Games, la GDW...<sup>12</sup> il cui testimone oggi è stato raccolto dalle nuove sigle GMT Games, Compass Games, Lock 'n Load, Multi-Man Publishing e altre ancora. A riprova della validità dell'impianto di base, con tutte le sue elaborazioni successive è facile scorgere la vicinanza nelle meccaniche degli ultimi titoli di questo genere con quelle dei grandi classici degli anni Settanta e Ottanta.

Ovviamente, però, il gioco di guerra ha trovato anche strade alternative, magari focalizzate non tanto sul momento dello scontro diretto quanto di altri fattori comunque esistenti in ambito militare. Avremo dunque *wargame* che oltre a esagoni e tabelle vedono un utilizzo diffuso di carte speciali come sistema per la gestione di eventi imprevisi, non facilmente calcolabili all'interno delle sofisticate matrici statistiche dei titoli più "puri", come le serie *Napoleonic 20* (Victory Point Games) o *The Library of Napoleonic Battles* (Operational Studies Group). Ancora, il fondamentale aspetto della nebbia di guerra, ossia dell'incertezza riguardo all'effettiva entità delle forze nemiche fino al momento del contatto ravvicinato, è alla base dei cosiddetti *block games* (si vedano a questo riguardo i cataloghi Columbia Games e Worthington Publishing), dove i pezzi sono rappresentati da blocchetti di legno tenuti in piedi sulla mappa con le facce nascoste all'avversario: solo ingaggiandole direttamente in combattimento potremo scoprire cosa abbiamo di fronte, una circostanza che garantisce un ben maggiore e più realistica importanza alle azioni di ricognizione, come anche alle finte diversive e alle manovre di sorpresa.

Né si può certo dimenticare l'importanza della "scuola britannica" del *wargame*, la quale rifugge dalle semplificazioni di mappe ed esagoni, rimanendo fedele all'antica tradizione del "soldatino di piombo" così mirabilmente descritto dallo scrittore H. G. Wells nel suo *Piccole guerre*, singolare inno al pacifismo che parte dall'utilizzo del gioco di guerra come strumento di consapevolezza civile e di smitizzazione del mito dell'eroismo guerresco (concetti che ritroveremo di frequente nelle prossime pagine). L'impiego di modellini tridimensionali che si muovono liberamente, senza bisogno di griglie, su diorami in scala con tanto di verifica immediata dell'effettiva linea di vista da una miniatura all'altra, pur restringendo l'impiego di queste simulazioni a scontri di dimensioni non

---

12 Un'ampia disamina della produzione di *boardwargames* fino a tutti gli anni Ottanta è rinvenibile in CHIAVINI, Roberto, *Guida al gioco da tavolo moderno*, Città di Castello, Odoja, 2019.

estreme (si arriva alla singola battaglia, con le campagne rappresentate da meccaniche astratte) aumenta a dismisura il realismo della rappresentazione, oltre all'inevitabile impatto estetico.

Proprio per questo va segnalata negli ultimi anni, anche grazie a un miglioramento dei processi produttivi e di trattamento dei materiali, la diffusione di *wargames* che si pongono a metà tra entrambe le tradizioni, usando miniature o segnalini tridimensionali non solo come elemento decorativo in congiunzione con le convenzionali mappe a griglia (si pensi alle serie *Commands & Colors* o *Hold the Line*, come anche ai giochi strategici storici come *Axis & Allies* di Avalon Hill o fantastici come *La Guerra dell'Anello* di Ares Games), ma anche come elemento funzionale con le unità a un tempo liberate dalle griglie mediante sistemi di movimento libero su mappa (di nuovo per Ares Games, le serie *Sails of Glory* e *Wings of Glory*).

Ovviamente, discorso analogo può essere fatto per altri campi dell'indagine storica.

In particolare, la simulazione politica uscita dagli esperimenti risalenti alla Germania di Weimar e dai *think tank* dell'era del Vietnam (primo tra tutti, quello della celeberrima RAND Corporation statunitense) ha raffinato con estrema efficienza i suoi rudimentali strumenti di gestione libera delle interazioni tra i giocatori, regolamentandoli con meccaniche precise e flessibili al tempo stesso.

Le origini sono rappresentate dal geniale *Diplomacy* (Avalon Hill) che ancora oggi nella sua forma originaria risalente al 1959 diverte e appassiona generazioni di giocatori, impegnati in estenuanti trattative e in ancor più destabilizzanti tradimenti a vicenda nel quadro dell'Europa dei primi del Novecento. Si è poi passati a simulazioni più raffinate il cui oggetto è l'ottenimento del consenso nelle campagne elettorali (*1960: The Making of the President*, GMT Games), la gestione efficace di un gruppo di potere in momenti turbolenti (*The Republic of Rome*, Avalon Hill; *John Company*, Sierra Madre Games; *Liberté*, Warfrog) o l'orientamento della stessa produzione legislativa (*Founding Fathers*, Jolly Roger Games; *Optimates et Populares*, Hollandspiele). Si può addirittura tentare di manipolare gli equilibri di potere globali o regionali con *Twilight Struggle* e *1989* (GMT Games), *Europe in Turmoil* (Compass Games) e *Wir Sind Das Volk!* (Histogame).

Da questo tipo di giochi, unendoli alle suggestioni dei giochi più prettamente bellici, le simulazioni hanno cominciato a muoversi in un contesto prettamente politico-militare. Ampliando il ruolo delle carte intese non più come aspetto accessorio ma come vero e proprio motore del gioco con meccaniche *card-driven*,

capaci di rappresentare con maggiore efficacia l'imprevedibilità complessa e non lineare di eventi multidimensionali (appartenenti cioè a più aspetti militari, sociali, culturali e altro), le simulazioni che potremmo definire "composite" si sono guadagnate l'attenzione quasi esclusiva di molti appassionati.

Di *Twilight Struggle*, simulazione degli intrighi e delle reciproche macchinazioni della Guerra fredda, abbiamo già parlato e parleremo ancora... basti qui citare titoli come *Paths of Glory* (GMT Games) che reinterpreta in tale chiave "larga" il primo conflitto mondiale e da cui sono scaturiti molti altri titoli dedicati ad altri conflitti complessi, *Labyrinth* (GMT Games) ormai assurto con i suoi periodici aggiornamenti a vero e proprio modello interpretativo dell'attuale conflitto asimmetrico tra Stati Uniti e formazioni terroristiche operanti su tutto il pianeta, o infine il filone originario dei *card-driven* inaugurato da Mark Herman con *We the People* e Mark Simonitch con *Hannibal* (Avalon Hill). Questa famiglia di giochi è stata poi rivisitata dai grandi regolamenti GMT Games *Washington's War* (Rivoluzione americana), *For the People* (Guerra di secessione), *Empire of the Sun* (Seconda guerra mondiale nel Pacifico) e tanti altri.<sup>13</sup>

Discorso ancora a parte va fatto per la serie *COIN* (GMT Games), nella quale Volko Ruhnke delinea una simulazione di guerra controinsurrezionale di rara efficacia, grazie ad una meccanica *card-assisted*: viene posta un'unica carta in mezzo al tabellone e sta ai giocatori decidere come utilizzarla al meglio, in conflitti totalmente delinearizzati con truppe nascoste, azioni di sabotaggio politico, problematiche di sostenibilità economica delle operazioni e condizioni di vittoria diversificate sulla base della natura della propria fazione. La serie oggi conta svariati titoli, con simulazioni che vanno dall'antichità (*Falling Sky*, Guerre galliche, e *Pendragon*, Britannia post-romana) ai giorni nostri (*Fire in the Lake* e *A Distant Plain*, rispettivamente Vietnam e Afghanistan, *Andean Abyss* e *Colonial Twilight*, guerre del Centro America e decolonizzazione dell'Algeria).

In aggiunta, citiamo come ultimo esempio di simulazione composita la serie *Great Statesmen*, ancora a firma GMT Games e Mark Herman. Il primo titolo, *Churchill*, ci vede impegnati in un difficile confronto a tre fra le grandi potenze alleate chiamate a combattere il secondo conflitto mondiale, preparando già il terreno per il reciproco confronto successivo. Il secondo, *Pericles*, ci porta invece nelle città-Stato di Atene e Sparta, dilaniate tanto dal conflitto aperto tra di loro che dalle discordie tra le fazioni interne (i giocatori determinano le

---

13 Per una disamina più ampia del genere *card-driven* e della sua filosofia generale, si veda HERMAN, Mark, *La filosofia del disegno dei card driven games*, in *C3i* n. 17 e riportato anche in CECCOLI, Gian Carlo, *La simulazione storica*, San Marino, AIEP Editore, 2006.

azioni della propria potenza suddivisi in due coppie, con potenti dinamiche sia cooperative che competitive). Sono già in lavorazione ulteriori giochi dedicati al trattato di Versailles del 1919 e al Congresso di Vienna del 1814-1815.

Anche gli aspetti economici rientrano a pieno titolo nel campo di applicazione della simulazione che anzi qui ha trovato, a livello professionale, uno dei suoi terreni ideali di utilizzo. Ci si può concentrare sulle dinamiche dei grandi flussi della speculazione finanziaria e valutaria (*For-Ex*, *Hollandspiele*) o della produzione industriale (*Arkwright*, *Capstone Games*; *Brass*, *Warfrog*). Particolarmente spietate risultano le rappresentazioni delle strategie commerciali (*Automobile*, *Mayfair*; *Food Chain Magnate*, *Splotter Spellen*) e perfino aziendali (*Greed Incorporated*, *Splotter Spellen*), in fondo non poi tanto meno competitive e “violente” rispetto a quelle di un *wargame* classico.<sup>14</sup>

Ed è proprio dalla vicinanza con il mondo degli esagoni e delle tabelle di combattimento che vengono simulazioni economiche a confronto diretto come il fertilissimo sottogenere ferroviario dei cosiddetti giochi *18xx*, inaugurato dal capostipite *1830: Railways and Robber Barons* (Avalon Hill) di Francis Tresham, in cui pianificazione dei trasporti e speculazione finanziaria si uniscono in un modello di rara profondità storica (e rara complessità). Ancora, suggestioni miste ci portano a titoli “sperimentali” quali *Wings for the Baron* (Victory Point Games) dove si evidenzia l’importanza dell’apporto del sistema industriale aeronautico allo sforzo bellico tedesco nella Grande guerra, o *1944: Race to the Rhine* (Phalanx Games) che analizza la creazione di una efficiente catena logistica di rifornimento come necessaria premessa alla conduzione di una campagna militare. A tale riguardo, non si può poi fare a meno di citare la recente serie *Levy & Campaign* creata dallo stesso Volko Ruhnke, che ricostruisce le grandi campagne militari del periodo medievale (*Nevsky* con Cavalieri Teutonici e Russi, *Almoravid* con re cristiani e *taifas* musulmane in Spagna, *Inferno* creato da Enrico Acerbi con lo scontro tra Guelfi e Ghibellini) dando importanza fondamentale ad aspetti come la logistica e il mantenimento in campo dei singoli lord subalterni per periodi sufficientemente lunghi.

Né mancano giochi con forte valenza narrativa ma sostenuti da un’accurata ricerca storica, in cui in genere si interpreta il comandante di una singola unità chiamato a svolgere una serie di missioni e a gestire il proprio equipaggio (con i sottomarini di *The Hunters*, Consim Press, i caccia intercettori di *Interceptor*

14 La vicinanza tra dinamiche belliche ed economiche è stato oggetto di AUTORI VARI, ILARI, Virgilio (a cura di) *Economic Warfare*, a cura di Virgilio Ilari, Quaderno 2017 della Società Italiana di Storia Militare, Milano, Acies Edizioni, 2017.

*Ace*, o perfino i dirigibili da bombardamento del primo conflitto mondiale di *Zeppelin Raider*, Compass Games), o addirittura un singolo militare che deve attraversare più o meno indenne l'ennesimo "periodo interessante" della storia, come in *Legion of Honor* (Clash of Arms) dove creeremo carta dopo carta la movimentata biografia di un ufficiale napoleonico degno di comparire in un romanzo di Tolstoj o nei *Duellanti* di Conrad. La narrazione potrà assumere anche tonalità molto meno eroiche, specialmente nel recente *This War of Mine*, in cui ci ritroviamo ad assolvere al compito più difficile durante un conflitto: sopravvivere, e non nei panni di un militare bensì di un civile residente nella più classica località colpita da un qualsiasi conflitto a caso preso dal telegiornale della sera.

Anche questa è simulazione, anche questa è rappresentazione realistica, plausibile e fin troppo ben documentata.

Da una tale seppur parziale rassegna di generi e di titoli si potrebbe trarre un quadro decisamente lusinghiero dello "stato dell'arte" odierno della simulazione, con un pubblico in costante aumento (seppur ancora lontano dai grandi numeri dell'"Età dell'Oro" degli anni Settanta) anche grazie ad un utilizzo accorto dei canali di comunicazione diffusa costituiti dai *social media* come *Facebook*, *Discord*, *Twitter* e *YouTube* o dalle grandi piattaforme *online* come *Consimworld* e *Boardgamegeek*, capaci di garantire coesione e visibilità anche ad ambienti di nicchia quale è quello degli estimatori del gioco di simulazione.

In effetti, anche il più entusiasta di questi appassionati che amano definirsi *grogards* ("brontoloni", in ricordo del soprannome affibbiato ai soldati della Guardia Imperiale napoleonica) non può non riconoscere l'esistenza di numerose e spesso insanabili criticità che influiscono pesantemente sulle potenzialità analitiche del suo passatempo preferito.

Per adottare un criterio di massima, possiamo distinguerle in criticità di tipo soggettivo e di tipo oggettivo.

Rientrano nel primo gruppo tutte le inevitabili distorsioni della rappresentazione storica dovute alla visione degli eventi che l'autore della simulazione vuole perseguire. Si tratta di un punto che talvolta sfugge perfino ai giocatori più esperti, ma ogni singolo componente di un gioco è il frutto di scelte precise e (se ha fatto bene il suo lavoro) consapevoli da parte del *game designer*. La necessità di definire determinati valori per il potenziale offensivo di una postazione di mitraglieri, una certa sequenza del turno per la gestione delle fasi politiche o specifici sistemi per verificare l'esito dei propri investimenti è probabilmente ancor più pressante di quanto non sia all'interno di un saggio storico: sul tavolo da gioco non posso "glissare" su argomenti controversi, devo invece creare un

sistema completo che mi dica a quanti esagoni di distanza può tirare un certo pezzo di artiglieria, oppure valutare con precisione quanto il controllo dei *media* nella East Coast possa influire sull'andamento della campagna presidenziale.

Da ciò deriva che l'autore imporrà condizioni dello scenario molto specifiche e rilevanti per gli esiti finali, decidendo ad esempio il livello di letalità degli attacchi in un assalto della Prima guerra mondiale, prediligendo fonti secondo le quali una battaglia dell'antichità si è combattuta in un determinato punto anziché in un altro, perfino stabilendo in cosa consista effettivamente la vittoria per le parti in campo, e così via.

Sul versante delle criticità oggettive, non bisogna mai dimenticare che una simulazione liberamente accessibile sul mercato di settore rimane comunque un prodotto editoriale, in quanto tale vincolato da limiti materiali e commerciali ancor più pressanti viste le tirature relativamente ridotte. Se in un libro di storia l'editore può imporre un certo numero di pagine e decidere sulla presenza o meno di mappe e illustrazioni, nella scatola di un gioco che deve essere venduto a un certo prezzo ci potrà essere solo un certo quantitativo di pedine (e quindi di unità rappresentate), mappe di una determinata grandezza, mazzi con un prefissato numero di carte a disposizione. Oltretutto, pur se in misura minore rispetto a quanto accade con altri giochi, rimane comunque l'esigenza di garantire un minimo margine di bilanciamento tra le parti, al fine di non condannare uno dei partecipanti ad essere solo lo *sparring partner* degli altri.<sup>15</sup>

Semplificazioni, accorpamenti, astrazioni sono dunque il pane quotidiano per il *game designer*, pressato in questo non solo da esigenze di natura economica ma anche di giocabilità finale del regolamento: posso rappresentare tutta l'Operazione Market Garden a livello di singola compagnia, o la battaglia di Zama suddividendo lo schieramento romano nei singoli manipoli e quello cartaginese fino al singolo elefante, ma la simulazione richiederà mappe che coprono interi tavoli e partite la cui durata si misura in giorni.

Tutto ciò è stato effettivamente realizzato, con *monster games* che per complessità e lunghezza richiedono molta dedizione a partecipanti pronti a suddivi-

---

15 Nel gioco *Battle for Germany* (SPI), Jim Dunnigan si trovò di fronte a questo problema: come far "divertire" il giocatore "tedesco" nello scenario dell'assalto congiunto al Terzo Reich, ormai al collasso, da parte degli alleati occidentali e dei sovietici dalla seconda metà del 1944 fino al 1945? Semplice, eliminando il giocatore tedesco e lasciando che l'occidentale controllasse le forze tedesche opposte al sovietico, e viceversa. Il risultato è una simulazione non solo estremamente giocabile e divertente, ma anche capace di creare una serrata competizione tra i due futuri avversari della Guerra fredda.

dere le partite in più sessioni, con campagne di gioco che occupano interi mesi... ma il fatto che un gioco si possa realizzare in un certo modo non significa che tutti siano disposti a giocarlo, o anche a crearlo. Né che necessariamente sia un gioco di per sé migliore rispetto a simulazioni magari più brevi e semplici, progettate in maniera più efficiente e con la possibilità di includere ulteriori dettagli grazie ai mille artifici che un buon *game designer* è in grado di mettere in campo. Anzi, proprio grazie alla loro essenzialità le cosiddette “simulazioni leggere” probabilmente si prestano maggiormente all’osservazione delle dinamiche in atto e alla sperimentazione di nuove ipotesi storiche, anche da parte di chi non ha a disposizione il tempo e l’esperienza necessari per sfruttare appieno le potenzialità di giochi più complessi.<sup>16</sup>

Giunti a questo punto, consapevoli degli ostacoli da superare, è possibile intravedere qualche possibile forma di relazione tra i nostri due opposti – la storia e il gioco – che abbiamo incontrato all’inizio.

Il primo segnale ci viene sempre da Jim Dunnigan e da uno specifico passaggio conclusivo del suo *Handbook*, dove il nostro opera un’interessante distinzione tra *narrative history* e *analytical history*. In altre parole, uno studio storico basato sulla semplice narrazione degli eventi così come si sono svolti (meglio, così come si crede si siano svolti...), ed un’analisi più meditata sui dati specifici delle risorse umane e materiali coinvolte, sulle distanze geografiche e sulle condizioni dei terreni interessati, sulle circostanze specifiche dello scenario trattato.

Nel corso del convegno, di cui potrete leggere di seguito gli atti, questa distinzione, pur declinata nella dialettica tra *soft history* e *hard history*, ha riecheggiato diverse volte negli interventi dei relatori e nelle interlocuzioni con il pubblico. Così non si resterà sorpresi nel sapere che Dunnigan considera la simulazione un’applicazione diretta della *analytical history* in quanto trattazione degli eventi ben documentata e ponderata su dati certi. Noi azzardiamo che la simulazione, “movimentando” i dati analitici si rivela anche capace di garantire il coinvolgimento e l’interesse del grande pubblico tipici della *narrative history*, fornendo una base di dati precisa ed esiti plausibili al “racconto” dei fatti: non si spiegherebbe altrimenti perché, da *Tactics II* (Avalon Hill) del 1958 siano passati ormai più di sessant’anni e la simulazione sia ancora un passatempo regolarmente praticato da centinaia di migliaia di appassionati in tutto il mondo.

Ovviamente, il racconto di cui stiamo parlando non è, anzi *non deve essere*, un resoconto storicamente preciso dei fatti così come si sono svolti. Il gioco di

---

16 Sull’argomento, si veda MASINI, Riccardo, *Introattivo sarà lei!*, nella rivista *Para Bellum*, n. VI, 2019.

simulazione resta comunque un gioco, quindi non può non concedere un certo grado di libertà nelle decisioni e soprattutto nella determinazione degli esiti finali, pur sostenuti da uno studio accurato dei fattori coinvolti.

Il che avvicina il gioco di simulazione ad una metodologia di indagine storica molto particolare, definita “controfattuale”. Questo approccio parte dal classico detto “La storia non si fa con i se e con i ma” e lo contraddice apertamente, scegliendo i suoi “se” e i suoi “ma” con osservazioni di carattere scientifico, un’attenta valutazione delle fonti e formulando stime ipotetiche ma pur sempre plausibili (talvolta anche più plausibili di certe interpretazioni “realistiche”) che, esaminando le dinamiche storiche in azione anche in contesti differenti da quelli che si sono verificati, permettono di comprendere meglio le forze profonde alla base degli eventi. Svariati esempi della metodologia sono rinvenibili nel quaderno SISM del 2016, *Future Wars*, il cui oggetto era proprio l’analisi delle mille “fantasie di guerra” che si sono succedute nel corso dei secoli e che vengono attentamente valutate ancora oggi, per capire meglio cosa è successo esaminando quel che sarebbe potuto succedere, e che cosa avrebbe potuto farlo succedere e invece non l’ha fatto.

Esattamente quel che capita nell’ambito di un gioco di simulazione, che anzi si propone come strumento cardine di un’indagine controfattuale sfruttando la sua validità di modello capace di produrre dati credibili riguardo a percorsi decisionali alternativi da parte dei protagonisti degli eventi. Su questo punto, probabilmente a partire anche dall’esperienza delle simulazioni professionali e dall’applicazione delle loro risultanze alla pianificazione strategica successiva, molti autori e studiosi del gioco di simulazione hanno iniziato ad evidenziare i punti di contatto.<sup>17</sup> In sostanza, spostando il grosso delle nostre pedine da Ligny a Quatre Bras e compiendo un sufficiente numero di partite potremo avere un’idea di cosa sarebbe potuto succedere se Napoleone si fosse concentrato a sconfiggere prima gli Anglo-Olandesi e poi i Prussiani, e soprattutto perché non l’ha fatto (Grouchy o non Grouchy...); ancora, valutare se davvero una notte di tempo sereno avrebbe potuto salvare i Francesi ad Azincourt non bagnando le corde delle balestre dei mercenari genovesi al loro seguito, o se senza Scipione i Romani sarebbero sopravvissuti ai disastri iniziali della Seconda guerra punica.

---

17 Ad esempio, gli articoli metodologici di Trevor Bender pubblicati sulla rivista di settore *C3i*, in congiunzione a scenari specifici da provare su titoli del catalogo GMT, relativi alle conseguenze politiche e militari di un iniziale fallimento del D-Day (*Disaster at D-Day* nel *C3i* n. 31, 2017, per *Normandy '44*) o di uno svolgimento diverso della battaglia di Kursk (*Disaster on the Dnieper* nel *C3i* n. 32, 2018, per *Ukraine '43*).

Da questo punto di vista, intuivamo un possibile grande vantaggio della simulazione cosiddetta “analogica”, ossia cartacea, rispetto alla sua controparte digitale, che pure in passato ha minacciato di prendere il sopravvento nel mondo della simulazione.

Anche se quest’ultima è in grado di elaborare un quantitativo di dati infinitamente superiore rispetto ad un normale gioco da tavolo, presentandoli peraltro in maniera molto più agevole e senza costringerci a leggere un manuale intero prima di poter prendere una qualsiasi decisione, tutti i suoi processi computazionali profondi rimangono oscuri al giocatore. Soprattutto, questi potrà selezionare solo un quantitativo limitato e prestabilito di variabili allo scenario, rimanendo costretto ad accettare l’impianto generale della simulazione così come è stato definito dai suoi autori.

Al contrario, in un gioco cartaceo, ogni singolo componente della simulazione non solo opera in maniera del tutto trasparente ai partecipanti che ne sono il vero e proprio “motore”, ma può essere oggetto di analisi critica e anche modificato in qualsiasi momento, anche al di là delle intenzioni dell’autore originario. Se non condividiamo la gestione del morale delle truppe possiamo ignorare quel punto del regolamento, se un certo modificatore in difesa relativo ai *tercios* imperiali non ci convince possiamo adottarne un altro, se secondo noi un qualche evento nell’Inghilterra cromwelliana non poteva avvenire prima di un certo anno ci basta spostare la carta relativa in un altro mazzo.

Sia che si tratti di modifiche, aggiunte o eliminazioni di componenti del gioco, se il sistema è stato ben congegnato reggerà senza troppi problemi a queste variazioni (in gergo definite *house rules*) e anzi permetterà di sperimentare “sul campo” diverse tesi storiche in contraddizione tra loro. Tornando a un esempio già fatto, se vogliamo vedere come si sarebbe potuta svolgere la nostra battaglia in un punto diverso della mappa rispetto a quello indicato dall’autore... beh, basta spostare le pedine qualche esagono più in là e valutare in prima persona l’ipotesi.

Di nuovo, torna in tutta la sua evidenza quel senso di libertà che contraddistingue la natura profonda del gioco di simulazione. Una libertà però non svincolata, bensì razionalmente incanalata alla produzione di esiti interessanti dal punto di vista scientifico e diversi rispetto a quelli ottenibili tramite altri canali più convenzionali della ricerca.

Un tale potenziale ha certo attratto, nonostante la scarsa attenzione di alcuni che citavamo all’inizio, molti studi di pregio soprattutto, come era prevedibile per tradizione e approccio di partenza, nell’area culturale anglosassone.

Un caso davvero significativo è la pubblicazione *Zones of Control: Perspectives on Wargaming*, edita dalla MIT Press nel 2016.

Le “zone di controllo” sono una meccanica tipica del *wargame* classico, rappresentando l’influenza che una certa unità ha su tutti gli esagoni ad essa adiacenti rispetto alla propria posizione sulla mappa. La ricchezza del testo sta proprio nelle numerose “adiacenze” offerte da questa raccolta di saggi, scritti da importanti personaggi del mondo del gioco, della ricerca storica, della didattica e dell’analisi professionale dei dati. Ai nostri fini è da segnalare nello specifico la sezione VI dell’opera, dedicata proprio al confronto sul tema dei rapporti tra gioco di simulazione e attività di ricerca.

Nei contributi di Philip Sabin (da poco congedatosi dalla sua cattedra di professore di Studi Strategici al King’s College di Londra) e Robert M. Citino (ordinario della North Texas University, nonché docente a West Point e allo US Army War College) vengono indicati con grande dovizia di particolari e sincerità intellettuale sia le potenzialità che le criticità dell’uso della simulazione in ambito accademico.

In particolare, Citino offre una visione sistematica di quelli che sono i tre grandi contributi offerti dalla simulazione (non solo militare) ad un ricercatore.

Innanzitutto, un senso più diretto e “tattile” delle proporzioni degli eventi, con uno studio che parte dall’osservazione delle mappe fisiche e concettuali, una valutazione diretta delle prospettive offerte dalle diverse linee decisionali e una comprensione personale dei motivi che hanno spinto i protagonisti a fare certe scelte anziché altre: una cosa è criticare i Tedeschi perché non sono avanzati abbastanza velocemente o in certe direzioni nell’Ucraina del 1942, un’altra è trovarsi di colpo nei loro panni e ritrovarsi di fronte alle interminabili distese della regione con le linee di rifornimento sul punto di cedere e con la prospettiva di affrontare linee su linee difensive sovietiche.

In secondo luogo, la trattazione offerta tenderà a focalizzarsi sulle caratteristiche della dimensione specifica trattata senza indebite confusioni. Sarà il gioco stesso ad insegnarvi, e in maniera molto brutale, che cosa cambia quando passiamo dal comando di un battaglione a quello di una divisione, di un corpo d’armata, di un esercito... o di un’intera nazione. In più, aggiungiamo noi, la trattazione tipica di una simulazione se ben congegnata non solo restringe il campo di esame alle variabili specifiche dello scenario, ma è anche in grado di offrire una visione multidimensionale degli eventi, integrando aspetti militari con problemi di natura economica, politica e psicologica, comprese le cosiddette variabili “non cinetiche” (per riprendere il titolo di un contributo successivo,

firmato da Rex Brynen, ordinario di Scienze Politiche alla McGill University).

Infine, come terzo vantaggio, la simulazione risolve una delle più annose diatribe nella storia militare (ma in effetti riscontrabile sotto altra veste anche in altre discipline, dalla politica all'economia): il contrasto tra una concezione razionalistica delle forze coinvolte e dei loro comportamenti alla de Jomini con il caos imperante nella visione di von Clausewitz. Nel contesto del gioco di simulazione, infatti, la Frizione non opera in maniera totalmente aleatoria, checché ne dicano certi critici un po' superficiali di questi giochi ritenendoli "dominati dal dado", bensì una casualità come abbiamo visto attentamente ponderata da parte degli autori. In tal modo, il caso non è più un elemento disturbatore dell'analisi, ma ne viene invece incluso come aspetto caratterizzante, sottoposto anch'esso a valutazione e indicato come "dinamica delle dinamiche" storiche e del loro succedersi.

In direzione analoga si muove anche il contributo di Jeremy Antley (Università del Kansas), che svolge un *deep playing* di uno dei titoli più celebri del mondo del gioco di simulazione e che già abbiamo incontrato, *Twilight Struggle*. Il modello proposto da questo titolo si basa infatti su alcune convinzioni profondamente radicate negli analisti operanti durante la Guerra fredda: nello specifico, la validità di teorie come la teoria dei giochi, quella dell'effetto domino e quella del bilanciamento del terrore. Poco importa che studi successivi abbiano confutato tali strumenti di interpretazione della realtà, *Twilight Struggle* non solo ci permette di valutare l'esito delle decisioni che i protagonisti avrebbero potuto prendere, ma ci obbliga a usare i *loro* schemi mentali e non i nostri. Una lezione preziosa, che ci allontana dalla tentazione di applicare i paradigmi del nostro tempo presente all'analisi di situazioni passate, lontane da noi non solo cronologicamente ma anche idealmente. Ma, ammonisce con rara sagacia Antley, anche le stesse simulazioni non devono considerarsi al di sopra di una disamina critica e rimangono comunque figlie del tempo in cui sono state create: *wargames are synthesized reflections of the past situated in the present mindset of their creation*. La macchina del tempo di H. G. Wells, per restare in tema di "piccole guerre" e anche quando è "di carta" come sostiene Dunnigan, rimane sempre un prodotto della mente umana legato al momento storico in cui è venuto alla luce... e a sua volta utile per comprendere come in un certo periodo storico venivano interpretati gli eventi del passato o di quella stessa contemporaneità, e perfino di quelle specifiche visioni del futuro.<sup>18</sup>

18 Si torna così alle suggestioni del quaderno SISM *Future Wars*, come anche all'importanza dello studio della simulazione e della letteratura fantastica. Al riguardo, si vedano sempre i capitoli finali de *Le battaglie che cambiarono il mondo*, cit.

È dunque nel solco di questi studi e con queste premesse che si inserisce il lavoro compiuto durante la giornata *La Storia in Movimento*, presentato nelle pagine che seguono. Molte delle tematiche finora citate sono state infatti oggetto di analisi più approfondita da parte dei relatori, riemergendo regolarmente durante le frequenti interlocuzioni con il pubblico: quelle che troverete di qui a breve non ne sono del resto solo semplici trascrizioni, ma rappresentano rielaborazioni successive ad un evento che ha rispettato le peculiarità di interattività e coinvolgimento dei partecipanti tipiche del gioco di simulazione. Ciò ricordando che la registrazione audiovisiva integrale della giornata di studi, comprese le interlocuzioni con il pubblico e gli interventi dei due ospiti stranieri (Perry Cooke e Pascal Toupy), è disponibile sul sito Internet della SISM e sul canale *YouTube* della Federazione Italiana Wargame, che ringraziamo per l'ospitalità e il concreto impegno nell'offrire preziose opportunità di incontro e di gioco all'intera comunità italiana del *wargaming*.

La trattazione si apre con l'intervento del professor Virgilio Ilari, presidente della Società Italiana di Storia Militare che ha concesso il proprio prestigioso patronato all'intero evento. Nella sua profonda e articolata dissertazione, Ilari fornisce l'imprescindibile inquadramento storico delle radici del gioco di simulazione moderno, dalle prime forme del ben noto *Kriegsspiel* trasformato da supporto educativo per i nobili della corte prussiana a strumento di pianificazione strategica per gli stati maggiori, arrivando alle *staff rides* svolte dagli alti ufficiali condotte sul posto di possibili campagne militari future, per poi arrivare alle più avanzate simulazioni politico-militari moderne. Il tutto senza tralasciare il parallelo sviluppo delle simulazioni commerciali e di svago, dagli anni Cinquanta e Sessanta fino al giorno d'oggi.

Sergio Valzania, giornalista e autore di numerosi saggi storici, ci porta a visitare le stanze della Marina Imperiale giapponese, impegnata nelle sue lunghe ed elaborate simulazioni delle principali offensive nell'area del Pacifico. Ovviamente la grande protagonista è la battaglia delle Midway e quel fatidico tiro di dado non riconosciuto dall'ammiraglio Ugaki, direttore di una simulazione che forse avrebbe potuto se non cambiare l'esito dello scontro almeno evidenziare per tempo tutti i rischi di un'operazione tanto geniale quanto ambiziosa. Ma anche le manovre al largo di Guadalcanal e a Leyte sono state pianificate facendo un esteso utilizzo della simulazione... e forse qualcosa c'entra perfino l'azione meglio eseguita da parte del Sol Levante, ossia l'attacco iniziale alla base americana di Pearl Harbor (non vogliamo però rovinarvi la sorpresa che vi attende alla fine della relazione...).

Mauro Faina, dirigente scolastico e grande personaggio del mondo della simulazione in Italia grazie alla sua associazione *Casus Belli*, condivide le proprie esperienze nell'impiego del gioco storico come supporto alla didattica. Lo strumento viene esaminato in maniera molto approfondita, evidenziandone le problematiche e le peculiarità di utilizzo nel contesto "non facile" del nostro Paese. I risultati ottenuti dai progetti già posti in essere e dalle sperimentazioni attualmente in corso ripagano però degli sforzi compiuti, delineando un quadro decisamente promettente per il futuro.

È poi la volta di Andrea Angiolino, giornalista radiotelevisivo, divulgatore e autore di numerosi saggi sul gioco in tutte le sue forme. A parlare in questa occasione è tuttavia l'autore di giochi molto apprezzati all'estero (*Wings of Glory* e *Sails of Glory*), nonché *wargamer* di lungo corso, sottolineando tutte le difficoltà precedentemente citate che un *game designer* si trova ad affrontare per bilanciare resa storica adeguata e giocabilità complessiva del sistema. Seguire le riflessioni di Angiolino ci permette di comprendere per così dire dall'interno la vicinanza tra processo creativo di un gioco di simulazione e ricerca storica, con tutti gli ostacoli connessi. Alla fine, una possibile risposta può essere trovata non nel mero incremento del dettaglio ma in una più efficiente gestione dello stesso, mediante il principio della complessità nascosta.

Giuseppe Tamba, facente parte dello staff organizzativo del *Roma Wargame Gathering* e dell'associazione *Miles Gloriosus*, ci guida alla scoperta dell'altra faccia della simulazione storica, il gioco tridimensionale di tradizione prettamente britannica. Molta strada è stata fatta dai tempi dei cannoni a molla di H. G. Wells, ma rimangono lo spirito di fondo e la passione per la storia, che spingono gli estimatori di questa branca dell'*hobby* a investire così tanto tempo, spazio e anche denaro per la realizzazione di interi eserciti in miniatura, dipinti con la massima perizia artistica e uniformologica, nonché con una conoscenza profonda degli ordini di battaglia di guerre di ogni tempo... e di ogni mondo, storico o fantastico che sia. Tamba pone in particolare risalto quelle che sono le specificità del *wargame* tridimensionale, il suo senso dell'immersione e la maggiore consapevolezza delle caratteristiche del singolo scontro rappresentato: un'occasione davvero unica di comprendere una delle tante facce del gioco storico.

Un'altra esperienza diretta è quella raccontata da Gregory Alegi. Docente di Storia Americana all'Università LUISS, Alegi è soprattutto uno dei massimi studiosi italiani di storia dell'aeronautica e qui ricorda i suoi primi approcci alla simulazione tramite i giochi operativi guidati dal comandante Giovanni Saladi-

no, pioniere dell'impiego di questo strumento in Italia. Il racconto, interessante spaccato dell'utilizzo professionale della simulazione da parte delle nostre forze armate, si sposta poi nelle aule dell'Accademia Aeronautica, all'interno delle quali il nostro è promotore di un ambizioso progetto: una simulazione di gruppo del primo giorno di entrata in guerra nel 1940 da parte dell'allora Regia Aeronautica, con tanto di suddivisione in settori di azione e redazione dei rispettivi piani operativi. Le caratteristiche, i possibili sviluppi e i motivi della sua mancata realizzazione sono il nucleo pulsante del contributo di Alegi, come sempre stimolante nelle sue riflessioni ed esaustivo nella precisa documentazione.

Con Riccardo Rigillo, *wargamer* di lunga data nonché esperto di questioni geopolitiche internazionali e collaboratore di stimate riviste di analisi geopolitica, viene compiuto il necessario inquadramento teorico dei giochi oggetto di questo studio, anche rispetto ad altre tipologie ludiche. Cosa distingue un *war-game* o una simulazione economica da uno dei tanti *boardgames*, pur corredati da ambientazioni ispirate a eventi o situazioni storiche e con stimolanti spunti strategici? Con quali strumenti e in che modo la simulazione non si limita a "rievocare" singoli aspetti dalla realtà, ma intende ricostruirli con precisione mettendo i suoi partecipanti in posizioni analoghe ai protagonisti dei fatti? E che tipo di storia ci raccontano modelli che fin dal primo momento in effetti si discostano dal reale svolgimento dei fatti? Rigillo ci offre con il suo contributo un'ampia panoramica sulla questione, partendo dalle prime forme di simulazione per arrivare a descrivere la situazione attuale del mondo del gioco, in costante crescita di pubblico e fatturato, ma in cui talvolta le simulazioni faticano a trovare il proprio spazio e ad uscire dalla nicchia in cui ancora oggi rimangono costrette.

La nostra raccolta prosegue poi con Ugo Barlozzetti, studioso di chiara fama internazionale nonché creatore del Museo del Figurino Storico di Calenzano (Firenze) e membro dell'associazione "Amici del Museo Stibbert". Nelle sue pagine, ricche di interessanti suggestioni bibliografiche, lo storico condivide nel dettaglio la propria esperienza nella realizzazione di grandi diorami storici e nell'impiego della miniatura storica in supporto a esposizioni e mostre di carattere rievocativo. Con Barlozzetti la messa in opera della rappresentazione in scala di una battaglia diventa una vera e propria forma di archeologia sperimentale, una pratica affine alle forme più avanzate di *living history*. Una ricostruzione ben concepita, frutto di uno scrupoloso lavoro di ricerca, può divenire non solo un pur mirabile espediente scenografico per catturare l'attenzione del pubblico, ma anche un ausilio sia per la divulgazione dei contenuti storici che per la ricerca, oltre che in ultima analisi una nuova e preziosa forma di consape-

volezza delle vicende storiche. Il tutto prendendo le mosse dalla lunga carriera di “soldatinaro” rivendicata con giusto orgoglio dal nostro autore nel corso della conferenza, con diversi riferimenti alle prime e pionieristiche pubblicazioni del settore.

Infine, ci è parso corretto dal punto di vista concettuale concludere il lavoro con l'intervento di Massimiliano Italiano, attivissimo socio della Società Italiana di Storia Militare, che affronta di petto una questione a dir poco complessa: l'immagine del giocatore di simulazione, nello specifico dell'appassionato di *wargames* sia tridimensionali che da tavolo, presso l'opinione pubblica e i mezzi di comunicazione di massa. L'analisi compiuta nell'intervento è giustamente impietosa, portando alla luce quelle sacche di pregiudizio e di scarsa comprensione per colpa delle quali il gioco di simulazione da decenni gode di pessima fama, venendo spesso accostato a posizioni bellicistiche o addirittura estremistiche. Né mancano nelle parole di Italiano critiche ad un settore che tende ancora a chiudersi in sé stesso, con difficoltà e ritrosie ad aprirsi verso l'esterno che ne minano le grandi potenzialità civiche e culturali.

Con questa ultima esortazione sia agli appassionati che ai non cultori della materia alla condivisione e alla diffusione di un passatempo così affascinante e intellettualmente valido al tempo stesso, la ricerca trova il suo termine, ma solo temporaneamente. Nelle nostre intenzioni, infatti, “La Storia in Movimento” intende diventare un appuntamento ricorrente, con altre edizioni e soluzioni divulgative attualmente già allo studio. Ovviamente, l'obiettivo di dotare anche il nostro Paese di un'occasione fissa per analizzare il fenomeno della simulazione storica e i suoi possibili contributi sul piano scientifico e culturale, oltre che professionale, è a dir poco ambizioso: sarà necessario a questo fine il contributo di molte realtà che permettano di instaurare un proficuo dialogo tra il mondo accademico e il settore ludico. Siamo dunque grati a tutti coloro che nel corso degli anni hanno fornito il loro contributo al fine di giungere alla pubblicazione di questi atti: è stato un viaggio lungo, talvolta difficile ma sempre entusiasmante... proprio come una bella partita ad uno dei nostri amati *wargame*!

Siamo altrettanto certi che, come già accaduto in altre analoghe esperienze in contesti esteri e internazionali, i risultati sorprenderanno tutti coloro che vorranno proseguire in questo cammino, suggerendo nuove metodologie di ricerca e garantendo un ben più ampio respiro ad un passatempo, per usare le parole di Herbert G. Wells, adatto a “ragazzi di ogni età, dai dodici ai centocinquant'anni”.

## Saluto del presidente della SISM

di VIRGILIO ILARI

Nell'aprire i lavori di questo convegno, desidero far notare a tutti che la Società Italiana di Storia Militare non è una associazione riservata esclusivamente ai docenti universitari di storia militare, ma si è sempre posta come un *trait d'union* tra gli accademici e i cultori della materia, tra i quali si distinguono quanti nei vari settori di ricerca, dalla modellistica all'uniformologia al *wargame* si avvicinano alla storia militare e spesso poi finiscono per dare contributi che a volte sono persino qualitativamente migliori di certuni che provengono dal mondo accademico.

Nel quaderno che la SISM realizzò nel 2016, intitolato *Future Wars*<sup>1</sup>, dedicato alla storia delle “guerre future”, ovvero le guerre previste, ipotizzate quando non erano ancora avvenute, era ospitato anche un articolo di Andrea Molinari dedicato a Herbert G. Wells, intitolato *Little to Last, The Wellsian Wars*, nel quale si parla ovviamente del suo *Little Wars*<sup>2</sup>, “Piccole Guerre”, quelle da lui inventate o meglio “modificate” in maniera sostanziale rispetto al modello del *Kriegsspiel*. All'interno del saggio di Molinari è riportata la famosissima immagine di Wells che gioca con il suo *wargame* una delle sue “piccole guerre”, da non confondere con le *Small Wars* della regina Vittoria e con la guerra definitiva, la *Guerra dei Mondi*<sup>3</sup>, il libro grazie al quale è diventato famoso.

Cito il contributo di Molinari per ribadire che il rapporto tra storia militare e simulazione, o meglio giochi di simulazione è ovviamente molto stretto ed è in qualche modo mediato attraverso l'attenzione che entrambi questi settori dimostrano per il concetto di spazio e per la geografia. La storia militare professionale nasce sostanzialmente tre secoli fa come riflessione sistematica sulle operazioni militari che si sono svolte nei settori geografici oggetto di cartogra-

---

1 AUTORI VARI, ILARI, Virgilio (a cura di), *Future Wars, Storia della Distopia Militare*, Quaderno 2016 della Società Italiana di Storia Militare, Milano, Acies Edizioni, 2016.

2 WELLS, Herbert George Wells, *Little Wars: A Game for Boys from Twelve Years to One Hundred and Fifty and for that More Intelligent Sort of Girl Who Likes Games and Books*, London, Frank Palmer, 1913.

3 WELLS, Herbert George Wells, *The War of the Worlds*, London, William Heinemann, 1898.

fia militare, nasce quindi come appendice alla raccolta sistematica di carte geografiche, soprattutto topografiche, e anche alla raccolta sistematica di modelli di fortificazione, di tracciati di strade e di progetti di “macchine militari” che venivano raccolti nei depositi della guerra e della marina: i “Depots” della Guerra e della Marina sono stati gli antenati degli Uffici storici e gli ufficiali che si occupavano della storia militare, quella vera, non quella diciamo epica dei racconti, quella dell’*histoire - bataille*, erano gli ingegneri topografi: erano essenzialmente loro che facevano l’analisi di come si erano svolte le operazioni nei vari punti “obbligati” del territorio. A questo proposito rammento quanto già tutti sapete, ovvero che in genere le battaglie, le campagne tendono a riprodursi sempre negli stessi punti, finché rimangono le stesse condizioni generali geopolitiche ed economiche.

Di conseguenza, la raccolta dei precedenti storici ha dato origine alla parte più importante della storia militare che oggi in Italia purtroppo è completamente sparita, cioè la storia delle operazioni. Questo è un *gap* devastante, che penalizza la storia militare in Italia rispetto a quella degli altri paesi, e ne parleremo in maniera molto serrata e anche molto critica il 2 dicembre, nell’ambito della prossima assemblea della SISM, che si svolgerà presso l’Unitelma, l’Università Telematica della Sapienza. L’Unitelma ha come rettore il professor Antonello Biagini che è stato presidente, molti anni fa, della nostra SISM ed è stato anche uno dei massimi esponenti del collegamento tra gli Uffici storici delle Forze Armate e la ricerca universitaria. Interverranno diversi docenti alla tavola rotonda che sarà trasmessa dalla rete televisiva della Aracne, la casa editrice con la quale stiamo varando una nuova collana di storia militare, non questa dei quaderni, ma un’altra dedicata proprio alla storia militare, che mi piacerebbe definire “storia militare estrema”. In sostanza, si tratterà di una rivista dedicata in via preferenziale alla pubblicazione gratuita di tesi di dottorato di storia militare che oggi non possiamo assegnare formalmente perché non ci sono più le cattedre universitarie di un tempo. Purtroppo, a seguito di vari interventi legislativi e organizzativi l’Università, come la maggior parte dei presenti l’ha conosciuta, è completamente sparita in Italia, non nel mondo, rispetto al quale abbiamo uno iato crescente. In sostanza non abbiamo dottorato di ricerca, non abbiamo master veri di secondo livello, non abbiamo neanche una rivista di fascia A perché il tentativo della *Rivista di Studi Militari*<sup>4</sup> voluta dal professor Brizzi e dall’Università di Bologna con la Casa Editrice Patron si è purtroppo interrotto perché la

---

4 AUTORI VARI, *Rivista di Studi Militari* – Direttori Giovanni Brizzi - Gabriella Poma, 7 nn. annuali dal 2012 al 2018, Bologna, Patron Editore

qualifica di fascia A è stata negata alla rivista in quanto assurdamente considerata “non scientifica”, e questo solo perché occorre ricostituire uno “statuto epistemologico” di questa nostra disciplina.

Ciò è dovuto ad alcune contraddizioni che sarà necessario risolvere al più presto. In primo luogo, non è ancora stato definito nei suoi caratteri fondamentali l’insegnamento di storia militare. Chi vi parla ha insegnato storia delle istituzioni militari, ma nell’ambito del raggruppamento di storia delle istituzioni presso la facoltà di scienze politiche; il professor Del Negro ha insegnato storia militare, ma nell’ambito di storia moderna, il professor Rochat ha insegnato storia contemporanea *tout court*, il professor Luraghi, nostro fondatore, ha insegnato storia americana. Tutto questo ha impedito la definizione della nostra disciplina. C’è stata la possibilità di superare questo ostacolo nei primi anni ’90, ma ci siamo trovati di fronte a un rifiuto di carattere ideologico e pregiudiziale, per cui la storia militare unitaria non esiste: esiste la storia militare antica, quella medievale, quella moderna, quella contemporanea, e la stessa storia militare non ha nessun rapporto con le scienze strategiche e con la geopolitica, secondo il vigente ordinamento universitario. Pertanto, gli studenti che vogliono dedicarsi alla storia militare sono completamente abbandonati a se stessi e quando chiedono le tesi di laurea o le tesi di dottorato si trovano di fronte all’ostacolo che nessuno glielie accorda o quando questo accade si tratta di persone che non sono in grado di seguirli, perché non hanno la competenza in materia. Se alla fine arrivano alla soglia della pubblicazione vengono giudicati da *referees* inadeguati e anch’essi incompetenti, e si trovano la strada sbarrata.

La SISIM vuole dare il suo contributo per uscire da questa condizione. Abbiamo 443 soci e un bilancio in attivo, che ci consente di pubblicare ogni anno un quaderno di studi sempre più corposo, e vogliamo dar vita ad altre iniziative per cercare di rompere questa chiusura fortissima che esiste nel nostro paese e coinvolge anche le nostre forze armate. Proprio da questa parte arriva qualche interessante segnale di presa d’atto della tragica situazione attuale, grazie alle esperienze di quanti, nell’ambito delle forze armate, hanno avuto occasione di confrontarsi con l’estero. Per esempio, i nostri ufficiali non sono in grado di fare lo *Staff Ride*, cioè quelli che si chiamavano i “viaggi di stato maggiore” e non sono altro che la ricostruzione di eventi bellici sui luoghi in cui sono svolti, grazie ad una ricognizione diretta sul terreno. La fortuna di questo vecchio metodo formativo è collegata con lo straordinario sviluppo che le scienze geografiche e geodetiche stanno avendo, anche grazie al GPS e alle ricerche aerofotografiche, per la ricostruzione delle battaglie, comprese quelle del mondo antico.

Oggi abbiamo idee molto più precise che nel passato su come si sono svolte le battaglie e le campagne militari, perché si segue lo stesso principio della polizia scientifica dopo una sparatoria: la stessa posizione dei bossoli (prima delle armi da fuoco moderne, di altre tracce concrete dello scontro) può farci capire come si è svolta realmente la battaglia. È stato fatto, per esempio, per la famosa battaglia di Little Bighorn, accertando che si è svolta in modo completamente differente rispetto a quello che si era immaginato; ma oggi siamo in grado di ricostruire eventi anche di epoche antichissime, come per esempio le spedizioni egiziane all'interno del deserto africano di 5000 anni fa, in base agli odierni ritrovamenti. Si stanno esaminando tombe relative ai grandi scontri della Guerra dei trent'anni e si trovano dati storici di interesse estremo: uniformi, parti dell'equipaggiamento e oggetti di vario genere vengono ritrovati nelle fosse comuni e anche grazie a questi reperti possiamo gettare nuova luce su antichi eventi. Questa tecnica è di grande importanza non solo per la storia militare, per la ricostruzione degli eventi passati, ma anche per la progettazione di future strategie.

Mentre all'estero si lavora con queste innovazioni, in Italia dobbiamo fare i conti con una storiografia che è al più storiografia sociale della guerra o della condizione militare; abbiamo al massimo una storiografia politica che in realtà è la vecchia storia diplomatica, sostanzialmente, cioè, l'idea che le Cancellerie decidono tutto. C'è poi una grande dispersione di energie sui soggetti di studio: 37 volumi su Caporetto sono usciti nel 2017, dando l'idea della ridondanza e dello spreco di risorse per descrivere sostanzialmente episodi individuali. Potremmo chiamarla "storiografia militare soft" per contrapporla a quella "hard" che si occupa delle operazioni, delle tecniche e dei materiali, e che ovviamente prediligiamo. Vengono alla mente i brani di *Guerra e Pace*<sup>5</sup> che mettono a confronto il punto di vista dei singoli combattenti – principale fra tutti il principe Andrej, ferito ad Austerlitz e colpito mortalmente a Borodino – e quanti commentano dall'esterno l'esito degli scontri, considerando l'esito della battaglia più importante delle perdite sul campo. Ecco, lo storico militare "hard" si interessa soprattutto del primo punto di vista, ossia dei fatti, di come si sono svolti e delle loro conseguenze sulle persone e sui territori e non è interessato più di tanto alla retorica o alla celebrazione di una battaglia o di una guerra.

Un altro punto in comune con i *wargamers*, per i quali è fondamentale la conoscenza - e la ricostruzione - del terreno, delle forze in campo, delle capacità tecniche, fisiche, morali di ogni singola unità, che debbono trovare un preciso corrispettivo nelle regole e nelle modalità del gioco di simulazione, per evitare

---

5 TOLSTOJ, Lev, *Vojnà i mir*, prima ediz. Mosca, rivista *Russkij Vestnik*, 1865-1869.



*A game at chess.* Napoleon Bonaparte premier consul; “Check to your King, remember it is not te first time, and I think all my few Manoeuvres will completely convince you that I am better acquainted with the Game I am playing than you are aware of”.

From the magazine *London and Paris*, 1797. (Bodleian Libraries).

il rischio che la simulazione stessa non abbia fondamento storico.

Nessuna retorica, dunque, ma solo il corretto esame dei fatti e delle forze coinvolte nell’episodio, nella campagna militare, nella guerra o nell’evento politico che si intende ricostruire. E tutto questo non perché noi storici militari e noi *wargamers* si sia per forza dei bellicisti, ma piuttosto perché, come dice il caro amico fiorentino Ugo Barlozzetti che parlerà dopo di me, siamo a favore della pace, perché se si conoscono le guerre in tutti i loro aspetti, anche i più brutali, forse si contribuisce a prevenirle, e qui concludo ricordando un motto che Erasmo da Rotterdam commenta nei suoi *Adagia*<sup>6</sup>: *dulce bellum inexpertis*, cioè la guerra è dolce per coloro che non l’hanno sperimentata.

6 ERASMO DA ROTTERDAM, *Adagiorum chiliades*, Basilea, Johan Froben, 1536.



*The Map Room in the Churchill Museum and Cabinet War Rooms.  
Imperial War Museum. Photo Kaihsu Tai 2006. CC SA 3.0.*

---

## Le simulazioni belliche giapponesi nel corso della Seconda guerra mondiale

di SERGIO VALZANIA

**C**onservo in questa versione cartacea il titolo indicato per la relazione al convegno come memoria del percorso fatto, delle anticipazioni fornite agli organizzatori, non certo per il risultato conseguito in termini di ricerca. Mi ero prefisso infatti il compito di sollevare almeno un lembo della coltre che ricopre l'esperienza vissuta dagli stati maggiori giapponesi nella preparazione delle operazioni della Seconda guerra mondiale in ambito di Kriegsspiel, disciplina che giunse a Tokio alla fine dell'Ottocento insieme agli esperti militari europei, inglesi e tedeschi in particolare, e rispetto alla cui diffusione abbiamo numerosi segnali, accompagnati da una convergenza di attestazioni, tutte indirizzate però verso una sorta di spazio vuoto, all'interno del quale non disponiamo di alcuna traccia documentale solida.

In altri termini è conoscenza condivisa che in Giappone la pratica del Kriegsspiel era solidamente presente, ma ci mancano fonti autorevoli ed esaustive alle quali riferirci per avere una conoscenza più chiara e approfondita di quanto avveniva.

Le tre occasioni nelle quali i testi di cui disponiamo riportano coerentemente uno studio dei piani di battaglia intrapreso dagli alti comandi nipponici attraverso la simulazione dei combattimenti in termini di Kriegsspiel sono la battaglia di Midway, la campagna di Guadalcanal e la battaglia del Golfo di Leyte. A esse va aggiunto l'attacco a Pearl Harbour, situazione diversa per ragioni che vedremo più avanti. Questi casi sono tutti collegati all'attività della Marina imperiale, e ciò lascia immaginare che nell'ambito di questa forza armata fosse più sviluppata che in quello dell'esercito l'esperienza dell'analisi preventiva sul campo di gioco dei progetti operativi. È opportuno ricordare che l'organizzazione militare con la quale il Giappone entrò nella Seconda guerra mondiale prevedeva l'esistenza di due sole forze armate, esercito e marina, con un comando congiunto dai limitati poteri di coordinamento, tanto esigui e inefficaci da spingere gli stati maggiori delle due componenti ad attrezzarsi con strutture proprie. La marina disponeva di truppe da impiegare nelle campagne terrestri che l'esercito si di-

mostrava restio a supportare, mentre l'esercito poteva contare su di una vera e propria flotta di trasporti e navi da guerra, comprensiva di portaerei leggere, con la quale sostenere e rifornire operazioni al di là del mare, in particolare sul fronte cinese, nelle quali la marina non si impegnava con la convinzione ritenuta adeguata. L'aviazione, a differenza di quelle europee ma non di quella statunitense, era ancora considerata una componente delle altre due forze armate.

La debolezza dell'integrazione interforze a livello strategico, e persino a quello politico, provocò gravi inconvenienti allo sforzo bellico del Sol Levante, dato che la stessa individuazione del nemico principale contro il quale stava combattendo non era condivisa. L'esercito lo individuava nell'Unione Sovietica, erede dell'impero russo al quale aveva conteso, fino ad allora con successo, Corea e Manciuria, mentre la marina riteneva che l'avversario più pericoloso fosse costituito dagli Stati Uniti, che fronteggiava nel Pacifico. Il confronto fra le due forze per l'accesso alle limitate risorse produttive dell'industria nipponica ebbe numerose e continue ricadute sull'efficienza dell'apparato militare del paese, a volte molto dannose, come la sospensione nei primi mesi di guerra della produzione degli aerosiluranti da imbarcare sulle portaerei.

Il più noto e ricordato episodio di Kriegsspiel giapponese è relativo alla battaglia di Midway, che prima di essere combattuta venne giocata in una lunga sessione di studio sotto la direzione dell'ammiraglio Ugaki Matome, capo di stato maggiore di Yamamoto Isoroku, mitico comandante della flotta giapponese nei primi anni della guerra. In tale occasione, secondo quanto ricordato da Fuchida Mitsuo e Okumiya Matasake nel loro libro di memorie sulla Seconda guerra mondiale - tradotto in inglese nel 1955 con il titolo *Midway: the Battle That Doomed Japan*. (Annapolis: US Naval Institute) - e ripreso negli anni Sessanta da Francis J. McHugh in *U.S. Navy Fundamentals of War Gaming*, più volte aggiornato e ripubblicato "Nel corso della simulazione la formazione comandata da Nagumo fu attaccata da aerei decollati da basi terrestri mentre i suoi aerei erano impegnati nell'attacco a Midway. Seguendo le regole di gioco, un arbitro stabilì che le portaerei avevano subito nove colpi e che due di esse, l'*Akagi* e la *Kaga*, erano affondate. Il contrammiraglio Ugaki, direttore della simulazione, ridusse arbitrariamente il numero dei centri a tre e quello delle navi perdute a una sola, consentendo a quella affondata di partecipare alla fase successiva della simulazione comprendente l'invasione della Nuova Caledonia e delle isole Fiji".

A modo suo Ugaki era nel giusto. L'efficacia sulle portaerei degli attacchi aerei provenienti da basi terrestri si dimostrò molto bassa nel corso di tutta la

guerra; che addirittura due unità venissero affondate in una tale circostanza andava giudicato improbabile. Le simulazioni vengono però effettuate per individuare i punti deboli dei piani di battaglia, non per stabilire chi vince la partita, in un contesto di studio più che di competizione, e con sicurezza nella battaglia di Midway le navi di Nagumo furono schierate in una posizione molto esposta, troppo avanzate rispetto alle corazzate e lontane dalle poche unità che pure disponevano di rudimentali radar, preziosi per l'individuazione anticipata delle formazioni aeree nemiche in avvicinamento. Lo sbaglio del direttore di gioco non consistette nel rimettere in gioco una portaerei quanto nel non rilevare, e riferire nelle sedi opportune, l'errore tattico che la simulazione segnalava con evidenza.

I diari di guerra dell'ammiraglio Ugaki sono stati tradotti e pubblicati in inglese dalla University of Pittsburg Press nel 1991, con il titolo di *Fading Victory, The Diary of Admiral Matome Ugaki*, La Vittoria che Sfugge, Il Diario dell'Ammiraglio Matome Ugaki, a cura di Donald M. Goldstein e Katherine V. Dillon e annotate da Gordon W. Prange. Il lavoro di edizione risulta di particolare importanza dato che alla notizia della resa del Giappone, Ugaki radunò un piccolo gruppo di aviatori, che come lui non accettavano la sconfitta in guerra, e insieme a loro si alzò in volo per sferrare un ultimo attacco contro le forze nemiche. Poiché, come in pratica tutti gli ammiragli giapponesi, non era capace di pilotare un aereo, per dirigersi contro il nemico Ugaki si accomodò nel sedile posteriore di un apparecchio a due posti. Abbiamo le fotografie dei saluti prima della partenza per questa missione suicida e del decollo degli aerei. Del destino dell'ammiraglio non sappiamo altro. Si immagina che lui e i suoi compagni siano stati abbattuti dagli americani i quali, consapevoli della forte possibilità che venissero organizzati gesti del genere da parte di combattenti irriducibili, sparavano contro qualunque apparecchio giapponese vedessero in volo.

Il valore del diario di Ugaki come fonte è molto elevato. L'ammiraglio cominciò a scrivere l'8 dicembre 1941, giorno dell'inizio della guerra per il Giappone, diverso da quello americano per ragioni di fuso orario, premettendo al testo una lunga introduzione nella quale presenta la situazione politica e militare dal punto di vista nipponico, e terminò la stesura poco prima di partire per la sua ultima missione. L'ultimo paragrafo del testo, relativo al 15 agosto 1945, si apre con la frase "Adesso sono le 16.00 e gli ufficiali del mio staff mi aspettano per il brindisi di addio, quindi il mio diario ha termine."

Fra i problemi e le gravi disavventure vissuti da Ugaki nel corso della guerra ci fu l'abbattimento da parte della caccia americana nel corso dell'operazione



*Ugaki addressing kamikaze pilots at Oita, 15 August 1945. (Courtesy of Masataka Chihaya)*



*Ugaki stripping his rank from his uniform before his last flight. (Courtesy of Masataka Chihaya)*



*Ugaki says good-bye to his staff at Oita before his final flight. Note sword in his left hand, given to him by Admiral Yamamoto. (Courtesy of Masataka Chihaya)*

*I saluti dell'ammiraglio Ugaki Matome, tratte da Fading Victory.  
(Foto tratta dal web – libera da diritti)*

che portò all'uccisione di Yamamoto, il 18 aprile 1943, occasione nella quale l'ammiraglio rimase ferito. A causa di questo e altri incidenti alcune parti del diario sono andate perdute, altre non sono state composte, ma esso contiene riflessioni e informazioni originali di uno dei più alti ufficiali della Marina imperiale, redatte dall'autore a caldo, al termine quando non durante le azioni maggiori, spesso in mare, dispiacendosi di non poter usare il pennello per scrivere e di dover ricorrere alla penna e all'inchiostro a causa della situazione disagiata. La morte immediatamente successiva al termine delle ostilità impedì a Ugaki di apportare aggiunte al testo, soppressioni o correzioni in fase di edizione, così che il diario ci è giunto nella forma originale, corredato della raccomandazione di non consegnarlo per nessuna ragione ai vincitori.

Purtroppo nel diario di Ugaki, pure completo per il periodo di riferimento, dell'episodio del Kriegsspiel giocato in preparazione della battaglia di Midway non troviamo che una vaga notizia, la breve annotazione che rappresenta l'unico riferimento a quanto accadde il primo maggio 1942, essa recita "Sereni. Una postazione per simulare la seconda parte delle operazioni è stata organizzata sulla Yamato, attiva per quattro giorni a partire da oggi. Ho partecipato al gioco tutto il giorno con l'incarico di supervisore, primo giudice e in un'occasione capo delle forze blu. Il tempo è stato buono e la temperatura mite."

Nella nota relativa a questa pagina del diario di Ugaki, Gordon W. Prange rimanda al suo *Miracle at Midway* che a sua volta rinvia al già ricordato *Midway: the Battle That Doomed Japan* di Fuchida Mitsuo e Okumiya Matasake, ossia a quella che sembra essere l'unica fonte conosciuta dagli occidentali relativa a questa serie di simulazioni protrattasi per quattro giorni. Non va trascurata comunque la sua importanza: Fuchida Mitsuo fu infatti il comandante tattico dell'attacco giapponese a Pearl Harbour, e rappresenta una delle più prestigiose figure di ufficiale dell'aviazione della Marina imperiale sopravvissute alla guerra, insieme a Genda Minoru, che preparò i piani per quell'operazione e per molte delle successive.

Fuchida subì un'appendicectomia pochi giorni prima della battaglia di Midway, alla quale partecipò comunque a bordo della Akagi, anche se impossibilitato a volare. Quando la portaerei sulla quale si trovava prese fuoco a seguito dell'attacco americano, venne trasferito sull'incrociatore Nagara, insieme all'ammiraglio Nagumo e al suo stato maggiore. Nei suoi scritti è molto critico nei confronti delle scelte compiute dal comando giapponese in vista della battaglia, il cui esito negativo va attribuito secondo lui all'arroganza, alla sicurezza della vittoria con la quale fu impegnato il combattimento, inoltre "non riesce a liberarsi dal sospetto che Yamamoto fosse solo un modesto ammiraglio", come

sostiene in *For That One Day*, scritto negli anni Cinquanta e più volte riedito.

La campagna che alcuni individuano come la svolta nella guerra del Pacifico, Guadalcanal, fu un evento bellico studiato dal comando giapponese con un impiego massiccio della simulazione, sul modello Kriegsspiel, forse addirittura maggiore di quanto riservato alla battaglia di Midway.

Guadalcanal è la maggiore delle isole Salomone, allo scoppio della Seconda guerra mondiale il suo statuto era quello di protettorato britannico. Fu occupata nel maggio del 1942 dai giapponesi, che il mese successivo vi iniziarono i lavori per la costruzione di un aeroporto. Il 7 agosto, truppe americane sbarcarono sull'isola, si impadronirono della struttura in costruzione e la ultimarono in pochi giorni, trasferendovi una significativa forza aerea prima che venisse organizzata una reazione efficace. Da quel momento e fino al 9 febbraio 1943 i giapponesi tentarono, senza successo, di riprendere possesso dell'intera Guadalcanal, sulla quale avevano mantenuto il controllo della zona sud.

Per sei mesi l'isola fu al centro delle operazioni del Pacifico e quanto accade attorno ad essa produsse due delle più efficaci espressioni gergali del conflitto: *Tokio Express* e *Iron Bottom*. La prima è riferita alle quasi quotidiane operazioni navali di bombardamento delle posizioni dei marines condotte dalla flotta imperiale e la seconda al numero di relitti di navi affondate, sia giapponesi che americane, che giacciono sul fondo del braccio di mare che divide Guadalcanal dalle isolette di Savo e Florida, divenuto in questo modo il "fondale d'acciaio". Due dei cinque incontri fra portaerei che caratterizzarono la guerra del Pacifico, e cioè le battaglie delle Salomone e di Santa Cruz, furono dovute a tentativi dei giapponesi, in entrambi i casi falliti, di rinforzare e rifornire le truppe presenti sull'isola in vista della sua riconquista completa.

Nelle ricostruzioni di questi avvenimenti scritte da storici statunitensi vengono fatte numerose allusioni alle simulazioni effettuate dagli stati maggiori giapponesi per mettere alla prova i piani studiati al fine di riprendere il controllo di Guadalcanal, sempre frustrati da insuccessi a causa della enorme valenza bellica del capo d'aviazione di Henderson, che garantiva agli americani il controllo dell'aria in tutta la zona. Proprio l'impossibilità di conseguire risultati convincenti in fase di gioco avrebbe convinto il comando supremo di Tokio a rinunciare all'operazione e a ritirare anche le ultime truppe presenti sull'isola, al termine di una campagna durissima, costata la vita alla maggior parte dei 36.000 uomini impegnati dai giapponesi negli scontri terrestri.

Anche nel giocare la battaglia del Golfo di Leyte, combattuta tra il 23 e il 26 ottobre 1944, lo stato maggiore della Marina imperiale si dimostrò brillan-

te. Il piano predisposto e messo alla prova sul tabellone da gioco funzionò fin quasi nei minimi dettagli. L'obiettivo giapponese consisteva nel consentire a una aliquota delle proprie navi da battaglia di raggiungere i mezzi americani di sostegno alle operazioni di sbarco in corso nella baia di Leyte e nell'imporre loro perdite così pesanti da indurre gli Stati Uniti a una riconsiderazione della richiesta di resa incondizionata come condizione per porre fine alle ostilità.

Per ottenere questo risultato la Marina imperiale era disposta a sacrificare per intero la propria forza di combattimento, sulla base del presupposto che la perdita delle Filippine avrebbe separato le fonti di rifornimento di carburante delle quali disponevano i giapponesi dalle industrie che provvedevano all'approvvigionamento di munizioni, così da rendere impossibile un ulteriore impiego bellico della flotta. In particolare era stato previsto l'avvicinamento da nord est della squadra di portaerei, quasi del tutto priva di aerei, dell'ammiraglio Ozawa Jisaburō per indurre l'ammiraglio americano Halsey ad abbandonare la protezione delle forze da sbarco con le sue portaerei d'attacco, affidandola alle molto meno pericolose jeep carrier della scorta ravvicinata.

Tutto si realizzò come nelle previsioni. La flotta giapponese subì perdite enormi, fra le quali spicca quella di tre corazzate fra le quali la *Musashi*, la più grande corazzata del mondo, gemella della *Yamato*, ma Halsey abboccò all'amo che era stato preparato per lui e si diresse contro la squadra di Ozawa con le portaerei che comandava e anche con la formazione di moderne corazzate che ne garantiva la protezione da attacchi ravvicinati condotti da unità di superficie.

Lo stesso il piano non riuscì. Quando giunse il momento della verità, l'ammiraglio Kurita Takeo, comandante della formazione giapponese guidata dalla *Yamato* che era riuscita a superare l'anello delle forze americane che proteggevano il complesso da sbarco non volle insistere nell'azione fino alle sue ultime conseguenze, ossia l'annientamento totale della Marina imperiale e la contemporanea distruzione di una aliquota significativa dei mezzi statunitensi impegnati nelle operazioni in corso nel Golfo di Leyte. La portaerei di scorta *Gambier Bay* fu l'unica vittima del tiro degli incrociatori giapponesi, che si ritirarono con un nulla di fatto di fronte alla resistenza offerta da cacciatorpediniere e aerei equipaggiati per gli attacchi a terra, senza che le navi maggiori di Kurita fossero nemmeno state impegnate. Può darsi che l'ammiraglio abbia avuto ragione, cambiare il corso della guerra era impossibile, la disparità di forze tale che anche se l'esito della battaglia si fosse rivelato uguale fin nei dettagli a quello delle simulazioni giocate nella rada di Tokio il corso degli eventi non sarebbe mutato e insistere nel combattimento avrebbe solo aumentato il numero dei caduti.

Diversa, e a suo modo più interessante, è la tradizione relativa all'attacco

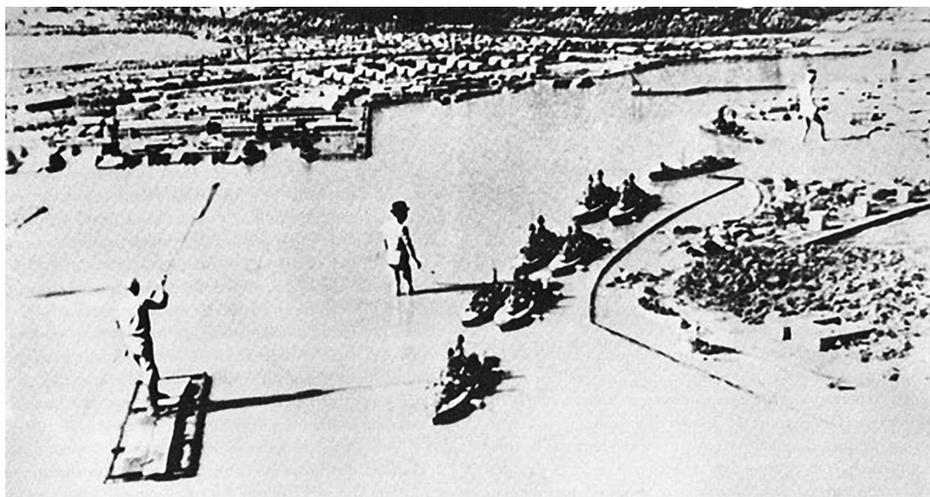
condotto contro la base navale statunitense di Pearl Harbour il 7 dicembre 1941. Essa è infatti condizionata da un reperto fotografico, riportato in patria alla fine della guerra dal contrammiraglio John Shafroth, che aveva fatto parte delle truppe di occupazione alleate del Giappone. Il documento sembra di una chiarezza lampante: in esso si vedono due giapponesi che si aggirano in un laghetto, uno è a bordo di una sorta di zattera, l'altro ha i pantaloni rimboccati per non bagnarsi, l'acqua è poco profonda e supera di poco le sue caviglie. Attorno a loro si scorgono la ricostruzione in miniatura degli impianti della base della flotta statunitense a Pearl Harbour e la fila dei modelli delle corazzate all'ancora, lunghi circa un metro e mezzo ciascuno, nelle posizioni occupate dalle navi americane al momento dell'attacco. La miglior prova che si potesse desiderare della cura meticolosa con la quale l'operazione era stata studiata e preparata nei dettagli, fino a fornire ai piloti che si accingevano a effettuarla una sorta di visione tridimensionale anticipata di quello che avrebbero trovato dopo aver raggiunto l'isola di Ohau, dove è situata la baia che ospitava la flotta americana del Pacifico.

La foto è riprodotta tra l'altro nella *Storia della Marina*, pubblicata nel 1978 da Fabbri Editori in collaborazione con lo Stato Maggiore della Marina. La didascalia esplicativa recita "Modello della base navale di Pearl Harbour costruito dai giapponesi per studiare i particolari dell'attacco. Si notano i dettagli perfetti delle navi e delle installazioni."

Nella ricerca di tracce delle simulazioni predisposte in vista di operazioni navali giapponesi, la foto rappresenta con sicurezza un elemento di grande pregio, un risultato persino eccessivo, tanto di richiedere integrazioni e conferme, per fornire risposte alle molte domande che l'immagine suscita, riguardo alla realizzazione, alla collocazione e all'impiego effettivo di un impianto davvero ambizioso. Uno sforzo così impegnativo e minuzioso finalizzato a fornire un colpo d'occhio a dei piloti già ben addestrati sembra fuori misura, anche nel contesto di una cultura attenta ai dettagli come quella giapponese.

Il mondo dei documenti mediatici è insidioso. La fonte fotografica non sembra aver bisogno di essere accompagnata da referenze, che peraltro sarebbero molto difficili da trovare, non è in quella direzione che si possono ottenere chiarimenti o precisazioni. Il più delle volte l'unica strada percorribile per avere conferme o individuare nuove piste da percorrere in relazione al materiale di cui si dispone è quella del web, con i limiti e le difficoltà che questo comporta.

Ho fatto una piccola ricerca al computer e sono stato fortunato. Ho individuato più volte la foto in questione, accompagnata da diverse didascalie, e infine una serie fotografica molto interessante che la comprendeva. Le foto successive mostravano navi americane colpite durante l'attacco, e già questo mi ha lasciato



*La foto portata in America dal Giappone dal contrammiraglio John Shafroth.  
(Foto tratta dal web – libera da diritti)*

perplesso, dato che non ci sarebbe ragione per tenere insieme le immagini della simulazione e quelle della battaglia, scattate di necessità da persone diverse in differenti occasioni. La spiegazione non era lontana e si trovava in un'altra foto ancora, inserita nella medesima sequenza, che ritrae un cineoperatore al lavoro in mezzo al grande plastico della baia di Pearl Harbour al momento dell'attacco giapponese.

Siamo arrivati quasi alla fine della storia. La foto riportata in patria dal contrammiraglio John Shafroth non mostra uno strumento utilizzato per l'addestramento dei piloti, ma la scenografia degli effetti speciali di un film di propaganda, realizzato nel 1942 per conto dello stato maggiore giapponese allo scopo di magnificare davanti al pubblico nazionale le grandi vittorie ottenute dalla Marina imperiale. Il titolo originale dell'opera era *Hawaii Mare oki kaisen*, tradotto in inglese come *The War at Sea from Hawaii to Malaya*, La guerra sul mare dalle Hawaii alla Malesia, diretto da Yamamoto Kajiro, omonimo ma non parente dell'ammiraglio comandante la flotta giapponese. La Malesia che compare nel titolo si riferisce all'affondamento nelle sue acque delle corazzate inglesi *Prince of Wales* e *Repulse* da parte di aerei della marina giapponese, avvenuto il 10 dicembre 1941, appena tre giorni dopo l'attacco a Pearl Harbour. L'evento costituì un grande successo e dimostrò in maniera definitiva la superiorità dell'arma aerea nei confronti delle corazzate nella guerra navale, dato che le unità inglesi andarono perdute nonostante si trovassero in alto mare, e non all'ancora, come

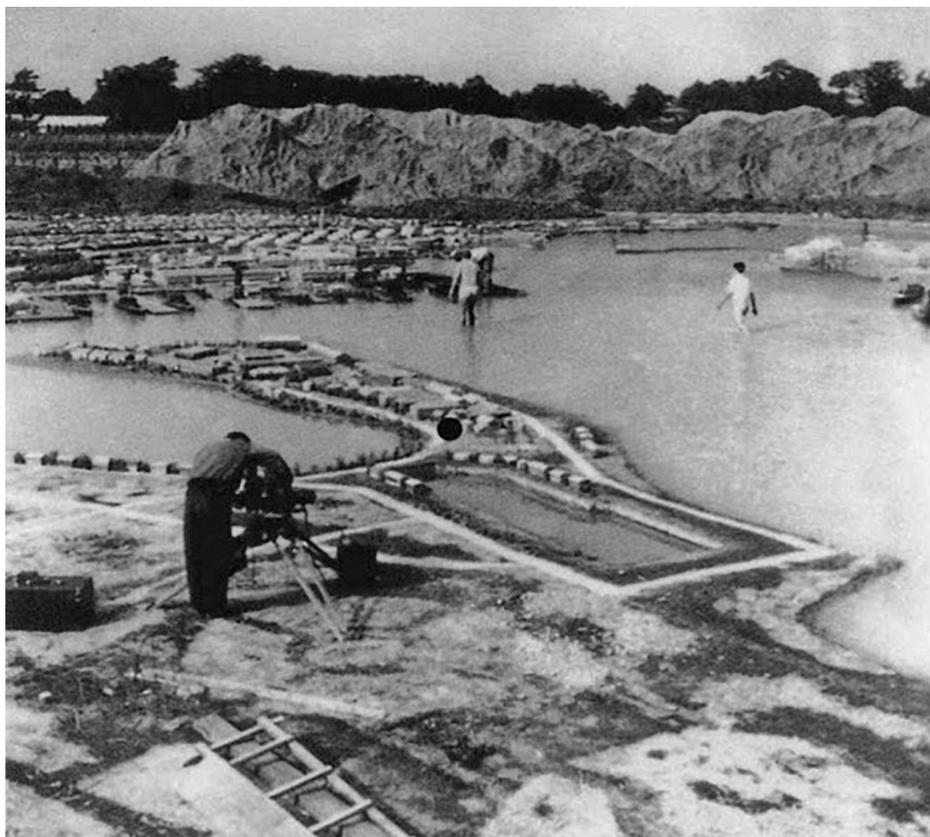


*Foto di scena del film Hawaii Mare oki kaisen. (Foto tratta dal web – libera da diritti)*

quelle americane sorprese a Pearl Harbour, e disponessero quindi della facoltà di manovrare liberamente per tentare di sfuggire all'attacco degli aerei nemici. Una lezione che molti sottovalutarono nonostante la sua evidenza.

Alla fine della guerra *Hawaii Mare oki kaisen*, realizzato con un budget per l'epoca imponente, venne acquisito come preda di guerra dagli americani, che pensarono le immagini del bombardamento fossero state girate in occasione dell'attacco e costituissero quindi un documento prezioso. In particolare il generale Douglas MacArthur, a capo del Supreme Commander for the Allied Powers (SCAP), le forze alleate d'occupazione del Giappone, decise di fornire questo materiale a Frank Capra perché lo utilizzasse nella realizzazione di documentari celebrativi della vittoria. Questo a grande merito del responsabile degli effetti speciali del film, Tsuburaya Eiji. L'equivoco contribuì a dar credito alla convinzione che l'immagine del plastico fosse relativa a un impianto destinato all'addestramento dei piloti in vista all'attacco contro Pearl Harbour. Se il film si basava su riprese dal vivo non occorre domandarsi dove, come e quando fossero stati realizzate le scene che in esso compaiono.

Dopo la guerra Tsuburaya continuò a lavorare agli effetti speciali cinematografici, specializzandosi in scene di distruzione. Questo lo condusse a realizza-



*Foto di scena delle riprese di Hawaii Mare oki kaisen.  
(Foto tratta dal web – libera da diritti)*

re il suo capolavoro, il personaggio di Godzilla, un lucertolone dall'aspetto di sauro che sorge dal mare, quasi invulnerabile, alto venti metri, e si aggira per le città seminando la distruzione. L'origine del mostro si immagina dovuta agli esperimenti nucleari, con evidente memoria dei disastri causati dai bombardamenti americani sul Giappone, culminati il 6 e il 9 agosto 1945 con il lancio delle bombe atomiche su Hiroshima e Nagasaki.

Ultimo piccolo tassello di questa storia è la vicenda di Roland Emmerich, regista della più recente versione cinematografica della battaglia di Midway, uscita nelle sale in Italia alla fine del 2019. Nel 1998 Emmerich aveva girato un remake di Godzilla.

Vorrei concludere col dire che la storia della foto di John Shafroth, del plastico di Tsubaraya e del film *Hawaii Mare oki kaiser*, con tutti i malintesi e le



*Tsuburaya Eiji discute con Godzilla sull'impostazione di una scena.  
(Foto tratta dal web – libera da diritti)*

false interpretazioni che ne sono derivate è conosciuta. Ne ho trovato tracce in alcuni siti e in qualche chat. Ugualmente circolano molte copie della foto con didascalie che la indicano erroneamente come una sorta di palestra per i piloti giapponesi. Le fake news sono connaturate al sistema dell'informazione, del quale la ricerca storica rimane una componente: tutto quello che possiamo fare è convivere con consapevolezza attenta. Sorridendo quando incontriamo una vicenda divertente, come mi sembra sia questa.

*Sergio Valzania, Firenze 1951. Giornalista e saggista. Ha diretto dal 1999 al 2009 i Programmi radiofonici della Rai. Fra i suoi libri di storia navale, Jutland. 31 maggio 1916: la più grande battaglia navale della storia, Collezione Le Scie, Mondadori, Milano, 2004; U-Boot. Storie di uomini e sommergibili nella seconda guerra mondiale, Collezione Le Scie, Mondadori, Milano, 2011; Guerra sotto il mare. Il fronte subacqueo nella guerra fredda. 1945-1991, Collezione Le Scie, Mondadori, Milano, 2016; S. Valzania-Franco Cardini, Dunkerque. 26 maggio-4 giugno 1940: storia dell'Operazione Dynamo, Collezione Le Scie, Milano, Mondadori, 2017. In uscita La Guerra del Pacifico: Storie di uomini e portaerei nella Seconda Guerra Mondiale 1941-1945, Collezione Le Scie, Mondadori. Attualmente scrive sull'Osservatore Romano e Il Dubbio, collabora a Radio inBlu.*

---

## Storia, Wargame e Didattica

di MAURO FAINA

La Storia è una delle materie più importanti per la formazione dell'individuo, ma purtroppo negli ultimi venti anni ha subito una crescente perdita di interesse soprattutto nelle scuole. La tanto criticata "lezione frontale" per l'insegnamento della materia ha subito continue critiche, qualche volta fondate, ma la trasmissione di conoscenza da docente o da studioso nei confronti della platea, deve essere sempre inserita in un processo di formazione. C'è però necessità di motivare il discente in maniera diversa, stimolarlo con nuove metodologie, da affiancare alla didattica tradizionale. Molte sono state le proposte, dalla cosiddetta "Flipped Class" al lavoro di gruppo fornendo materiali su cui riflettere, tentativi di mettere al centro dell'apprendimento il discente e collocando il docente o studioso in una nuova posizione di "facilitatore". Non sono certamente metodologie che danno una risposta definitiva al problema, spesso, nel processo di trasmissione conoscenza si sperimenta e negli ultimi anni si è provato ad inserire nuovi ausili, quali il cosiddetto board wargame (o semplicemente wargame), parola inglese che userò nella dissertazione, in quanto più immediata del termine italiano: gioco di guerra da tavolo.

Il wargame. Per gli addetti ai lavori è scontata la spiegazione del concetto, ma vediamo di spiegarla ai neofiti in maniera concisa con l'ausilio di alcune figure. Utilizzerò un vecchio wargame della casa americana SPI, che negli anni 80 dominava il mercato.

### *Napoleon at Waterloo*

Il wargame ricrea sul tavolo da gioco il famoso scontro che vide soccombere Napoleone a Waterloo nel giugno del 1815, opposto all'esercito inglese condotto da Wellington e a quello prussiano del vecchio Blücher.

**A Free Game**  
specially designed to introduce you to  
**Hobby Gaming**

# Napoleon at Waterloo



This booklet and the 100 die-cut playing pieces that accompany it, are all you need to play an authentic simulation game of history's greatest conflict, the Battle of Waterloo. Also included is a history of wargaming, and articles on solitaire play, game symbology, *plus* —

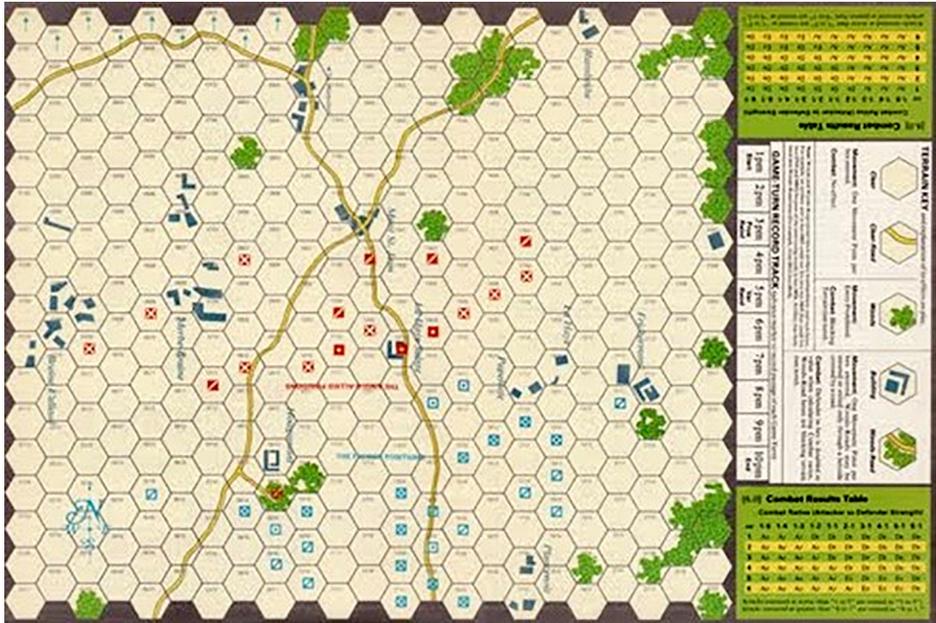
**MASTER INDEX**  
**To STRATEGY & TACTICS MAGAZINE**  
**and MOVES MAGAZINE**

A Special Publication of  
**SPI** 257 Park Avenue South, New York, N.Y. 10010  
Copyright © 1979, Simulation Publications, Inc., New York, N.Y. 10010

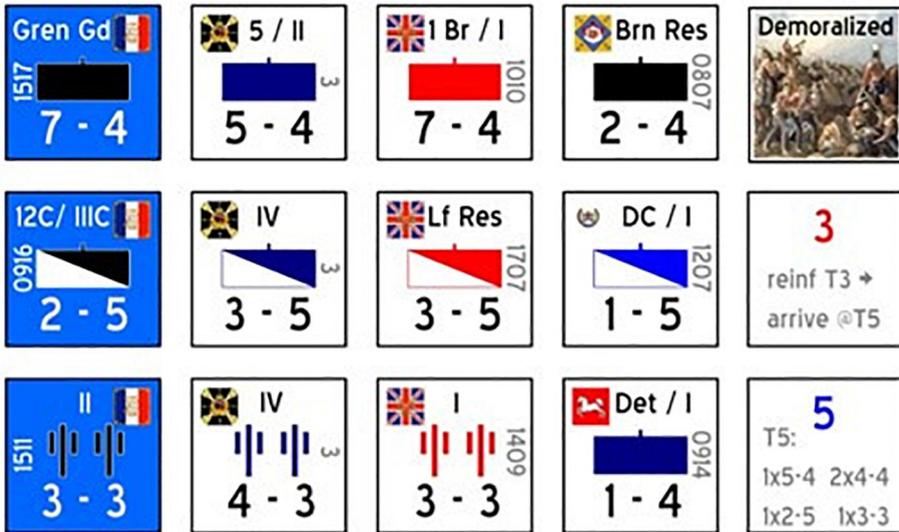
651

*Napoleon at Waterloo - gioco introduttivo SPI*

Generalmente il primo componente di un wargame è la mappa, rappresentazione geografica del territorio in cui avvenne lo scontro.



Napoleon at Waterloo - la mappa di gioco (sopra) - pedine di gioco (sotto)



Il secondo componente importante di un wargame sono le pedine, spesso di cartoncino, che rappresentano le unità che presero parte alla battaglia. Sono riportati su ogni pedina i valori di attacco e movimento e l'originale denominazione storica.

La dotazione di un wargame tradizionale è completata da varie tabelle di combattimento e di indicazione sui costi del terreno.

**TERRAIN KEY** and explanation of its effects on play.



**Clear**

**Movement:** One Movement Point per hex entered.  
**Combat:** No effect.



**Clear-Road**

**Movement:** One Movement Point per hex entered.  
**Combat:** No effect.



**Woods**

**Movement:** Entry Prohibited.  
**Combat:** Blocking Terrain (see note).



**Building**

**Movement:** One Movement Point per hex entered. Woods-Roads may be entered or exited only through a hexside crossed by a road.  
**Combat:** Defender in hex is doubled in value when calculating Combat ratios. Woods-Road hexes are blocking terrain (see note).



**Woods-Road**

**Movement:** One Movement Point per hex entered. Woods-Roads may be entered or exited only through a hexside crossed by a road.  
**Combat:** Defender in hex is doubled in value when calculating Combat ratios. Woods-Road hexes are blocking terrain (see note).

Note: Woods and Woods-Road terrain block artillery bombardment over such hexes. For example, an artillery unit in hex 0803 could not fire into hex 0805 but could fire into 0705 and 0905 because of the intervening woods in hex 0804. Artillery may bombard into Woods-Road hexes (for example, from 0912 into 0914).

**[6.0] Combat Results Table**

Combat Ratios (Attacker to Defender Strength)

Attacker Strength	1-5	1-4	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	6-1
1	Ae	Ar	Ar	Dr	Dr	Dr	De	De	De	De
2	Ae	Ae	Ar	Ar	Dr	Dr	Dr	De	De	De
3	Ae	Ae	Ae	Ar	Dr	Dr	Dr	De	De	De
4	Ae	Ae	Ae	Ar	Ar	Dr	Dr	De	De	De
5	Ae	Ae	Ae	Ar	Ar	Ee	De	Ee	Ee	De
6	Ae	Ae	Ae	Ae	Ar	Ar	Ee	Ee	Ee	De

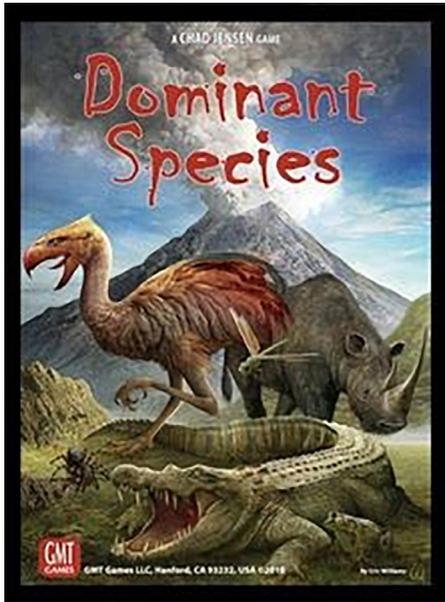
Attacks executed at worse than "1 to 5" are treated as "1 to 5"; attacks executed at greater than "6 to 1" are treated as "6 to 1".

*Napoleon at Waterloo* - tabelle di movimento e combattimento

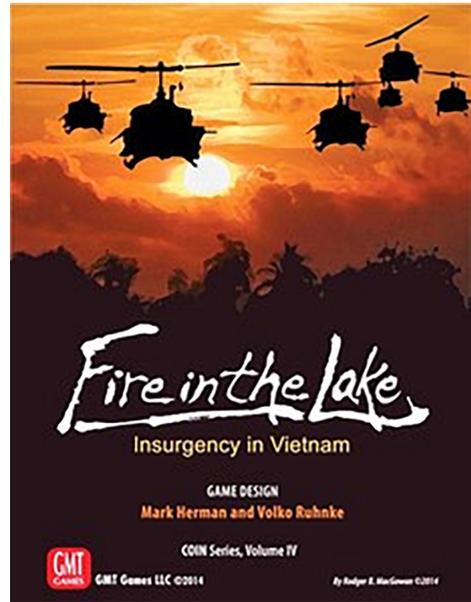
Un manuale di regole completa la dotazione. *Napoleon at Waterloo* è un wargame tradizionale in quanto si basa su mappe con griglie esagonali e pedine di cartoncino, ma negli ultimi 20 anni, il wargame utilizza schemi e materiali diversi, proprio per allargare la platea dei possibili utenti. Citiamo due sistemi ottimamente riusciti che esulano dalla struttura originale: *Dominant Species* e *Fire in the Lake*.

Potremmo stare delle ore a elencare tutti i wargame che possono essere utilizzati in maniera efficace in aula, ma lascio agli interessati il piacere di scoprire quanto il mercato sia ricco e vario.

Se ora il termine board wargame vi appare più chiaro, proseguiamo con la nostra analisi relativa alla didattica e all'importanza del wargame nella stessa. Uno dei primi scogli da affrontare è l'accezione negativa che si dà al termine "guerra". Lo scontro bellico è utilizzato spesso per spiegare la storia, ma non deve essere interpretato in maniera negativa, dato che le cose migliori l'umanità le ha sperimentate in tempo di conflitto con ripercussioni sostanziali nei successivi periodi di pace in cui tutti ne hanno tratto giovamento. Ricordando il titolo dell'ultimo libro del filosofo Ermanno Bencivenga, "L'arte della Guerra per cavarsela nella vita", riportare la Storia socio, politico e militare al centro delle nostre analisi significa capire e migliorarsi, significa trovare la soluzione rifacendosi a esempi del passato. Il nostro mondo digitale, termine ormai abusato e spesso utilizzato quale panacea di tutti i mali, ha bisogno di esempi dal passato per esser gestito in maniera ottimale. È retorico, ma le risposte al nostro presente e immediato futuro, sono da ritrovarsi negli eventi storico militari del passato. Basterebbe seguire l'esempio di Ciro il Grande, come riportato dal Bencivenga, per risolvere molti problemi politici del presente. Ecco, il gran-



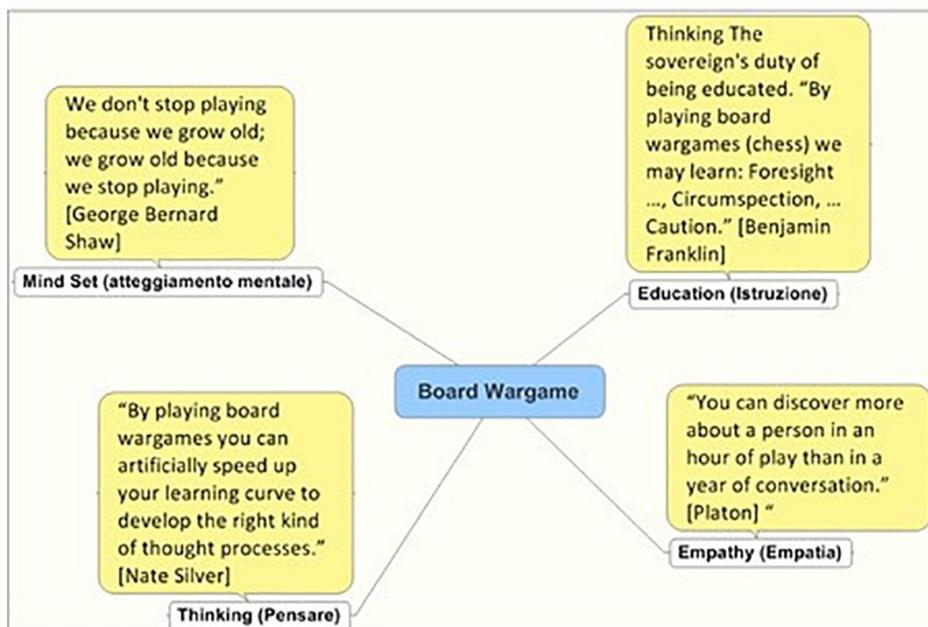
Dominant Species - GMT Games

*Fire in the Lake* - GMT Games

de imperatore persiano può essere un punto di partenza per dare un esempio concreto di come impostare una lezione di Storia supportata dal wargame. Più avanti darò un esempio concreto di cosiddetto Lesson Plan, un modello semplice da seguire per introdurre in classe l'insegnamento della Storia in maniera diversa, non sostitutivo della sempre valida lezione frontale, ma qualche cosa da affiancare e che possa motivare maggiormente lo studente. Desidero prima precisare quali sono i vantaggi dell'utilizzo del boardgame in aula. Il termine boardgame è altro termine generico che indica il gioco da tavolo, che utilizzerò anche come sostitutivo di board wargame. In realtà il wargame è un ramo del gioco da tavolo, ovviamente il termine war evidenzia lo sfondo storico-militare.

Nel corso degli anni, nelle varie presentazioni a cui ho preso parte, ho evidenziato quattro fondamentali valori del wargame:

- a) È attività che aiuta a migliorare l'atteggiamento mentale
- b) È attività che insegna più materie contemporaneamente quali storia, inglese e geografia.
- c) È attività che stimola il cervello su diversi livelli e alla focalizzazione del problema
- d) È attività che migliora l'interazione e ci fa conoscere il prossimo



Mauro Faina - i 4 assi del boardwargame

La figura che riporto è un riassunto di citazioni di personaggi celebri. George Bernard Shaw ricorda che “giocare” ha delle ripercussioni positive sulla nostra esistenza, Benjamin Franklin di nuovo evidenzia cosa possiamo imparare oltre a semplici nozioni dai wargame: Attenzione, Cautela, lungimiranza, capacità di prevedere. Nate Silver sottolinea l’impulso decisivo che il wargame può dare ai processi mentali e come dimenticare l’empatia, l’interazione che si sviluppa intorno a un tavolo di gioco? La vita è come un gioco, ha le sue regole, le sue condizioni di vittoria e spesso ci rapportiamo a un semplice wargame come affrontiamo la vita. Ci sarà il lungimirante, il riflessivo, colui che osa, colui che ha paura di osare, il sospettoso, insomma intorno al tavolo di gioco, possiamo conoscerci meglio e spesso vengono fuori delle sorprese!

L'utilizzo del wargame nel processo di apprendimento, può avere ovviamente diverse caratteristiche, a seconda dell'età del discente. Da docente di lingua inglese nella scuola superiore, mi sono soffermato su tre principali obiettivi che possiamo indicare per un gruppo di adolescenti:

- a) Ogni studente può direttamente toccare con mano l'evento muovendo su una mappa geografica le unità e verificando gli effetti
- b) Si imparano direttamente nozioni di Storia, Geografia, Economia e lingua Inglese, nel momento in cui la sessione utilizza materiale basato sulla lingua inglese
- c) Lo studente acquisisce autostima e abilità connesse alla leadership. È il piccolo generale alle prese con dei problemi da risolvere. Deve decidere.

Nelle foto potete vedere attività compiute in un Istituto Superiore nel 2017:



Board Wargame School - foto Mauro Faina

**C3i**  
MAGAZINE  
www.c3iopscenter.com

**Board Wargame School 2017**

"Today I start the second part of a course at Board Wargame School. We presented the student winner of the 2016 School Championship, Alessio Antonacci, with a copy of **Commands & Colors Ancients**. Then we presented a video on the Ancient Roman Army with a basic explanation of the rules for the game **Commands & Colors Ancients**, and then preparation of the game tables in order to teach our new generals. In two weeks we will then present the class **SPQR**, from the GB&H Series. The Student Championship of 2017 begins in two weeks. Stay tuned. GMT Games and B&M Studio are officially supporting our project. Thanks a lot Rodger MacGowan."

– Chi Visual Essay by Mauro Faina  
17 January 2017, Italy

Italy  
Mauro Faina

*Board Wargame School - foto Mauro Faina*

Ribadisco che il concetto di insegnamento porta lo studente a essere parte attiva e integrante della lezione. Non solo discente atto ad ascoltare e prendere appunti, ma persona attiva nel processo di formazione che interagisce direttamente con l'ambiente che lo circonda. Il docente assume una veste di guida, di supporto e ogni studente apprende secondo la sua modalità. Ovvio che si richiede sempre un rinforzo all'attività con lo studio della disciplina, che diventa qualche cosa che l'alunno esegue in quanto interessato e stimolato. Sono ottimista, utilizzo interessato e stimolato. Non sempre si trovano queste variabili negli studenti, ma ribadisco che provare e sperimentare sono azioni che devono sempre trovare spazio nel curriculum di ogni buon docente.

## 20<sup>th</sup> century Vs 21<sup>st</sup> century classrooms

20 <sup>th</sup> century classroom	21 <sup>st</sup> century classroom
Teacher centered	Student centered
Passive learning	Active learning
Textbook driven	Research driven
Focus is on memorization of facts	Focus is on what students know and can do
Learners work in isolation	Learners work in collaboration

Ecco, un docente moderno deve anche fare ricerca, non basta solo conoscere la disciplina, ma è necessario seguire metodologie che aiutino a trasmettere. Osare e sperimentare, verificare se funziona, modificare e agire. La famosa procedura “Plan, Do, Check and Act” che risulta molto valida in ambito didattico.

I giochi da tavolo e di ruolo, sia nella loro forma tradizionale che nelle loro trasposizioni digitali, a sfondo storico, politico, economico o addirittura fantascientifico, e anche quelli cosiddetti astratti, sono spesso uno strumento sottoutilizzato nell’ambito didattico. Simulare e rappresentare un evento economico, politico, storico, militare risulta la proiezione pratica di tutta una serie di concetti teorici. Nel corso degli ultimi anni, soprattutto nella scuola italiana a tutti i livelli, c’è stata una crescente didattica basata sulla trasmissione di conoscenze e le competenze, anche se sempre citate, non hanno mai raggiunto gli obiettivi previsti. Ho precedentemente riportato un esempio del wargame *Napoleon at Waterloo*. Pensate a una lezione di storia sulla battaglia di Waterloo, dove Napoleone fu sconfitto per opera del duca di Wellington. In una tipica lezione frontale il docente di storia spiega alla classe i fatti che hanno condotto alla battaglia,

magari con l'ausilio di diapositive, illustra graficamente alcuni concetti, spiega le ripercussioni storiche, ma difficilmente riesce a trasmettere quello che successe realmente sul campo di battaglia e i perché della sconfitta del grande condottiero francese. Spesso per mancanza di tempo, magari per mancanza di materiali, oppure perché non lo reputa interessante. L'intero discorso rimane così aleatorio. Gli studenti sapranno, ma non avranno mai una completa coscienza di quello che fu uno dei giorni più importanti della storia moderna. Rimane la nozione, ma nulla di più. Lo stesso dicasi in campo economico. Spesso per determinare gli obiettivi di una compagnia, o le debolezze di un dato progetto, non sono sufficienti le sole conoscenze in campo economico. Le nozioni teoriche apprese in aula devono essere applicate e solo attraverso una simulazione (anche virtuale al computer) si arriva a meglio quantificare la possibilità di riuscita del progetto: un concetto che sembra ovvio, ma che manca nella didattica tradizionale o, meglio, spesso non viene considerato. Il concetto di simulazione e rappresentazione è ovviamente ben presente nel campo scientifico, vedi il crescente numero di laboratori chimici realizzati nella scuola italiana (spesso con grandi sacrifici e grazie alle Fondazioni, considerata la perenne mancanza di fondi del Ministero dell'Istruzione); lo stesso dicasi per i laboratori linguistici, in cui il discente ha la possibilità di interagire con la lingua direttamente e verificare se quanto appreso gli permette di affrontare una conversazione. Altre materie rimangono invece nel limbo. Tutti i concetti teorici trasmessi spesso non vengono ben compresi, in quanto non se ne rileva la possibile utilità. Nozioni che rimangono sospese in un limbo e, se non se ne vede la realizzazione pratica, vanno dimenticate. Non solo l'economia, ma anche materie umanistiche come la storia non hanno un'immediata comprensione. Qualche studioso ha provato a dare un taglio più reale e pratico: si ricordi il famoso storico medievalista Jacques Le Goff, che spiegava la storia attraverso i gesti quotidiani e le abitudini delle popolazioni, non certo facendo quelle astrazioni che troviamo in alcuni testi scolastici. Quanto si prefigge è di colmare questo gap didattico con una serie di iniziative tese a dimostrare la validità dello strumento gioco da tavolo da affiancare alla didattica tradizionale. Si badi bene che non si vuole sostituire il discorso tradizionale di apprendimento di una materia, ma simulare, rappresentare e giocare con intelligenza possono essere un valido strumento al fine di conseguire una corretta competenza, possono permettere di avere una serie di strumenti funzionali a sviluppare le conoscenze acquisite. Simulare e rappresentare la battaglia di Waterloo di fronte a una platea di giovani spiegandola su una mappa del periodo con le unità che parteciparono allo scontro usando una serie di regole e facendo diventare gli studenti protagonisti del processo non può

che avere effetti positivi sulla comprensione dell'evento. Non si tratta di giocare con i soldatini o con dei pezzi di legno, bensì con un'attenta introduzione storica frontale, la spiegazione dell'episodio e la conseguente rappresentazione tridimensionale sulla plancia di gioco si può dare un'idea più diretta del freddo paragrafo sul libro. La simulazione non esaurisce però il suo scopo a una migliore comprensione dell'episodio dato. I giocatori che indosseranno i panni di Napoleone e Wellington si troveranno di fronte a una serie di problemi logistici, spaziali, temporali che dovranno risolvere in breve tempo e vedranno le loro decisioni immediatamente messe in pratica. Si pensi allo studente con una serie di unità da muovere sulla mappa seguendo una serie di regole precedentemente spiegate e chiarite; esso dovrà tenere a mente un'intera serie di nozioni e ottimizzarla per sconfiggere l'avversario. Avrà così avviato una serie di processi mentali che possono solo giovare all'apprendimento. Non si dimentichi il passaggio da una lezione centrata sul docente (sempre auspicabile in alcuni casi) a una lezione che mette al centro della formazione lo studente che dà fondo alle sue conoscenze e abilità per conseguire un obiettivo, nella fattispecie quello di prevalere sull'avversario con gli strumenti in suo possesso. Spesso impariamo i concetti in maniera meccanica; assorbiamo informazioni, ma non le elaboriamo, accumuliamo solamente senza filtrare o utilizzare pienamente. Il concetto di simulazione è ben presente nei paesi anglosassoni, dove nelle aule i docenti testano e sperimentano i giochi di simulazione, soprattutto in ambito economico e storico militare.

Fornisco una cosiddetta "Lesson Plan" per dare maggiori indicazioni sull'utilizzo del board wargame in classe che può risultare utile per il docente che vuole sperimentare. Ne ho fatte tante, questa è l'ultimissima versione appena ideata. Ovviamente può essere integrata e modificata secondo le necessità

Titolo: L'Arte della Guerra per cavarsela nella vita. *Ciro il Grande*.

Obiettivo: Capire l'importanza della generosità.

Materiale da utilizzare: un buon video introduttivo per creare l'atmosfera, 4 o 5 slide per introdurre il discorso storico (senza dare tante informazioni), un wargame sulla battaglia di Thymbra.

Tempo previsto: 3 ore (4 con verifiche e questionari finali)

Gli studenti lavorano per gruppi di 4.

Verifica: test e questionario di gradimento. Discussione finale

Volevo utilizzare alcune citazioni di Sun Tzu per il titolo, poi sono stato influenzato dal filosofo Ermanno Bencivenga, che ha modificato parzialmente i

miei piani. Ciro il Grande costruì un impero, certo, in seguito ad azioni militari, ma riuscì nell'intento proprio grazie alla sensibilità del grande leader che non sottometteva il popolo conquistato, ma integrava e accoglieva, senza alterare le condizioni di vita dei nuovi sudditi. L'impero persiano, spesso dimenticato e criticato, ha rappresentato un esempio per tutti. Non per niente Thomas Jefferson si è ispirato a Ciro per i suoi lavori correlati alla costituzione americana. Lo stesso Alessandro Magno seguì certi principi di Ciro. Dopo la battaglia di Thymbra, Ciro non eliminò il rivale Cresò, bensì lo accolse nella sua corte, proprio dopo aver riflettuto sulla caducità delle sorti umane. Oggi vincitore, domani chissà. Un insegnamento che ognuno di noi dovrebbe tener presente, non sempre facile da trasmettere, soprattutto a un gruppo di studenti alle prese con il social di turno. Thymbra è la battaglia che segnò la fine di Cresò e della Lydia e farla rivivere agli studenti può essere un mezzo di trasmissione. Impersonare Cresò o Ciro, come in un gioco di ruolo, cercare di vincere, sfruttare quello che si ha a disposizione, vivere l'episodio bellico, non solo leggendo, ma osservando, eseguendo e toccando con mano, sono attività che portano il discente al centro della sua formazione. Poi, dopo il momento del "gioco", spingere gli studenti a riflettere su quello che hanno imparato e sul comportamento dei 2 sovrani. Il docente può veicolare il discorso verso alcuni concetti e, magari, prendere spunto da osservazioni momentanee che possono dare vita ad altri discorsi. Tutta l'attività è poi finalizzata alla generosità dimostrata da un vincitore. Non un fatto scontato, soprattutto se rapportato nelle dinamiche della società moderna. La fase finale della lezione sarà la somministrazione di un test anche il fine di dimostrare il conseguimento di certe competenze e un questionario di gradimento per capire i miglioramenti da apportare nella Lesson Plan.

Dunque, il board wargame è la nuova metodologia che può stimolare gli studenti? No, si tratta solo di sperimentazione, che qualche volta funziona, altre no. Ci sono molti parametri da considerare: età, tipologia del discente, indirizzo di studi, ambiente di lavoro che non sempre permettono al docente lungimirante di sperimentare. Negli ultimi anni ho avuto risultati alterni. Le soddisfazioni si sono alternate a delusioni. Consiglio sempre di verificare quanto fatto. Una mancata analisi finale vanificherebbe tutto il lavoro, lasciandoci nella convinzione che abbiamo fatto grandi cose. Mettersi sempre in discussione, sondando e modificando dove necessario. Adattare e avere il coraggio di mettersi in discussione, ammettendo gli errori là ove commessi e ricominciare. La Storia è formativa, ma non è semplice trasmettere, soprattutto con i messaggi negativi di un certo strato della classe dirigente. Posso solo dire che la mia personale storia di formazione mi ha permesso di capire l'importanza della disciplina, appresa

anche in maniera indiretta. Quello che sono oggi non lo devo solo alla Storia e al Wargame, ma sono fattori che hanno determinato la mia crescita in una prospettiva di *long life learning*.

#### BIBLIOGRAFIA

- BENCIVEGNA, Ermanno, *L'arte della guerra per cavarsela nella vita*, Segrate, Rizzoli, 2019
- CHOMSKY, Noah, *Dis-educazione: Perché la scuola ha bisogno del pensiero critico*, Casale Monferrato, Piemme, 2019
- SUN TZU, *The Art of War*
- PERLA, Peter, *The art of wargaming: A guide for professionals and hobbyists*, Annapolis, Naval Institute Press, 1990
- SABIN, Philip, *Lost battles: Reconstructing the great clashes of the ancient world*, New York, Bloomsbury Academic, 2008
- SABIN, Philip, *Simulating War*, Londra, Bloomsbury Academic, 2012

Mauro Faina è nato a Latina il 20 Settembre 1964, Sposato. Vive a Latina. Ha prestato servizio come ufficiale dell'esercito, per poi avviare nel 1991, una società di informatica, materia che ha seguito grazie a corsi di specializzazione in programmazione. Laureato in lingue, ha affiancato alla sua attività di piccolo imprenditore, l'insegnamento della lingua inglese nella scuola superiore dal 1999. Allo stesso tempo, con un gruppo di amici, ha fondato nel 1985 un'associazione che si occupa di board wargaming, Casus Belli, attiva ancora oggi. Una realtà che oggi dirige con soddisfazione e successo. Nel 2019 diventa Dirigente di Stato di secondo livello e conclude la carriera di docente per passare a quella di dirigente di scuola superiore.



U. S. President Lydon B. Johnson, planning defense of U. S. Base Khe Sanh, Vietnam  
(White House Photograph Office, University of Maryland Archives),

---

## Modellando la storia nel gioco

di ANDREA ANGIOLINO

I giochi raccontano storie, spesso la Storia. Ripropongono eventi, atmosfere, personaggi fantastici o reali, presenti e passati, consentendoci di interagire con loro scoprendone dettagli e sfumature. Per divertimento e anche per arricchimento personale: il gioco di ambientazione storica ha forti potenzialità didattiche.

I giochi assumono molte forme: da tavolo, elettronici, di ruolo, libri-gioco... Ma “giocare” è un termine più ampio, non limitato ai giochi in senso stretto. Copre una ben più vasta gamma di attività: l’uso di giocattoli, lo scherzo, lo sport... È quindi opportuno innanzi tutto delimitare il campo della nostra riflessione partendo da cosa è un gioco. Concetto non scontato: molti hanno cercato di precisarlo, ma a tutt’oggi non abbiamo una definizione univoca, rigorosa e onnicomprensiva. Wittgenstein osserva piuttosto che “il gioco è un concetto dai contorni sfumati”<sup>1</sup>, una famiglia di oggetti accomunati da somiglianze più che un insieme dai confini netti e rigorosi. Tutto sommato, da un punto di vista pratico è utile attenersi ancora alla definizione di Roger Caillois: il gioco è un’attività libera, separata, fittizia, improduttiva, regolata e che vive nell’incertezza<sup>2</sup>. Da queste sei caratteristiche fondamentali prenderò le mosse per qualche considerazione sul gioco storico e sui suoi aspetti ricreativi e istruttivi, basandomi anche sulle mie esperienze.

### *Il gioco è improduttivo*

Di per sé, il gioco non produce nulla. Non genera nuova ricchezza: al limite, se prevede poste in denaro, la sposta da un giocatore all’altro. Non crea né costruisce alcunché. Se per gioco si disegna, scrive, racconta, non si realizzano opere artistiche: i disegni e i racconti ottenuti sono efficaci nel gioco ma non hanno validità al di fuori di esso. Quando invece dal gioco si ricavano prodotti validi, come quando da un gioco di ruolo si traggono romanzi come spesso è ac-

---

1 Wittgenstein 1953, pag. 49.

2 Caillois 1967, pag. 26.

caduto<sup>3</sup>, l'atto di scrittura è esterno al momento del gioco, ben distinto dal processo che genera un racconto collettivo durante il gioco.

Il gioco può comunque avere effetti collaterali molto positivi, arricchendo la conoscenza e allenando le capacità personali più diverse: dal senso tattico e strategico alle abilità matematiche e topologiche, dalla capacità di comunicare alla destrezza. Ogni gioco insegna e affina inoltre la socialità e la capacità di interagire con gli altri. Al di là dell'esplicito uso didattico, il gioco ha quindi forti effetti educativi, anche al di fuori del ristretto tempo che gli è dedicato. Nel caso dei wargame, per esempio, il gioco è anche la molla che spinge ad approfondire lo studio della storia in tutti i suoi aspetti, non solo militari, creando un ulteriore accrescimento culturale.

### *Il gioco è fittizio*

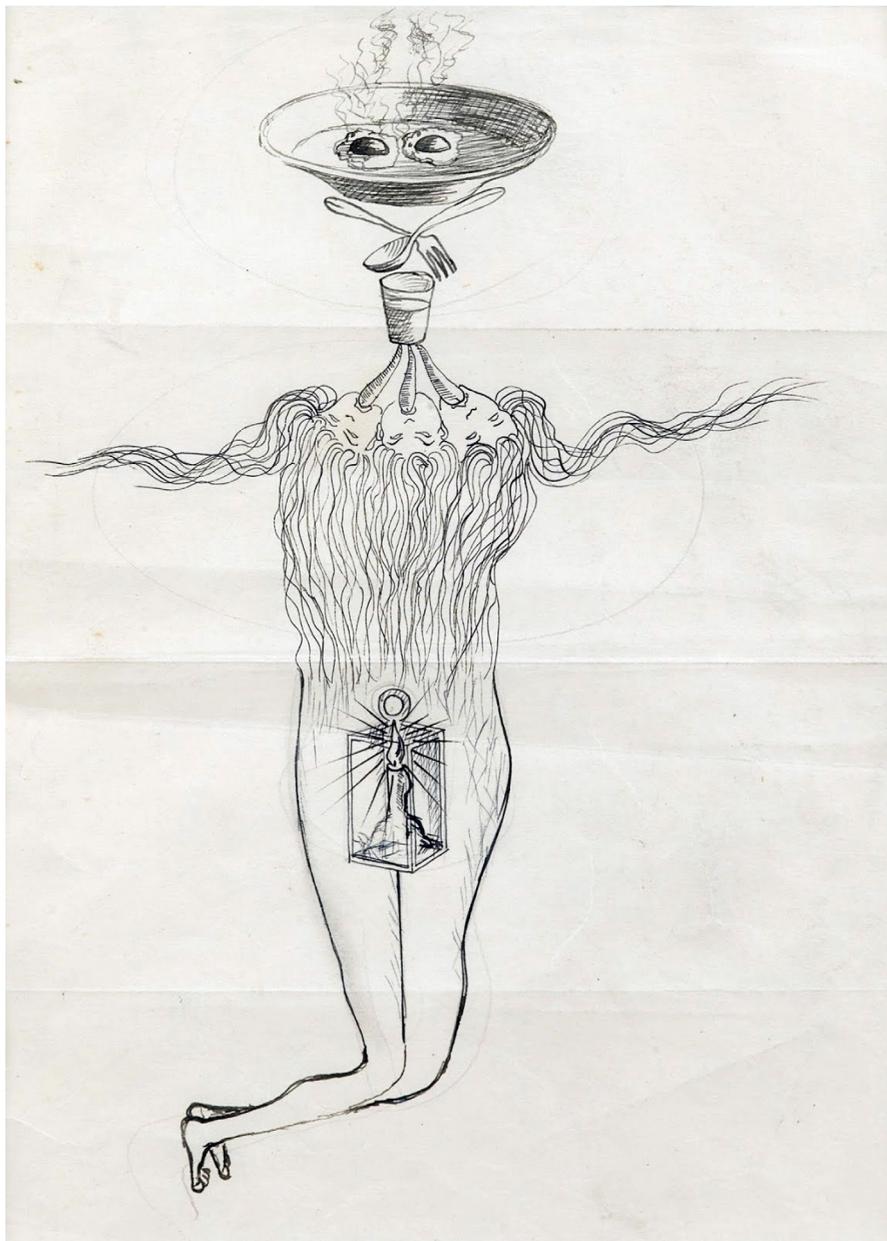
La caratteristica che più ci interessa è che il gioco crea una realtà alternativa e fittizia. Nel tempo del gioco, chi vi partecipa vive altrove nel tempo e nello spazio: *Monopoly* ci porta in una città in sviluppo edilizio, *Bang!* in un West popolato da sceriffi e banditi, gli scacchi su un antico campo di battaglia, guardie e ladri là dove buoni e dei cattivi si combattono lealmente in campo aperto. Perfino chi gioca a scopa o a tris è per il tempo della partita in un universo a parte, dove vigono poche e chiare leggi uguali per tutti.

In linea di massima, i giochi si suddividono in astratti e ambientati. I secondi hanno un'ambientazione tematizzata di qualche genere, i primi no. È quindi astratta la dama, con pedine e tavoliere dalle pure forme geometriche che non rappresentano nulla. Sono invece ambientati gli scacchi, poiché i pezzi rievocano le varie componenti di un esercito antico o medievale: lente masse di fanteria, agili cavalieri che saltano ogni ostacolo, torri d'assedio che avanzano in linea retta ma faticano a cambiar direzione, comandanti catturati i quali l'esercito si arrende. Nomi e fattezze dei pezzi, nonché le regole che li governano, evocano un combattimento fra armate antiche o medievali.

In ogni gioco, l'ambientazione può essere presente più o meno intensamente. Nei giochi da tavolo "alla tedesca" è di norma solo decorativa: riguarda le immagini sui materiali e poco più, tanto che lo stesso gioco è spesso riproposto con regole immutate e tema diverso da un'edizione all'altra. A volte basta davvero

---

3 Si vedano i molti romanzi e racconti tratti dai giochi di ruolo più noti come *Dungeons & Dragons* e *Warhammer RPG*. In Italia si veda ad esempio CASA, Fabrizio, *Le metamorfosi di Ghinta*, Roma, Fanucci, 2001, tratto da una campagna di *Amber Diceless Roleplaying game*, gioco a sua volta ispirato al ciclo di romanzi *Le Cronache di Ambra* di Roger Zelazny.



*Un Cadavere squisito realizzato a otto mani da André Breton, Gala Dalí, Salvador Dalí e Valentine Hugo nel 1934: frutto di un gioco, per quanto realizzato da grandi artisti è difficilmente qualificabile come una vera e propria opera d'arte. (Immagine tratta da: <https://www.mutualart.com/Artwork/CADAVRE-EXQUIS--CONSEQUENCE-DE-HAUT-EN-B/DB3D4133A2B878AB>)*

poco per ambientare un gioco: “la volpe e le oche”, ad esempio, non è astratto grazie solo al nome e al fatto che una pedina può “mangiare” quelle avversarie, mentre queste ultime non possono mangiarla<sup>4</sup>.

L’ambientazione è presente al massimo grado nei giochi di simulazione, che in più hanno uno “spirito simulativo”: il giocatore prende scelte realistiche, simili a quelle di un vero condottiero, dirigente d’azienda, atleta. *Risiko!* non è una simulazione: “lo scenario bellico è solo lo spunto per la fantasia, non la base dalla quale il creatore è partito per individuare tecniche e meccanismi tesi a riprodurre nei minimi particolari, o comunque con buona approssimazione, le dinamiche di una guerra mondiale.”<sup>5</sup> Lì l’ambientazione bellica “serve solo a dare un sapore alle mosse, e magari a insegnare un po’ di geografia”<sup>6</sup>. Le simulazioni sono ben diverse: “principio ispiratore di questi giochi di guerra è di riprodurre il più fedelmente possibile gli avvenimenti storici così come si sono effettivamente svolti”<sup>7</sup>. Non a caso nascono nelle accademie militari dell’800 e si usano ancora oggi per formare ufficiali e manager. Ogni regola mira a riprodurre le dinamiche di una battaglia, un mercato, una gara sportiva.

Alcuni dei mondi evocati dal gioco sono ripresi dalla storia, in maniera realistica o con innesti fantastici. Per gioco possiamo ritrovarci nelle colonie in sviluppo sul continente americano, sulla piana di Waterloo a capo di uno dei due schieramenti, in missione per conto dell’Impero in una Britannia alternativa dove la magia esiste davvero. Ma anche a guidare le armate dell’Asse che nel 1940 sbarcano in Inghilterra o a Malta, simulando le ipotetiche operazioni con ricostruzioni di organigrammi plausibili.

Se il gioco è ben fatto, ci può divertire e al tempo stesso insegnare qualcosa, così come un buon romanzo, film o fumetto di ambientazione storica. O perfino come un buon articolo o saggio.

### *Il gioco è libero*

Il gioco è libero: chi gioca non è costretto. Gioca per il piacere di farlo, aderendo spontaneamente. Ciò è importante anche nelle applicazioni didattiche del

---

4 Attestato già nell’Islanda del XIV secolo come *hala-tafl* o gioco della volpe, ai tempi di Edoardo IV (1461-1483) viene praticato con pedine a forma di volpi e cani. “*Fox and geese*” è l’attuale nome di questo gioco anche in Inghilterra. Si veda Bell 1979, pagg. 76-77.

5 VALZANIA, Sergio, *Strategia e tattica nel Risiko!*, Firenze, Sansoni, 1985, pag. 7.

6 *Ibid.*, pag. 3

7 DOSSENA, Giampaolo e RINALDI, Raffaele, *A che gioco si gioca?*, Le Guide de L’Espresso, s.l., s.d. [1978], pag. 84.

gioco, che è potente proprio per la sua forza attrattiva.

Di recente si parla molto di *serious games*, o “giochi seri”, così definiti perché non nascono per divertire ma per istruire, promuovere, far riflettere. Non è tanto serio il gioco quanto il suo scopo. Come nel caso dell’*edutainment*, l’educazione che incontra l’intrattenimento: detto in inglese sembra un concetto moderno, magari nato coi videogiochi, ma altro non è che il ludendo docere dei latini già caldeggiato da Quintiliano. Il professor Thomas Munrer creava giochi per l’*edutainment* già a Cracovia nel 1507, ove la locale università gli pubblicava il *Logica Memoratiua Chartiludiu logice Siue totius dialectice memoria* che usava a lezione per spiegare astronomia e filosofia. Anche il *newsgame*, giornalismo fatto attraverso il gioco, ha radici più lontane dei recenti giochi elettronici se nei primi anni ‘80 i settimanali di attualità Panorama e il Mondo dedicavano giochi di simulazione su mappa esagonata a un ipotetico golpe in Italia, all’imminente battaglia delle Falkland e ai Mondiali di calcio che stavano per iniziare<sup>8</sup>.

I giochi seri sono però una strada rischiosa, perché la libertà dei giocatori resta un elemento essenziale: se il gioco viene imposto e perde le sue caratteristiche attrattive non è più gioco ma esercizio scolastico. Nulla vieta di inventare giochi finalizzati all’attività didattica, ma va fatto preservando la piacevolezza dell’esperienza o si rischia di avere un gioco noioso, respingente, e di dover costringere i discenti a prendervi parte. Mancherebbe la libertà e non saremmo più davanti a un gioco.

La potenza dei giochi storici in commercio, anche per chi vuole proporli in ambiti educativi, è che sono creati per il divertimento di chi li pratica e hanno dunque una presa e un’efficacia non facile da ottenere con creando un gioco per un uso scolastico o formativo, che se non costruito con estrema accortezza risulta un esercizio malamente mascherato e genera resistenze e rifiuti. Particolarmente potenti, per le loro caratteristiche di immedesimazione, sono i libri-gioco a bivi e i giochi di ruolo, usati per interessanti esperienze in ambito scolastico<sup>9</sup> anche nell’insegnamento della storia.

8 Si veda *Golpe* di Marco Galandra, *Panorama* n. 728, 729 e 730, 1980; *La battaglia delle Falkland* di Alex Giordana ed Enzo Coniglione, *Il Mondo* 18/1982; *Supermundial*, di Alessio Giordana, *Panorama* 5 luglio 1982.

9 Indicazioni e relazioni su attività svolte in tutta Italia sono raccolte in ANGIOLINO, Andrea, *Costruire i libri-gioco - Come scriverli e utilizzarli per la didattica, la scrittura collettiva e il teatro interattivo*, Casale Monferrato, Sonda, 2004, in RAINA, Luca, e COLOMBO, Ivano, *Insegnare storia con le narrazioni interattive e i libri gioco - Percorsi operativi e laboratori per la secondaria di primo grado*, Trento, Erickson, 2022, e in ANGIOLINO, Andrea, GIULIANO, Luca, e SIDOTI, Beniamino, *Inventare destini - I giochi di ruolo per l’educazione*, Molfetta, La Meridiana, 2003.

### *Il gioco è separato*

Il gioco si svolge in uno spazio ben preciso e in un tempo limitato, con un inizio e una fine. L'antico adagio "il bel gioco dura poco" non vale per i veri appassionati che possono giocare per ore, giorni o anche mesi: ma per quanto esteso ha comunque limiti precisi e distinguibili.

L'appassionato di giochi storici dedica loro spesso molto tempo oltre a quello impiegato per le partite. Per i giochi di miniature spesso si impegna nella lunga preparazione dei pezzi e degli elementi di scenario. Per qualsiasi gioco storico, sovente studia l'epoca in cui è ambientato, le biografie dei protagonisti, gli eventi, gli aspetti tecnici e uniformologici. Spesso si appassiona a romanzi, film, fumetti sul medesimo periodo. Un aspetto educativo di questi giochi è infatti che non si limitano a veicolare atmosfere e nozioni storiche, ma stimolano curiosità e voglia di approfondire.

Quando si usano giochi in un'attività educativa, sono fondamentali due tempi esterni alle sessioni di gioco in tempo stretto: la fase preparatoria e il dopogioco. Nella prima si organizza il gioco, lo si introduce ai partecipanti, si spiegano le regole. Nella seconda si discute l'esperienza vissuta durante la partita, ci si confronta, si tirano le somme. Ed è qui che il gioco storico può essere valorizzato al meglio anche in ambito didattico. Ipotizziamo di aver giocato a *Wings of Glory*, che ripropone duelli aerei nei cieli della Grande Guerra. Veicola alcuni dati tecnici sulle prestazioni dei vari aerei e alcuni dettagli delle biografie dei piloti che di per sé possono risultare poco interessanti per chi insegna storia. Un adeguato debriefing a fine partita può però portare a contestualizzare alcuni dettagli, allargando il punto di vista e traendone nozioni e concetti utili per un programma didattico. Ad esempio, nel gioco le mitragliatrici si inceppano. Può essere dovuto al gelo delle alte quote, ma non solo. Sentiva molto il problema l'asso italiano Silvo Scaroni. Per rimediare, prima delle missioni si metteva lui stesso con il capo armiere Botter a togliere dai nastri tutti i proiettili, scartando quelli difettosi, anche il 65/70% del totale: era una conseguenza della mobilitazione di massa, in cui le fabbriche militarizzate miravano più alla quantità che alla qualità e spesso usavano mano d'opera inesperta. Conseguenza delle condizioni di lavoro e della disciplina militare furono scioperi e rivolte operaie di portata anche molto vasta... Da un dettaglio del gioco si può così ricostruire il quadro di una guerra davvero mondiale. La presenza nel gioco di bombardieri plurimotori in grado di decollare dal Belgio per bombardare Londra, colpendo i civili, conferma il livello globale del conflitto. E a questo proposito, alcuni modellini hanno coccarde rotonde: inglesi, francesi, americani, italiani, belgi, romeni... Altri hanno invece quadrati o croci: austriaci, tedeschi, turchi, bulgari. Da qui si può ricostruire

il contesto di quali fossero le nazioni belligeranti e della composizione dei due schieramenti. Spunti utili a chi vuol portare il gioco in ambito didattico ma anche per gli appassionati: lo ha dimostrato ad esempio il successo della conferenza “*Wings of War & Glory - Non era un gioco*”, tenuta con gli storici dell’aeronautica Gregory Alegi e Paolo Varriale durante l’VIII edizione della manifestazione GiocaRoma<sup>10</sup> e seguita da una dimostrazione del gioco.

### *Il gioco è dotato di regole*

Si gioca in parecchi modi, più o meno formalizzati. Ma per gioco intendiamo una cosa precisa: un’attività regolata. Soldatini e biglie sono solo giocattoli finché non si usano in un gioco con regole, obiettivi, ruoli. I giocatori vi si sottomettono, muovono al loro interno. Il funzionamento del gioco, il suo ambito, il suo scopo sono definiti dalle regole. Non è detto che i giocatori le conoscano tutte: nei giochi di ruolo, molte sono note al solo narratore che tiene le fila del gioco. Nei videogiochi, molte sono implicite nel programma e ignote a chi gioca. Nei libri-gioco, alcune sono inserite dall’autore nella struttura dei rimandi in maniera occulta al lettore. Ma non per questo sono meno importanti ed efficaci.

### *Il gioco vive nell’incertezza*

Per essere definita gioco, un’attività deve avere esito incerto. Non è gioco la rievocazione storica in costume di una battaglia: diventa gioco di ruolo dal vivo se vi sono regole che permettono esiti diversi a seconda delle scelte dei partecipanti. Oltre alle decisioni dei giocatori, un’altra fonte di incertezza sul risultato finale è l’alea rappresentata da carte, dadi, roulettine, astragali e altri randomizzatori.

I fattori casuali non sono ingredienti amati da tutti i giocatori: per alcuni rappresentano un’ingerenza della fortuna nel confronto fra le intelligenze dei giocatori. In realtà, al pari delle scelte strategiche avversarie possono costituire un forte elemento di sfida intellettuale che rende più interessante il gioco.

Anche in termini di rievocazione della realtà, il fattore casuale è fondamentale. Quasi ogni gioco di simulazione storica prevede il dado o surrogati come carte e affini: rappresentano l’imprevisto sempre in agguato in ogni evento, l’impossibilità di calcolare esattamente gli effetti di ogni decisione. Non a caso, anche i veri strateghi ragionano in termini di casualità. L’ammiraglio Chester Nimitz, il 27 maggio 1942, così si rivolse ai collaboratori poco prima della

<sup>10</sup> Tenutasi sabato 10 settembre 2011 presso la A.S.D. Moon River, via Angelo Battelli 6, Roma.

Battaglia di Midway: “Dovete regolarvi secondo il principio del rischio calcolato, che interpreterete nel senso di evitare di esporre le vostre unità all’attacco di forze superiori avversarie, senza la prospettiva di infliggere come risultato di tale azione danni maggiori al nemico.”<sup>11</sup> Lo stesso viene quindi richiesto ai “generali da tavolino” che, eseguendo le proprie mosse nei giochi di simulazione, devono subire ai capricci del dado e cercare di prevenirne in anticipo ogni possibile esito.

Fanno parte dell’incertezza altri elementi ancora come la presenza in informazioni nascoste e di “nebbia di guerra”, la complessità di giochi che rendano difficoltosa un’analisi completa della situazione e altri elementi ancora<sup>12</sup>.

### *Punti di vista, rapporti ed equilibri*

I giochi che meglio descrivono le situazioni storiche, calandovi i giocatori, sono quelli di simulazione e alcuni loro derivati, giochi di ruolo e libri-gioco. In queste ultime due categorie ci si immedesima in un personaggio e se ne determina il comportamento, cercando di ragionare come farebbe il protagonista di una storia che può essere fantastica o realistica. La differenza tra questi due filoni è che il libro-gioco prevede paragrafi da leggere seguiti da diverse opzioni esplicite: ogni scelta e porta a un differente paragrafo, con un diverso sviluppo della storia. Nei giochi di ruolo, invece, i personaggi interpretano il proprio personaggio e raccontano quello che fanno: non ci sono opzioni fra cui scegliere, ma la più totale libertà di comportamento. È un narratore a valutarne le conseguenze, in base alle regole o al proprio giudizio. Non mancano avventure per computer che si ispirano a entrambe queste modalità di gioco, con gli stessi effetti immersivi.

La potenza del gioco di ruolo nella didattica è confermata, almeno in Italia, dall’esistenza di vari giochi di ruolo appositamente realizzati da enti anziché da editori, per lo più a carattere storico<sup>13</sup>.

---

11 Convevole e Bottone 2002, pag. 111.

12 Per un’ampia trattazione di questo tema si legga COSTYKIAN, Greg, *L’incertezza nei giochi*, Milano, Edizioni Hypnos, s.l. 2022.

13 Tra i giochi di ruolo diffusi gratuitamente tra insegnanti ed educatori per divulgare l’uso didattico di questo hobby: ANGIOLINO, Andrea, e MELUZZI, Gianluca, *Orlando Furioso - Introduzione al Gioco di RUOLO nell’avventurosa epopea dei Paladini*, Comune di Roma 1993; LIGABUE, Andrea, MISSIROLI, Marcello, e trenti, Lorenzo, *Giocastoria – Rocambollesche Avventure nella Modena del Dodicesimo Secolo... Dove i Protagonisti Siete Voi!* (Centro di Documentazione Educativa di Modena 1998); MARCUCCI, Massimo, DI GENNA-

Una versione semplificata dei giochi di ruolo sono i giochi di comitato, in cui si interpreta un ruolo secondo regole semplicissime e si cerca di raggiungere obiettivi in contrasto con quelli altrui. Messi a punto da Paddy Griffith<sup>14</sup>, si diffondono inizialmente soprattutto tra i wargamer ricostruendo situazioni storiche, come *1861 – Consiglio di guerra* di Nicola Zotti. Affini ad essi sono i grandi giochi *Hostage Crisis* e *Pantanella Shik Mahal* organizzati anche a fini didattici da Luca Giuliano negli anni '90<sup>15</sup>, che coinvolgono decine di giocatori ciascuno con un ruolo ben preciso. Interpretando un terrorista, un ostaggio, un giornalista, un membro del comitato di crisi o altro ancora, con il proprio passato e i propri obiettivi segreti, il giocatore agisce in prima persona nell'evolversi della situazione e vede la problematica rappresentata dall'interno.

Nati per una fruizione individuale, anche i libri-gioco si prestano bene ad attività di gruppo tramite letture collettive in cui il pubblico sceglie come procedere per alzata di mano, a maggioranza. Con più complessità, si possono anche gestire contemporaneamente le scelte di diverse squadre, purché si usino libri-gioco appositamente realizzati con una struttura semplificata<sup>16</sup>.

Il gioco di simulazione usa tabelloni e pedine, miniature o un computer per creare una situazione che spesso non ha come protagonista uno o più individui: il giocatore manovra un esercito, un'azienda, una squadra di atleti. In senso lato ne è il comandante in capo, l'amministratore delegato, l'allenatore: ma non c'è

---

RO, Eloisa, DI CARLUCCIO, Antonietta, MARI, Gabriele e SANTOPIETRO, Gianluca, *Senio 1945*, Sistema Museale della Provincia di Ravenna - Museo della Battaglia del Senio, Alfonsine 2007.

- 14 Griffith insegna all'accademia militare di Sandhurst e realizza giochi di guerra per il Ministero della Difesa britannico. Nel suo *Giochi di guerra napoleonici* (Milano, Arnoldo Mondadori Editore, 1983) propone vari sistemi di wargame divulgativi, adatti a non esperti e che si prestano alla didattica. Raccoglie i suoi primi giochi di comitato nel manuale *How to Play Historical War Council Games – A Handbook for Armchair Generals* (Nunanton, Paddy Griffith Associates, 1991).
- 15 All'inizio degli anni '90 Luca Giuliano e Alessandra Areni portano nelle università e in altre sedi, come i corsi di formazione per i funzionari del Ministero degli Esteri, queste massicce simulazioni di interazione sociale, dapprima adattando lo statunitense *Hostage Crisis* su un gruppo di occidentali presi in ostaggio da terroristi in un aeroporto mediorientale e poi realizzando in collaborazione con Antonio Aiello il titolo originale *Pantanella Shish Mahal*, sul caso degli stabilimenti romani della Pantanella trasformati in alloggi abusivi da immigranti extracomunitari.
- 16 Così alla fine del progetto *Ragazzi 2000* Nicola Zotti ha fatto giocare al suo *Spartaco - La rivolta dei gladiatori* le 10 classi partecipanti, per un totale di oltre 240 ragazzi divisi in 20 squadre, riunite al Teatro Parioli di Roma. Ogni squadra prendeva scelte autonome e venivano letti tutti gli sviluppi della storia selezionati.

la vera e propria assunzione di un ruolo. Il giocatore ha pieno controllo di tutte le risorse e un punto di vista sulla situazione che è quello di una collettività, non di un singolo sia pure al vertice di una gerarchia.

Un gioco di simulazione è un modello semplificato della realtà. Spetta all'autore decidere il livello di dettaglio da raggiungere. In linea di massima, un wargame a livello di battaglia considera i diversi tipi di truppe, le loro differenti capacità di movimento, il loro potenziale offensivo a distanza e a contatto, l'effetto dei diversi tipi di terreno sia negli spostamenti che negli scontri, in attacco o in difesa, nonché i possibili esiti dei combattimenti secondo i rapporti di forze fra le unità coinvolte. Ma l'autore può aggiungere ulteriori regole e meccaniche di gioco che valutino le catene di comando, i rifornimenti, il morale, il tempo atmosferico, la diversa lealtà di alcune unità e così via. Di norma, tanto più numerosi sono i fattori simulati tanto più il gioco è complesso e impegnativo ma al tempo stesso percepito come realistico in ogni dettaglio. Ovviamente è l'autore del gioco a valutare quali siano gli elementi importanti di cui tenere conto nella simulazione secondo il periodo, la scala e l'effettivo svolgimento storico dell'evento rievocato. Analoghi ragionamenti valgono per simulazioni militari di altro livello, politiche, sportive, economiche.

Il gioco di simulazione nasce come *Kriegsspiel* nelle accademie militari, ma è presto praticato anche da civili con soldatini come pedine su grandi tavoli o pavimenti. Nel Novecento si sviluppa nel wargame tridimensionale, divenendo sempre più accurato. Dagli anni '50 si diffondono anche i board-wargames, versioni in scatola con mappe e pedine, a partire dai prodotti della casa editrice Avalon Hill. Alcuni elementi diventano patrimonio comune della maggior parte dei titoli: la mappa esagonata che presto sostituisce quella quadrettata, le unità con valori di movimento e combattimento, la risoluzione degli scontri con dadi e tabelle. A titoli su battaglie terrestri storiche, di ogni epoca, si affiancano presto giochi strategici su intere guerre, giochi aerei e navali, simulazioni economiche e sportive o di altro genere ancora. Non mancano conflitti ipotetici; presto sopraggiungono giochi fantastici e fantascientifici, sia tratti da opere letterarie (J.R.R. Tolkien, R. Heinlein) sia di pura fantasia. I giochi sono di difficoltà variabile; spesso i regolamenti sono strutturati a vari livelli di complessità, con un set più semplice per principianti e regole avanzate.

I primi giochi di simulazione italiani escono nel 1979: il fantasy *Zargo's Lords* di Marco Donadoni<sup>17</sup> e il cronachistico *Corteo* del Collettivo C.UnS.A.<sup>18</sup>,

---

17 Primo titolo dell'azienda International Team.

18 1a e 2a ed. I Libri del No, 3a ed. Mondadori Giochi a cura di Sergio Masini.

che ricostruisce una manifestazione di piazza in ogni dettaglio. Il manuale di *Corteo* racconta la leggendaria invenzione del gioco da parte dell'immaginario Obeliscus: "In quell'Impero, l'Arte della Cartografia raggiunse tale perfezione che la mappa di una sola Provincia occupava tutta una Città, e la mappa dell'Impero, tutta una Provincia. Col tempo, codeste Mappe Smisurate non soddisfecero e i Collegi dei Cartografi eressero una Mappa dell'Impero, che uguagliava in grandezza l'Impero e coincideva puntualmente con esso. Meno dedite allo Studio della Cartografia, le Generazioni Successive compresero che quella vasta Mappa era Inutile e, non senza Empietà, l'abbandonarono alle Inclemenze del Sole e degli Inverni. Nei deserti dell'Ovest rimangono lacere Rovine della Mappa abitate da Animali e Mendichi; in tutto il paese non è altra reliquia delle Discipline Geografiche"<sup>19</sup>.

L'ironica citazione allude al processo simulativo e alla crescente difficoltà dei giochi dell'epoca. Soprattutto di certi titoli Simulations Publications Inc. o SPI, il maggior editore del settore. Accanto a giochi più o meno tascabili, molti dei quali allegati al bimestrale *Strategy & Tactics*, la SPI aveva infatti pubblicato veri e propri *monster game*, di dimensioni sempre più colossali. I giocatori ironizzavano chiamandoli "giochi dell'ergastolano" perché le partite duravano settimane; le compagne degli appassionati di questi titoli che li allontanavano dalla famiglia erano dette "vedove di guerra simulata". *War in Europe* di Jim Dunnigan, del 1976, è un buon esempio di *monster*: su nove mappe esagonate da 86 x 56 centimetri l'una proponeva di muovere 3600 pedine ricreando tutta la Seconda guerra mondiale sul fronte europeo<sup>20</sup>. Ma ancora più complesso è *The Campaign for North Africa*<sup>21</sup>, di Richard Berg, dedicato alla guerra in Nord Africa dal 1940 al 1943: mappe e pedine sono meno, ma ognuna richiede una contabilità individuale di uomini e mezzi. Andrebbe giocato in due squadre da cinque persone per almeno 1.000 ore: sembra però che nemmeno alla SPI abbiano mai fatto una partita completa, limitandosi a scenari parziali. Il retro della

19 L'introduzione al manuale di *Corteo* riprende questo testo da BORGES, Jorge Luis, *Del rigore della scienza*, reperibile fra l'altro in *Storia universale dell'infamia*, Milano, Il Saggiatore, 1961.

20 La SPI è chiusa da tempo ma una seconda edizione è stata realizzata nel 1999 dalla Decision Games. I segnalini sono ora 4080, essendosene aggiunti 480 per scenari che esplorano ipotesi di storia alternativa.

21 Considerato il gioco da tavolo più complesso del mondo per il suo mix di regole, materiali e durata, è tanto proverbiale da apparire il 1 marzo 2018 nel 16° episodio dell'undicesima stagione della serie televisiva *The Big Bang Theory*, quando Sheldon lo porta all'amica Bernadette per ingannare il tempo durante la lunga attesa del suo parto.

scatola vanta “oltre 100 pagine di regole e di tabelle e diagrammi a supporto”, nonché un tale livello di dettaglio da tener conto del “maggior consumo di acqua da parte delle unità italiane a causa del fatto che venivano rifornite di spaghetti” (particolare contestato da appassionati ed esperti di storia militare).

Il criterio di giudizio per valutare la ricchezza di un gioco è all’epoca principalmente il volume delle regole. Più sono lunghe, più il gioco è complesso e la simulazione presumibilmente dettagliata. In quel periodo, il dilemma cui si trova davanti chi progetta una simulazione è se optare per la giocabilità o per il realismo: quest’ultimo implica maggiori dettagli, che però richiedono più regole e statistiche, le quali a loro volta rendono il gioco più difficoltoso e impegnativo da gestire.

Nello stesso 1976 in cui esce *War in Europe* Steve Wozniak, Steve Jobs e Ron Wayne mettono in commercio il primo home computer, l’Apple I. È una rivoluzione, non solo in campo ludico.

### *A chi far gestire i dettagli?*

“Non c’è un motivo per cui qualcuno possa desiderare di avere un computer in casa”, commenta nel 1977 Ken Olsen, fondatore della Digital Equipment Corporation, con una delle peggiori profezie di sempre. Viene prontamente smentito e in pochi anni i computer invadono le case: una delle principali ragioni per cui il pubblico li desidera è che si usano per giocare. Già con i primi, enormi computer a valvole si era giocato per sperimentare le prime forme di intelligenza artificiale; a maggior ragione si gioca con i computer domestici, più piccoli ma paradossalmente più potenti. La richiesta di processori sempre più veloci e schede grafiche con prestazioni migliori viene proprio dai giocatori e spinge a un veloce sviluppo dell’hardware.

Chi desidera simulazioni molto dettagliate, dalla fine degli anni ’70 si rivolge quindi ai computer che ne possono proporre anche di molto complesse e che gestiscono per conto dei giocatori una fitta serie di regole: lo sviluppo dei *monster* in scatola ha una battuta di arresto, il prospero filone diventa una nicchia per ben pochi appassionati. Nascono simulazioni per computer anche assai raffinate, che contemplan numerosi fattori senza che i giocatori li debbano gestire. Chi gioca a *SimCity*<sup>22</sup>, ad esempio, simula lo sviluppo di una città scegliendo

---

22 Will Wright, *SimCity*, Maxis 1989. Il manuale lo presenta come un nuovo genere di gioco: “*SimCity* è il primo di un nuovo genere di programmi di intrattenimento/educativi, chiamati *Simulazioni Sistemiche*. Noi vi forniamo una serie di *regole e strumenti* che descrivono, cre-

se costruire nelle varie aree zone residenziali, industrie, parchi, stazioni di polizia e pompieri, stadi e così via; la popolazione cresce o migra altrove secondo la correttezza delle sue scelte, ma è il giocatore che deve man mano intuire che le case si popolano di più se vicine a zone verdi e non a fabbriche, la polizia ha un positivo influsso su traffico e criminalità, gli stadi causano periodici ingorghi se non si è creata una buona rete di collegamenti e così via. Le 56 pagine del manuale spiegano buona parte di questi principi, ma come consigli strategici e non come istruzioni o regole, e senza precisare il meccanismo esatto che regola questi effetti. In ogni caso, i giocatori di questo e altri “giochi elettronici” tendono a non leggere i manuali, scoprendo il funzionamento del gioco nel corso di ripetute prove.

È questo in effetti l'unico modo in cui ci si impratichisce dei primi videogiochi, quando ancora le consolle televisive e i computer casalinghi sono una rarità e gli *arcade* a moneta si diffondono in bar e sale giochi soppiantando i flipper. Ogni partita dura più della precedente grazie all'esperienza acquisita: la maggior durata del gioco premia l'esperienza accumulata. Ciò già accadeva con i flipper, ma qui non è più solo questione di capacità manuale sempre più allenata: è anche maggior conoscenza del gioco, dei suoi meccanismi, delle sue insidie. Paradossalmente è il giocatore che, una moneta dopo l'altra, paga per imparare il gioco.

La modalità con cui si apprendono i videogiochi si estende presto a molti altri campi della vita quotidiana. Prima di utilizzare un lettore di DVD o un telefonino non si legge più un manuale di istruzioni, come avveniva prima con analoghi strumenti, ma si sperimenta per tentativi. La lettura di un manuale di regole diventa un atto inconsueto e difficile. Anche i giochi ne subiscono conseguenze: dagli anni '80 si diffondono *party games* con pochissime regole, come *Trivial pursuit* e *Taboo*, disabituando a regolamenti più complessi. Oggi la lettura di un manualetto anche semplice come quello di *Monopoly* o *Risiko!* è estraneo alle abitudini della gente. La complessità tollerata nei giochi dal grande pubblico è più bassa.

Nell'ideazione di giochi è sempre più importante il pregio dell'eleganza<sup>23</sup>:

---

ano e controllano un sistema. Nel caso di *SimCity*, il sistema è una città.” Il gioco ha avuto enorme successo, è stato personalizzato su richiesta di enti pubblici di tutto il mondo ed è stato seguito da vari altri titoli analoghi come *SimEarth* che simula il nostro pianeta, *SimTrains* sullo sviluppo di una rete ferroviaria, *SimAnts* su un formicaio, *The Sims* su una famiglia. Vedi anche ANGIOLINO e SIDOTI 2010, pag. 970, voce “Sim City®”.

23 ANGIOLINO e SIDOTI 2010, pag. 374, voce “Elegante”.

la capacità di un gioco di essere interessante, ricco, dettagliato e rigiocabile pur con poche regole essenziali e materiali ridotti. Tenendo anche conto che la complessità, misurata dagli appassionati in numero di pagine del regolamento, è una difficoltà gestionale ben distinta dall'impegno richiesto per elaborare tattiche e strategie. Un concetto riassunto perfettamente dallo slogan commerciale dell'elegantissimo *Othello*, che ben le distingue: "Un minuto per imparare, una vita per diventare maestri".

Giochi più complessi, come il gioco di carte collezionabili *Magic – L'Adunanza*, contano molto sulla trasmissione orale delle regole, ora anche in forma di video tutorial che appassionati e case editrici diffondono in rete. *Magic* e altri suddividono inoltre le regole particolari sulle singole carte, per ridurre lo studio necessario prima di iniziare il gioco. Ma per *Magic* è un palliativo, dato che i giocatori devono predisporre un mazzo scegliendo le carte che desiderano utilizzare nella partita e quindi devono esaminare preventivamente il funzionamento di tutte quelle tra cui possono scegliere; nei giochi in cui c'è un tradizionale mazzo in comune la presenza di carte da comprendere man mano che le si trova rallenta i tempi di gioco e può contribuire alla cosiddetta "paralisi da analisi"<sup>24</sup>, quando un giocatore tarda troppo le proprie decisioni bloccando di fatto la partita.

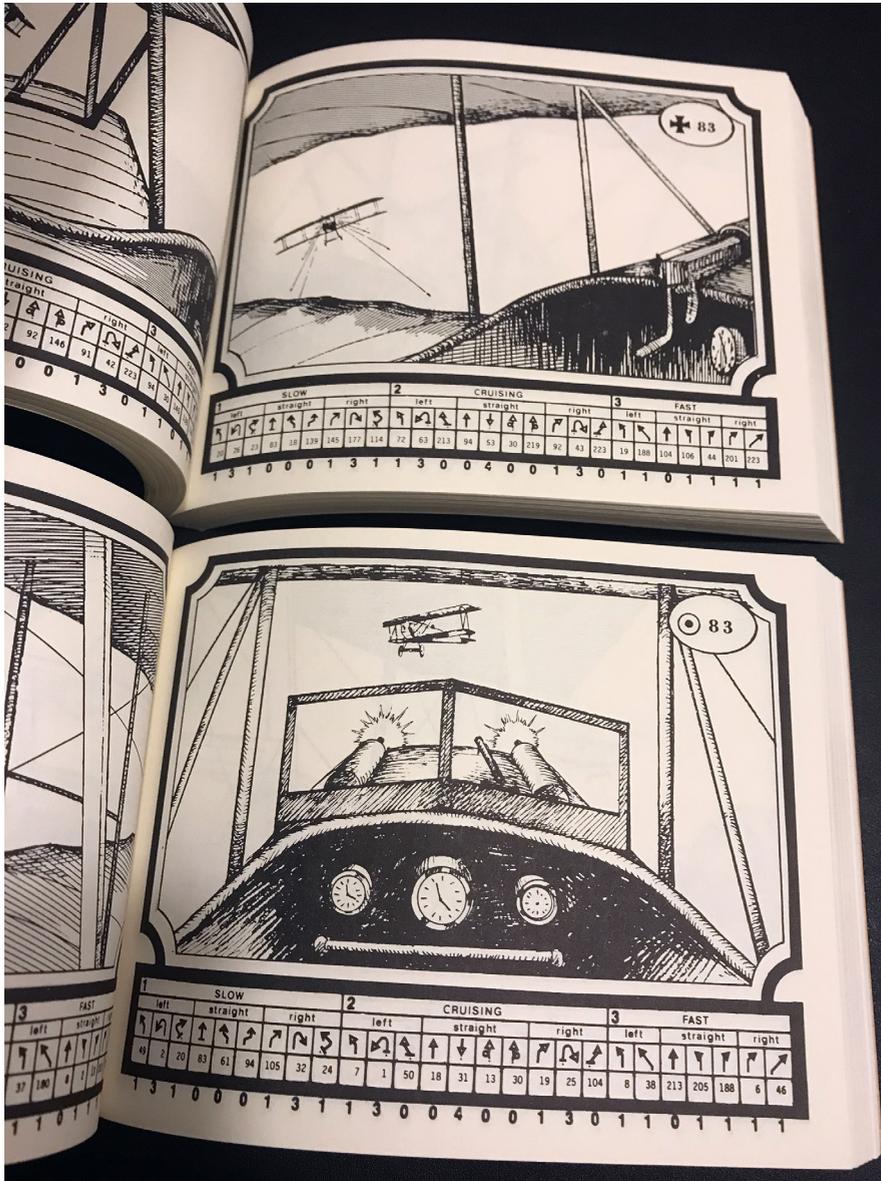
### *La complessità nascosta*

All'inizio degli anni '80, durante il boom dei videogiochi e dei *party game*, anche gli autori di simulazioni si prefiggono di alleggerire il carico di lavoro dei giocatori. *Blue Max*, di Phil Hall (GDW 1983) è ad esempio più gestibile dei precedenti wargame aerei: il giocatore ha uno schema grafico su cui scegliere tra una serie di percorsi prestabiliti per la propria pedina-aereo, diversi da modello a modello, anziché dover comporre il movimento una casella dopo l'altra applicando una lunga serie di regole come avveniva nelle simulazioni precedenti.

Ma *Blue Max* resta comunque un gioco piuttosto complesso: ogni turno è suddiviso in dieci fasi differenti tra inseguimenti, pianificazione, consumo del carburante, movimento, combattimento, danneggiamento, disinceppo, inceppo, danni da fiamme e spegnimento di fiamme e fumo, ciascuna governata da regole proprie. L'apice dell'eleganza, nella simulazione aerea di quel periodo, è rappresentato piuttosto da *Ace of Aces*, di Alfred Leonardi (Nova 1980). Due avversari hanno ciascuno un libretto di 223 pagine, ognuna con un disegno. Raf-

---

24 ANGIOLINO e SIDOTI 2010, pag. 720, voce "Paralisi da analisi".



Una situazione di gioco in *Ace of Aces - Powerhouse Series*, di Alfred Leonardi (Nova 1980): nel libretto in alto il giocatore tedesco vede uno SPAD XIII arrivare addosso al proprio Fokker a “ore dieci” da media distanza, mentre il giocatore dell’Intesa nell’altro libretto ha davanti il Fokker D.VII avversario e gli si spara. (Foto del regolamento originale, collezione dell’autore)

figurano tutte le possibili posizioni relative dell'aereo nemico rispetto al proprio, con sei diversi orientamenti e a varie distanze. Ad ogni turno entrambi i giocatori scelgono una delle manovre possibili. Incrociandole si ottengono i numeri di pagina che rappresentano la nuova situazione: se in essa uno dei due aerei ha l'altro davanti, spara infliggendogli danni. Poi si passa alla manovra successiva. Il gioco è semplicissimo da spiegare e giocare; i vari libretti dedicati ai diversi apparecchi della Grande Guerra ne rappresentano bene le diverse capacità di manovra. Chi studia con cura il meccanismo capisce che il gioco rappresenta in soggettiva un duello su una virtuale e implicita mappa esagonata, rendendolo estremamente facile e spettacolare.

La trovata di Leonardi è quella di affidare tutta la complessità della gestione di manovre, distanze e mira al libretto, alleviando così il compito al giocatore che deve solo scegliere una delle frecce a fondo pagina immaginando che sia la rotta del proprio aereo. Come nel libro-gioco e nel gioco per computer, tutte le regole che determinano le conseguenze della mossa sono contenute e gestite dal materiale.

Il mio *Wings of War*, oggi *Wings of Glory*, è realizzato con la stessa filosofia, che a posteriori ho chiamato "complessità nascosta". Per progettare il turno è sufficiente scegliere tre carte da un mazzo progettato diversamente per ogni modello di aereo: ciascuna riporta una freccia che verrà poi usata per spostare la carta-aereo o il modellino sul tavolo. Le differenze di velocità e le specifiche manovre di ogni apparecchio sono implicite nella gamma, nella lunghezza e nella forma delle frecce sulle carte. Non occorre studiare regole per tenerne conto nel gioco, come avviene invece in una simulazione tradizionale ove sono i giocatori a gestire le regole, le eccezioni e i dati che consentono a un Sopwith Camel di virare meglio a destra che a sinistra grazie al suo motore rotativo, o al Fokker D.VII di "appendersi all'elica" per spettacolari rotazioni sul posto. Per combattere, in *Wings of Glory* si pescano una carta danno a raggio lungo e due a raggio corto, conservandole, e da esse risulta se si è colpito il bersaglio o meno, se si sono fatti danni speciali, se si sono inceppate le mitragliatrici. Un semplice gesto sostituisce così ciò che in *Blue Max* è una lunga sequenza di azioni: il lancio di un dado, l'applicazione di modificatori, la consultazione di tabelle, il sorteggio di segnalini, la contabilità con carta e matita, ulteriori lanci di dadi e altro ancora.

In questo modo è possibile conservare i dettagli storici e tecnici, ma senza farli gravare sui giocatori. Ulteriori semplificazioni sono inoltre possibili perché i giochi di simulazione hanno accumulato nel tempo una serie di convenzioni



*Esempio di movimento in Wings of War/Glory, nella versione dedicata alla Seconda guerra mondiale. Oltre alla carta corrispondente alla manovra, i giocatori devono scegliere anche tra velocità alta e bassa. (Foto dal regolamento del gioco)*

che non sempre sono adeguate a una corretta rappresentazione della realtà. Ad esempio, nei giochi aerei degli anni '70 e '80 è tipico localizzare i punti danno subito per attribuirle a sezioni diverse dell'aereo come fusoliera, ali, coda, muso, per abbattere l'apparecchio quando il limite di una sezione viene raggiunto. Con Gregory Alegi ci siamo domandati se ciò avesse un senso simulativo o fosse una complicazione inutile, in presenza comunque di regole su danni specifici con effetti su comandi, motore o altro ancora. La risposta è stata negativa e così il nostro *La Squadriglia degli Assi*<sup>25</sup>, così come il nostro libro-gioco *Il gobbo maledetto*<sup>26</sup> e il successivo *Wings of War*, aboliscono questo dettaglio unificando i punti danno in un unico totale senza rimetterci in verosimiglianza.

Un'altra accortezza di *Wings of Glory* è l'assoluta contemporaneità delle mosse. Tutti i giocatori pianificano le proprie mosse e le eseguono allo stesso momento. Da un lato ciò è realistico, dall'altro elimina i tempi morti: le decisio-

25 Gioco promozionale allegato alla *Rivista Aeronautica - Notiziario Giovani* n. 6/1994, pubblicata dal Ministero dell'Aeronautica. Su una classica mappa esagonata, ripropone la guerra aerea sul fronte italiano tra il 1915 e il 1918.

26 Prima edizione Demtra 1993, seconda edizione Novecento GeC 2002.

ni durante il gioco sono ridotte al minimo (con le regole standard solo alla scelta tra i bersagli se vi sono due o più a tiro) e nessuno si annoia attendendo gli altri. L'effetto collaterale è che si può giocare in tanti allo stesso tavolo, anche in oltre cento persone, senza che i tempi di gioco si allungino<sup>27</sup>.

Al di là degli esempi specifici, è comunque evidente che giudicare una simulazione secondo il vecchio binomio giocabilità-realismo è un approccio ormai superato. Esistono modalità di gioco e di progettazione per predisporre simulazioni ricche e dettagliate senza rinunciare alla facilità di approccio. Ed è necessario che autori e fruitori lo tengano ben presente. Giochi più semplici da apprendere e gestire non consentono solo di attrarre più agevolmente nuovo pubblico, necessario a un ricambio generazionale che dia nuova linfa all'hobby. Interessano anche gli affezionati giocatori che, col crescere dell'età, hanno sempre meno tempo libero. Inoltre possono entrare più agevolmente in scuole, biblioteche, carceri e altri luoghi ove rivestono un ruolo educativo e didattico.

## BIBLIOGRAFIA

- ANGIOLINO, Andrea, *Creare giochi per comunicare*. In KERMOL, Enzo, e tessarolo, Mari-selda, (a cura di), *Gioco & giochi: tra comunicazione e nuove tecnologie, a cura di*, Padova, CLEUP, 2005. Atti del convegno "Giochi: fra comunicazione e nuove tecnologie", tenutosi a Trieste presso la Facoltà di Scienze della Formazione dal 18 al 21 aprile 2002.
- ANGIOLINO, Andrea, e SIDOTI, Beniamino *Dizionario dei giochi - da tavolo, di movimento, di carte, di parole, di ruolo, popolari, fanciulleschi, intelligenti, idioti e altri ancora, più qualche giocattolo*, Bologna, Zanichelli, 2010 (2a ed. Milano, Unicopli, 2022).
- ANGIOLINO, Andrea, *Storie di giochi*, Roma, Gallucci, 2017.
- ANGIOLINO, Andrea, *Che cos'è un gioco da tavolo*, Roma, Carocci, 2022.
- BELL, Robert Charles, *Board and table games from many civilizations*, New York, Dover Publications Inc., 1979.
- CONVENEVOLE, Roberto, e BOTTONE, Francesco, *La storia di Risiko e l'anello mancante*, Roma, Novecento Libri, 2002.
- DOSSENA, Giampaolo, *Giochi da tavolo – dalla Tàbula ai War Games I 45 giochi più belli e importanti degli ultimi 4000 anni*, Milano, Arnoldo Mondadori editore, 1984.
- DOSSENA, Giampaolo, *Enciclopedia dei giochi*, revisione e aggiornamento a cura di Da-

---

27 La partita più grande di questo gioco, 117 giocatori divisi in due squadre, si è tenuta sabato 24 settembre 2022 presso la Fortezza da Basso di Firenze, nell'ambito della manifestazione FirenzeGioca. La sessione di gioco è durata circa 60 minuti

rio De Toffoli, Milano, Arnoldo Mondadori editore, 2009 (1a ed. Torino, UTET, 1999).

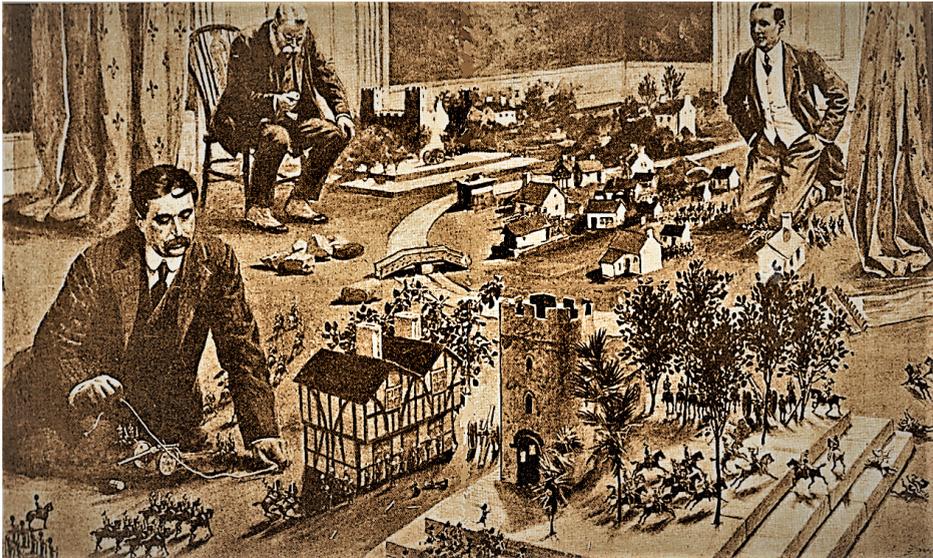
CAILLOIS, Roger, *I giochi e gli uomini - La maschera e la vertigine*, 1967, trad. it Milano, Arnoldo Mondadori editore 1981, rist. 2007.

NESTI, Romina, *Game-Based Learning - Gioco e progettazione ludica in educazione*, Pisa, Edizioni ETS, 2017

SCIARRA, Emiliano, *L'arte del gioco*, Milano, Mursia, 2010.

WITTGENSTEIN, Ludwig, *Ricerche filosofiche*, 1953, trad. it. Torino, Giulio Einaudi Editore, 1967, rist. 1974.

Andrea Angiolino è giornalista ludico, avendo esordito sul mensile Pergioco nel settembre 1982; collabora con Io Gioco e crea voci per Treccani su gioco e fumetto. Ha realizzato giochi radiofonici e televisivi, per riviste e per computer, enigmistici e promozionali. Ha pubblicato numerosi giochi da tavolo fra cui le serie “Wings of War” (con P. G. Paglia, oggi “Wings of Glory”), “Sails of Glory” e “Battlestar Galactica: Starship Battles” (entrambi con A. Mainini), edite da Ares Games. Per i bambini ha pubblicato “Safari Golo” (Oliphante 2). Ha realizzato “Federico da Montefeltro - Il Duca” nel 600° anniversario del personaggio (Top Hat Games, con A. Spalluto), col patrocinio del Comune e della Pro Loco di Urbino. Ha scritto molti libri sul mondo ludico. Sono suoi il primo libro-gioco italiano (“In cerca di fortuna”, ed. Ripostes, 1987) e il primo libro-game per chi non sa leggere (“Il Mischiastorie - Osvaldo e i cacciatori”, Lapis, 2005), oltre che il libro-gioco di ambientazione storica “I misteri delle catacombe” (con D. Di Giorgio e F. Garello, LDC, 2000). Tra i suoi giochi di ruolo spicca “I Cavalieri del Tempio” (E. Elle 1990, con G. Boschi, A. Carocci, M. Casa e L. Giuliano), di ambientazione medieval-rinascimentale; con la Quality Games ha curato la seconda edizione del gioco di ruolo storico-fantastico “Lex Arcana” (di L. Colovini, D. De Toffoli, M. Maggi e F. Nepitello). Le sue opere sono tradotte in una ventina di lingue. Il Ministero della Pubblica Istruzione lo ha nominato “Esperto inventore di giochi”. Racconta la storia di giochi e giocattoli a Wikiradio, su RAI Radio Tre e realizza documentari per RaiPlay e Lucca Crea. Ha ricevuto il premio Best of Show alla carriera a Lucca Comics & Games nel 2004, il premio Personalità Ludica dell’Anno 2007 e il premio Gradara Ludens 2022.



H. G. Wells playing with toy soldiers (*Illustrated London News*, 1913)

## L'altra faccia della Luna: il wargame tridimensionale da H. G. Wells a Kickstarter

di GIUSEPPE TAMBA

**I**l mondo del wargame moderno ad uso civile vive, fin dai suoi albori, una piccola dicotomia. Mentre da un lato si evolve dal Kriegspiel di derivazione germanica ed ottocentesca, fino ad essere lo strumento sofisticato che è oggi, dall'altro trova il suo completamento nel wargame di stampo britannico novecentesco, che pratica la nobile arte del gioco con i soldatini in metallo. In pratica, il wargame moderno, con finalità ludica, praticato da civili, ha due grandi anime: il board wargame, o wargame con mappa e pedine, e appunto il wargame con i soldatini, chiamato anche wargame con miniature o wargame 3D. In questo capitolo parliamo di soldatini, oggetti di origine antichissima (i primi ritrovamenti sono nelle tombe egizie del Medio Regno), ma relativamente moderni per lo scopo che ci concerne, cioè diventare protagonisti dei tavoli da wargame. Dunque, dobbiamo ragionare in questi termini, e considerare i due aspetti come complementari.

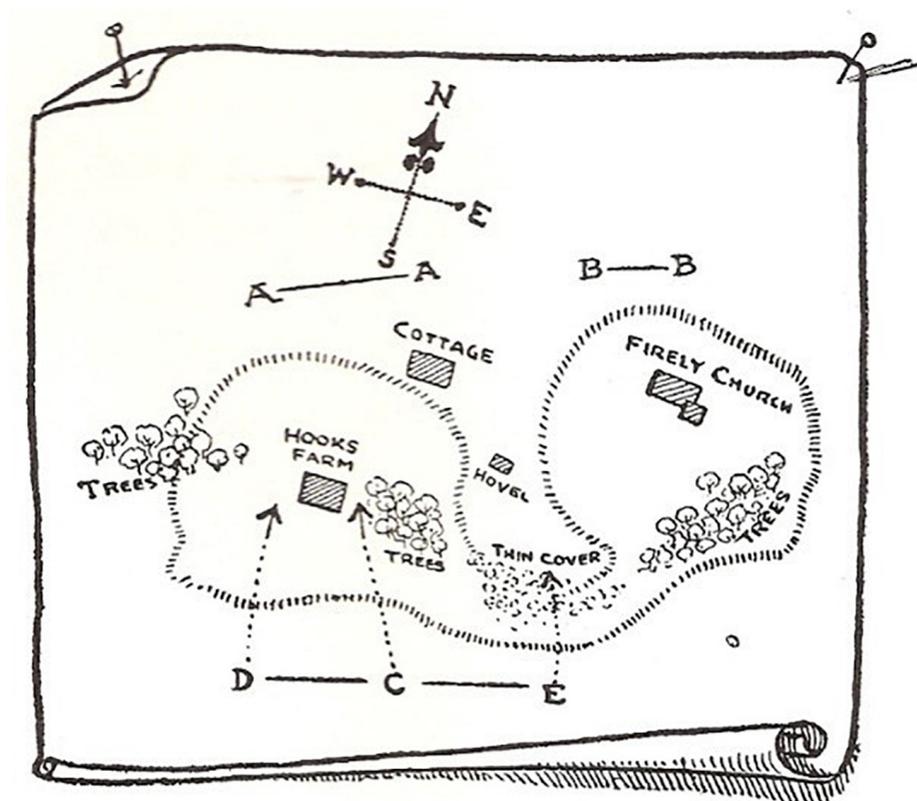
Ma andiamo con ordine. Ogni storia che si rispetti inizia con un “C’era una volta...”; nel nostro caso il nostro “c’era una volta” è un piccolo libro, scritto dallo scrittore britannico H. G. Wells nel 1913. Il libro mitico che fa da papà a tutti i libri sul wargame che sono stati scritti successivamente, compreso quello che il lettore ha ora tra le mani, è *Little Wars, Piccole Guerre*. In questo libello garbato, corredato di deliziosi disegni, il suo autore, gentiluomo del periodo Edoardiano e noto al grande pubblico per i suoi romanzi fantastici, fa alcune brevi dissertazioni sulla guerra con i soldatini, giocata sul pavimento di casa. Sulle regole vere e proprie si sofferma relativamente poco, dato che ciò che gli interessa – e qui sta la sua modernità – è fornire un resoconto di uno scontro che passa alla Storia: la battaglia di Hook’s Farm.

Hook’s Farm è una piccola fattoria che campeggia nel salotto dell’autore, per il cui possesso si affrontano l’esercito Rosso e l’esercito Blu, con vittoria di quest’ultimo. Dunque, il primo battle report della storia del wargame. Possiamo cercare di immaginarlo, il signor Wells, disteso in salotto, mentre tenta di abbattere con un cannoncino a molla i soldatini in forza all’esercito Rosso. Al tempo, il conflitto non era risolto tramite dadi, carte o altri sistemi di calcolo; ma de-

terminante per l'esito dello scontro era l'abilità balistica del generale-giocatore (questo sistema oggi farebbe inorridire qualunque wargamer professionista, che ha speso tempo e quattrini nella pittura dei suoi preziosi soldati). Punto di forza del libello di Wells è la narrativa, arte in cui era maestro. La battaglia è raccontata in maniera avvincente, catturando l'attenzione del lettore fino alla capitolazione di una delle due armate (quella non condotta dall'autore, ovviamente). La Sellerio Edizioni, nel 1990, pubblica in italiano questo testo, con una bellissima edizione di piccolo formato, come è nel suo stile, che riproduce fedelmente anche i disegni fatti da Wells per illustrare lo svolgimento dello scontro.

Quindi, tutto nasce da *Piccole Guerre*? Effettivamente no, perché Wells, che si cita anche nel suo testo, ha scritto in precedenza, nel 1911, cioè due anni prima, un altro delizioso testo chiamato *Floor Games*, giochi da pavimento. Questo piccolo libro è dedicato ai fanciulli, e dà loro suggerimenti e regole per una serie di giochi *indoor*, come si direbbe oggi, su vari temi, tra cui il wargame, o gioco con i soldatini. La nostra storia dunque in realtà parte da qui. Il libro non suscita l'attenzione che merita perché è piuttosto noioso e gli argomenti trattati sembrano rivolti ad un pubblico giovanile. Tuttavia, il libro è ricco di spunti interessanti, non ultimo getta i semi, che germoglieranno sessanta anni dopo, per l'ambientazione e il design dei giochi di ruolo con arbitro (o Master). Ma il suo autore è profetico, quando in *Little Wars*, e siamo nel 1913, scrive: "Dovete solo giocare tre o quattro volte a *Piccole Guerre*, per capire che idiozia deve essere una grande guerra. La grande guerra è oggi, ne sono convinto, non solo il gioco più costoso dell'universo, ma soprattutto un gioco fuori da tutte le proporzioni. Non solo le masse di uomini e materiali, le sofferenze ed i danni sono troppo mostruosamente grandi per essere ragionevoli; le migliori teste che abbiamo non sono all'altezza". Per i cinque anni successivi l'Europa brucia nel fuoco, e il dopoguerra prima e la Seconda Guerra Mondiale poi si dimenticano completamente dei soldatini come oggetto di gioco. Il wargame è oggetto di studio e di utilizzo dei vari Stati Maggiori, come si legge in altre parti di questo libro, e la nostra trattazione riprende alcuni anni dopo la Seconda Guerra Mondiale, con la dicotomia cui si accennava in apertura.

Nel dopoguerra, il wargame prende due direzioni differenti, che si incrociano, si sovrappongono, procedono a tratti parallele e si completano a vicenda. Negli Stati Uniti, nasce e si sviluppa il wargame con mappa e pedine, chiamato anche board wargame. In Inghilterra, invece, con qualche anno di ritardo rispetto ai cugini oltreoceano, riprendono vita e vigore i wargames con soldatini (questi ultimi verranno più dottamente e correttamente denominati miniature, pezzi, figure, modelli), nella tradizione di Wells.



Sketch Plan of the Battle of Hook' Farm

*La battaglia di Hook's Farm (Immagine tratta da:  
<http://nntk.net/hgwells/hooksfarm/hooksfarm.html>)*

I giochi ri-cominciano (in tutti i sensi) negli USA con Tactics, primo gioco di simulazione commerciale autoprodotta da Charles Roberts, con il marchio Avalon Company.

Corre l'anno 1953, gli Stati Uniti si stanno riprendendo in fretta dai traumi dell'ultimo conflitto mondiale, giocare alla guerra non è più un tabù. Charles S. Grant diventerà con gli anni uno dei padri fondatori del board wargame, mentre la Avalon Hill Game Company, dalla sua fondazione nel 1958 in poi, conoscerà fama planetaria, specialmente negli anni dal '70 al '90 del Novecento. Il nome della compagnia deriva dalla zona di Baltimora in cui abitava Roberts, chiamata per l'appunto "Avalon" e situata su una collina ("Hill"). Roberts, all'epoca riservista dell'Esercito, si aspettava la chiamata per il servizio militare nella

guerra di Corea e ideò il gioco come forma di preparazione alla guerra. Quando divenne chiaro che non sarebbe stato chiamato in servizio decise di pubblicare il gioco, piuttosto che di spreca la pubblicazione. *Tactics* è un gioco piuttosto semplice rispetto agli standard attuali, oggi lo definiremmo introduttivo, ma contiene già tutti gli elementi distintivi dei wargam-*hex and counters* che verranno negli anni successivi: tabella di combattimento proporzionale (1:1, 2:1, ecc.), costo variabile in punti movimento per attraversare il terreno, diversi tipi di truppe. Il gioco non è esplicitamente destinato ai bambini, e questo ne fa un precursore dei giochi rivolti ad un pubblico adulto.

Ma quello che ci interessa più da vicino accade in Inghilterra, nel 1962: Donald Featherston scrive *Wargames*, il primo regolamento di wargames commerciale per giocare con le miniature. Tale testo non nasce dal nulla; dal 1960 in poi, a Southampton, un nucleo di giocatori comincia a giocare in casa propria seguendo le orme di Wells, e realizzando la versione inglese di *War Game Digest*, una newsletter pubblicata da Jack Scruby negli Stati Uniti (ecco che gli Usa si riaffacciano in questo intreccio). *Wargames* è un regolamento a tutti gli effetti, con regole per l'allestimento del campo di battaglia, per stabilire le truppe necessarie e il loro movimento e combattimento, ci sono regole per organizzare delle semplici campagne, e così via. Tutto questo sforzo ludico-intellettuale trova peraltro un felice riscontro in un altro avvenimento, pressoché contemporaneo: la Airfix, nota marca di modellismo britannica, lancia sul mercato i soldatini di plastica, dando un'alternativa al più costoso piombo. Attorno alla metà degli anni '60, dal gruppo di Southampton emergono i "padri" del wargame moderno: Peter Young, Charles Grant, Tony Bath, Peter Gilder, Bruce Quarrie, Paddy Griffith. Le loro opere fanno scuola, perché fissano le basi di quelli che saranno i futuri regolamenti per almeno due generazioni e perché con le dovute modifiche e riedizioni molti di quei regolamenti sono giocati tuttora.

Nel 1965 Tony Bath fonda la Society of Ancients, ed il Wargame Research Program, in questa maniera il wargame diviene oggetto di studio vero e proprio, a rimarcare la felice unione tra simulazione e gioco in voga in quegli anni. Nel 1967 il brigadiere Peter Young, militare inglese decorato durante la Seconda Guerra Mondiale, insieme con Tenente colonnello J.P. Lawford scrivono *Charge: how to play wargames*, altro testo fondamentale, poiché dettaglia in maniera molto analitica un combattimento del periodo "horse and musket" a livello di battaglione. Il fatto che gli autori siano due ex militari ci continua a fornire indizi sul grado di complessità della simulazione, sulla sua veridicità e sul tipo di pubblico a cui è rivolta. Il fermento si trova anche oltreoceano, torniamo negli Stati Uniti, dove Jim Dunnigan fonda la SPI Inc. Corre l'anno 1968, il signor



Il primo boardgame commerciale: *Tactics*, di Avalon Hill (Immagine tratta da: <https://boardgamegeek.com/boardgame/31766/tactics>)

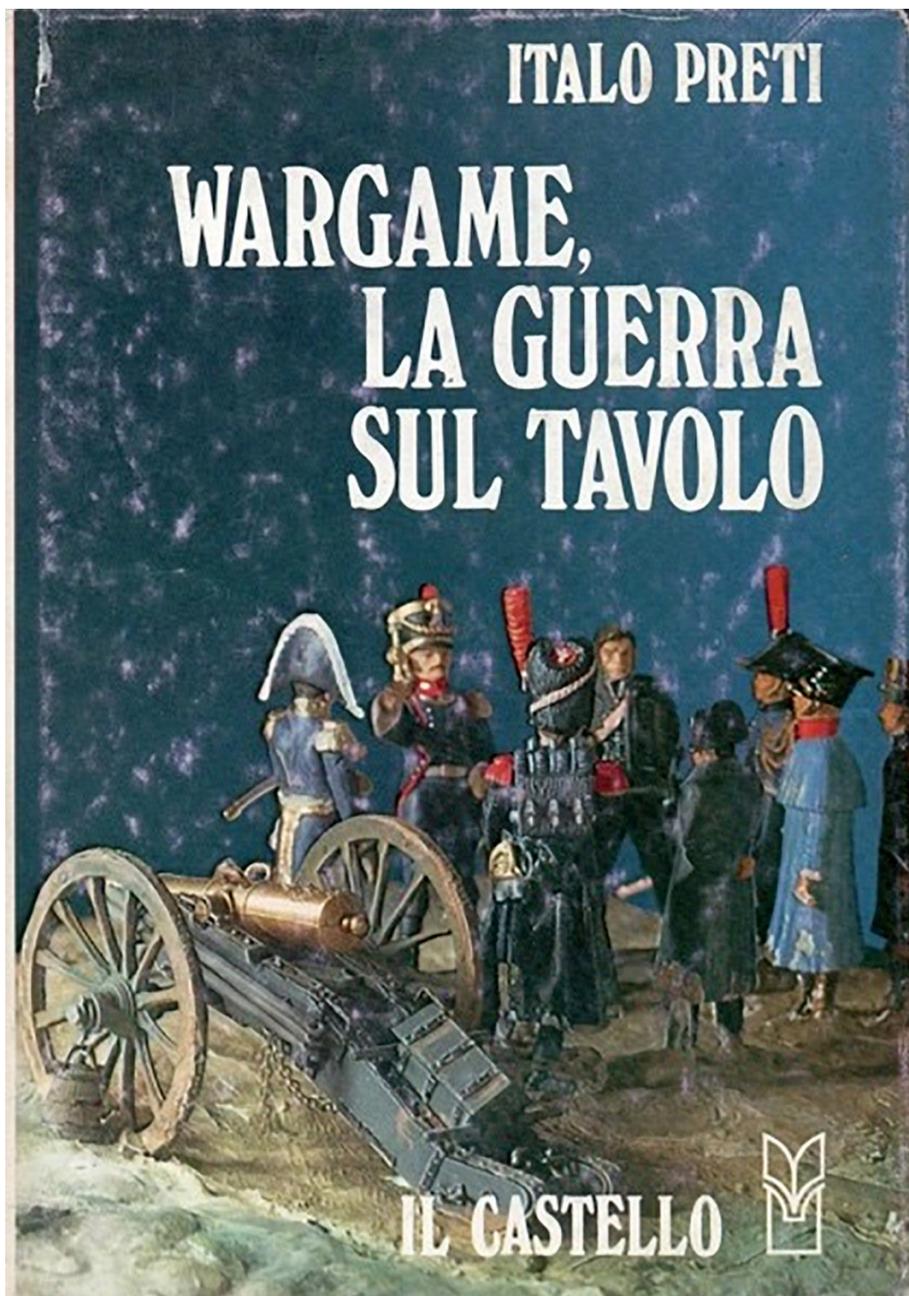
Dunnigan dà vita a una azienda la cui mission è quella di pubblicare giochi di simulazione ed una rivista dedicata. Risultato? Notevole, poiché la SPI si contenderà i cuori e le menti dei giocatori di board wargame di tutto il mondo duellando titolo su titolo con la Avalon Hill, fino a che non sarà costretta a chiudere i battenti nel 1982; la rivista, chiamata *Strategy and Tactics*, malgrado i numerosi cambi di proprietà, viene tuttora pubblicata, sebbene dalla Decision Games. La particolarità di questa rivista – ricordiamoci che siamo nel 1968 – è quella di avere un gioco completo in ogni numero, permettendo, a un costo ragionevole, una sorta di approfondimento del tema del numero che usciva di volta in volta. Questa formula vanterà negli anni numerosi tentativi di imitazione, più o meno fortunati. In Francia ci sarà e c'è *Vae Victis*, negli Usa *Paper Wars*, *Operations Magazine*, *C3i*, *Yaah! Magazine* ed altre; in Italia in passato ci provò una testata chiamata *Alea Iacta Est*, mentre attualmente la fiaccola è tenuta alta dalla interessante *Parabellum*. Rientriamo in Inghilterra, dove Phil Barker, Bob O'Brian ed Ed Smith nel 1969 pubblicano un regolamento chiamato *War Game Rules 1000 B.C. to 500 A.D.* Questo nucleo di regole riveste grande importanza, perché diventa – e rimane – lo standard di riferimento per il periodo antico e medioevale. Il *WRG* arriva fino ai giorni nostri con la sua settima edizione, diviene croce e delizia per migliaia di giocatori in tutto il mondo, le misure delle

sue basette su cui incollare i pezzi diventano uno standard mondiale, riporta in auge il periodo antico in un segmento dominato dal periodo “horse and musket” di wellsiana memoria. Dal nostro punto di vista di wargame con miniature, le innovazioni importanti sono due: l’inserimento di regole per il Morale delle truppe (non si combatte più fino all’ultimo uomo, ma i soldatini “scappano”), e non si rimuovono più le perdite figura per figura, ma soltanto quando tali perdite sono pari al numero di figure presenti su una basetta, chiamata Elemento. Nel 1971 Charles Grant pubblica *Wargames*, altro interessante regolamento che dà il via a una serie di pubblicazioni, dello stesso Grant, su vari aspetti del wargame, come la gestione di campagne o le serie di scenari con temi tattici predefiniti.

Il punto di svolta dal punto di vista del mondo del gioco, e dal punto di vista del gioco con soldatini in particolare, avviene nel 1974. Negli Stati Uniti Gary Gigax scrive *Dungeons and Dragons*, o come verrà poi conosciuto in tutto il mondo da centinaia di migliaia di appassionati, *D&D*. Il fenomeno di massa parte da qui, perché *D&D* rompe tutti gli schemi abbastanza rigorosi incontrati fino ad ora. In primo luogo entra di prepotenza nel mondo del wargame l’elemento fantasy, che è un genere letterario a sé stante, di tipo fantastico. Padre letterario indiscusso del genere fantasy è J. R. R. Tolkien, con il suo capolavoro *Il Signore degli Anelli* e l’Universo della Terra di Mezzo, e infatti il mondo di *D&D* è popolato di elfi, nani, orchi e amenità varie, oltre agli umani e agli immancabili draghi del titolo. Questa ambientazione, già largamente popolare dato che *Il Signore degli Anelli* è stato pubblicato 20 anni prima, fa breccia presso il grande pubblico, tutti sanno cosa sia un orco, un drago, un nano; molti meno (ahimè) cosa sia o quale sia il modo corretto di impiegare un manipolo, una turma, una batteria ippotrainata. In secondo luogo, abbassa il punto di vista del giocatore, da comandante generale di un esercito, di un’armata, di una forza militare a gestore di un unico personaggio, proprio alter ego sul tavolo e nella avventura. Sì, avventura, perché il terzo e più importante fattore di innovazione è che *D&D* è un gioco di ruolo, ossia un gioco in cui si interpreta un personaggio, e dove un *Master*, cioè un arbitro, un narratore, racconta una avventura ed i giocatori rispondono e interagiscono con il racconto tramite le proprie azioni. Questo apre un mondo a sé stante, la cui trattazione esula dallo scopo di questo articolo. A titolo di curiosità, vale la pena accennare a qualche impressionante dato su *D&D*, tanto per farsi un’idea dell’impatto che ha avuto sulla cultura pop: la sua casa editrice amatoriale, la TSR (Tactical Studies Rules) è passata dall’essere un’impresa in un seminterrato al diventare una fiorente SpA con 600 dipendenti in meno di un decennio; *D&D* ha fruttato oltre un miliardo di dollari tra libri e merchandising; è stato giocato da 20 milioni di persone ed è stato tradotto in

più di dodici lingue in almeno 50 paesi. Dal nostro punto di vista, le miniature vengono impiegate come personaggi, e questo apre nuovi, interessanti e fecondi mercati. Non a caso, nel 1975 a Londra viene fondata la Games Workshop, come azienda che distribuisce in Inghilterra i prodotti della linea di *D&D*, e poco dopo viene fondata la Citadel, ditta che produce le miniature fantasy sempre per *D&D*. Oggi la Games Workshop e la consorella Citadel sono marchi conosciuti in tutto il mondo, hanno una rete di 500 negozi estesa praticamente ovunque e la produzione di migliaia di miniature, sia fantasy che di fantascienza. L'azienda si è trasferita a Nottingham, è quotata in borsa, ed ha un fatturato di 219 milioni di sterline (nel 2018).

Veniamo finalmente in Italia, perché nel 1975 il piccolo editore Il Castello pubblica *Wargame, la Guerra sul Tavolo* di Italo Preti. Tale volume rappresenta il primo regolamento di wargame che appare in lingua italiana. *The Wargame* di Charles Grant, del '71, fornisce molto del materiale per le regole, ma l'autore riesce anche a dare una buona infarinata di arte militare napoleonica, commentando i regolamenti tattici dell'epoca e facendo vedere in che modo possono essere tradotti sul tavolo per avere una simulazione verisimile. In Inghilterra nel 1977 Bruce Quarrie scrive *Napoleon's Campaigns in Miniature*, titolo molto interessante perché pieno zeppo di nozioni sul funzionamento degli eserciti napoleonici; tale corpo di regole resta famoso (tuttora) tra gli addetti ai lavori come parametro di complessità (non sarà mica come il Quarrie, vero?! si sente invocare nei club di wargame quando si spiega un nuovo regolamento). A Londra la Games Workshop procede con il suo business e nel 1983 fa uscire la sua versione di un regolamento fantasy per grandi battaglie, *Warhammer Fantasy Battles*, appunto. Negli Usa dalle ceneri della SPI, che chiude nel 1982, nasce nel 1983 la Victory Games, che produrrà alcuni tra i più interessanti ed innovativi wargame degli anni '80 e '90, il cosiddetto periodo d'oro. Nel 1987 Games Workshop produce *Warhammer 40.000*, creando le basi per un nuovo successo planetario: le razze fantasy di Warhammer (e di Tolkien) si spostano nello Spazio e nella fantascienza, dando vita ad una Space Opera gotica ed oscura, ma di grande fascino. Nel 1988 Phil Barker, quello del *WRG* di cui si raccontava poco fa, scrive e pubblica *De Bellis Antiquitatis*, regolamento per battaglie antiche e medioevali, tuttora giocato. Punto di forza del *DBA* è che si gioca con solo 12 elementi o basette, su una superficie di 60 x 60 cm e la partita dura circa un'ora. In questo modo il wargame diventa davvero per tutte le tasche e per qualsiasi persona anche lontanamente interessata. Ma sono gli ultimi fuochi, per il momento, dato che gli anni '90 e i primi anni del nuovo secolo vedono una contrazione del mercato e dell'Hobby in favore della crescente diffusione



*Il primo di testo di wargame in italiano (Immagine tratta da:  
foto dell'autore, collezione privata)*



*Toy soldiers (Immagine tratta da: foto dell'autore, collezione privata)*

dei giochi elettronici. In quegli anni sopravvive bene il gioco di ruolo, mentre gli appassionati di soldatini sono costretti a rivolgere gli occhi all'Inghilterra, e alla mitica convention di Salute, che si tiene a Londra in un unico affollatissimo sabato di Aprile.

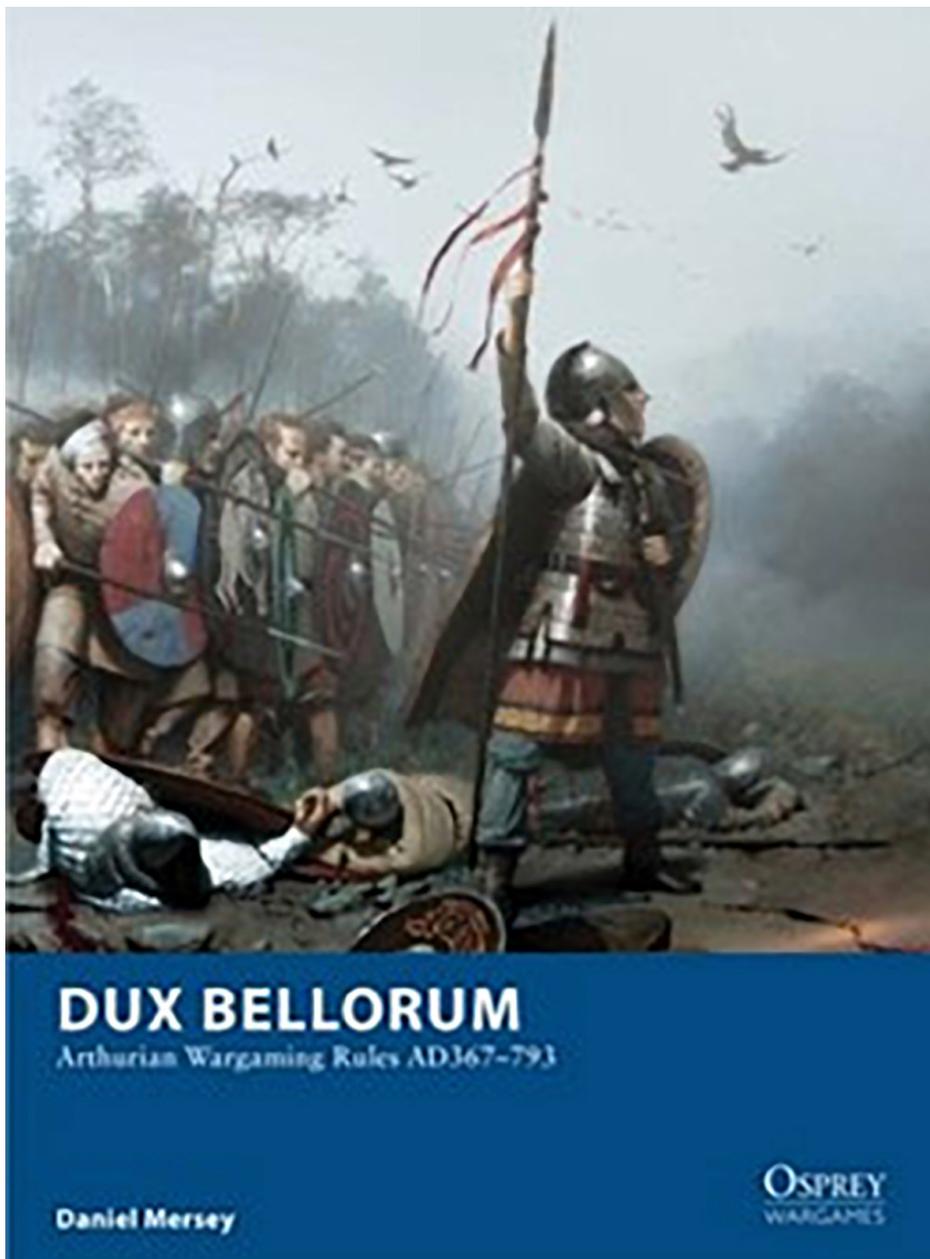
Tuttavia in questo scorcio di tempo non si può non menzionare Paddy Griffith, storico militare britannico, nonché teorico militare e docente presso l'accademia di Sandhurst. Griffith è stato anche e soprattutto per quel che ci riguarda, un grande wargamer, ed uno dei primi a portare il wargame nelle Accademie come *learning tool* e non solo come oggetto di divertimento; i suoi libri sulla tattica sono vere e proprie bibbie per i wargamers di tutto il mondo, e i suoi regolamenti, come il piccolo ma accuratissimo *Napoleonic Wargaming for Fun* sono delle vere e proprie chicche per tutti gli appassionati. La ripresa dell'Hobby (in Inghilterra il wargame è definito *The Hobby*, senza bisogno di aggiungere altro) comincia a metà del primo decennio del 2000, e continua tuttora, grazie a molti fattori: aumento del numero di produttori, aumento del numero di regolamenti disponibili e soprattutto miglioramento della grafica grazie ad un uso ormai capillare dei pc, disponibilità di tantissimi produttori di soldatini in plastica, di materiale scenico, ma soprattutto di Internet e dei social network; tali strumenti permettono una facile e veloce diffusione di regolamenti, scambi tra appassionati, possibilità di incontro e così via.



*Miniature in 28 mm di Francesco Thau (Immagine tratta da: <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=982563255248786&set=pb.100004853622021.-2207520000.&type=3>)*

Nel 2012 la nota casa di saggistica militare Osprey, famosa in tutto il mondo per i suoi libretti di uniformi e di campagne, inizia a pubblicare una serie di regolamenti di wargame con il suo solito format di libri a colori di 64 pagine con grafica ottima. Il primo titolo riguarda il periodo arturiano (un classico britannico), *Dux Bellorum*. Da questo momento i regolamenti di wargame si trovano in tutte le librerie, perlomeno del mondo anglosassone. Il wargame è di fatto ormai sdoganato a tutti gli effetti per il grande pubblico.

Riportiamo, dopo questa cavalcata storico-nostalgica, il soldatino al centro del palcoscenico, per cominciare a fugare alcuni dubbi o perplessità che possano essere sorte finora. *In primis*, il quesito fondamentale: ma si tratta di opere d'arte, o di pupazzetti? Ormai è dato per scontato che il figurinismo, cioè la pittura dei figurini in grande scala – dai 54 mm in su – sia una branca del modellismo statico ed anzi forse la sua espressione più elevata, un'arte a tutti gli effetti. Ma cosa dire dei nostri soldatini? Dai tempi di Wells devono essere tanti, per formare le armate, piccoli per problemi di spazio, e possibilmente economici. Devono essere belli, e se sì, quanto? Un bel pezzo sul tavolo arricchisce o meno una valida simulazione militare? Non c'è ovviamente una risposta univoca, ma per capire meglio di cosa stiamo parlando è necessario partire dalle basi: cosa è e come nasce un soldatino? Un soldatino è un'opera d'arte artigianale, fatta a mano. Per creare un soldatino si prende una armatura metallica, e sopra vi si applica uno stucco bicomponente, chiamato nel settore “materia verde” perché di



*Dux Bellorum, Osprey games (Immagine tratta da: <https://www.amazon.it/Dux-Bellorum-Arthurian-Wargaming-AD367-793-ebook/dp/B01DPPTPHU?asin=B01DPP-TPHU&revisionId=7556d3bb&format=1&depth=1>)*

solito è di tale colore. Dopodiché, con un bulino, un visore ingranditore da orafo e tanta, serena pazienza, si scolpisce il pezzo. Vengono aggiunti in seguito i vari componenti dell'equipaggiamento, che di solito sono scolpiti a parte per motivi di praticità e velocità, e il pezzo finale è pronto. Abbiamo il nostro "master", il figurino che serve a creare tutti gli altri soldatini. Ancora oggi, e benché nuovi sistemi come le stampanti 3D di cui diremo più avanti si presentino all'orizzonte, la stampa dei soldatini avviene in maniera artigianale o semi artigianale. Il procedimento è simile a quello della cera persa usato in oreficeria: si cola attorno al nostro master della gomma siliconica, si lascia raffreddare, poi si estrae il master o lo si brucia, a seconda del tipo di materiale utilizzato. La cavità che si è formata nella gomma siliconica, chiamata stampo, riproduce il vuoto lasciato dal master che abbiamo tolto; è sufficiente riempirla con della lega metallica fusa – una volta era piombo/stagno, come il soldatino della favola di Andersen; ora si usano leghe meno tossiche – *et voilà*, ecco pronto il nostro numero 1 di una infinita armata. Quindi, per riassumere, il soldatino viene scolpito a mano, è artigianale, ma poi viene stampato in migliaia di pezzi: da qui l'equivoco iniziale. La qualità della scultura, le proporzioni, l'anatomia e non ultimo, il tipo di lega utilizzata fanno la differenza tra una piccola, deliziosa scultura e un prodotto dozzinale, buono solo per lo stagnaro (l'idraulico a Roma, di basso livello). Il grezzo, così come viene di solito chiamato, deve essere dipinto per essere portato in vita. Su questa operazione ci si gioca il tutto per tutto, in termini di diatriba opera d'arte/pupazzetto. La pittura dei soldatini è la croce e delizia di ogni appassionato, nonché il maggior ostacolo, o scusa, a seconda dei punti di vista, per chi intende giocare i wargames. Diciamo subito che dipingere, indipendentemente dalle tecniche che si intendono adoperare, richiede comunque un po' di manualità e di pazienza. Se si è forniti di queste skill di base, si può iniziare, innanzitutto cercando di non creare dall'inizio dei capolavori, ma accontentandosi di un livello dignitoso, che con la partica dovrebbe elevarsi a discreto in un tempo relativamente breve. Se si è sprovvisti dei due attributi di cui si accennava prima, si può sempre ricorrere al terzo: *pecunia nervus belli*, diceva Cicerone, e l'aforisma è valido anche in questo caso. Esistono infatti numerosi servizi di pittura a pagamento per i soldatini, si tratta solo di fissare lo standard che si vuole avere sul tavolo, tenendo presente che più un esercito viene dipinto bene, più costa e più l'operazione richiede tempo. Questo perché, come il processo di scultura cui si è accennato prima, anche la pittura è un processo rigorosamente manuale, che non si è ancora trovato il modo di industrializzare (ma ci stiamo arrivando, pazientate un quindici, venti anni). Con queste doverose premesse, dipingere i soldatini può essere un hobby nell'Hobby, e

risultare persino divertente, oltre che fonte di gratificazione e prezioso balsamo all'autostima, qualora i risultati siano degni di nota. Un procedimento veramente basilico per dipingere (vi prego, non usate mai il termine *verniciare* quando si parla di soldatini, fa molto industriale e dimostra che padroneggiate poco o nulla il *know how* pittorico necessario) consiste nel dare un primer di base, in modo da avere un fondo su cui la pittura aderisca; questo perché il metallo è scivoloso, e la pittura non si aggrappa affatto bene. Poi si passa il colore di fondo dell'uniforme, giubba, pantaloni, e così via. Lo step successivo è dipingere l'incarnato, cioè viso e mani, ed infine i dettagli, come cinture, armi, equipaggiamento. A questo punto si passa una mano di pittura scura molto diluita, che grazie alla fluidità della vernice, si infila e si deposita nei recessi della nostra miniatura, creando delle ombre. Come ultimo passaggio, si danno dei cosiddetti "colpi di luce", cioè si ridipingono con un colore leggermente più chiaro le parti più esterne e più esposte della miniatura.

Il motivo di tutto questo operare è intuitivo. Un soldatino ha superfici troppo piccole affinché la luce ne modelli i volumi, e possa ricreare il gioco delle luci e delle ombre. Se osserviamo la realtà intorno a noi e se osserviamo un quadro ben fatto, sono le luci e le ombre a dare tridimensionalità agli oggetti. In un quadro, che è bidimensionale, cogliamo la profondità degli oggetti solo grazie a come il pittore ha posto luci e ombre. Senza tali effetti non sarebbe possibile rappresentare una sfera, che in un quadro risulterebbe solo un anonimo tondo. Con i soldatini accade la stessa cosa, ombre e luci devono essere dipinte al fine di essere riprodotte, e devono essere riprodotte in maniera accentuata, data la piccola scala. È un po' quello che succede con gli attori a teatro, quando andate a salutarli dopo lo spettacolo vi accorgete del pesante trucco che portano, per evidenziare occhi e bocca, che altrimenti dalla platea non vedreste bene. Visto che abbiamo accennato alla scala, facciamo luce sul modo di rappresentarla, e su quante e quali siano le scale utilizzate per le miniature nei wargames. Chi, tra i lettori, ha avuto a che fare con il modellismo, sa che la scala è espressa in termini di frazione dell'unità, ovvero sia la scala  $1/72$  è una scala nella quale un centimetro sul modello corrisponde a 72 centimetri nella realtà. Di scale ce ne sono parecchie, e servono ad uniformare gli elementi diversi tra loro, in maniera tale che se il nostro soldatino è in scala  $1/72$ , anche la jeep che gli compriamo per portarlo a zonzo per il campo di battaglia deve essere in  $1/72$ , così come il bunker dove si rifugia deve essere in  $1/72$ . Se così non è, nell'ipotesi migliore stiamo togliendo al tavolo che stiamo preparando gran parte del suo fascino, mentre nell'ipotesi peggiore dimostriamo che il concetto di scala ci è piuttosto nebuloso (così come il senso estetico delle proporzioni). Tutto questo



*Diversi step di pittura (Immagine tratta da: <https://www.warlordgames.com/painting-napoleonic-british-step-by-step/>)*

nasce ed ha grande importanza nel modellismo ferroviario, dove il senso della fedeltà riproduttiva trova la sua massima espressione (in quello sta il fascino del modellismo ferroviario, non nell'aver un trenino che scorrazza per la stanza, innervosendo il gatto ed eccitando i bambini). Nel mondo del soldatino le cose funzionano in maniera leggermente diversa, nel senso che l'altezza delle figure è espressa in millimetri.

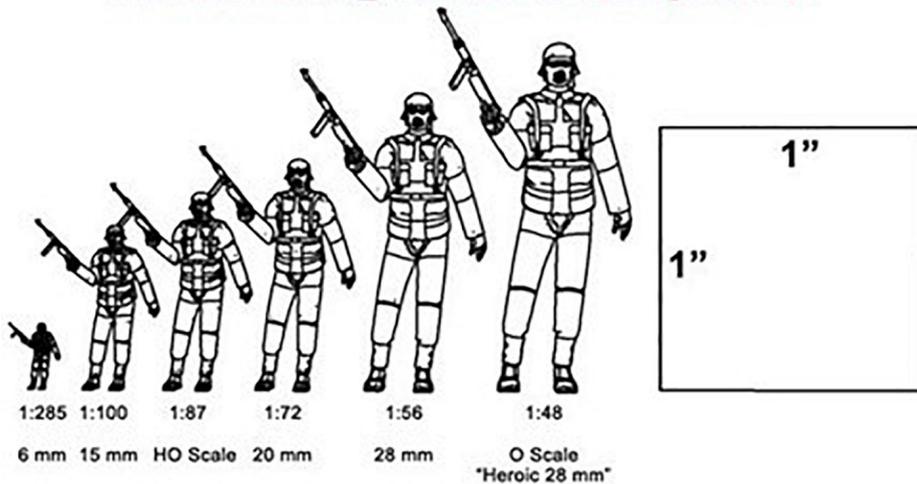
Dal momento che un soldatino può essere vestito con le uniformi più disparate e con copricapi più o meno alti, convenzionalmente la sua altezza viene misurata dal piano dove poggiano i suoi piedi -quindi è indifferente lo spessore della basetta di appoggio – fino all'altezza degli occhi – quindi è indifferente l'altezza del copricapo -. La scala universalmente più nota al mondo al momento è il 28 mm, cioè passano 2,8 cm dalla punta dei piedi agli occhi del nostro figurino. Bizzarra misura, potrebbe arguire il lettore, e difatti anche qui c'è molta tradizione dietro. Ai tempi di Wells i soldatini da wargame non erano nati, ed il nostro utilizzava soldatini cosiddetti da collezione, perlomeno per i nostri standard attuali. Tali soldatini erano in 54 mm, o più spesso in 42 mm, una misura ideale per gli ipovedenti, ma decisamente troppo grossa quando, e lo abbiamo visto in precedenza, il wargame si trasferisce dall'umile pavimento al



*Pittura (Immagine tratta da: <https://krigetkommer.weebly.com/napoleonics-blog/french-line-infantry-part-2-painting>)*

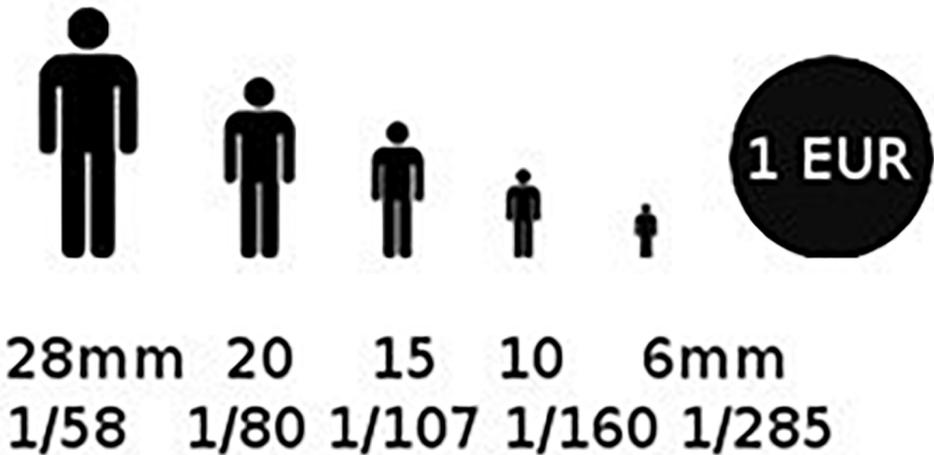
ben più nobile tavolo. In questo caso i produttori trovarono al tempo una misura intermedia, il famoso 25 mm, che corrisponde a 1 inch (pollice) secondo il complicato sistema metrico di sua Maestà. Facile, 1 soldatino uguale 1 inch. Ma è la Games Workshop, di cui abbiamo visto poco fa la storia, a dettare lo standard mondiale. Un po' perché i migliori scultori passano o escono dalla sua porta, un po' perché il mercato risponde positivamente, fatto sta che il 25 mm diviene la scala di riferimento mondiale. Ma i nostri amici di Nottingham sono dei furbacchioni, e quando tutti hanno gli armadi pieni di 25 mm, ecco che i soldatini crescono di qualche millimetro, sono un po' più corpulenti, più "di presenza" sul tavolo, e inoltre data la piccola scala, solo qualche millimetro fa la differenza in termini di facilità di pittura, quindi bellezza del pezzo finito, quindi vendibilità del prodotto soldatino. I wargamers sono umani, del resto, quindi seguono le mode e sono acquirenti compulsivi; il risultato è che nel giro di diversi anni il 25 mm scompare per lasciare il posto al 28 mm, scala attualmente in voga. Sebbene all'orizzonte si intraveda una nuova scala, il 32 mm, sempre su iniziativa Games Workshop, per ora il *mainstream* è saldamente radicato al 28 mm.

## World War II Miniature Figure Scale Comparison



Comparazione scale (Immagine tratta da:  
<https://brooklynwargaming.com/tag/n-scale/>)

Ma non è tutto. Dal punto di vista del wargame, ci sono almeno altre due scale importanti, se non tre. Una scala molto diffusa tra chi gioca la Seconda Guerra Mondiale è il 20 mm, o 1/76, anche se qui ci cominciamo a perdere qualche punto percentuale, dato che con il 20 mm siamo in una forchetta che va dall'1/80 all'1/72. Questo delta non deve stupire, perché poi bisogna fare i conti con gli scultori ed i produttori, che hanno un proprio stile distintivo, in termini di altezze e proporzioni, quindi all'interno di una stessa scala, diciamo così, nominale, differenze di alcuni millimetri ci possono stare. Il 20 mm, come è facile intuire, è legato all'1/72, che è una scala modellistica. Questo permette ai nostri piccoli combattenti di utilizzare l'immenso parco veicoli che i produttori di modellini in plastica mettono a disposizione, e che fino a pochi anni fa erano facilmente reperibili in tutti i negozi di modellismo ed anche nei negozi di giocattoli di un certo stile. Altra scala importante, soprattutto in Italia, è il 15 mm. I soldatini in 15 sono abbastanza facili da dipingere, se non si hanno pretese artistiche elevate, hanno un costo contenuto, perlomeno rispetto al 28 mm, ed hanno il vantaggio di avere la possibilità di essere schierati in gran numero, mantenendo tuttavia un buon livello di "leggibilità", cioè si vedono ancora abbastanza bene. Altro fattore importante da tenere presente, nella scelta della scala e nel dettaglio della pittura: i soldatini da wargame non sono fatti per essere visti singolarmente a pochi centimetri di distanza, ma sono fatti per essere visti *en masse* da distanze



*Le varie scale rapportate ad 1 Euro (Immagine tratta da:  
fonte: web – immagine non più disponibile)*

di almeno 70-80 cm, in su. È facile capire che gli eserciti più utilizzati con il 15 mm sono gli eserciti dell'Antichità, quelli Napoleonici, e quelli della guerra di Secessione americana.

Quelli appena citati sono tutti periodi di grandi masse, che si devono poter manovrare, dal punto di vista tattile, su un tavolo da gioco, che normalmente è di misura 180 per 120. L'ultima scala che prendiamo in considerazione è la micro-scala del 6 mm, o 1/300, o 1/285, in base a quel piccolo delta cui si accennava poc'anzi. Questa scala è utilizzata per grandi battaglie, per scontri con molti veicoli, per battaglie in cui è presente componente aerea, per situazioni in cui si enfatizza la manovra e lo svolgimento dello scontro a livello grande tattico. Come vedremo tra breve, al crescere in dimensioni del campo di battaglia, logica vuole che si riduca la scala delle miniature. La dissertazione sulle scale ci permette di introdurre un altro importante elemento del wargame tridimensionale, che spesso non viene tenuto nella giusta considerazione, e cioè l'ambiente dello scontro che si vuole riprodurre. Sempre il nostro Wells giocava battaglie terrestri, e terrestri sono la maggioranza degli scontri di cui abbiamo informazione, parlando di wargame. I fattori sono tanti, *in primis* perché il soldatino è nella maggioranza dei casi un fante (o un cavaliere, ma non cambia il rapporto col terreno), poi perché il modello di riferimento ideale quando si parla di tavolo attrezzato per il wargame è il diorama ferroviario, poi perché l'esperienza di combattimento su terra è quella più presente nell'immaginario collettivo, poi perché è quella che sembra più semplice da riprodurre e così via. Tutto questo

può portare a pensare che sia possibile simulare esclusivamente scontri terrestri, ma non è così. Storicamente, anzi, i *kriegspiel* più significativi effettuati dagli stati maggiori riguardarono operazioni navali, come ci racconta Sergio Valzania in altra parte di questo volume. Il nostro wargame non è da meno, permettendo, con le dovute accortezze, di simulare scontri navali ed aerei senza grosse difficoltà. Lo stesso Andrea Angiolino, a sua volta presente in questo volume, è autore della fortunata serie *Wings of Glory*, combattimenti aerei della Prima e della Seconda Guerra Mondiale con le miniature. Tale sistema è un grosso successo commerciale, per l'immediatezza e profondità del sistema di gioco, e per la bellezza delle miniature rappresentate. Sempre Angiolino si ripete con *Sails of Glory*, l'ambientazione è Napoleonica e il confronto stavolta è tra velieri. In generale, anzi, possiamo dire che dal punto di vista del wargamer, il navale e l'aereo sono più semplici in termini di allestimento, perché, regole a parte, basta un panno azzurro a far da Mare o da Cielo, ed un pugno di miniature per essere a bordo di un caccia o di una portaerei.

Quindi, vista la scala e vista l'ambientazione, aerea, terrestre o navale, abbiamo tutti gli elementi per definire il nostro campo di battaglia. Per motivi ergonomici, di spazio, al crescere delle dimensioni dello scontro, è bene diminuire la scala dei pezzi utilizzati. Anche qui, il motivo è intuitivo. Le dimensioni del tavolo sono date, tutt'al più se ne può aggiungere un altro, ma non si scappa di molto. Ma soprattutto, il limite fisico insuperabile è data dalla lunghezza delle nostre braccia, che devono poter afferrare i pezzi comodamente. Questo è il motivo per cui raramente i tavoli hanno una larghezza superiore a 120 cm. Possono essere della lunghezza che vogliamo, mette più tavoli in sequenza, si possono posizionare a ferro di cavallo, si possono aggiustare in tanti modi, ma la lunghezza del nostro braccio non cambia, e ci si deve regolare di conseguenza. La variabile è dunque la scala delle miniature da impiegare, e se il nostro scontro è di dimensioni crescenti, ecco che la scala delle miniature deve diminuire, al fine di permettere un minimo di manovra che renda il gioco divertente. Quindi, se abbiamo un paio di pattuglie che si scontrano per il possesso di una fattoria, o un paio di compagnie che attaccano una collina, ben venga il noto 28 mm, che ci consente di ammirare le uniformi in tutto il loro splendore. Se invece già vogliamo fare una battaglia di piccole dimensioni, sarà bene utilizzare il 15 mm, mentre se vogliamo vedere il dispiegarsi della manovra, o se ci interessano Waterloo, Canne o Gettysburg, sarà bene utilizzare i 6 mm. Tale scelta è dunque funzionale e non assoluta.

Di fatto, benché ognuno abbia la propria scala preferita, non si trova un wargamer al mondo che giochi o possieda pezzi in un'unica scala. La stessa Games



*Wings of Glory (Immagine tratta da: foto dell'autore)*

Workshop, sempre loro, utilizza la doppia scala del 6 del 28 mm per le proprie miniature, per simulare i due livelli di scontro, di nuovo sdoganando queste due dimensioni per battaglie piccole e battaglie grandi *tout court*, ma i wargamer tradizionali, da sempre, ai propri range principali hanno affiancato i minuscoli Heroic & Ros in 6 mm. Il continuo richiamo alla Games Workshop avrà senz'altro fatto capire al lettore perspicace che si può praticare wargame anche con la fantascienza e con il fantasy. Più in generale, abbiamo nominato il periodo napoleonico, l'antichità, ma sono guizzati tra le righe la guerra di Secessione Americana e la Seconda Guerra Mondiale. È tutto? No, non è tutto. È solo l'inizio. Oggi il mercato offre la possibilità di giocare qualunque periodo storico, in (quasi) qualunque scala. Davvero, facendo alcune semplici ricerche su Internet si possono trovare le ambientazioni ed i conflitti più improbabili, tipo spedizioni antiche contro Inuit, cavernicoli, regni cinesi o coreani di cui si è a malapena sentito parlare, guerre in Sudamerica nel periodo dei Conquistadores, insomma davvero la qualsiasi, solo per rimanere nell'ambito del wargame storico. Se poi includiamo il fantasy e la fantascienza, non c'è davvero limite alla fantasia e al coraggio dei produttori di soldatini. Il tutto risponde a logiche di tipo commerciale, è evidente; come in molti hobbies, l'acquisto d'impulso, l'entusiasmo e l'amore per le novità la fanno da padrone. Questo aspetto della personalità dei giocatori è ben conosciuto dalle varie aziende produttrici, che fanno il loro mestiere e cercano di offrire costantemente un flusso di nuovi ranges, nuove scale e nuovi conflitti da esplorare, dando sempre nuovi significati al concetto di super-



*Miniature in Microscala, 1/285 (Immagine tratta da:  
<https://www.ghqmodels.com/collections/wwii-1-285-6mm-scale-1>)*

fluo. Chiaramente, dopo questa fiera di stravaganze, rimangono alcuni segmenti di storia militare a farla da padrone. Il periodo napoleonico e l'antichità sono tra i più amati e giocati in tutte le scale possibili, seguiti dalla Seconda guerra mondiale (curiosamente, complice la filmografia hollywoodiana, si è creata nei wargamers la tendenza a pensare che sia semplice manovrare truppe della WW2, basta vagabondare in giro per il tavolo da gioco e sparare a tutto ciò che si muove; questo ha nuociuto gravemente alla qualità dei regolamenti, perché tale nefasto approccio ha comunque un suo pubblico di *aficionados*), e negli USA, dalla guerra di Secessione Americana. Qualora si intenda iniziare a muovere i primi passi nell'Hobby, optare su uno dei periodi citati garantisce, se non fama e fortuna, perlomeno possibilità di gioco e di compagnia. Questa abbondanza, riscontrata nella scelta di scale e di tipologie di conflitti da affrontare, è alimentata ed alimenta il mercato dei regolamenti, che in ultima analisi, dovrebbero essere il motore di tutto questo, come abbiamo visto fin dai primi anni Sessanta. I regolamenti di wargame ormai sono migliaia, riguardano ogni periodo storico, ed ogni ambientazione storica, e sono di differente complessità, a seconda dei propri gusti e della propria attitudine ad immergersi nella simulazione. Reperire regolamenti è relativamente facile, normalmente le case produttrici principali di miniature "sponsorizzano" uno o più regolamenti relativamente ai ranges che commercializzano, se non addirittura ne hanno creati ad hoc di propri. Altro canale sono i negozi specializzati, dove l'onesto negoziante, sicuramente informato sulle ultime novità e tendenze, e conoscendo profondamente il mercato, farà combaciare le vostre esigenze con le sue, dandovi il giusto consiglio per l'acquisto. Le Associazioni ed i circoli di wargame poi hanno i propri regolamenti preferiti, o in alcuni casi ne producono, talvolta ad uso interno, talvolta ad



*Regole Gratis! (Immagine tratta da:  
<http://wargamingmiscellany.blogspot.com/p/blog-page.html>)*

uso commerciale. Come per le miniature, va da sé che la maggioranza dei regolamenti copre i periodi di maggior interesse per il pubblico. D'altro canto, anche il regolamento è un prodotto, spesso anzi assai caro. E non sempre la qualità va a braccetto con la veste grafica, un libro meraviglioso può nascondere spesso un insieme di regole abborracciate e non testate a sufficienza, quindi, anche in questo settore è bene muoversi con attenzione, chiedendo consigli se del caso, e approfondendo tramite Internet il tema che interessa. Sempre a proposito di Internet, esiste la possibilità, parecchio sfruttata, di reperire i regolamenti che interessano sul Web. Normalmente, una semplice ricerca con le parole chiave *free*, *wargame* e *rules* è più che sufficiente per essere indirizzati su numerosi siti dove si può trovare di tutto, compresa roba buona, talvolta. Se si ha occhio, e se si è fortunati.

Qui diamo il link con uno dei più famosi e utilizzati, i regolamenti che si scaricano sono gratuiti. Il sito è [https://freewargamesrules.fandom.com/wiki/Freewargamesrules\\_Wiki](https://freewargamesrules.fandom.com/wiki/Freewargamesrules_Wiki).

Altro elemento imprescindibile per il wargame è il dado, o per meglio dire i dadi. Nella concezione comune i dadi sono quelli normali a sei facce, numerati



*dadi (Immagine tratta da: fonte:web -immagine non più disponibile)*

dall'uno al sei. Ora, se è chiaro che le probabilità che esca un numero piuttosto che un altro su un singolo dado sono equivalenti, il discorso cambia quando di dadi se ne usano due, dato che il sei, il sette e l'otto sono i risultati più frequenti, mentre il due e il dodici sono relativamente rari. Questo va bene quando si vogliono distribuire gli eventi secondo una curva gaussiana di probabilità, ma se si vogliono semplicemente più risultati con pari probabilità, allora meglio cambiare dadi. Esistono infatti diversi tipi di dadi, a 4, 8, 10, 12 e 20 facce, oltre alle classiche sei. Anche su questo punto bisogna ringraziare il signor Gary Gygax di *D&D*, che per primo si è posto il problema. Passati dai giochi di ruolo al wargame storico, anche in questo caso i dadi multifacce sono stati sdoganati come strumento di uso comune; in particolare si parla di dadi percentuali, che forniscono un risultato tra l'1 e il 100, ottenendo il risultato dal lancio simultaneo di due dadi a 10 facce, ed indicandone uno come decina e l'altro come unità. In questo modo, anche i risultati più improbabili o con bassa percentuale di accadere possono entrare in gioco con un sistema semplice ed immediato.

Per misurare le distanze che le miniature percorrono sul tavolo si usano ovviamente i metri, che posso essere in centimetri, secondo il normale sistema metrico, o in pollici, secondo il sistema metrico imperiale. Questa distinzione è

uno dei più grossi retaggi del wargame anglosassone, ed è ampiamente diffusa, anche perché la maggioranza dei regolamenti in circolazione è di stampo britannico. La reperibilità di un metro in pollici (inches) non è semplicissima, in Italia, ma i negozi specializzati vengono in aiuto sotto questo aspetto. I wargamers più sofisticati non possono rinunciare a possedere un puntatore laser, indispensabile per verificare la linea di vista, ed evitare di andare ad appostarsi dietro la miniatura per verificare se il bersaglio sia coperto o meno da quel maledetto albero. Ultima, indispensabile categoria di elementi per poter giocare un wargame con le miniature è quella degli elementi scenici. Qui si apre un mondo vasto quanto quelli dei soldatini stessi, se non di più, dato che questi elementi spesso derivano dal mondo del modellismo ferroviario. Dal momento che non si combatte solo nel deserto, ed anche in quel caso il deserto non è un biliardo, ecco che diventano importanti elementi come colline, ponti, strade, alberi, cespugli, corsi d'acqua, edifici. Tutto quello che vediamo nella vita reale trova il suo corrispettivo sul tavolo, e serve a rendere lo scenario (questo il nome della partita che viene giocata, il lessico è importante) fedele riproduzione della realtà. I limiti, in questo caso sono dati solo dalla fantasia e dal portafoglio, poiché gli elementi di scenario si possono autocostruire con materiali alla portata di tutti, come cartoncino, polistirolo, muschio; bisogna fare attenzione tuttavia in questo caso ad evitare l'effetto presepe, che toglierebbe parecchio al fascino marziale della simulazione. Per cifre abbordabili ci sono in vendita degli ottimi kit, in plastica o in mdf, che permettono di riprodurre gli edifici o le strutture in generale; mentre gli amici del modellismo ferroviario ci consentono l'accesso a una serie di elementi paesaggistici pressoché illimitata. Anche le case produttrici di miniature sono nel business, fornendo la riproduzione delle ambientazioni militari più note. Se il vostro desiderio è rigiocare Waterloo, non serve arrangiarsi per ricostruire la fattoria della Haye Sainte o il castello di Hougumont, tali elementi sono già pronti in negozio – o su qualche sito web - che vi aspettano, nella scala desiderata, pronti per essere acquistati.

Uno degli aspetti più interessanti dell'Hobby è esattamente questo, cioè mettere insieme diversi aspetti che normalmente potrebbero vivere di vita propria. Ecco quindi che la nostra passione per l'uniformologia ci porta a fare ricerche per dipingere i soldatini esattamente del reggimento coinvolto in quella battaglia, piuttosto che un generico reggimento di fanteria; ecco che il mulino di Ligny o il granaio di Essling sono esattamente QUEL mulino o QUEL granaio; la nostra passione per la storia ci porta a ricostruire l'ordine di battaglia esatto di quello scontro, la nostra passione per il trekking ci porta a passeggiare per i campi di battaglia e capire dal vivo perché sia stato così difficile e sanguinoso



*Villaggio gallico in 28 mm (Immagine tratta da: foto dell'autore)*

attaccare quella collina, o guardare quel torrente, o arrampicarsi su quella montagna. Il wargame vive di tutto questo, si nutre di tutto questo e permette agli appassionati di incontrarsi sotto diversi aspetti di questo hobby, che riconducono tutti sotto l'egida del gioco di simulazione.

Assemblare un tavolo per un gioco di simulazione, quindi, è qualcosa di piuttosto articolato, ma che può portare a risultati notevoli, per non dire eccellenti. Normalmente, e questo è un altro aspetto positivo dell'Hobby, allestire un tavolo da wargame con un congruo numero di soldatini e di elementi scenici, è prerogativa di un gruppo di giocatori, piuttosto che di un giocatore singolo. Questo favorisce l'Associazione, cioè la possibilità e la volontà di associarsi in un club. Questa è una caratteristica piuttosto netta, tra i giocatori di board wargame ed i loro colleghi del tridimensionale. I giocatori dell'*hex and counters* tendono ad avere il proprio gruppo ristretto di amici/avversari, spesso uno o due. Si vedono regolarmente con loro, e se sono associati a qualche club, questo di solito si occupa anche di altre tipologie di giochi da tavolo, e può essere molto numeroso, come il club 3EMME di Modena. Spesso partecipano alle conven-

tion, anche se queste ultime sono piuttosto rare, perlomeno in Italia. Dedicate espressamente al board wargame c'è una convention a San Marino (ma potremo chiosare che è all'estero), e la Roma Wargame Gathering a Roma. I giocatori di wargame tridimensionale invece di solito si vedono in un club, che può essere composto da un numero variabile di membri, da poche unità, ad alcune decine di membri. Il più numeroso è il Miles Gloriosus wargame di Roma, con più di 50 membri attivi. Per il tridimensionale, oltre ad esserci numerosi club sparsi per la Penisola, ci sono anche parecchie convention in Italia nelle quali gli appassionati possono incontrarsi. Curiosamente, la maggioranza di esse si trova in Toscana, che vanta Agliana, Empoli e Livorno come sedi ospitanti. Quindi, la socializzazione e il team working sono piacevoli effetti collaterali del wargame tridimensionale. Durante le convention, in genere si cerca di portare i tavoli più spettacolari ed articolati possibile, che catturino l'attenzione del pubblico e diano lustro al club organizzatore. Quanto detto finora è tanto più vero per il mondo anglosassone, dove ci sono molte convention dedicate al wargame tridimensionale che ormai hanno assunto dimensione internazionale e sono frequentate anche da molte persone provenienti dall'estero. La più importante è sicuramente Salute, tenuta a Londra in un sabato di Aprile (non è fisso, dipende da quando cade Pasqua). In quella caotica giornata, il wargame dà il meglio di sé, e migliaia, dicesi migliaia di visitatori affollano i suoi stand commerciali ed i suoi tavoli. La manifestazione è organizzata, neanche a dirlo, da un club, i South London Warlords di Londra. Fuori dal Regno Unito la più importante manifestazione si tiene ad Anversa, in Belgio, il primo sabato di novembre, ed è chiaramente punto di riferimento per i giocatori belgi, francesi e tedeschi.

Ma si può andare anche oltre, oltre alle Associazioni, oltre alle convention, si può utilizzare il wargame come strumento per fare della public history, per fare beneficenza, e perché no, per entrare nel Guinness dei Primati, senza perdere di storicità e simulazione. Se tutto ciò può sembrare poco credibile, invito il lettore a scoprire il progetto Waterloo Replayed. Si tratta di un evento tenuto nel Giugno 2019, organizzato da un docente dell'Università di Glasgow, che ha stabilito il record come scenario di wargame più grande mai fatto con i 28 mm, certificato ufficialmente dal Guinness World Record. La battaglia giocata è stata naturalmente Waterloo, utilizzando 22.500 miniature in 28 mm. Con tali eserciti, 80 giocatori divisi in due squadre si sono dati battaglia su un tavolo lungo 25 metri e largo 2, disposto a ferro di cavallo, per due interi giorni consecutivi. Tutti i singoli battaglioni di fanteria, reggimenti di cavalleria e batterie di artiglieria sono stati rappresentati. Il Wargame è stato organizzato anche in supporto all'associazione Waterloo Uncovered, una istituzione ufficiale britannica

di beneficenza, che unisce ricerche storico archeologiche di stampo scientifico universitario sul campo di battaglia di Waterloo con un programma di supporto e coinvolgimento per veterani ed ex appartenenti alla comunità militare. Waterloo Uncovered opera insieme ad alcune tra le più prestigiose università d'Europa, e attraverso l'ottica di un gruppo di lavoro composto da archeologi, veterani e soldati in servizio attivo, mira a rendere comprensibile il fenomeno Guerra e a sensibilizzare il grande pubblico circa l'impatto di tale fenomeno sulle persone. Dunque, non soltanto un gioco giocato da wargamers, ma anche da personale ausiliario e da Veterani, che hanno affiancato i giocatori durante la partita, dispensando consigli ed insegnamenti. Inoltre, anche ragazzi delle scuole e spettatori sono stati coinvolti nel gioco e negli avventi associati al gioco, come conferenze proiezioni di filmati e così via.

Su una balconata che dava sulla sala principale dove era allestito il mega tavolo, era possibile giocare ad altri wargames riguardanti la storia britannica, oltre ad avere un colpo d'occhio sullo svolgimento della battaglia.

Decisamente un modo di fare gioco con i soldatini che il grande pubblico, con un poco di preparazione culturale e con sensibilità storica e militare, (tutti talenti piuttosto diffusi in Inghilterra, a differenza nostra) ha apprezzato grandemente.

Purtroppo, data la intrinseca complessità, come abbiamo visto poco fa, di allestire un tavolo da wargame con relativa ricerca e pittura delle miniature necessarie, e studio del relativo regolamento, sta prendendo sempre più piede tra i giocatori la soluzione "tutto incluso", cioè la ricerca e l'acquisto di un prodotto che sia quanto più onnicomprensivo possibile. Questo lo fanno bene i vari produttori di miniature, che sempre più spesso organizzano dei *bundle* dove è possibile trovare regolamento e miniature insieme, ma spesso, specie nel caso di grosse case produttrici come la Warlord o la Plastic Soldier Company (PSC), i nuovi range di miniature vengono lanciati con una scatola intro, che contiene miniature, regolamento, tabelle, dadi, metri, segnalini e tutto il necessario per giocare *out of the box*, come si dice. Tutto ciò riduce ulteriormente il *gap*, perlomeno dal punto di vista commerciale, con il board wargame cui siamo normalmente abituati. Questa tendenza al prodotto *ready to use* è una tendenza sempre più diffusa e generalizzata, nel nostro hobby, ma questo, sebbene da un lato oggettivamente semplifichi parecchio la vita ai giocatori meno dotati di talento organizzativo, dall'altro toglie parecchio divertimento a chi è stato abituato da sempre a farsi le proprie ricerche storiche per la realizzazione degli scenari, per la correttezza delle uniformi e quant'altro, con il risultato generale che si accettano sempre di più soluzioni ma anche punti di vista (e parlando di



*Il più grande tavolo da wargame di sempre (Immagine tratta da: <https://twitter.com/waterlooreplay?lang=en>)*

Storia, è sempre pericoloso) “imposti” da questo o quell’Editore o Produttore, e si danno per buone le ricerche e le informazioni trasmesse in tale maniera. In questo modo la Storia giocata sul tavolo non è quella che ci facciamo noi, criticamente, ma è quella confezionata da qualcun altro, con tutto ciò che ne segue.

L’ultimo fenomeno che ha preso d’assalto il mercato della simulazione e dei soldatini, negli ultimi anni, porta un nome piuttosto bizzarro: Kickstarter.

Kickstarter, per chi non lo sapesse, nasce nel 2009 come piattaforma di finanziamento collettivo per progetti creativi. O più semplicemente, in inglese, Crowdfunding. In altre parole, delle persone affidano del denaro ad altre persone affinché realizzino un progetto creativo di comune interesse, dopo che tale progetto è stato spiegato ed illustrato sul sito di Kickstarter. Nel nostro caso si tratta di giochi. I creatori del progetto lo illustrano, di solito tramite un video, oppure tramite un testo con immagini, scelgono una data di scadenza, che è la durata della campagna di raccolta fondi, e un minimo di fondi da raggiungere; se il minimo prescelto alla scadenza non è raggiunto, il progetto non viene finanziato e i fondi non vengono raccolti, cioè il finanziatore non si vede addebitare nulla. Dal punto di vista monetario, il denaro viene raccolto tramite la piattaforma Amazon Payments, che trattiene il 3- 5% mentre Kickstarter trattiene un altro 5% per sé. Mentre nel mondo anglosassone il meccanismo del Trust, della Fiducia, funziona abbastanza bene, in Italia siamo piuttosto riluttanti verso un simile tipo di iniziativa, anche se le cose stanno cambiando. Dal giugno del 2015, infatti, è possibile creare progetti dall’Italia, quindi non da tantissimo tempo. Bisogna tuttavia tenere presente che Kickstarter non è un negozio, quindi il finanziare qualcuno non dà garanzia che il prodotto venga realizzato, una volta raggiunta la soglia di finanziamento (ma è raro), né che il prodotto sia all’altezza delle aspettative (che è più frequente). Ma a parte questi dubbi legittimi, una volta che il progetto è finanziato, Kickstarter eroga i fondi ai creatori, e costoro si impegnano nei confronti dei propri sostenitori, i *backers*, a realizzarlo. Nel caso ci si chieda quale possa essere il potenziale di un meccanismo del genere, e perché mai qualcuno dovrebbe finanziare qualcosa che esiste solo sulla carta, si tenga presente che il progetto di maggior successo nella storia di Kickstarter è stato uno smartwatch a basso costo, che ha raccolto oltre 20 milioni, dicasi venti milioni, di dollari. Tra i progetti riusciti, la maggior parte raccoglie tra i 1000 e i 9999 dollari. Questa statistica si riduce a meno della metà nelle categorie Design, Tecnologia e Giochi. Ci sono tuttavia alcune, significative eccezioni, che hanno sicuramente reso felici i creatori di tali giochi, che talvolta sono stati i primi a stupirsi di tanto successo. Solo per dare alcune cifre, il gioco finanziato di maggior successo su KS è stato *Kingdom of Death*, gioco fantasy

in 28 mm con miniature bellissime di donnine discinte e mostri ripugnanti (segmento fortissimo di mercato poiché trasversale, *Dungeons & Dragons docet*), che ha raccolto 12 milioni e 400 mila dollari, con la bellezza di quasi 20.000 sottoscrittori, praticamente l'intera popolazione di Orvieto. Se ci avviciniamo al tema storico, un gioco come *Joan d'Arc*, con miniature in 15 mm, quindi meno diffuse e commerciali, ha racimolato 2 milioni e 150 mila dollari, con poco più di 10.000 sottoscrittori, probabilmente attratti dagli aspetti horror/fantasy che gli autori hanno voluto infilarci dentro; mentre il primo gioco storico *tout court* su Kickstarter è stato *U-Boot*, che con 686 mila dollari e spicci, e 8350 sottoscrittori, ha avuto un successo di gran lunga più grande di quanto gli autori stessi si aspettassero (e come dargli torto, dato il poco spessore sia storico che ludico del prodotto finale). Ma al di là dei numeri, il vero valore aggiunto di Kickstarter al mondo del soldatino tradizionale è la Tecnologia. Tecnologia che si materializza in tre aspetti fondamentali: il primo è la condivisione in tempo reale del progetto, e del suo stato di avanzamento, tramite feedback ed e-mail continue tra *backers* e creatore/i, in maniera tale che i sostenitori siano sempre coinvolti. In secondo luogo, e questa è una caratteristica tipica di Kickstarter, la componentistica e la ricchezza del gioco che si va finanziando variano in funzione dell'ammontare del finanziamento ottenuto. Cosa significa? Abbiamo detto che il creatore del gioco fissa una soglia oltre la quale il progetto si considera finanziato, il target raggiunto. Ma cosa succede se si oltrepassa, e di molto, il livello richiesto? Esiste un meccanismo chiamato *Pledge*, Impegno, secondo il quale all'ammontare che raggiunge il finanziamento oltre la soglia obiettivo, si "sbloccano" determinati contenuti aggiuntivi o migliorie, o ulteriori miniature e così via. In questa maniera i *backers* sono parte attiva, con il loro contributo e tramite utilizzo sapiente con effetto virale dei social media, del successo del gioco. Tanto più il gioco sarà finanziato, tanto più sarà ricco, lussuoso, spettacolare. La Community dei *backers* si attiva e moltiplica il messaggio, per cercare di accedere ai *pledge* successivi, in modo di avere, con lo stesso investimento, un gioco con un valore di gran lunga superiore a quello presentato inizialmente. Inoltre, e qui sta il tocco geniale di marketing, diversi *pledges* sono una esclusiva Kickstarter, cioè non saranno disponibili in negozio nemmeno quando il gioco verrà distribuito sul normale canale di vendita retail, creando, *de facto*, una versione "da collezione" ancor prima che il gioco esca, e dando un senso al rischio del sottoscrittore, che si vede recapitare, dopo parecchi mesi, un prodotto che il normale appassionato non può acquistare. Ma soprattutto, I giochi Kickstarter si avvalgono quasi tutti dell'ultima frontiera relativa alla produzione di miniature o soldatini, che dir si voglia: la progettazione al CAD e la stampa 3D.

Questo balzo in avanti tecnologico, rispetto al modello in cera e piombo scolpito a bulino di cui si diceva in precedenza, è stato possibile grazie all'applicazione di software per la progettazione di componentistica industriale al design delle miniature, grazie agli scanner digitali tridimensionali, cioè che scansionano un solido invece che un foglio, e alle stampanti 3D di ultima generazione che riproducono i pezzi con un livello di dettaglio (garantito dal software di modellazione) praticamente impossibile con gli attrezzi a mano.

Questo è naturalmente quello che si può ottenere con livelli di finanziamento dell'ordine delle centinaia di migliaia di dollari, come si diceva poc'anzi. Ma su Kickstarter esistono anche realtà più piccole, più semplici, che utilizzano solo parzialmente queste nuove tecnologie, e che sono, come è facile intuire, la maggioranza; tuttavia utilizzano questa piattaforma di crowdfunding per raggiungere il mercato statunitense, che da sempre è il più ricettivo in termini di utilizzo di nuove tecnologie e in termini di innovazione di prodotto. Dal momento che poche cose sono più innovative e creative di un gioco, il connubio gioco (e miniature) - Kickstarter è destinato a rafforzarsi sempre di più nel prossimo futuro. Anzi, ormai sono i produttori di giochi oltre ai singoli, coraggiosi autori, ad andare su Kickstarter e lanciare un nuovo progetto. In questa maniera, il pubblico si fida maggiormente, dato che parliamo di produttori con già parecchi titoli e molta esperienza all'attivo, i produttori ottengono un finanziamento che avrebbero altrimenti dovuto anticipare di tasca propria o chiedere alle banche, ed hanno immediatamente il riscontro di potenziale di un prodotto, che possono sostenere con pledge adeguati. La via del futuro è dunque tracciata, e dai cannoncini a molla di Wells di inizio secolo ai soldatini stampati in digitale, ne è passata di acqua sotto i ponti. Ma il wargame con i soldatini, ad un secolo di distanza è più vivo che mai ed ha un grosso debito nei confronti del suo "inventore", dal momento che la sua mente visionaria ci ha lasciato un'eredità preziosa, poiché getta le basi su cui si fonda tutto il wargame moderno e come ci esorta lui stesso "adesso tocca a te, caro lettore, trovare un pavimento, un amico, cannoni e soldatini, e dimostrare disteso per terra con devozione il tuo apprezzamento per il nobile e meraviglioso regalo che ti ho fatto: un gioco senza fine."



*Modellazione 3D al CAD (Immagine tratta da: fonte: web – immagine non più disponibile.)*

Giuseppe Tamba, classe 1967, di Bologna, vivo a Roma da quando ero piccolo. Laureato in Giurisprudenza, ho collaborazioni in campo editoriale e ludico. Appassionato di giochi da sempre, inizio nel 1976 con “Wargame la guerra sul tavolo”, come prima esperienza con i soldatini, e nel 1979 con i giochi della International Team il percorso con i board wargames. Partecipo alla vita associativa romana con la FIW, Federazione Italiana Wargame e con il club Miles Gloriosus Wargame di Roma, di cui sono tra i soci fondatori ed attuale Presidente. Nella mia vita ludica ho dipinto migliaia di soldatini, letto centinaia di regolamenti e possiedo circa 300 wargames. Il mio periodo preferito è quello napoleonico, seguito dalla Prima e dalla Seconda guerra mondiale. Prediligo i giochi di complessità medio alta, e considero i wargames uno strumento meraviglioso per approfondire la Storia, vanno quindi di pari passo con i libri di cui sono il naturale complemento. Mi sono divertito ad organizzare il Roma Wargame Gathering nell’Ottobre del 2019, e insieme all’amico Riccardo il convegno La Storia in Movimento. Il nostro comune obiettivo è far diventare questo appuntamento un punto di riferimento per i giocatori e gli storici di tutta Italia.



A wargame at the US Naval War College. This photo was taken in the 1950s, but strongly resembles the wargames played in the 1930. (Naval War College Museum)

# Simulare la guerra per formare ufficiali

## Memoria di un'occasione didattica mancata

di GREGORY ALEGI

### *Introduzione*

Dal 2013 l'Accademia Aeronautica, l'istituzione che forma i quadri dirigenti dell'Aeronautica Militare, ha dato vita ad un programma di "Formazione Integrata alla Leadership, Management e Competenze Aerospaziali" che vede gli allievi dell'ultimo anno impegnati nella simulazione della pianificazione e condotta di un rischieramento Fuori dai Confini Nazionali su mandato ONU.<sup>1</sup> L'iniziativa rispecchia l'attuale diffusione di giochi e simulazione in molti ambiti formativi, civili e militari, di ogni livello e grado all'addestramento al volo ai videogiochi, dalla scuola alla definizione dei requisiti di nuovi sistemi d'arma, fino alla selezione del personale.

Ma non è sempre stato così, soprattutto in Italia. L'utilizzo nelle scuole di metodi didattici tradizionali, compresa la mancanza dello stimolo all'analisi e al ragionamento critico, si è a lungo sposato con la diffidenza della società nei confronti del *wargame*, vittima del pregiudizio nominalistico verso i due termini costitutivi della "guerra" e del "gioco". Questo contributo vuole raccontare un tentativo di *wargame* proposto nel 1992 nell'ambito dell'Accademia Aeronautica, collocandolo nel contesto temporale con alcune considerazioni sulle ragioni del mancato svolgimento e sulle conseguenze dirette e indirette.

### *Forze armate, accademie e wargame*

Tanto per studio quanto per diletto, la riproduzione di guerre e battaglie è antichissima, con esempi risalenti a Ur o all'antica Cina.<sup>2</sup> Semplificando, si può dire che in epoca moderna si vennero delineando due distinti filoni della simulazione a fini "professionali" (con annesse esigenze di realismo, a sua volta

1 Cenni su tali simulazioni in [www.reportdifesa.it/accademia-aeronautica-la-formazione-integrata-per-la-leadership-il-management-e-le-competenze-aerospaziali-per-lufficiale-futuro/](http://www.reportdifesa.it/accademia-aeronautica-la-formazione-integrata-per-la-leadership-il-management-e-le-competenze-aerospaziali-per-lufficiale-futuro/) e [www.aeronautica.difesa.it/comunicazione/notizie/Pagine/Gli-aspiranti-sottotenenti-dell%E2%80%99Accademia-Aeronautica-si-addestrano-a-Nisida.aspx](http://www.aeronautica.difesa.it/comunicazione/notizie/Pagine/Gli-aspiranti-sottotenenti-dell%E2%80%99Accademia-Aeronautica-si-addestrano-a-Nisida.aspx).

2 Sulla storia dei giochi di guerra cfr. CAFFREY JR., Matthew B., *On Wargaming*, Newport, R.I., Naval War College Press, 2019, pp. 11 sgg.



*Simulazione di un'operazione umanitaria fuori dei confini nazionali da parte dei sottotenenti allievi dell'Accademia Aeronautica, 2019 (foto Aeronautica Militare)*

poggiante su studi e ricerche) o “ricreativi” (con un maggior livello di astrazione ed esigenze di intrattenimento). Capostipiti, o almeno simboli, di tali tendenze possono considerarsi, almeno a giudicare dalla frequenza delle loro citazioni nella letteratura specialistica, il *Kriegsspiel* di Leopold von Reisswitz (1811, con revisioni nel 1824 da parte del figlio Georg) e *Little Wars* dello scrittore inglese H.G. Wells (1913).<sup>3</sup> Entrambe avevano comunque una spiccata valenza formativa, declinata in senso addestrativo e operativo nell'ambiente militare e in senso educativo in quello civile, ricomprendendo in questo termine la conoscenza dei conflitti in chiave sia storica sia politica e umana. Più significative appaiono, in questo senso, le differenze nelle età e livelli di esperienza dei praticanti: la simulazione si associa istintivamente ad una fase centrale della carriera, mentre il gioco è numericamente prevalente nell'età più giovane.

3 Sul *Kriegsspiel*, talvolta indicato con una sola s, CAFFREY, Matthew B., cit., pp. 15 segg.; WELLS, Herbert George, *Little Wars*, Londra, Frank Palmer, 1913 [ed. anastatica, New York, Da Capo Press, 1977; tr. it. *Piccole guerre*, Palermo, Sellerio, 1990].

Con una certa approssimazione, la prospettiva “professionale” resta quella data nel 1979 Giovanni Saladino, il pioniere della simulazione operativa in Italia.<sup>4</sup> Egli auspicava lo svolgimento di simulazioni nell’ambito di una scuola di guerra interforze, nella quale i futuri dirigenti avrebbero appreso come «espletare con disinvoltura e capacità gli incarichi relativi alla condotta strategica della guerra», stimolandone la «fantasia per la stesura dei ‘piani di guerra’ richiesti dalle varie situazioni ipotizzabili» e in ultima analisi «disporre di ufficiali qualificati per il controllo della validità della pianificazione ufficiale in vigore, e capaci di apportare ad essa varianti e miglioramenti suggeriti dalla esperienza viva acquisita nel corso delle simulazioni strategiche svolte e reiterate.»<sup>5</sup> Da questa impostazione discendevano l’auspicata diffusione di simulazioni «a carattere ‘analitico’», la creazione di ufficiali qualificati come Analisti Ricerca Operativa Militare (AROM) e persino «un centro studi [non esclusivamente militare] di strategia globale quale strumento concorrente alla definizione della politica nazionale».

La visione di Saladino risentiva molto di quanto avveniva all’estero, soprattutto negli Stati Uniti. L’uso di simulazioni presso la US Naval Academy risale al 1886, sviluppandosi negli anni sino a coprire i livelli tattici, operazionali e strategici, evolvendosi dai primitivi sistemi manuali sino a sistemi elettronici, prima analogici e poi digitali.<sup>6</sup> Da tale consuetudine scaturì anche il gioco commerciale *Harpoon*, la cui forte base fattuale indusse Tom Clancy a usarlo come materiale di riferimento per scrivere il romanzo *La grande fuga dell’Ottobre rosso*.<sup>7</sup>

4 Ufficiale di Stato Maggiore della Marina Militare, Saladino (Camporeale, 1927-Roma, 2004) entrò nella R. Accademia Navale nel 1944 (corso “Prore”), conseguì il brevetto di Osservatore e fu vice direttore della *Rivista Marittima* fino al 1981; promosso contrammiraglio, prestò poi servizio nell’area *intelligence*. Forse il primo in Italia a occuparsi sistematicamente di simulazione operativa, scrisse il primo di molti articoli nel 1968. Pubblicò il regolamento *Alfa Tau* (a puntate su *Interconair Eserciti e Armi*, nn. 4-46, 1970-74; in volume, Milano, Mursia, 1982), *Introduzione ai giochi di guerra*, (Milano, Mursia, 1979), *Simulazioni operative in Mediterraneo* (supplemento alla *Rivista Marittima*, dicembre 1984) e *La simulazione militare in Italia* (supplemento alla *Rivista Marittima*, maggio 1994).

5 La prospettiva, implicita nell’applicazione presso l’ARGO, è resa esplicita in G. Saladino, *Introduzione*, pp. 33-36.

6 Kyle Mizokami, “A Brief History of Naval Wargames”, in *USNI News*, 24 settembre 2013 (<https://news.usni.org/2013/09/24/brief-history-naval-wargames>).

7 Sul rapporto tra Clancy e *Harpoon* vi sono molte testimonianze, tra le quali MIKOZAMI, K., cit., PECK, Michael, “The Name’s Bond, Larry Bond”, *Foreign Policy*, 11 ottobre 2013 ([foreignpolicy.com/2013/10/11/the-names-bond-larry-bond/](http://foreignpolicy.com/2013/10/11/the-names-bond-larry-bond/)); RATH, Robert,



*Giovanni Saladino, pioniere italiano dei moderni giochi operativi, sui quali scrisse il primo articolo nel 1968. Due anni dopo iniziò la pubblicazione del regolamento aeronavale “Alfa Tau”. (foto famiglia Saladino)*

La tradizione italiana in questo particolare settore era, al contrario, incerta e sfumata.<sup>8</sup> Nonostante alcuni riferimenti, il “gioco” introdotto dall’Esercito nel dicembre 1873, per la parte terrestre, afferiva più correttamente all’ambito delle “manovre sulla carta” e rispecchiava la tendenza a considerarlo più come strumento di verifica della corretta applicazione della regolamentazione che come palestra d’idee, com’era invece in Germania. Sembra comunque che l’Esercito praticasse presso la Scuola di Guerra un Kriegsspiel, con 40 serate di insegnamento e cicli di simulazione di due anni. Per la Marina, le prime indicazioni

---

“Tom Clancy: The Writer and The Wargamer”, *The Escapist*, 13 marzo 2014 ([www.escapistmagazine.com/articles/view/video-games/columns/criticalintel/11100-Tom-Clancy-The-Writer-And-The-Wargamer](http://www.escapistmagazine.com/articles/view/video-games/columns/criticalintel/11100-Tom-Clancy-The-Writer-And-The-Wargamer)), nonché l’endorsement di Clancy sulla scatola dell’edizione GDW 1987 del gioco. Ringrazio Gianluca Meluzzi per la segnalazione del collegamento, del quale avevo perso memoria.

8 La trattazione più aggiornata delle origini dei giochi militari in Italia è SALADINO, Giovanni, *La simulazione militare*, pp. 9-16, lavoro sconosciuto a Caffrey, che deduce l’esistenza del gioco del 1873 da un accenno di Moltke (*cit.*, pp. 20-21).

risalgono al 1878, ma fu solo nel 1908 che Romeo Bernotti completò il *Gioco di guerra navale* inserito per i due anni successivi nel programma della Scuola di Guerra Navale.<sup>9</sup>

Per quanto riguarda l'Aeronautica, la simulazione ebbe sin dall'inizio ampia applicazione nell'ambito dell'addestramento, con dispositivi finalizzati ad apprendere la condotta del velivolo, la navigazione o l'uso dei suoi sistemi d'armamento.<sup>10</sup> Per i giochi di respiro più ampio si ha notizia di una simulazione praticata solo (e sporadicamente) presso la Scuola di Aerocooperazione di Guidonia negli anni Sessanta, per di più con un approccio rivolto soprattutto alla dimensione logistica, di due articoli di larga introduzione sulla *Rivista Aeronautica*,<sup>11</sup> di una Sezione Simulazioni presso la Scuola di Guerra Aerea nei primi anni Novanta.

È certo che lo strumento fosse sconosciuto all'Accademia Aeronautica. Creata nel 1923 a Livorno presso l'analogo istituto della Marina, dalla quale si affrancò nel 1926 con il trasferimento a Caserta, l'Accademia nasceva per formare gli ufficiali di Stato Maggiore, nel giro di pochi anni identificati con i naviganti.<sup>12</sup> Di questa impostazione rivolta essenzialmente al volo erano specchio fedele i requisiti fisici e il sillabo incentrato sul biennio di ingegneria più un terzo anno marcatamente militare. La storia aeronautica non fu mai centrale nei programmi, tanto nella fase militare tradizionale tanto in quella universitaria successiva. L'insegnamento fu tradizionalmente affidato ad ex militari, selezionati soprattutto come testimoni di epoche passate, con un'impostazione didattica altrettanto convenzionale articolata più su date ed eroi che sulla comprensione, correlazione ed analisi degli eventi.<sup>13</sup> L'esaurirsi della generazione

9 Poiché Romeo Bernotti insegnava Arte e storia militare marittima, l'esperimento suggeriva il nesso simulazione-storia in chiave formativa, sebbene nella sua fase avanzata.

10 Tra i simulatori attestati vi sono quelli per gli esami medico-attitudinali (c. 1916), per la navigazione e puntamento notturno (almeno dal 1917), per la navigazione strumentale (c. 1935). Cfr. ALEGI, G., "Costruire allievi: scuole, allievo. Istruttori e aerei", in MONTINARO, G., e SALVETTI, M., *L'Aeronautica Italiana nella I Guerra Mondiale*, Roma, Aeronautica Militare-Ufficio Storico, 2010, pp. 146 n. 90 e 162-163, n. 148; id., "Troppo vento, non si vola", in *Over There In Italy*. Quaderno SISM 2018, p. 305; id., *Ali sul deserto*, Roma, Stato Maggiore Aeronautica, 1994, p. 32.

11 FRONZONI, P. "Giochi di guerra", *Rivista Aeronautica*, n. 6/1978; G. Saladino, "La simulazione operativa", *Rivista Aeronautica*, n. 1/1983.

12 Sull'Accademia in generale cfr REA, Alberto, *L'Accademia Aeronautica*, Roma, Dell'Ateneo e Bizzarri, 1975; DE CAROLIS, Ugo, e FERRANTE, Ovidio (a cura di), *Accademia Aeronautica 1923-2005*, [Roma], [Teos], 2005.

13 Le diverse impostazioni si possono dedurre da libri e manuali dei docenti, tra i quali LLOY,

di protagonisti della Seconda guerra mondiale, molto carismatici anche quando poco aggiornati sulla realtà delle moderne operazioni aeree, coincise con la crescente necessità di un rinnovamento nel metodo e nelle prospettive, che si inquadrava nella più generale esigenza di sprovvincializzazione delle forze armate, evidenziata tra l'altro dal ritorno all'impiego bellico reale in Iraq nel 1991. In tale direzione si muoveva il Centro Militare di Studi Strategici (CeMiSS, attivo nell'ambito del Centro Alti Studi Militari, poi Difesa, CASM/CASD), che nel 1987 creò un embrionale Centro Simulazioni Operative.<sup>14</sup> Ma, ancora una volta, tutto era rivolto ai quadri superiori.

### *Trasformare il problema in opportunità*

L'idea di svolgere una simulazione storica presso l'Accademia Aeronautica nacque nell'ambito della necessità di porre in qualche modo rimedio alla situazione creatasi a seguito della presentazione presso l'istituto de *I disperati*, il libro di Gianni Rocca dedicato, come recitava il sottotitolo, alla “tragedia dell'Aeronautica italiana nella Seconda guerra mondiale”.<sup>15</sup> La cortesia nei confronti dell'ospite, uno dei giornalisti italiani più noti dell'epoca, si tradusse, come sintetizzò *Repubblica*, in un “Processo all'Aeronautica in casa dell'Aeronautica” che creò forti tensioni con i protagonisti diretti, come gli aerosiluratori Giulio Cesare Graziani e Martino Aichner, entrambi decorati di medaglia d'oro al valor militare, o i loro discendenti diretti, come Renato Valle e Paolo Balbo.<sup>16</sup>

Per raffreddare gli animi, la forza armata pubblicò immediatamente un articolo di contestualizzazione.<sup>17</sup> A ciò si aggiunse la progettazione di un nuovo evento, in qualche modo “riparatore”, nella cui definizione assunse un ruolo più deciso il 5° Reparto Affari Generali dello Stato Maggiore Aeronautica, allora

---

Vincenzo, *Gloria senza allori*, Roma/Nisida, Ass. Culturale Aeronautica/Tip. Accademia Aeronautica, 1951; GENTILE, Rodolfo, *Storia delle operazioni aeree nella Seconda guerra mondiale (1939-1945)*, Roma/Firenze, Ass. Culturale Aeronautica/Tip. Scuola di Guerra Aerea, 1952; LICHERI, Sebastiano, *L'Aeronautica italiana nella Seconda guerra mondiale*, Pozzuoli, Accademia Aeronautica, [1974]; ALEGI, G. *Storia dell'Aeronautica Militare: la nascita*, Roma, Aviator, 2016.

14 SALADINO, G., *La simulazione militare*, pp. 19-23.

15 ROCCA, Gianni, *I disperati*. Mondadori, Milano, 1991, che faceva seguito al suo *Fucilate gli ammiragli* (1987).

16 PIERVINCENZI, Emilio, “Pronti a tutto, disperatamente ma ai piloti non bastò il coraggio”, *La Repubblica*, 10 dicembre 1991, p. 24.

17 CORNACCHINI, Alessandro, “Ma erano veramente ‘disperati?’”, *Rivista Aeronautica*, n. 1, 1992, pp. 42-45.

retto dal gen. b.a. Leonardo Tricarico, ufficiale lungimirante, di ampie vedute e futuro capo di Stato Maggiore; io fui coinvolto dal capo Ufficio Storico, col. Giovanni De Lorenzo, uomo di grande equilibrio e aperto alle novità.

Partendo dalla ricorrenza del 60° anniversario della seconda Crociera Atlantica, uno dei momenti fondanti dell'identità dell'Aeronautica Militare, si immaginò un'iniziativa in due fasi, comprendente una parte di conferenza, da affidare a relatori selezionati anche in funzione di una complessiva vicinanza e affidabilità, un'esercitazione che coinvolgesse gli allievi e li stimolasse a esplorare i concetti che avevano suscitato polemiche l'anno prima. La proposta formulata a De Lorenzo metteva insieme il mio personale interesse per i giochi di simulazione e l'esperienza nella divulgazione storica, con il duplice obiettivo di rendere più vivace la materia storica e di finalizzarla non solo a tramandare le tradizioni ma a preparare gli ufficiali di Stato Maggiore. Più specificamente, il tema sarebbe stato l'entrata dell'Italia nella Seconda guerra mondiale, che gli allievi, divisi in un certo numero di gruppi coordinati da altrettanti docenti, avrebbero dovuto analizzare e riassumere in un piano generale con annesso ordine di operazioni per il primo giorno di guerra.<sup>18</sup> Quale scenario migliore si poteva immaginare? Ciascun gruppo avrebbe potuto esaminare le condizioni di partenza del Paese e dirigere le risorse militari disponibili verso gli obiettivi ritenuti più paganti in termini militari o politici. Come nel *Kriegsspiel* e in *Alfa Tau*, i coordinatori avrebbero valutato la bontà dei piani presentati e comunicato l'esito delle azioni ipotizzate. Il tutto sarebbe stato poi discusso ed esposto collettivamente, con possibilità di un dibattito finale.

A questo punto, per capire da cosa scaturisse l'idea di portare in Accademia il nesso storia-simulazione, con l'ulteriore stimolo dell'analisi della loro relazione, assolutamente inedito per l'Italia, ed in particolare per l'ambiente militare, è però necessario fare un passo indietro.

### *Un'idea che veniva da lontano*

Nel 1992 non avevo specifica esperienza didattica, ma un crescente curriculum professionale quale storico aeronautico, maturato in gran parte quale curatore del nascente Museo Caproni, e oltre vent'anni di pratica nei giochi di simu-

---

18 Alla metà degli anni Ottanta, tale tema formava l'oggetto di esercitazioni al corso Normale della Scuola di Guerra Aerea, sebbene soprattutto sotto il profilo della corretta formattazione degli ordini più che delle scelte strategiche. Testimonianza all'autore del gen. d.a. Antonio Urbano, gennaio 2020.

lazione, agevolata in parte non piccola dalla famiglia binazionale, con annessa madrelingua inglese e, soprattutto, ampio accesso alla cultura nordamericana, in termini di stimoli, visite, riviste e altro ancora.

L'interesse per la storia militare, probabilmente mutuato da mio nonno, si era presto incrociato con quello per la simulazione per l'incontro con Saladino. In rapida successione il Comandante Saladino, com'era universalmente noto, mi spinse a leggere *Eserciti e Armi* (che pubblicava a puntate il suo regolamento aeronavale Alfa Tau) e mi indusse ad abbonarmi alla pionieristica rivista *Modellismo Militare*;<sup>19</sup> infine, mi introdusse all'Associazione Romana Giochi Operativi nata attorno ad Alfa Tau.<sup>20</sup> Prescindendo da aspetti che oggi possono sembrare folkloristici, quali i regolamenti laboriosamente dattiloscritti e ciclostilati o l'autocostruzione di "tavoli operativi" con carta autoadesiva faticosamente quadrettata a mano, ciò facilitò la precoce consuetudine con gli equipaggiamenti militari, il linguaggio professionale e lo sviluppo di una certa mentalità operativa.<sup>21</sup> Sotto lo stimolo di Saladino (o forse solo per il desiderio di non sfigurare), mi avvicinai precocemente anche alla letteratura internazionale sui *wargame*, dall'allora celebre *La bomba e il computer* a proiezioni narrative quali il romanzo *Spy Story* di Len Deighton.<sup>22</sup> Intercettai anche le prime pubblicazioni italiane su riviste e libri.<sup>23</sup>

19 *Modellismo Militare* uscì nel marzo 1973 e nel terzo numero ospitò una mia lettera sul *wargame* (p. 4); chiuse nel dicembre 1973, al quarto. L'esperienza proseguì con *Modelli Militari*, edita dal maggio 1976 al luglio 1981 in 28 numeri. Da segnalare la mancanza di raccolte complete accessibili al pubblico delle riviste dell'ambiente storico-modellistico, soprattutto per le infinite *fanzine* e *prozine* tipiche del settore.

20 Sulla storia dell'ARGO cfr. ANON., "Associazione Romana Giochi Operativi (A.R.G.O.)", *Little Wars*, a. 1 n. 3 (marzo-aprile 1979), p. 6; SALADINO, G., *Introduzione*, cit., pp. 53-54; id., *Simulazioni operative*, cit., pp. 29-32, che testimonia il passaggio a una fase più esplicitamente professionale. Nella sua sede storica opera oggi l'Associazione Romana Storia Militare (<https://arsmwargame.wordpress.com/>).

21 Altrettanto pensava l'addetto militare sovietico, che un giorno si presentò nella prima sede dell'ARGO, in viale Isacco Newton 162. L'episodio, ripetutosi una decina di anni più tardi presso il Gruppo Amici Velivoli Storici (GAVS), divenne parte del *folklore* associativo.

22 WILSON, Andrew *La bomba e il computer*, Milano, Mondadori, 1970 (ed. or., 1968); DEIGHTON, Len, *Spy Story*, Londra, Jonathan Cape, 1974.

23 Alla legittimazione della sfera ludico-ricreativa si deve la pubblicazione di DOSSENA, Giampaolo, *I giochi dei grandi*, all. a *L'Europeo*, n. 51 (1978); DOSSENA, Giampaolo, e RINALDI, Raffaele, *A che gioco giochiamo*, [Roma], [L'Espresso], 1978; MASINI, Sergio, *Le guerre di carta*. Napoli, Guida, 1979, TOSI, Umberto, *I giochi di guerra*, Firenze, Sansoni, 1979.



*Una simulazione aeronavale con il regolamento Alfa Tau sul tavolo Mediterraneo, costruito dall'ing. Ferdinando Celani e misurante 7 x 3,5 metri. Il comandante Saladino è il primo a destra (da Introduzione ai giochi di guerra, 1979)*

Dall'impostazione professionale dell'ARGO alla dimensione ludico-competitiva il passo fu breve. Il primo gioco di simulazione era stato probabilmente *Football Strategy* (Avalon Hill, 1972), praticato intensamente in famiglia, che utilizzava una rigida matrice schieramento difesa-attacco per calcolare le iarde guadagnate (o perse) nel tentativo di conquistare un *touchdown*. Dal catalogo Avalon Hill arrivarono in casa, in date imprecisabili, i classici *PanzerBlitz* (pubblicato nel 1970) e *PanzerLeader* (1974), entrambi intensamente praticati con Gianluca Meluzzi, primo e più assiduo compagno di gioco o avversario; in data altrettanto incerta arrivò *Richthofen's War* (1972), che si legava alla passione aeronautica già presente.

In qualche modo l'interesse si ampliò anche ai prodotti della Simulation Publications, Inc. (SPI), sia nella linea in scatola (di cui ricordo come primo passo *World War II: European Theater of Operations, 1939-45*, pubblicato nel 1973), sia in quella allegata alla rivista *Strategy & Tactics (S&T)*.<sup>24</sup> *S&T* promuoveva i

<sup>24</sup> Seguì *S&T* per tre anni, dal gennaio 1978 al dicembre 1980. Ogni numero comprendeva

prodotti SPI, soprattutto attraverso i meticolosi rapporti sulla loro progettazione, creando aspettativa e quindi domanda. Fu indubbiamente questo che mi portò ad acquistare a scatola chiusa *Campaign for North Africa* (1979), gioco-monstre nel quale posso vantare di aver portato gli italiani a una vittoria strategica tanto ineccepibile a norma di regolamento quanto improbabile nella realtà.<sup>25</sup>

L'eterna dicotomia fra *boardgame* su mappa e *wargame* tridimensionali era relativamente poco importante. La giovane età e le limitate risorse per la creazione di immensi eserciti in piombo ci spingevano infatti ad analizzare ed esplorare, a raccontare e a collegare iniziative, a contaminare generi e azzardare giudizi. Giocare non significava solo applicare un regolamento, ma personalizzarlo con nuovi scenari (e quindi studiando ordini di battaglia e terreni, aggiungendo mezzi o tipologie non contemplati etc.) o addirittura creare giochi. Traendo ispirazione dai diversi regolamenti britannici e italiani esistenti, nel 1978 nacque *STEN*, regolamento tattico per la Seconda guerra mondiale che firmai con un mio compagno di classe e che Cesare Falessi ospitò sulla sua rivista *Storia Modellismo*.<sup>26</sup>

Nella pagina a fianco: *Foto realizzate per illustrare il regolamento STEN in vista della pubblicazione su STORIA Modellismo, con le didascalie editoriali (Gregory Alegi)*

---

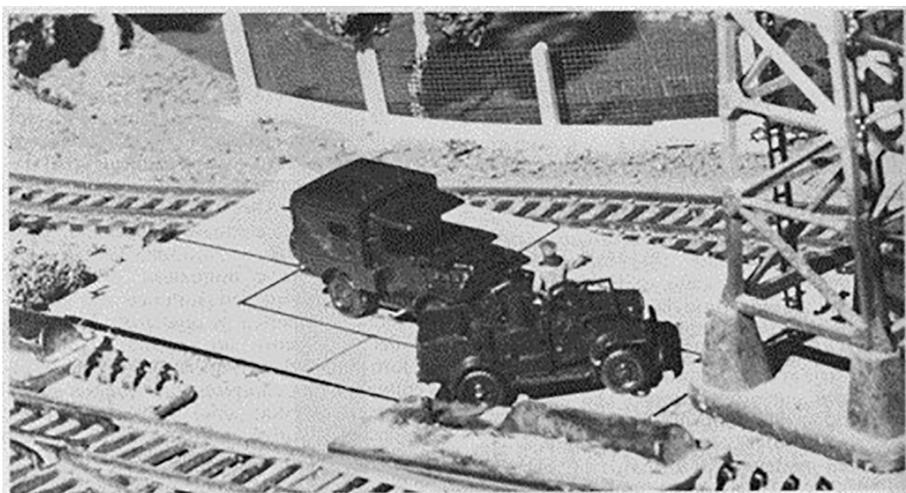
un gioco inedito, al quale erano dedicati copertina, articolo principale e *designer notes* che spiegavano come la battaglia fosse stata tradotta in simulazione, un articolo secondario e rubriche di attualità politico-militare di argomento contemporaneo. Negli anni SPI lanciò *Moves*, testata complementare senza gioco (60 numeri, febbraio 1972-dicembre 1981), e *Ares*, che declinava il modello *S&T*, gioco compreso, in salsa fantastica (marzo 1980-giugno 1982, 12 numeri. Al collasso della SPI, *S&T* contava 36.500 abbonati (<http://www.costik.com/spisins.html>).

25 Il 16-17 giugno 1980 io, Angiolino e Aldo Ferrari (per l'Asse) vincemmo in cinque ore lo scenario "Last Chance" contro Coccia, D'Ayala e "Guido" (Alleati), occupando un esagono di Alessandria (regola 63.91) con una forza di livello di brigata composta dal Reparto Esplorante del Corpo Armata di Manovra (su M13/40), dal I e II Battaglione L (su CV33) e dai reparti esploranti delle divisioni Ariete (Nizza Cavalleria, su AB40) e Littorio (Lancieri di Novara, AB41). Un resoconto della memorabile occasione in ANGIOLINO, A., "Il gioco in scatola più complesso del mondo", 18 gennaio 2012, in [www.gioconomicon.net/modules.php?name=News&file=article&sid=6108&title=il-gioco-in-scatola-pi-complesso-del-mondo](http://www.gioconomicon.net/modules.php?name=News&file=article&sid=6108&title=il-gioco-in-scatola-pi-complesso-del-mondo).

26 ALEGI, G., e COCCIOLI, Giancarlo, "STEN: combattimento tattico negli anni '40", in *Storia Modellismo*, nn. B12 (dicembre 1978, pp. 35-37), C1 (gennaio 1979, pp. 32-34), C2 (febbraio 1979, pp. 35-37), C3 (marzo 1979, pp. 38-39). In piena coerenza con la giovane età, la firma dell'articolo faceva abuso di iniziali di inesistenti nomi intermedi.



*Nella ricostruzione del terreno per l'Wargame STEN, gli autori hanno utilizzato un plastico ferroviario in scala HO, per il quale sono utilizzabili veicoli e figurini in scala 1:72. Il particolare della fotografia raffigura un carro russo T.34 attaccato da paracadutisti tedeschi.*



*Nella fotografia è mostrato il sistema di misurazione degli effetti di un colpo di cannone. Nel disegno in basso, in questa pagina, i metodi di misurazione sono descritti visivamente dalle relative applicazioni.*

Il 3 ottobre 1978 la disordinata attività si tradusse nella creazione dell'associazione Little Wars, con evidente ispirazione al classico di H.G. Wells. Il suo bollettino, prima ciclostilato e poi fotocopiato, fu il primo periodico italiano di *wargame* e diede all'associazione un profilo maggiore rispetto alla sua effettiva attività.<sup>27</sup> Nonostante la giovane età, i genitori mi consentivano di frequentare le più diverse persone (come Ugo Barlozzetti), associazioni e iniziative, anche lontano da casa, dai tornei fino all'assemblea costitutiva della Lega Italiana Wargame (LIW).<sup>28</sup> L'intrinseco eclettismo e cosmopolitismo di Little Wars riflettevano allora le curiosità del manipolo di soci e spiegano oggi come dal ceppo principale scaturissero due filoni di attività destinati a una certa popolarità.

Il primo furono le proiezioni ludiche del genere Fantasy, dal *Signore degli anelli* a *Dungeons & Dragons*;<sup>29</sup> il secondo fu la conservazione degli aerei storici, con la creazione di una apposita sezione poi trasformatasi in associazione autonoma.<sup>30</sup>

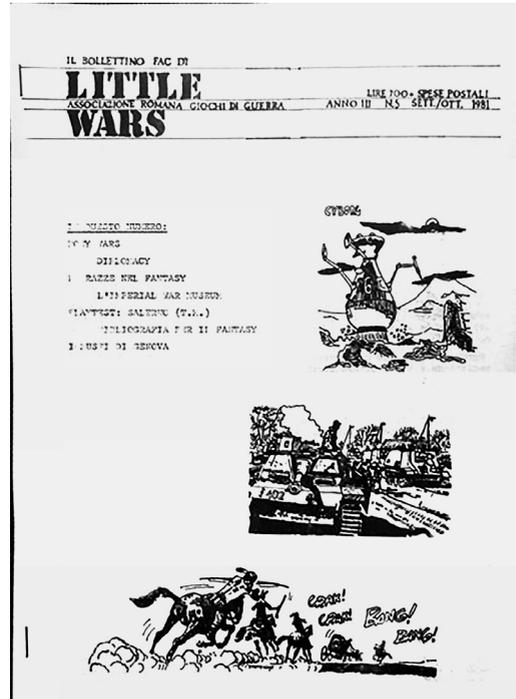
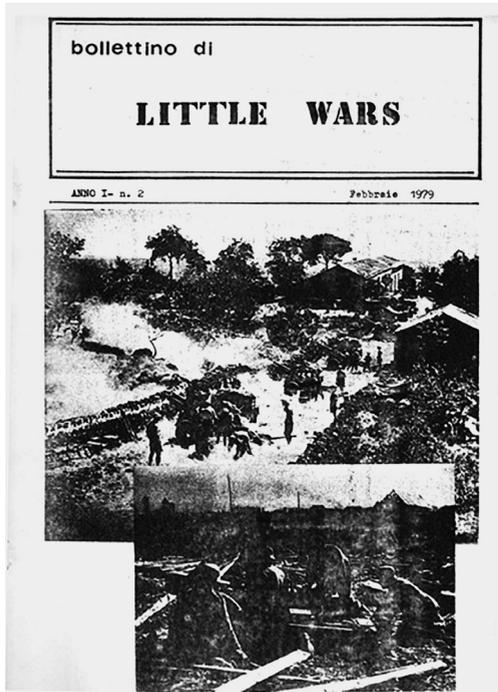
Sullo sfondo generale dell'interesse per la simulazione, soprattutto militare, due esperienze personali avvenute a circa dieci anni di distanza possono considerarsi particolarmente rilevanti nella genesi dell'idea di provare ad introdurli

27 Little Wars fu inclusa da Saladino tra le dieci associazioni italiane descritte in dettaglio (p. 55) e fu citata da Donald Featherstone, il "padre" inglese del moderno tridimensionale (*War Games*, Londra, Stanley Paul, 1962; 7.a ristampa, 1973) sulla *Wargamer's Newsletter* (n. 204, marzo 1979, p. 14). Tre articoli del primo numero del bollettino, oggi perduto, furono riportati da Saladino (cit., pp. 44, 45 e 50), mentre *Storia Modellismo* riprese pari pari, senza citarlo, la notizia del 2° torneo nazionale di *wargame* fu ripresa (C2, febbraio 1979, p. 30). Nel 1980 l'associazione partecipò a *Toscana in guerra*, programma di Rai3 diretto da Sergio Valzania.

28 La LIW fu fondata a Firenze il 25 febbraio 1979 nello storico Palazzo Capponi. Cfr Anon., "E la Lega Nazionale?", *Little Wars*, a. I, n. 2 (marzo-aprile 1979), p. 3; G. Saladino, *Introduzione*, cit., p. 57.

29 Si vedano ad esempio ALEGI, Gregory, "Boargame [sic]: recensione di due fantasy", *Little Wars*, a. I n. 2, febbraio 1979, pp. 5-6 e Little Dwarf, "Draghi, elfi e salamandre", *Little Wars*, a. III n. 5 (settembre-ottobre 1981), p. 11. Da questo filone nacque, in seguito al fortuito incontro con Sergio Masini, la collaborazione a *Pergio* con la rubrica D&D curata congiuntamente ad Angiolino sulla rivista *Pergio* dal settembre 1982 ("Come diventare Dungeon Master"), con una dozzina di puntate fino alla chiusura della rivista nell'aprile 1984.

30 Il 5 marzo 1980 Alegi e Angiolino diedero vita all'Associazione Archeologia Aeronautica, con annesso bollettino *Aerophile*, che il 14 marzo 1983 confluì di fatto nel nascente Gruppo Amici Velivoli Storici, del quale i due *wargamer* divennero soci fondatori insieme ad altri sei appassionati. Cfr. ANGIOLINO, A., "Prima dell'inizio", *Ali Antiche*, n. 68 (marzo 2003), p. 15; id., "Volando sul tavolo", in POLIDORI, Valerio (a cura di), *Nihil impossibile volanti*, supplemento ad *Ali Antiche*, n. 109, p. 119.



*Uscito irregolarmente dal 1978 al 1981, il bollettino di Little Wars fu il primo periodico italiano dedicato esclusivamente al wargame. (Gregory Alegi)*

a scopo didattico presso l'Accademia Aeronautica, in particolare nell'ambito dell'insegnamento della storia aeronautica. Il primo, intorno al 1978, fu la stesura degli ordini per l'Operazione POLIFEMO, un'azione nell'ambito di una simulazione ARGO per eliminare il radar jugoslavo sull'isola di Pelagosa, che essendo in mezzo all'Adriatico ostacolava le operazioni NATO;<sup>31</sup> nel secondo, l'organizzazione, il 31 dicembre 1983, con alcuni altri capi Scout del gruppo AGESCI Roma 67 del primo torneo italiano di D&D, tanto più significativo in quanto svolto con giocatori e *master* senza esperienza specifica.<sup>32</sup> In particolare, la pianificazione dell'Operazione Polifemo mi costrinse ad argomentare il piano

31 Archivio autore, cartella "Wargames". Nella presentazione orale del 26 ottobre 2019 avevo indicato l'obiettivo come Lissa, ma il ritrovamento del carteggio permette di correggere la svista.

32 ALEGI, G., e ANGIOLINO, A., "Il castello di Eglith", in *I signori del Gioco*, s.d. [ma 1990], pp. 17-21; Archivio autore, cartella "Morino 1983". L'evento è talvolta noto con l'apocrifo nome di MORCON 83 ("Morino Convention 1983").

con Saladino, che sottopose a rigorosa verifica ogni richiesta, anche in funzione delle caratteristiche dei mezzi e della loro limitata disponibilità all'interno dello scenario generale.<sup>33</sup>

La precoce esperienza mi convinse immediatamente che i *wargame*, e per estensione le simulazioni in genere, avessero un preciso valore didattico, complementare e forse propedeutica alla prospettiva strategica di Saladino.

Osservando i programmi scolastici ci si può subito accorgere di come si potrebbero bene integrare i wargames nello studio della storia. Ciò senza sconvolgere gli attuali metodi di insegnamento ma semplicemente rendendoli più vivi ed interessanti affiancando ad essi la riproduzione delle campagne militari che hanno sconvolto un'epoca, determinato il destino di un popolo e quindi hanno fatto la storia: perché se è vero che lo studio della storia prevede soprattutto la conoscenza delle evoluzioni delle civiltà, dei costumi, del pensiero dei popoli, è anche vero che sono proprio le guerre quelle che danno i cambiamenti più drastici e che in ogni caso determinano il prevalere di una tendenza su un'altra. Crediamo dunque che i wargames possano dare una più approfondita conoscenza dei fatti e fare meglio apprezzare le doti dei grandi condottieri.<sup>34</sup>

Questi episodi – uno frustrante ma formativo, l'altro più entusiasmante – suggerivano la possibilità di sfruttare la simulazione come strumento di formazione dei futuri ufficiali di Stato Maggiore.

33 Quando chiesi 48 elicotteri AB.205 con razziera, mi furono concessi 24 disarmati e 3-4 cacciabombardieri leggeri G.91R, che si dimostrarono incapaci di distruggere l'obiettivo con le bombe da 500 libbre a caduta libera. Come mi spiegò anni dopo il col. Fausto Bernardini, la precisione di bombardamento del G.91 era limitata dal collimatore fisso che, insieme alla quota di sgancio di 2.700 piedi (circa 820 metri) per non entrare nell'area di auto abbattimento, comportava errori molto ampi, anche per la difficoltà di correggere per il vento alla quota di lancio quando non si disponeva di bollettino meteo adeguato. Ciò si traduceva in errori vistosi e talvolta nella mancata qualifica, nonostante standard abbastanza generosi in tempo di pace (150 piedi, ca. 45 m). La tattica corretta per radar o altri obiettivi puntiformi sarebbe stata un attacco in formazione di quattro G.91 con razzi Zuni da 5" (127 mm) o razziera da 25 razzi da 1,75" pollici (45 mm). In assenza di contraerea, sarebbe stato possibile sganciare con buon effetto napalm da 35 piedi (ca. 10 m). Sul G.91, come su ogni altro velivolo italiano, mancano studi accademici. Tra le pubblicazioni generaliste cfr. APOSTOLO, Giorgio, *The Fiat G.91*, Londra, Profile Publications, 1966; POZZI, P., e VALENTE, P., *Fiat G.91*, Milano, Intergest, 1975; NICCOLI, RICCARDO., *G.91R/PAN/T/Y*, Novara, RN Publishing, 2011; CORONA, Gianmaria, *Fiat G.91, Storia militare Briefing*, n. 8, aprile 2018.

34 In assenza dell'originale, seguò il testo proposto da SALADINO, G., *Introduzione*, cit., pp. 45-46.

### *Tra il dire e il fare*

Poiché il lavoro preparatorio si snodò per diversi mesi, la nuova giornata di studio sulle Crociere Atlantiche fu fissata per il 14 ottobre 1993, dopo la pausa estiva ma anche dopo il periodico cambio di comandante dell'Accademia.<sup>35</sup> Insieme a me, per la conferenza furono selezionati tra gli altri il prof. Fortunato Minniti e Roberto Gentili e altri.<sup>36</sup>

A grandi linee il lavoro preparatorio comprese la redazione dello scenario politico-militare, l'individuazione e distribuzione dei materiali di studio (con auspicio di ulteriori approfondimenti nella fornitissima biblioteca dell'Accademia), l'individuazione dei responsabili dei gruppi con annessa spiegazione (telefonica) dell'idea della simulazione e delle sue modalità esecutive. La distribuzione degli allievi in gruppi e il reperimento degli spazi idonei al loro lavoro fu lasciata all'Accademia, con la quale tenne contatti diretti il col. De Lorenzo. Il confronto finale sarebbe avvenuto nel grande teatro, lo stesso spazio nel quale l'anno prima si era consumato lo scontro e che sarebbe stato così in qualche modo "riconsacrato".

Fu a questo punto che lo sforzo organizzativo si rivelò inutile. In vista dell'evento, giunsi in Accademia in treno il giorno precedente, insieme all'amico e collega Baldassare Catalanotto. Quella sera alloggiammo presso il Circolo Ufficiali, negli appartamenti riservati ai generali, e sera fummo ospiti del nuovo Comandante in un elegante ristorante a Pozzuoli. Non avendo allora particolare consuetudine con gli alti gradi, al contrario di Catalanotto, ero a metà tra il cauto e l'emozionato. Questo non m'impedì di cogliere perfettamente quanto ci comunicò, senza particolari emozioni o dettagli, riguardo la decisione di cancellare la parte relativa all'esercitazione del mattino e di conservare solo la successiva conferenza del pomeriggio. Non ricordo se riuscii a balbettare una domanda; in compenso, mi fu subito chiaro il rischio della brutta figura, personale e dell'organizzazione, nei confronti dei coordinatori dei gruppi, non ultimo perché in quell'epoca pre-cellulari e pre-internet l'informazione sul cambio di programma sarebbe stata loro solo al mattino successivo.

In realtà, la cancellazione della simulazione non compromise la riuscita della

35 Ringrazio Roberto Gentili per l'aiuto nell'individuare la data.

36 F. Minniti aveva studiato la pianificazione industriale e di guerra, scrivendo tra l'altro la voce "Piano di guerra" (in Comitato Tecnico della Società di Storia Militare, *Storia militare d'Italia 1796-1975*, Roma, Editalia, 1990, pp. 179-186); R. Gentili aveva scritto, con Giorgio Bignozzi, *Aeroplani SIAI* (Firenze, EDAI, 1982) e partecipato alla rievocazione della crociera del 1933.

parte più tradizionale della giornata, senza dubbio per il minor sforzo richiesto a tutti i partecipanti nei loro diversi ruoli. La conferenza classica, cui tutti erano ben abituati, consentiva infatti una fruizione sostanzialmente passiva da parte degli allievi e limitava l'intervento attivo dei docenti a un tempo piuttosto breve, senza necessità di interagire davvero con i discenti. L'Accademia, dal canto suo, minimizzava il rischio di eventi non pianificati o risultati inattesi che potessero precipitare un'altra crisi mediatico-relazionale. Così tutto filò liscio, ed il rientro a Roma in serata con il DC-9 del 31° Stormo si svolse in un'atmosfera molto simpatica.

### *Considerazioni e conclusioni*

Di fronte alla brusca cancellazione dell'esercitazione, è opportuno chiedersi se l'idea fosse troppo avveniristica – in altre parole, l'idea giusta al momento sbagliato. Da un esame retrospettivo del contesto è chiaro come nei primi anni Novanta l'Accademia Aeronautica avesse un'impostazione tradizionale, con aggiornamenti limitati agli aspetti tecnologici della preparazione professionale: radio più moderne, motori più evoluti, armamenti più sofisticati, ma inseriti in un contesto generale complessivamente immutato. In tale quadro generale, l'insegnamento continuava a ruotare attorno alla lezione frontale e l'obiettivo principale consisteva nel produrre ufficiali più affidabili che non dotati di capacità critico-analitiche. Nonostante le timide innovazioni del CeMiSS e della SGA e gli articoli apparsi sulla *Rivista Aeronautica*, nella forza armata vi era una generale mancanza di cultura della simulazione operativa.<sup>37</sup>

Si può pertanto concludere che quale prima esperienza di *wargame* simulare le prime fasi di una guerra mondiale, sia pure in un teatro operativo relativamente circoscritto, fosse un obiettivo eccessivamente ambizioso. L'entusiasmo per la novità e la personale esperienza con questo tipo di strumento avevano probabilmente portato a sottostimare il livello di preparazione necessario, tanto per gli allievi-partecipanti quanto per gli storici-direttori di gioco, nessuno dei quali aveva una preparazione specifica o una vera cultura della simulazione. È altrettanto chiaro che con elevata probabilità tale l'insufficiente preparazione (o, forse più esattamente, la sottovalutazione del complesso dei fattori organizzativi) si sarebbe tradotta in risultati in tutto o in parte inferiori alle aspettative.<sup>38</sup> Sarebbe

37 Facevano eccezione solo i simulatori per l'attività di volo.

38 Sull'importanza della preparazione cfr. TAYLOR, John L., e WALFORD, Rex, *I giochi di simulazione per l'apprendimento e l'addestramento*, Milano, Mondadori, 1979 (ed. or., 1978), pp. 51-66. All'epoca ne avevo riportato un giudizio assai negativo ("Qui pro quo da 3500", in *Little Wars*, a. I, n. 3, marzo-aprile 1979, p. 8), al contrario di Saladino (*In-*

stato quindi difficile cogliere l'obiettivo formativo. A tale filone di complessiva ingenuità si può ricondurre anche il mancato o insufficiente coinvolgimento del Comandante l'Accademia, quale responsabile ultimo dell'istituto e diretto interessato al successo dell'evento.

Pochi anni dopo l'esercitazione che non fu mai, il mondo della formazione militare affrontò la rivoluzione della laurea, che per l'Aeronautica si concretizzò attraverso la convenzione del 31 maggio 1995 con l'università Federico II di Napoli.<sup>39</sup> Quando al comando dell'Accademia approdò il gen. d.a. Tricarico, fui chiamato a insegnare Storia dell'Aeronautica, a partire dal corso Urano IV. Paradossalmente, pur rinnovando l'approccio rispetto a quello tradizionale, non riuscii a introdurre le simulazioni didattiche per l'assoluta mancanza di ore di insegnamento. In compenso, per diversi anni nell'ambito del corso di History of the Americas alla LUISS ho utilizzato la simulazione della convenzione costituzionale di Philadelphia del 1787 per indurre gli studenti a riflettere su convergenze e divergenze degli interessi delle 13 ex colonie britanniche che diedero vita agli Stati Uniti.

In ultima analisi, l'esperienza del 1992 può essere valutata come un'idea molto innovativa per il contesto italiano, proposta a un'istituzione ancora non pronta (o, forse più esattamente, che non percepiva ancora l'esigenza di un profondo rinnovamento). Anche così, la sostituzione della simulazione con il più consueto formato della conferenza con tavola rotonda fu senz'altro un'occasione perduta per innovare la didattica e colmare in parte il ritardo accumulato rispetto al mondo civile. Persino nell'ipotesi più riduttiva o fallimentare, la successiva analisi dei problemi riscontrati durante la simulazione avrebbe infatti fornito gli elementi necessari per preparare nel modo migliore una eventuale seconda edizione, consentendo di costruire con una certa rapidità un modello funzionale ed efficace.

Gregory Alegi è storico e giornalista. Direttore responsabile della Nuova Antologia Militare, si occupa di storia militare da oltre 35 anni, in parte per la precoce esposizione a wargame e giochi di ruolo. Esperto di difesa e strategia, ha insegnato per vent'anni Storia Aeronautica nel corso di laurea in Scienze Aeronautiche dell'Accademia Aeronautica. In questo campo è autore di una cinquantina di libri e saggi, tra cui *La storia*

---

*roduzione*, cit., p. 48).

<sup>39</sup> DE CAROLIS-FERRANTE, cit., pp. 80-83. La convenzione è stata aggiornata il 21 dicembre 2001 per rispecchiare il nuovo iter 3+2 e successivamente per consentire il passaggio del corso di laurea in Scienze Aeronautiche dall'area di Scienze politiche a quella di ingegneria.

dell'Aeronautica Militare: la nascita, vincitore del premio letterario aerospaziale 2016. È tra i fondatori della moderna museologia aeronautica in Italia e siede nel comitato editoriale delle riviste *Air Press* e *The Aviation Historian* e nei comitati scientifici di fondazioni e associazioni. Dal 2006 insegna a contratto di History and Politics of the USA presso il Dipartimento Scienze Politiche della LUISS. Di recente ha pubblicato "Il sistema politico degli Stati Uniti (1787-2021)", nel volume *Storia dei sistemi politici del XXI secolo* curato da Giovanni Cerchia e Giuseppe Pardini (Padova, Wolters Kluwer), e *Ustica: un'ingiustizia civile* (con Leonardo Tricarico, Soveria Mannelli, Rubbettino).



THE AUTUMN MANOEUVRES—OFFICERS PLAYING AT KRIEGS SPIEL, OR THE "GAME OF WAR"

Joseph Nash (1809-1879), "Autumn Manoeuvres. Prussian officers playing at Kriegs spiel, or the "Game of War" (*The Graphic*, 17 August 1872).

---

## Wargame e simulazione storica

### La differenza tra simulazione e ambientazione quale elemento identificativo dello strumento di analisi storica

di RICCARDO RIGILLO

#### *Il gioco e l'analisi storica*

L'idea che un gioco possa essere uno strumento di analisi storica, o addirittura di analisi operativa e decisionale, non è immediata. Sarà utile allora esaminare le condizioni sotto le quali questo può verificarsi. In particolare, sarà utile capire quando un gioco cessa di essere semplice gioco di ambientazione e diventa una vera e propria simulazione.

Per fare questo preferisco partire dalla mia esperienza di giocatore, più che da quella di analista ed esperto di questioni strategiche e militari. Dal punto di vista del gioco, infatti, mi considero un *grognard*<sup>1</sup>, come amano definirsi i giocatori legati ai vecchi wargame del periodo d'oro, e quindi un veterano del "wargame".

Come i veterani di Napoleone, anche i veterani del wargame brontolano, o meglio, dovrebbero brontolare. Dovrebbero brontolare perché, come è normale, le dinamiche commerciali alla base della progettazione di molti giochi più recenti (ma la tendenza è decennale) tendono ad abbandonare gli aspetti più precipuamente simulativi tipici del wargame delle origini, a favore degli aspetti più accattivanti per un grande pubblico.

---

1 Era l'appellativo dei veterani di Napoleone, usi a lamentarsi per svariati motivi. Il termine *grognard* (brontolone) non indica solo l'anzianità di gioco. I *grognard* sono amanti del dettaglio e lamentano le "approssimative, continue e inutili" innovazioni nelle meccaniche di gioco: i vecchi giochi – dicono – sono sicuramente i migliori!

Da qui l'opportunità di tracciare una linea per definire cosa è simulazione e cosa non lo è. Una linea di confine che tornerà molto utile allo studioso o all'appassionato di storia che voglia cimentarsi con quell'utilissimo strumento di analisi che può essere il gioco storico<sup>2</sup>.

D'altro canto, oltre che da vecchio *grognaard*, anche come esperto di analisi strategica e da appassionato di storia sono ho sempre voluto capire perché alcune tipologie di giochi mi affascinassero più di altre. La mia preferenza per i wargame classici è infatti legata anche proprio alla possibilità di utilizzare il wargame per analizzare eventi storici o scenari strategici.

Questa curiosità del tutto personale mi ha portato così a cercare una classificazione per i giochi da tavolo - in particolare a tema bellico - che a mio avviso riveste una reale utilità per capire effettivamente quale tipologia di gioco sia concretamente utile come strumento di analisi storica, strategica o "di scenario".

Per arrivare a questa classificazione bisogna però entrare nel mondo dei giochi, prima che delle simulazioni, introducendo una prima classificazione dei giochi da tavolo – cioè con mappa e pedine. A questo tracciamo alcune caratteristiche distintive che individuano tre grandi categorie:

Il "wargame", sulla definizione del quale per ora non ci soffermiamo, limitandoci a considerarlo come "gioco a tema bellico", che può essere o meno una simulazione della realtà. In un certo senso infatti, tutti i giochi a tema bellico possono essere considerati una singola classe. Vi possono appartenere anche gli stessi scacchi, spesso presi come pietra di paragone per sancire la presunta superiorità di alcuni giochi. Dovremo meglio definire più avanti questa categoria anche in relazione alle due che seguono.

Il cosiddetto "*ameritrash*": un gioco di ambientazione con meccaniche e dinamiche più generali, un carattere di verosimiglianza riconducibile principalmente all'ambientazione e una spiccata enfasi emotiva. Sono giochi divertenti che "drammatizzano" le situazioni e le relazioni tra i giocatori. Può avere anch'esso tema bellico, accavallandosi più o meno, come vedremo, con la definizione di wargame.

L'"*eurogame*", gioco di ambientazione in cui la verosimiglianza è dovuta principalmente alla ricostruzione di ambienti e atmosfere narrative; difficilmen-

---

2 Il ministero della difesa britannico ha pubblicato in merito un manuale professionale per gli ufficiali (Ministry of Defence, *Wargaming handbook*, Development, Concepts and Doctrine centre, 2017). Interessante è anche il lavoro svolto dal Prof. Sabin del King's college di Londra. Esperienze analoghe sono sviluppate in Francia.

te si ispira a un tema bellico. Sono giochi molto poco conflittuali, con meccaniche generiche applicate ai contesti più disparati. Va da sé che una meccanica applicabile universalmente a tutto risulta generalmente in una dinamica che, in senso tecnico, non simula nulla.

Quando possiamo allora dire che un gioco commerciale è una simulazione, e in particolare una simulazione riuscita, dal punto di vista storico ovvero dal punto di vista operativo? Qual è il discrimine fra semplice gioco e simulazione?

### *Gioco e simulazione*

Un gioco è già di per sé una simulazione della realtà. Anzi, gioco e simulazione spesso si intrecciano in maniera tale da divenire difficilmente distinguibili. Non ci interessiamo però qui alle simulazioni “in prima persona” come, ad esempio, i simulatori di volo. Essi fanno rivivere personalmente al pilota l’esperienza del volo, ma non lo mettono nel ruolo di osservatore. Possiamo quindi identificare una primissima diversificazione fra le modalità di simulare il mondo reale: una “perceptiva” e soggettiva; ed una “intellettuale”, più vicina all’analisi e al ragionamento.

Quest’ultima è quella che a noi interessa, così come la caratteristica tipicamente umana che permette di praticare giochi astratti o meglio giochi che consentano di svolgere proprio il ruolo di “osservatore”. Distaccarsi dalla realtà osservandola “dall’esterno” è capacità precipua dell’essere umano.

Il gioco ricopre sempre anche la funzione di introdurre alla realtà. Non è un caso che i simulatori vengano usati dai piloti per addestrarsi all’attività di volo vera e propria. In questo caso, dunque, il singolo simula la realtà da una prospettiva individuale, “dall’interno”. La simulazione tecnica di una realtà complessa osservata “dall’esterno” è invece l’oggetto del wargame.

### *Il wargame: definizioni ed equivoci*

A questo punto è opportuno esaminare più a fondo i confini della nostra indagine, cercando di definirne al meglio l’oggetto. Sembra una questione di lana caprina, ma non lo è; innanzitutto bisogna dissolvere gli equivoci, perché spesso – specie fra i giocatori - definire o meno un wargame crea lunghe quanto inutili polemiche. Spesso, infatti, si crede che la qualifica di wargame possa garantire a un gioco una sorta di superiorità.

Tali diatribe sono meglio spiegate dalla psicologia che non dall’analisi dei giochi in esame. Non vi è nessun merito a giocare una famiglia di giochi piut-

tosto che un'altra: si tratta semplicemente di gusti e preferenze soggettive. Ovvero, nel nostro caso, dello scopo per il quale intendiamo utilizzare il gioco. Per il resto, il meglio o il peggio sono sempre definibili sulla base della scala di riferimento che utilizziamo.

Ci interessiamo qui proprio a classificare le diverse tipologie di gioco per capire cosa caratterizza il gioco di simulazione o il wargame di simulazione, inteso come strumento di analisi, rispetto ad altri giochi simili, siano essi wargame o meno.

Il wargame nasce – come *Kriegspiel* – fra XVIII e XIX secolo per addestrare i comandanti alle sfide intellettuali del combattimento. Nasce per riprodurre la realtà e diviene un “simulatore” per verificare gli effetti di scelte decisionali in un dato contesto. Da gioco di guerra diventa quindi “gioco di simulazione strategica”. Giochi di strategia esistevano ben prima del *Kriegspiel* per allenare l'intelletto dei comandanti: gli scacchi sono l'esempio più evidente, ma hanno un elevato livello di astrazione e non possono essere considerati una simulazione in senso proprio.

Tuttavia, le prime simulazioni del *Kriegspiel* traevano ispirazione dagli scacchi. I pezzi erano simili agli scacchi, e una scacchiera veniva sovrainposta ad una mappa del terreno. Ancora i primi giochi commerciali usavano una quadrettatura per i movimenti sulla mappa<sup>3</sup>.

Anche dopo l'introduzione dell'ormai classica mappa ad esagoni, tuttavia, Roberts continuò a fare riferimento ai “pezzi” dei giochi – le c.d. “unità” da muovere sulla mappa - come ai “*chessmen*”, i pezzi degli scacchi - per rimarcare l'analogia con il nobile e antico gioco di combattimento astratto.

Quindi, ancora gli scacchi come immaginario capostipite dei wargame. Gioco di strategia, ma non di simulazione data la sua astrazione; gioco però completamente privo di alea, il che ne aumenta il fascino quale agone per la misurazione pura degli intelletti dei giocatori.

---

3 Sono così i primi giochi della Avalon Hill di Charles S. Roberts, come *Tactics II* e *Gettysburg*. La scacchiera venne abbandonata dopo che Roberts fu portato nella sede della Rand per una sorta di interrogatorio per scoprire le fonti della tabella da lui usata per risolvere i combattimenti - molto simile a quella usata nelle simulazioni sviluppate dalla Rand per conto del Pentagono. Ciò che si scoprì, è che aveva applicato un semplice principio diffuso in tutti i manuali operativi: per avere il sopravvento è necessario sopraffare l'avversario tre volte a uno: Roberts dimostrò di aver creato in meno di un'ora ciò che alla Rand era costato molti sforzi e tempo! Nell'occasione, Roberts notò che alle mappe utilizzate per le simulazioni era sovrapposta una griglia esagonale. Fu così che la seconda edizione di *Gettysburg* uscì con la prima mappa ad esagoni della storia del wargame commerciale.

Solo un altro gioco, che simula un conflitto poco meno astratto, è così privo di alea. Non a caso il suo autore era anche uno scacchista. È uno dei giochi nati negli anni cinquanta (1959), da un filone diverso da quello creato da Roberts, e spesso classificato fra i wargame<sup>4</sup>.

Chiariamo allora meglio l'oggetto della nostra indagine, e distinguiamo le categorie significative all'interno dei giochi di tema bellico o storico (quindi classificabili *lato sensu* come wargame). Per non fare di tutt'erba un fascio, privando di significato la classificazione, dobbiamo però trovare gli elementi di discrimine.

Il punto di partenza è nelle definizioni specialistiche del termine "wargame", che altrimenti non avrebbe nessuna funzione particolare se non quella di indicare in maniera indistinta tutti i giochi di guerra (quelli di bambini sul pavimento di casa, come quelli di analisti e ufficiali in una sala operativa del Pentagono).

Una prima definizione cui fare riferimento è quella data da Nicholas Palmer - politico britannico, esperto di intelligenza artificiale e *wargamer* - che ci descrive il wargame come una "simulazione di una particolare battaglia o campagna che tenta di incorporare ogni suo aspetto - a volte al punto che la simulazione si fa tanto complicata da cessare di essere un mezzo di divertimento"<sup>5</sup>;

Una seconda definizione è quella di James Dunnigan, pioniere del wargame, che lo descrive in maniera più fantasiosa, come un "tentativo di fare un salto nel futuro ottenendo una migliore comprensione del passato. Una combinazione di 'gioco', storia e scienza. Essenzialmente è una glorificazione degli scacchi"<sup>6</sup>;

Infine, non possiamo prescindere dalla definizione del wargame data da Martin Van Creveld, storico militare fra i massimi esperti al mondo di strategia, che lo ritiene "un gioco di strategia che, chiaramente separato dal combattimento reale, ne simula nondimeno alcuni aspetti chiave"<sup>7</sup>.

Da queste definizioni traiamo alcuni elementi fondamentali per delinearne i confini del wargame. Innanzitutto è un gioco di strategia, che richiede quindi una pianificazione, e soprattutto di operare scelte, anche complesse. Inoltre ten-

4 *Diplomacy*, gioco molto interessante per le dinamiche che innesca fra i giocatori persino nella vita reale!

5 PALMER, Nicholas, *I giochi di simulazione strategica*, Milano, Mursia, 1981 (edizione italiana di *The Comprehensive Guide to Board Wargaming*, Arthur Barker, London, 1977), p.11.

6 DUNNIGAN, James F., *Wargames Handbook, Third edition*, WCP, San Josè - Lincoln - New York - Shanghai, 2000, p. 1 (traduzione mia).

7 VAN CREVELD, Martin, *Wargames - From Gladiators to Gigabytes*, Cambridge (UK), 2013, p.4 (traduzione mia).

de a simulare una particolare operazione tentando di incorporarne ogni aspetto, o per lo meno gli aspetti chiave. L'aspetto di gioco può addirittura essere abbandonato, quando il livello di complicazione non permette più di usarlo come divertimento - caratteristica essenziale del gioco - preservando così solo le caratteristiche dello strumento di analisi. Infine la combinazione di gioco, storia e scienza ne fa un valido strumento di analisi per comprendere meglio il passato cercando anche di anticipare sviluppi futuri delle situazioni giocate e quindi analizzate.

Veniamo ora all'oggetto del wargame, cioè ai temi trattati, che sono i più vari - come sono varie le meccaniche di gioco utilizzate. Così come da un'abusata citazione di Clausewitz possiamo dire che la guerra è la continuazione della politica con altri mezzi, così è vero che i temi del wargame spesso esulano da temi rigorosamente bellici e coprono eventi storici o politici di più ampia portata.

Tuttavia, essendo il wargame una simulazione non legata a una particolare scala, accanto a trattazioni di temi strategici avremo temi tattici e perfino giochi che simulano scontri a livello di singolo uomo.

Da tutto questo riteniamo due elementi: da un lato si tratta di giochi di strategia, dove la strategia si esplica attraverso una successione di singole mosse per un risultato su più grande scala; dall'altro la guerra può essere intesa come conflitto o confronto sulla scala più varia ed appropriata - tematizzazione ancor più attuale nella realtà contemporanea in cui la definizione di guerra tende a sfumare dai suoi caratteri originali, per espandersi in campi diversi.

Dal punto di vista dei contenuti definiremo quindi il wargame come una simulazione strategica a carattere polemologico<sup>8</sup>, cercando così di comprendere lo spettro completo dei vari temi trattati dal wargame come simulazione della realtà, evidenziandone così le potenzialità

### *Il gioco come analisi della realtà*

Cerchiamo ora di approfondire la funzione del gioco come studio della realtà attraverso l'indagine delle condizioni che ne fanno uno strumento operativo di analisi. Il gioco, e in particolare il wargame, può essere un importante strumento di analisi storica, applicato alla conoscenza del passato, ovvero di analisi operativa, applicato alla conoscenza del presente e, come abbiamo visto, di previsio-

---

8 La polemologia si concentra sulla comprensione dei conflitti in termini generali, della loro origine e dei loro meccanismi di funzionamento. BOUTHOU, Gaston, *Les Guerres. Eléments de polémologie*, Paris, 1951.

ne. Tuttavia, perché ciò accada, è necessario che alcuni criteri o alcuni parametri siano rispettati.

Partendo dalle definizioni sopra fornite, cerchiamo di arrivare alle caratteristiche che ci permettono di identificare un wargame di simulazione. Partirei dunque dalla citata appetibilità delle caratteristiche “matematiche” dei wargame classici, che ne facevano motivo di orgoglio per coloro che li giocavano. Un po’ come per i giochi di logica o, esempio più che calzante, ancora gli scacchi. A questo punto però, dobbiamo ancora una volta fugare equivoci, evitando al contempo di etichettare barattoli a prescindere dal contenuto. Definirei dunque i giochi che ci interessano, ovvero quelli utili all’analisi storica o operativa come giochi militari o storici ad alto realismo, ovvero “di simulazione” *stricto sensu*.

Ovviamente vi sono molti altri giochi rientranti nella nostra indagine – sempre a contenuto storico o militare – ma che non rientrano in questa categoria, o che hanno una classificazione ambigua, e che dovremo però in un qualche modo definire.

Restringiamo così il campo. Per evitare guerre di religione sul termine wargame denomineremo i giochi ad alto realismo proprio come “wargame di simulazione” o “giochi di simulazione”, senza per questo togliere nobiltà agli altri wargame o ad altre tipologie di giochi. Possiamo però identificare in questo modo quella classe di wargame di nostro interesse in grado di fornire gli strumenti per un’analisi scientifica della realtà storica.

Molti giochi, pur avendo un’ambientazione storica o militare, non arrivano al necessario livello di complessità e di realismo: sono quelli che possiamo classificare semplicemente come giochi o wargame “di ambientazione”, o “a tema”. Avere un’ambientazione non è sufficiente per essere un gioco di simulazione.

I migliori creatori di atmosfere sono infatti spesso quei giochi così detti “*ameritrash*” che, a dispetto del nome, sono dei prodotti di tutto rispetto e spesso di ottima qualità. La loro caratteristica è quella di enfatizzare le emozioni dei giocatori, attraverso situazioni di conflitto, drammatizzazioni, eliminazioni. Essi però sono piuttosto lontani da una vera simulazione storica.

Ancora più lontani dalla simulazione sono i giochi che puntano molto su un tema conduttore e sulla creazione di atmosfere, come gli “eurogame”. Molti di questi giochi hanno un sistema (un “programma” se vogliamo, anche in questi casi) semplice e spesso elegante, ma che non ha sostanziali variazioni, che lo si applichi a tribù preistoriche in lotta fra loro o a stati ottocenteschi in competizione per ricchezze e domini; e sia che ciò avvenga nel mondo reale o sull’isola di *Catan*.

A questo punto cominciamo ad avere già alcuni elementi per una prima classificazione. Essa ruoterà attorno alle definizioni di: gioco e simulazione; realismo e astrazione; semplicità e complessità. Un altro elemento molto importante da considerare è il peso dell'alea.

La simulazione può diventare quindi uno strumento altamente professionale, come dimostrano non solo i già citati simulatori di volo, ma tutte le simulazioni utilizzate ad esempio per la pianificazione logistica di manovre militari in pace o in guerra – i wargame professionali, appunto, molto diffusi negli Stati Uniti<sup>9</sup>.

In effetti, molti wargame ben fatti – specie i classici – possono essere considerati simulazioni realistiche a tutti gli effetti. Un gioco di simulazione è infatti allo stesso tempo sia uno studio storico o storico-militare che un programma di regole – un “software” – per verificare gli effetti di decisioni alternative sul corso degli eventi o in una data situazione.

Da un lato il gioco è il risultato di un approfondito studio di un evento o di una situazione storica. Dall'altro questo studio accurato è necessario per rendere possibile la scrittura del “programma” (cioè il regolamento!) per far funzionare il gioco nella maniera corretta. Ovviamente uno studio è sempre suscettibile di riflettere anche le idee e i pregiudizi dello studioso.

Questa necessità di studio profondo ed equilibrato; questa “matematizzazione” delle regole, che diventano di fatto un programma - un “software” – per far “girare” la simulazione; questa necessità di raggiungere un alto livello di realismo, caratterizzano il gioco di simulazione. Questo un primo criterio. Applicarlo all'esame di vari giochi, è cosa diversa e non sempre facile come può sembrare.

Da questo punto di vista gli *ameritrash* sono una categoria interessante, e ciò anche per un evento specifico: proprio a seguito dell'assegnazione a uno di questi giochi di un premio dedicato ai wargame – infatti - è stata in qualche modo sancita per la prima volta la differenziazione fra *ameritrash* e wargame inteso come “gioco di simulazione”, permettendo così una più chiara distinzione fra le categorie.

---

<sup>9</sup> Dopo l'invasione del Kuwait del 1990, il Pentagono mise assieme un *pool* di specialisti per assistere gli alti livelli decisionali. Fra questi vi erano alcuni consulenti che erano anche progettisti di giochi di simulazione commerciali. Nonostante i molti miliardi di dollari spesi dal Pentagono in simulazioni computerizzate, il migliore strumento di analisi trovato fu *Gulf Strike*, un wargame commerciale disegnato da uno dei presenti alcuni anni prima. Un gioco per il pubblico diventava simulazione professionale.

L'episodio si verificò nel 1986, quando il famoso premio "Charles S. Roberts Award"<sup>10</sup> fu assegnato al gioco *Fortress America*<sup>11</sup>. All'epoca il premio, il prestigioso "Charlie" veniva assegnato nel corso della convention americana "Origins". Proprio l'assegnazione del premio a *Fortress America*, forse il primo gioco ad essere poi classificato come *ameritrash*, causò diverse polemiche – anche a seguito delle proteste dei *grognard* - e la separazione del "Charlie" dalla convention "Origins", pure la più importante d'America.

Fu lo stesso Charles S. Roberts a volere il premio ispirato al suo nome sganciato da dinamiche commerciali, affidandone la cura ad altri e legandolo prima alla "AvalonCon" e poi al successivo "World Boardgame Championship", altro evento di enorme importanza per il gioco da tavolo in generale. La questione era nata dal fatto che non solo il tema, ma anche le meccaniche di gioco facevano di *Fortress America* un qualcosa di diverso dai wargame intesi come giochi di simulazione strategica.

In passato il "Charlie" era stato già assegnato a giochi che potevano destare qualche perplessità dal punto di vista della definizione: nessuno aveva mai messo in dubbio la classificazione come wargame di *Kingmaker*, altro "Charlie" della prima ora (1975), ma neanche giochi come *Empires of the Middle Ages* (1980), o addirittura *Civilization* (1982), non proprio strettamente classificabili come wargame di simulazione avevano sollevato questioni di rilievo. Allora cosa rendeva diverso *Fortress America*?

Innanzitutto si trattava di vera e propria fantastoria e di uno scenario decisamente improbabile. Inoltre, l'enfasi del gioco, pur cercando esso di simulare alcuni aspetti realistici come una buona differenziazione delle unità e il vantaggio nell'abilità di usare le varie componenti in combinazione fra loro, era centrata più sul versante emotivo, sulla situazione di assedio da tutte le parti, che non sul realismo. Meccanismo evocativo, dunque, ma poco realistico.

Infine l'alea. Il tiro di dado per risolvere i combattimenti, seppure ingegnoso, rimaneva infatti comunque aleatorio, senza una vera caratterizzazione di probabilità. Anche i rinforzi venivano assegnati in maniera casuale. Ad ogni modo

10 Così chiamato in onore del fondatore del wargame moderno e della Avalon Hill. Fino al 2013 il premio è stato un punto di riferimento nel settore del wargame. Dopo una pausa durata alcuni anni, l'organizzazione dei "Charlie" è ripresa nel 2020 grazie a un gruppo di volonterosi volontari di cui ho anche fatto parte.

11 Si tratta di un gioco divertente, dove gli Stati Uniti combattono con il resto del mondo che li assedia, in una corsa contro il tempo per costruirsi lo "scudo spaziale". Alta drammaticizzazione dunque, tema fantastico, ma come vedremo non sono tanto queste le caratteristiche che lo rendono non classificabile come wargame.

il gioco è abbastanza ben bilanciato e competitivo, come ci si aspetta da un *ameritrash*.

Paradossalmente *Fortress America*, come anche un altro grande successo della stessa serie “Gamemasters”, *Axis and Allies* – gioco a tema sulla Seconda guerra mondiale e che all’epoca veniva considerato una semplice sorta di “*Risiko* evoluto”<sup>12</sup> - sono visti da molti come ottime introduzioni al wargame di simulazione. Unità differenziate, movimento su aree con terreni diversi, combattimento risolto con i dadi. Elementi ripresi da più complessi giochi di guerra.

Probabilmente lo stesso Roberts vedeva questo gioco molto lontano dalla sua idea originale di “scacchi” militari, quella intuizione geniale con cui egli aveva dato inizio all’era del wargame contemporaneo – poi divenuto “gioco di simulazione” per necessaria differenziazione da prodotti simili.

Modalità di ambientazione, meccaniche realistiche e riproduzione dell’incertezza sono quindi gli elementi fondamentali per definire il gioco che stiamo giocando. Alle origini, e forse ancora fino agli anni ottanta non ci si era neanche posti troppo il problema delle definizioni (il primo vero caso fu infatti proprio “*Fortress America*”). Anzi, fino a un certo momento (forse fino all’ingresso - in successione - di role playing, giochi di carte tipo *Magic* e giochi per computer) vi fu un’orgia di prodotti che partendo o confluendo nel filone in voga dei wargame si diffondevano e si giocavano gli uni accanto agli altri.

Giunto il momento, la necessità di definire meglio gli ambiti - forse anche per l’enorme proliferazione di titoli e tipologie - si fece sentire quasi naturalmente, senza una preventiva decisione a monte.

### *Elementi e parametri per una classificazione*

Oggi non esiste una classificazione in qualche modo “ufficiale”. Comunque, sin dall’“epoca d’oro” vi erano due caratteristiche che appartenevano al mondo del “wargame” e che sono ad esso strettamente legate: una è proprio l’uso del termine “simulazione” (storica, bellica, strategica o *tout court*); l’altra è la presenza, nelle riviste di settore, di articoli storici molto dettagliati e approfonditi, ma con un taglio particolare definito come “storia analitica” (*analytic history*)<sup>13</sup>.

---

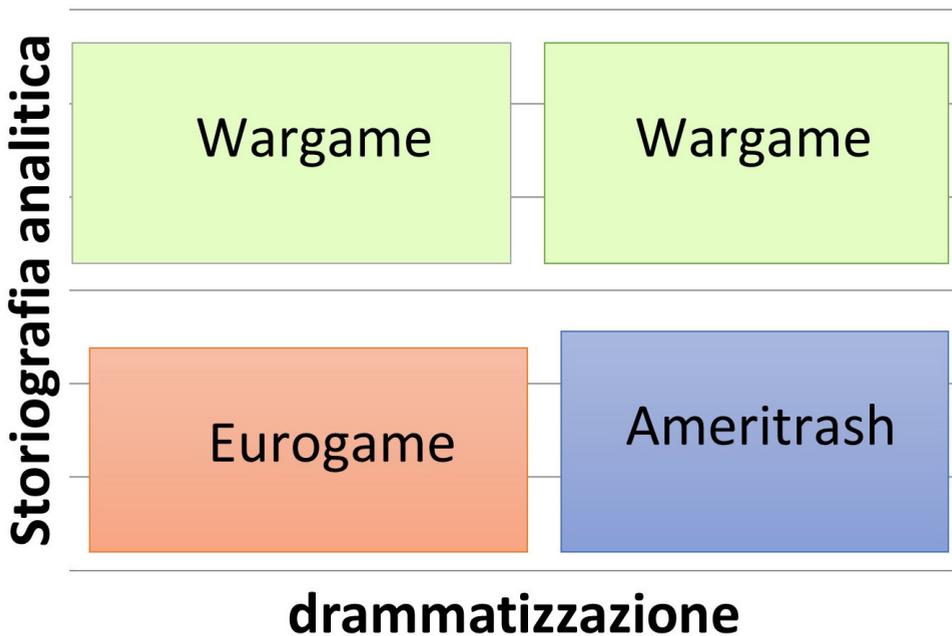
12 Laddove il *Risiko* era sicuramente tenuto fuori dalla classe dei wargame di simulazione. *Axis and Allies* è infatti oggi classificato fra gli *ameritrash* da diverse fonti, anche di importante riferimento, come BGG wiki.

13 DUNNIGAN, James F., *Wargames Handbook, Third edition*, cit., pp. 216 e ss.

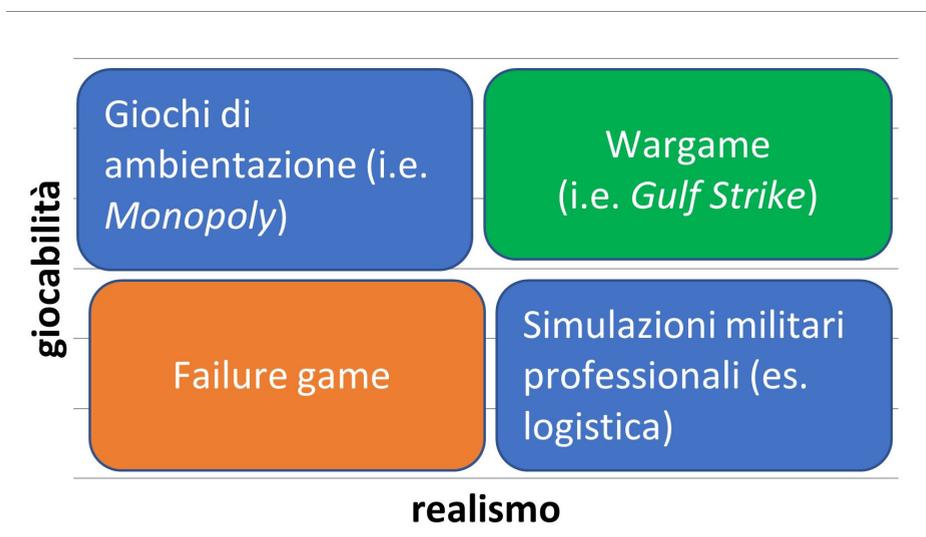
Si pensi al taglio della davvero storica rivista *Strategy and Tactics* e di sue omologhe di oggi, come *Modern War*.

Le due caratteristiche non sono disgiunte. Di fatto gli appassionati di wargame sono degli appassionati di storia e di storia militare – anche contemporanea - che però non si accontentano di leggere un libro, anche se ben fatto. Essi vogliono analizzare, modellizzare, ricostruire. È qui che nasce un taglio storico particolare la “storia analitica”, che fonda il discrimine primo di qualunque classificazione o etichettatura. In fondo il wargame vuole essere anche, e a volte diviene principalmente, un elemento di studio della realtà.

A questo punto tutti gli elementi per la classificazione sono sul nostro tavolo. Quali parametri usiamo per identificare il wargame di simulazione? Il primo - anche se più difficile da individuare senza un approfondimento o una buona conoscenza dell’evento storico riprodotto - è proprio il tipo di ricerca storica che ne è alla base. Vero è che, soprattutto per gli episodi più antichi vi è spesso un discreto lavoro fatto da altri in passato che il progettista semplicemente riadatta.



All'estremo opposto, andando verso il gioco di ambientazione, vi è una preferenza per la giocabilità, o spesso la rigiocabilità.



Alcuni wargame di simulazione hanno risolto il problema della rigiocabilità brillantemente con scenari multipli e mappe “geomorfiche”<sup>14</sup>. I primi furono i giochi della serie *Panzer Leader*, mentre l’idea è stata portata al suo massimo sviluppo con *ASL*. Ma questi sono casi particolari, ed alcuni giocatori di ambientazione potrebbero non ritenere troppo “giocabile” *ASL*.

Per metterla molto semplicemente la maggiore giocabilità vira verso l’*ameritrash* tipo *Axis and Allies*, mentre il maggiore realismo conseguente a ricerca storico-analitica vira verso *The Campaign for North Africa* o *Europa Universalis*, per citare due tipologie diverse di simulazioni complesse e ben fondate.

Il secondo parametro, derivato comunque dal primo è quello della contestualizzazione ovvero delle modalità utilizzate per l’immersione dei giocatori nell’atmosfera dell’evento. In questo caso, mentre i giochi di ambientazione puntano più sulla grafica, sulla narrativa, sulla drammatizzazione, i wargame di simulazione puntano sul meccanismo di gioco: vale a dire sulla modellizzazione o per meglio intenderci sul “programma” che sottende al gioco.

<sup>14</sup> Il termine nasce da un equivoco (v. Angiolino A., Sidoti B., *Dizionario dei giochi*, Bologna, Zanichelli, 2010), ma è oggi di uso comune per indicare mappe che si possono combinare fra loro in modi diversi, riproducendo, generalmente su scala tattica, terreni realistici ma non corrispondenti necessariamente a topografie reali.

Qui è molto interessante fare una considerazione che ci porta ad una distinzione fra simulazioni “di cartone” e simulazioni al computer che va ben oltre il supporto di gioco. Di fatto, scrivere un regolamento di un wargame equivale a progettare un programma al computer che simuli il medesimo evento.

La differenza è nel giocare. Giocando sulla carta, il giocatore interiorizza il regolamento e lo fa suo, anche con le varie tabelle che permettono ad esempio valutazioni analitiche sul terreno o di tipo probabilistico per gli esiti degli scontri. Al computer il giocatore non è più padrone del programma, e capisce molto meno quanto accade dal punto di vista storico analitico. Lo studio dell’evento diventa più difficile; e in realtà diventa più difficile anche accorgersi dei *bug* del regolamento così come delle inesattezze storiche da parte degli stessi progettisti, una volta che il software “gira” da solo.

Infine l’ultimo elemento è spesso trascurato per le classificazioni, ma lo ritengo forse il discrimine più importante. Si tratta della riproduzione dell’incertezza attraverso il meccanismo di gioco. Pochissimi giochi, e generalmente astratti come gli scacchi, non prevedono incertezza. I giochi che riproducono una situazione realistica non possono non tenerne conto, essendo essa insita in tutte le faccende umane.

C’è però una profonda differenza nelle modalità di riproduzione dell’incertezza. I wargame di simulazione utilizzano di fatto un calcolo di probabilità. È il caso dei classici Avalon Hill, il cui autore fu interrogato dalla Rand e dal governo federale per la tabelle usata nei giochi per la risoluzione dei combattimenti.

Altri giochi usano una semplice alea, anche se con qualche accorgimento per favorire – ad esempio - truppe più numerose<sup>15</sup>.

### *Simulazione e meccaniche di gioco*

La simulazione è sempre frutto di una lettura dipendente semplicemente dalle informazioni di cui siamo in possesso. Avere un maggior numero di conoscenze permette un’analisi il più possibile approfondita. Ciò rende più neutro per non dire oggettivo, non solo l’esame ma anche il ruolo dei meccanismi utilizzati. Questi divengono i più appropriati per il tipo di situazione, evento o scenario, esaminati tenendo in conto il più ampio numero di elementi, a loro volta scomposti e ricomposti nelle meccaniche di gioco. I buoni giochi, intesi come buone simulazioni, risultano sempre in un’analisi neutrale, alla scala appropriata.

<sup>15</sup> Nel *Risiko* si tira un dado per ogni carro armato, ma si tratta di pura alea e non vi è alcun calcolo di probabilità.

Le simulazioni di un evento attraverso il wargame possono infatti essere di vario tipo a seconda della scala. Esse soprattutto possono riprodurre la complessità in modi diversi. È il caso dei giochi che usano numerose variabili plurime o un elevato livello di dettaglio. Senza richiamare necessariamente i cosiddetti “*monster game*”, spesso considerati quasi ingiocabili – e quindi più vicini alle simulazioni professionali che a giochi veri e propri – si possono invece evidenziare quei giochi di successo, certamente di nicchia, che conservano nel corso degli anni un significativo numero di appassionati. È il caso, ad esempio, della serie *Squad Leader* e dei suoi derivati, che hanno un dettaglio di analisi tecnica particolarmente approfondito.

Tuttavia, ciò che fa una buona simulazione non è necessariamente il dettaglio minuto, che altrimenti imporrebbe giochi validi solo ad una scala ultra tattica. La buona simulazione è invece quella che simula correttamente la realtà, ad una qualunque scala appropriata, attraverso opportune meccaniche di gioco e attraverso le dinamiche da queste originate.

Giochi gran strategici o diplomatici, possono quindi riprodurre opportunamente la realtà attraverso variabili economiche o politiche. In simulazioni particolarmente riuscite, la simulazione della realtà può avvenire anche attraverso le dinamiche comportamentali che le meccaniche di gioco inducono nei giocatori.

Molti giochi di seconda generazione e oltre<sup>16</sup> tendono a introdurre l'incertezza anche in considerazione di fattori specifici, non sempre con successo. Un caso abbastanza tipico riguarda l'incertezza generata dalla cosiddetta “*fog of war*”, termine tipicamente inglese che usiamo ormai tradurre come “nebbia di guerra”.

Già alle origini il *Kriegspiel* utilizzava alcuni espedienti per mettere i giocatori nella condizione di doversi porre la classica domanda su cosa ci fosse “oltre la collina”. La prima incertezza in guerra riguarda infatti sempre la consistenza delle forze avversarie, e una delle critiche fatte a molti wargame classici è proprio quella di mettere i giocatori in posizione di demiurghi eccessivamente onniscienti, essendo numero e composizione delle forze sempre palesi e quindi noti.

Il *Kriegspiel* risolveva questa “nebbia di guerra” semplicemente usando arbitri: solo a questi il numero e la posizione delle forze di entrambi i contendenti erano note, mentre ciascun giocatore era consapevole solo di quelle del suo schieramento. Era poi compito dell'arbitro informare i giocatori, situati a volte

---

16 Intendiamo come giochi di seconda generazione quelli sviluppati a partire dalla crisi della fine degli anni ottanta.

addirittura in stanze diverse, dell'avvenuto contatto con le forze avversarie, e quindi delle informazioni di cui potevano essere messi a conoscenza.

Anche giochi più recenti utilizzano uno o più arbitri. Un caso interessante e divertente è quello dei cosiddetti *megagame* utilizzati spesso anche in ambito accademico e professionale, che vedono coinvolto un grande numero di giocatori e nei quali il ruolo degli arbitri viene svolto da un "gruppo di controllo" i cui membri soli sono al corrente di tutte le informazioni in ogni momento del gioco.

Un'altra soluzione, più semplice e spesso utilizzata in molti wargame classici è quella di coprire o oscurare le truppe dei contendenti, prevedendo anche l'uso di *dummy*, cioè di unità o segnalini di inganno, che simulano la presenza di truppe, ma che una volta scoperti si rivelano solo come strumenti per fuorviare il giocatore avversario.

Altri meccanismi vengono utilizzati per simulare ulteriori fattori di incertezza, a volte in realtà generando inutile confusione, piuttosto che vera simulazione. È il caso di alcuni sistemi che simulano l'abilità e l'iniziativa (o l'inerzia!) dei vari comandanti presenti sul campo. Alcune di queste meccaniche sono davvero semplici e ingegnose. Molti giochi però finiscono per complicare inutilmente le variabili sul campo, laddove un semplice calcolo delle probabilità (magari - è vero - più difficile da costruire correttamente) avrebbe meglio e brillantemente risolto la simulazione dell'incertezza. In alcuni casi, infatti, le incognite sul comportamento dei comandanti non sono sufficientemente giustificate e finiscono per creare un certo livello di confusione, piuttosto che una simulazione accurata.

Un altro sistema per simulare l'incertezza, in particolare per eventi esterni al campo di battaglia (o di gioco), è l'uso di carte, declinato nelle modalità del tipo più vario. Tuttavia, mentre questo tipo di meccanismo è in grado di riprodurre discutibilmente ma verosimilmente l'incertezza legata ad eventi esterni al controllo dei giocatori nelle simulazioni su grande scala, esso appare meno calzante sulle scale di maggior dettaglio, e in particolare ai livelli tattici.

Il risultato dell'uso di carte rischia infatti generalmente di essere quello di spingere i giocatori a imparare la composizione del mazzo e a strutturare le proprie strategie sulle carte piuttosto che sulle condizioni oggettive (di forza o di terreno, ad esempio) della realtà simulata. A quel punto il gioco, quando la meccanica non genera anche qui confusione, diviene un gioco di strategia con le carte piuttosto astratto, che però non raggiunge ancora la profondità di una partita di *Bridge*, o anche di *Scopa* - non soltanto nella variante dello *Scopone scientifico*.

Un metodo molto interessante per simulare situazioni non convenzionali nonché la relativa incertezza è invece quello dei giochi asimmetrici, utilizzati soprattutto per simulare situazioni dove i contendenti hanno obiettivi o strumenti diversi, come spesso accade nei conflitti a bassa intensità, nella guerriglia o nelle insurrezioni. Le meccaniche asimmetriche sono utilizzate con buoni risultati a vari livelli, in giochi astratti come *Guerrilla checkers*, o in simulazioni di conflitti reali, come nel caso della serie COIN della GMT. Serie di grande pregio che ha però il suo limite nell'essere diventata un po' di moda. Le meccaniche che ne sono alla base sono infatti state applicate ai contesti più diversi: al Vietnam e all'Afghanistan come all'antica Gallia; alla Colombia dei narcotrafficanti come alla Britannia post-romana; alla guerra d'Algeria come all'India di Ghandi; non sempre, ovviamente con analoghi risultati.

Un ultimo cenno lo merita qui sicuramente quella che io amo definire "metasimulazione", vale a dire la simulazione della realtà attraverso le dinamiche comportamentali indotte nei giocatori dalle meccaniche alla base del gioco di simulazione. Tipico gioco basato sulla metasimulazione è il classico *Diplomacy*. Gioco semiastratto, diplomatico e senza alea, simula molto bene le dinamiche diplomatiche e negoziali, che vengono applicate a un contesto rievocante gli equilibri di potenze fra fine XIX e inizi XX secolo. La simulazione diviene talmente realistica nell'interpretazione che spesso si può finire per litigare in maniera accesa anche a livello personale, se non si possiede un buon equilibrio emotivo.

Su questa falsariga però mi piace fare cenno a veri e propri wargame che attivano dinamiche di gioco realistiche nella simulazione, attraverso l'interpretazione dei ruoli delle varie fazioni o potenze in gioco. Ovviamente si tratta sempre di giochi a più giocatori, e uno dei periodi migliori a questo scopo è quello napoleonico. *Empires in Arms* si avvicina molto a risultato di questo tipo, ma ritengo che il più esemplare sia il bellissimo *War and Peace* nella versione campagna, che simula a più giocatori il decennio dell'Impero napoleonico, dal 1805 al 1815.

Si tratta infatti di un wargame nel senso più classico del termine, con esagoni e pedine. Nondimeno, nello scenario campagna a più giocatori, tutti i contendenti finiscono per interpretare in maniera simulativa altamente realistica gli interessi delle potenze dell'epoca. Al di là, infatti, della simulazione militare, la necessità di accordarsi e negoziare sugli equilibri in gioco spinge a interazioni particolarmente aderenti alla realtà dell'Europa dell'epopea napoleonica.

Possiamo quindi agevolmente chiudere il cerchio e tornare alla simulazione

quale interpretazione. Dall'osservazione e dal controllo esterno in terza persona ci si cala quasi paradossalmente nella simulazione, seppure in modalità diversa, quasi "in prima persona"<sup>17</sup>. Di fatto possiamo concludere che una simulazione che rispetti i criteri di analisi storica accurata, meccaniche realistiche e riproduzione probabilistica dell'incertezza sviluppa dinamiche non necessariamente incluse nella progettazione, ma che completano la simulazione aggiungendovi realismo.

Una buona simulazione porta sempre naturalmente a una buona interpretazione!

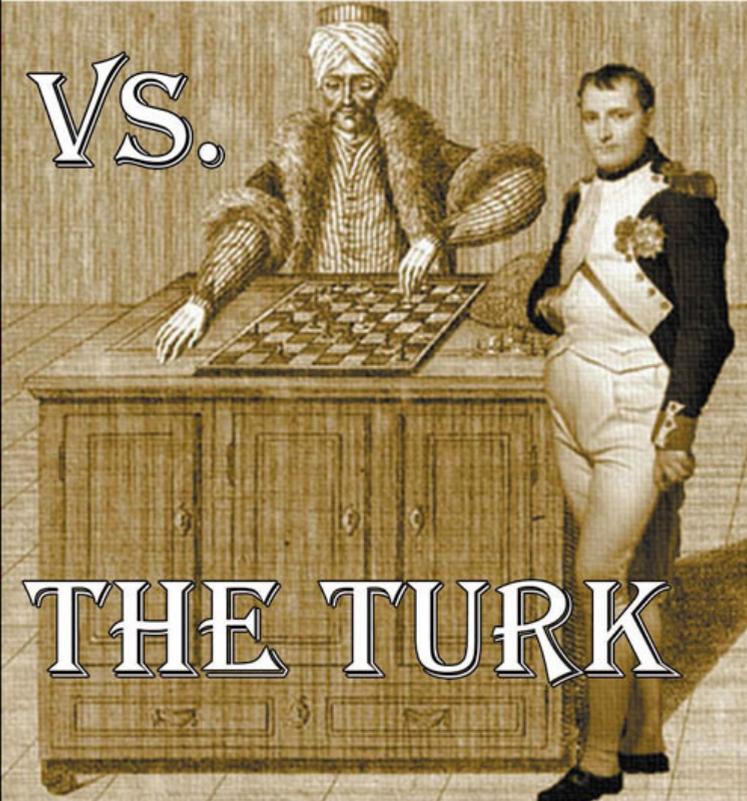
Riccardo Rigillo attualmente è Direttore generale della Pesca marittima e dell'acquacoltura presso il Ministero delle Politiche agricole alimentari e forestali, ed è Autorità di gestione per l'Italia del Fondo europeo per gli affari marittimi e la pesca (FEAMP). Nel corso della sua carriera, in Italia e all'estero, ha condotto negoziati in numerose sedi europee e internazionali coordinando in molte occasioni la posizione italiana, in particolare su questioni marittime. Esperto in campi diversi come l'economia pubblica e gli studi strategici e militari, ha insegnato Economia applicata all'ambiente presso l'Università di Roma - Tor Vergata ed è stato per lungo tempo analista militare e in materia di strategia e difesa. Giocatore di lungo corso, si interessa da diversi anni ai giochi di simulazione anche per motivi professionali, ed è fautore dell'utilizzo del wargame come strumento di consulenza strategica.

---

17 Anche la fascinazione per lo scontro di intelletti, trasfigurato nello scontro di intelletti dei comandanti impersonati dai giocatori, influenza le definizioni di wargame. "Affrontate gli stessi problemi con cui si confrontarono Napoleone, Rommel, Alessandro ...e magari fate di meglio!" si sarebbe potuto dire e si diceva – con ben scarsa umiltà – negli anni d'oro. Quando anche la personificazione del ruolo, in certi giochi, aveva il suo peso, visto che in alcune partite postali ci firmavamo con *nonchalance* "Wavell" o "Rommel".

**NAPOLÉON**

**VS.**



**THE TURK**

**A PLAY BY**  
**TOM ROBERTSON**

“The Turk was a theatrical sensation in the 18th century, and its story has since inspired many novels, plays and films. Now Tom Robertson has brought its magic back to the stage in a thrilling new incarnation.”

Tom Standage, author of *The Turk*

 Pargate Press

L'immagine si riferisce alla celebre partita a scacchi giocata nel 1809 nel castello di Schönbrunn da Napoleone contro “Il Turco”, un asserito automa in realtà azionato da un giocatore abilmente nascosto. Napoleone perse la partita perché non gli fu permesso di barare, ossia di violare le regole, cioè il sistema a cui doveva tutte le sue vittorie nella guerra reale.

## Non c'è niente come il gioco dei soldatini...

Esperimenti ed esperienze per un'integrazione didattica e divulgativa. Ipotesi di un ruolo dell'archeologia ricostruttiva in scala e dei giochi di simulazione nella comunicazione educativa

di UGO BARLOZZETTI

I soldatini, nati come giocattoli in senso proprio, nel XVII secolo<sup>1</sup>, e utilizzati anche come rappresentazione miniaturizzata, conobbero nel corso del XVIII e XX secolo una crescente diffusione, perfino a livello popolare, grazie all'uso dello stagno e della carta. Nel corso del XIX secolo, accanto ai soldatini bidimensionali, in stagno, definiti "Norimberga" dalla città ove il loro mercato era diffuso, cominciarono ad essere affiancati e poi superati come successo da quelli prodotti per la prima volta dal parigino Lucotte nel 1789<sup>2</sup>. Con il XX secolo i

- 
- 1 G. PARKER cita Albertus Struzzus e la sua *Imago militiæ auspiciis Ambrosii Spinolcæ, belgicarum copiarum ductoris* che, pubblicato in latino e in spagnolo a Bruxelles, in 12 pagine, nel 1614, accompagnava un esercito di soldatini di legno per il principe ereditario di Spagna, il futuro Filippo IV. In *The Army Flanders and the Spanish Road 1567-1659*, London 1972, pp. 3 e 4.
  - 2 BARLOZZETTI, Ugo, *Introduzione all'antropologia per la pace e all'archeologia ricostruttiva in scala attraverso i materiali e le raccolte "Diego de Henriquez"*; catalogo della mostra "Homo Ludens Homo Sapiens", a cura di A. FURLAN, Trieste, 1995, pp. 81-124. Per una prima bibliografia di riferimento: ARMONT, *Soldats d'hier et d'aujourd'hui*, Paris, 1929; BARD, Bob, *Making and collecting military miniatures*, New York 1957; MARTIN, Paul, VAILLANT, Michel *Le Monde merveilleux de soldats de plomb*, Paris 1959; ALBERINI, Massimo *Figurines historiques et soldats de collection*, Paris, 1972; HARRIS, Henry, *Model soldiers*, London, 1972; CARMAN, W. Y., *Model soldiers*, London 1973; GARRATT, John G., *The world encyclopedia of model solders*, London 1981. KURTZ, Henry I., EHRlich, Burt R. *The art of the toy soldier*, London, 1972. Per nuovi materiali per la didattica della storia e per un'introduzione "ludica" allo studio della storia, BARLOZZETTI, Ugo, "La divulgazione della storia militare", in *Condottieri e uomini d'arme nell'Italia del Rinascimento*, a cura di M. Del Treppo, Napoli 2001; Id., "L'archeologia ricostruttiva in

soldatini, come giocattoli, passarono attraverso il collezionismo, anche se già in qualche caso fossero state individuate altre potenzialità comunicative, sia come pezzi per i giochi di simulazione<sup>3</sup>, sia per ricostruire le battaglie<sup>4</sup>. Negli anni '60 del XX secolo il soldatino si è trasformato da giocattolo in modello, restituendo, nelle sue ridotte dimensioni una corretta anatomia, realisticamente modellata, nella lega metallica o nella plastica, con gli aspetti olografici, e quando necessario uniformologici, documentati. La nuova condizione del soldatino ha favorito la tendenza a definirlo “figurino storico” e offrendo materiale facilmente recuperabile ai fini di documentazione e della didattica<sup>5</sup>. Le dimensioni in cui sono stati prodotti, in modo sempre più accurato e da un numero crescente di artigiani-artisti<sup>6</sup>, intersecando le esigenze dei giochi di simulazione tridimensionali<sup>7</sup>,

---

scala”, in AA.VV., *Il sabato di San Barnaba*, Milano, 1989, pp. 13-17; Id., “I soldatini e la storia: le origini e l'evoluzione dell'archeologia in scala”, in AA.VV., *Milites. Castelli e battaglie nella Sardegna tardo-medievale*, Cagliari, 1996.

- 3 FLOORICKE, Kurt, *Strategie und Taktik des Spiels mit Bleisoldaten*, Dresden 1924, opera che riprende le vicende dello sviluppo del Kriegspiel come addestramento specificamente militare, proposto nel 1811 da Georg von Reisswitz.
- 4 Il caso più clamoroso è indubbiamente quello del grande diorama della battaglia di Waterloo, realizzato nel 1838 da William Siborne (1797-1849) e attualmente conservato al London National Army Museum. Siborne pubblicò, nel 1844, anche una *History of the Waterloo Campaign*. I problemi posti in quest'opera, soprattutto per gli interventi del Wellington per sminuire il ruolo dei prussiani, sono emblematici. Cfr. il recentissimo HOFSCHROER, Peter, *The Great Waterloo Model. How facts up set Iron Duke*, in “Military Illustrated” n. 175, 2002, pp. 48-54. Per la tradizione inglese dell'uso dei diorami: GOTTSSTEIN, Otto E., *The King's armies though the ages in dioramas*, London 1950.
- 5 Questo processo è efficacemente descritto da VENTURI, M. *La storia in 54 millimetri: il soldatino \ tra giuoco e ricerca*, in AA.VV., *Guerre e assoldati in Toscana, 1260-1364*, Firenze, 1982, pp. 184- 189.
- 6 Per quanto riguarda i modelli, il Regno Unito e la Francia, presto seguite dalla Spagna e la Svezia, hanno preceduto gli artigiani artisti italiani. L'area mitteleuropea, Germania, Austria e Svizzera, ha continuato sostanzialmente la tradizione dei “Norimberga”. Non mancano però produttori nelle Americhe: Canada, U.S.A., Messico, Brasile e Argentina come in Australia e Nuova Zelanda. Un caso particolare è stato quello del Sudafrica dove dagli anni quaranta agli anni sessanta operò una firma di svedesi e sudafricani. Ormai, però, quasi ogni paese ha i propri produttori, ad esempio: la Russia negli ultimi cinque anni sta offrendo un enorme numero di pezzi di notevole qualità.
- 7 Per i giochi di simulazione in genere PRETI, Italo, *Wargame. La guerra sul tavolo*, Edizioni Il Castello, 1975, MASINI, Sergio, *Le guerre di carta, premessa ai giochi di simulazione*, Napoli, 1979 e TOSI, Umberto, *I giochi di guerra*, Firenze, 1979, SALADINO, Giovanni, *Introduzione ai giochi di guerra (Wargames)*, U. Mursia Editore, Milano, 1979, CASALI, Luigi, *Battaglie in miniatura. Guida ai giochi di guerra terrestri*, U. Mursia Editore, Milano, 1980. Il primo contributo sistematico, con ricco apparato bibliografico e relativo ai più importanti articoli di riviste: FEATHERSTONE, Donald F., *War Games through the Ages*

con il collezionismo, hanno offerto l'opportunità di organizzare la ricostruzione scientificamente accettabile, di eventi militari e civili, giacché non sono mancati sviluppi anche in una direzione non esclusivamente militare, spaziando peraltro in tutti i periodi storici. Lo sviluppo dei nuovi mezzi di comunicazione ha coinvolto l'interesse del grande pubblico nei confronti del passato e il gusto dei romanzi storici consolidato dal teatro e dalle tecniche della comunicazione visiva ha trovato nel mondo medievale una grande fonte di ispirazione: già romanticismo e neogotico cominciarono a porre, anche al di fuori dell'ambiente, nascente, dei medievisti, il problema dell'immagine del medioevo. Per il grande pubblico odierno, infatti, l'immagine del medioevo passa ormai non più tanto per il mondo degli illustratori<sup>8</sup> fino a quello degli stessi "fumetti", mentre, per quanto riguarda il cinema, questo si è andato rivelando, come e forse, per le esperienze legate alla televisione o alle più recenti opere in CD, sempre più condizionato da esigenze spettacolari od economiche<sup>9</sup>, per cui proprio la diffusione e l'influenza di quanto proposto, ha spinto organizzatori di esposizioni, corretti divulgatori e ricercatori, ad un rapporto col materiale offerto dall'ambiente dei modellisti e da quello dei giochi di simulazione. Molto di recente pellicole di successo, per restare sempre nell'ambiente medievale, come *Braveheart* o *Giovanna d'Arco*, hanno mostrato armi, armamenti, prassi guerresca e ordinamenti militari pericolosamente falsati rispetto a quello che avrebbero voluto - o dovuto - descrivere, anche se il risultato è stato spettacolarmente efficace, ma proprio per questo tale da meglio radicare informazioni erronee<sup>10</sup>. Gli aspetti più preoccupanti vengono

---

300 b.C. to 1500 a.D., London, 1975. Le pubblicazioni dell'editore Osprey, con la collana Met-at-Arms, attraverso il contributo di specialisti e assai competenti illustratori, ha offerto uno strumento di quasi sempre ottima divulgazione, spesso mirata dichiaratamente alla realizzazione di figurini storici, presto imitata da simili collante nel Regno Unito e in Spagna, Francia ed Italia.

- 8 La produzione nell'ambito dell'illustrazione, dalla metà del XIX secolo, si è fatta sempre più attenta e "filologicamente" corretta, secondo il gusto e la sensibilità che alcune opere come quella di VIOLLET-LE-DUC, Eugène, e la sua *Encyclopédie Médiévale* nella Francia del secondo Impero o JÄHNS, Max, con il suo *Handbuch einer Geschichte des Kriegswesens von Urzeit bis zur Renaissance*, Leipzig, 1878 o la stessa opera di Federico Stibbert.
- 9 Questo nonostante l'attenzione che è stata specificamente rivolta al rapporto tra cinematografia e storia, come ad esempio con FRIMBOIS, Jean Pierre, *Les 100 chefs-d'oeuvre du film historique*, Alleur, 1989, o EVANS, Alun, *Brassey's Guide to War Films*, London 2000. Per un dibattito più specifico e per un'opera più recente: AA.VV., *Ermanno Olmi. L'esperienza di ipotesi cinema*, a cura di E. Allegretti e G. Giraud, Roma, 2001.
- 10 Il problema è stato ripreso con alcuni cicli di "letture critiche" nell'ambito del Museo del Soldatino e della Figurina Storica di Calenzano, con la proiezione de *Il Gladiatore*, *Braveheart* e *Giovanna d'Arco*, per la filmografia più recente, *Waterloo* e *Anni spezzati* per

forse da trasmissioni televisive-divulgative ove le esigenze di produzione e i limiti culturali degli “sceneggiatori”, più dei consulenti, inducono ad equivoci ormai insopportabili.

Grazie alla sensibilità di Franco Cardini e del Sovrintendente del Museo Stibbert di Firenze Lionello G. Boccia, fu possibile, nel 1980, avviare il progetto che coinvolgendo assieme all'Università degli Studi una scuola come il Liceo Artistico Statale Firenze 2 di Firenze e un'associazione come l'Associazione Fiorentina Battaglie in Scala (AFBIS)<sup>11</sup> e il decisivo contributo di Eduardo T. Coelho, realizzò la mostra “Guerre e Assoldati in Toscana. 1260-1364”, corredata da un catalogo<sup>12</sup> che fu capace di suscitare una grande ricaduta soprattutto nell'ambito ludico-modellistico, per la nuova possibilità di collaborazione con il mondo accademico.

La mostra “Guerre e Assoldati” si è rivelata periodizzante per il metodo sviluppato e per aver rivelato una cerchia insospettata di studiosi di aspetti specifici dal punto di vista della storia della prassi guerresca e degli ordinamenti militari oltre che la qualità di artigiani artisti in nuovi campi. I soldatini presenti alla mostra sono stati specificamente realizzati e per coloro che li hanno costruiti<sup>13</sup> sono stati frutto di un notevole impegno con l'opportunità di lavorare ad un argomento mai affrontato prima in modo tanto organico e fondato dal punto di vista scientifico. Restituire materiale iconografico interpretato dai più autorevoli studiosi che abbiano approfondito i temi delle armi e degli armamenti in Europa

---

alcuni classici. Nell'ambito del Centro Internazionale Studi Cerchia Urbane (CISCU) di Lucca si è ripetuto il ciclo con *Il Gladiatore*, *Braveheart*, *Giovanna d'Arco*. L'iniziativa è stata curata da Franco Cardini, con la collaborazione di Ugo Barlozzetti, Paolo Coturri, Gianni Doni e Fabrizio Trallori e, per Lucca, di Roberta Martinelli.

- 11 L'AFBIS - fondata nel 1968 tra gli altri da Leonardo Fortuna e Paolo Coturri - si è rivelata pioniera, a livello nazionale, nel coniugare aspetti ludici e seria ricerca per restituire con soldatini sia figure singole che eventi diffondendo l'uso dei giochi di simulazione tridimensionali (era stata fondata a Firenze, nel 1977, la Lega Italiana Wargame) che nel 1980, aveva ormai al suo attivo, fin dal 1973, mostre con diorami e plastici, tra cui due collaterali alla Biennale dell'Antiquariato di Firenze - 1975 e 1980 - oltre alla pubblicazione di due riviste: “Modellismo Militare” e “Modelli Militari” e al decisivo contributo per l'avvio di “Navi e modelli di navi” e “Archeologia navale ricostruttiva”.
- 12 AA.VV., *Guerre e Assoldati in Toscana. 1260-1364*, Firenze, 1982, con l'introduzione di F. Cardini e articoli di L. G. Boccia, M. Scalini, M. Giuliani, U. Barlozzetti, M. Venturi, R. Ciabani ed R. Malquori.
- 13 Sostanzialmente i soci aderenti all'AFBIS di Firenze come M. Venturi, B. Mugnai, M. Giuliani, P. Fanfani, R. Ramagli, G. Capretti, L. Leni, M. Lambertucci, B. Darif, F. Tribioli, R. Martignoni, R. Malquori.

dal XIII al XVII secolo come Boccia, Coelho e Scalini<sup>14</sup>, e che in questo caso intendevano sperimentare nuovi metodi d'indagine per la Toscana dalla seconda metà del XIII secolo al VII decennio del XIV, ha determinato una situazione particolarmente produttiva dal punto di vista qualitativo e quindi esemplare anche dal punto di vista del metodo.

Nella mostra si è esemplificato il modificarsi, negli anni presi in esame, dell'abbigliamento e dell'armamento dei combattenti presenti in Toscana, secondo sezioni: la visualizzazione tridimensionale delle immagini dalle lastre tombali in figura di cavaliere, l'ipotesi ricostruttiva di una venticinqua del Gonfalone del Sestiere di Borgo del Comune di Firenze<sup>15</sup>, l'evoluzione del combattente a cavallo, gli "specialisti", i mercenari, gli alfieri, con le relative bandiere, i cavalieri degli affreschi della Sala di Dante di San Gimignano. Tutti questi pezzi erano stati realizzati in una misura di 54 mm alla fronte.

La sezione dedicata al *corpus* delle lastre tombali di soggetto militare ubicate in Toscana<sup>16</sup>, intendeva evidenziare lo sviluppo, dall'armamento all'armatura bianca all'italiana, delle protezioni indossate dal combattente a cavallo e del ca-

14 Le cui pubblicazioni più significative erano, nel 1982, già: BOCCIA, Lionello G., COELHO, Eduardo T., *Armi bianche italiane*, Milano, 1975; Id., *L'arte dell'armatura in Italia*, Milano, 1967; Id., *Colaccio Beccadelli: a Bolognese Knight about 1340*, Chicago 1973; Id., *L'armamento di cuoio e ferro nel Trecento italiano*, Milano 1974; BOCCIA, Lionello G., *L'armamento in Toscana dal Millecento al Trecento*, in *Civiltà delle arti minori in Toscana*, Atti del Convegno, Arezzo, 1971, Firenze 1973; Id., *Il Museo Stibbert di Firenze*, Vol. 3, "L'armeria europea", 2 voll., Milano 1975; Id., *Le armi medicee negli inventari del Cinquecento*, in "Le arti del Principato Mediceo", Specimen 6, Firenze 1980, pp. 383-404; Id., *The Xalkis Funds [sic] in Athens and New York*, "Paper presented at the Ninth Triennial Congress of the Association of Museums of Arms and Military History", New York, 3 October 1981; Id., *Le armature di Santa Maria delle Grazie di Curtatone di Mantova e l'armatura lombarda del Quattrocento*, Busto Arsizio 1982; BOCCIA, Lionello G. e BLAIR, C., *Armi e armature*, "I Quaderni dell'Antiquariato", Milano 1982; SCALINI, Mario, *The Weapons of Lorenzo de' Medici: An Examination of the Inventory of the Medici Palace in Florence Drawn Up Upon the Death of Lorenzo de Magnificent in 1492*, "Art, Arms and Armour: an International Anthology", Vol. I, 1979-1980, Chiasso 1979; Id., *Note sulla formazione dell'armatura di piastra italiana*, in "Zeitschrift für Historische Waffen und Kos0.mkunde", I, 1980.

15 Questo in funzione degli articoli in catalogo GIULIANI, M., *L'organizzazione militare a Firenze tra XIII e XIV secolo: forme di aggregazione e caratteri generali dell'esercito fiorentino*, in AA.VV., *Guerre e assoldati in Toscana...*, op. cit., Firenze 1982, pp. 37-45. In seguito il problema del rapporto tra visualizzazione e organizzazione militare del Comune di Firenze è stato affrontato da BARLOZZETTI, Ugo, in *L'arte della guerra nell'età della Francigena*, Firenze, 1998, pp. 39-51.

16 BOCCIA, Lionello G., *HIC IACET MILES. Immagini guerriere da sepolcri toscani del Due e Trecento*, in AA.VV., *Guerre...*, op. cit., Firenze, 1982, pp. 81-99.

valiere, l'immagine guerriera per antonomasia del Medioevo. Il periodo affrontato copre gli anni dal 1330 al 1390 circa con una concentrazione particolare attorno al IV decennio del quattordicesimo secolo. Le lastre tombali con figura di cavaliere presenti nella chiesa di San Romano a Lucca, che rappresentano un complesso di assoluta eccezione e si riferiscono a tedeschi ed italiani, fino ad allora erano inedite da un punto di vista oplitologico adeguato. I soldatini hanno riprodotto a tutto tondo i soggetti delle lastre, interpolando sulla base delle ipotesi, scientificamente fondate, aspetti di necessaria integrazione, anche da un punto di vista cromatico<sup>17</sup>. Per quanto riguarda la venticinquina, come nucleo elementare delle fanterie nella milizia comunale di Firenze, il periodo prescelto è stato quello della VI decade del XIII secolo, in funzione delle fonti documentarie esistenti ed utilizzabili ai fini di una visualizzazione adeguatamente attendibile<sup>18</sup>. Soprattutto si è inteso rendere evidente il largo uso dei cuoi e imbottiti posti a protezione del busto e degli arti. L'insieme dei venticinque pezzi vuole offrire una esemplificazione dell'eterogeneità tipica dell'equipaggiamento, delle armi e delle protezioni delle fanterie comunali del XIII secolo.

La sezione dedicata allo sviluppo dell'apparecchio da guerra del combattente a cavallo comprendeva cinque soldatini a cavallo tratti da fonti iconografiche diverse: il cenotafio, posto a Firenze nel Chiostro della Santissima Annunziata, di Guillaume Durfort, balivo di Amerigo di Narbona, caduto a Campaldino; il cavaliere angioino, databile fra 1330 e 1340, dal codice miniato di Convenie-

17 In questo senso il contributo scientifico era offerto da BOCCIA, Lionello G. *Guerre...*, op. cit., Firenze 1982, pp. 81-99 e pp. 104-105, ed in particolare per le ricostruzioni grafiche COELHO, Eduardo T., *Ibidem*, Tavole 8-17.

18 GIULIANI, Marco, *L'organizzazione...*, in *Guerre...*, op. cit., Firenze, 1982, pp. 37-45, e WALEY, Daniel, *The Army of Florentine Republic from the Twelfth to the Fourteenth Century*, in "Florentine Studies, Politics and Society in Renaissance Florence", London, 1968. Il problema dell'organizzazione delle Compagnie del Popolo, dal 1250 al 1260, è per molti aspetti aperto con la polemica fra SMITH, F. (*Über die florentinische Wehrmacht in jahre der Schlacht von Monteperti 1260*, in "Delbrück Festschrift, Berlin, 1908, pp. 134-137) e DAVIDSOHN, Robert, (*Storia di Firenze*, Voll. I-VIII, Firenze 1956-68, vol. V, p. 299, n. 1), composta da Waley in *The Army...*, op. cit., London, 1968, p. 74. Le fonti riferibili all'organizzazione militare sono quelle più evidenti (consulte, consigli, provvisori, statuti del Podestà...) ma i documenti relativi al pagamento di soldo richiedono una ricognizione archivistica puntuale ed estesa che fino ad oggi, nonostante esemplari contributi come quello storico di PAOLI, C., nel "Rendiconto ed approvazione di spese occorse nell'esercito fiorentino contro Pistoia nel maggio 1302", in "Archivio Storico Italiano", serie III, VI, parte II, 1867, o ne *La battaglia di Monteperti*, Siena 1869. La battaglia di Montaperti è stata peraltro argomento di tesi di laurea di Riccardo Montefiore, discussa presso la Facoltà di Lettere e Filosofia dell'Università degli Studi di Firenze nell'A.A. 1995-96 e ancora inedita.

vole da Prato<sup>19</sup>; cavaliere degli Otto di Guardia e di Balìa, 1322-1326<sup>20</sup>; Marte, 1348-1350 circa<sup>21</sup>; cavaliere, 1376 circa, particolare dell'altare di San Jacopo a Pistoia<sup>22</sup>. Il periodo coperto dalle cinque figure è tale da comprendere le tendenze, per grandi linee, dei processi evolutivi soprattutto dell'armamento difensivo del combattente a cavallo, ossia nel vivo di mutamenti rapidi anche della prassi guerresca e degli ordinamenti militari, con l'impatto delle compagnie di ventura straniere ed il conseguente incontro con tradizioni ed esperienze differenziate che proprio in Italia e nell'area Toscana in particolare andavano confrontandosi. A questo processo bisogna inoltre sottolineare l'avvio di protosignorie nell'Italia settentrionale che stabilirono con il ghibellinismo toscano, dal secondo al quarto decennio del XIV secolo, significativi scambi ipotizzati di recente peraltro come centri di influenza nei confronti dell'ambiente dei Lussemburgo<sup>23</sup>. La sezione

19 Ci si è attenuti alla copia presente a Firenze: Bibl. Naz. BR 38 e. 24r., per Convevole: CONVENEVOLE DA PRATO, *Regia carmina, dedicati a Roberto d'Angiò Re di Sicilia e di Gerusalemme*, con introduzione, testo critico e commenti di C. Grassi. Saggi di M. Ciatti e A. Petri, Cinisello Balsamo 1982.

20 Firenze, Museo Nazionale del Bargello (ex Palazzo del Capitano del Popolo), bassorilievo nel lato meridionale esterno, via della Vigna Vecchia.

21 Firenze, Museo dell'Opera del Duomo, dalla formella romboidale attribuita ad allievi di Andrea Pisano. Copie in loco, dal 1967, al secondo ordine del Campanile di Giotto di Firenze. PRETI, M., *Museo dell'Opera del Duomo di Firenze*, Milano 1989.

22 Leonardo di Ser Giovanni, Battesimo di uno scriba, decollazione di San Jacopo, Storie della vita di San Jacopo (1367-1371), Pistoia, Duomo, Dossale d'argento di San Jacopo.

23 SETTIA, Aldo A., *Gli insegnamenti di Teodoro di Monferrato e la prassi bellica in Italia all'inizio del Trecento*, in "Condottieri e Uomini d'Arme in Italia del Rinascimento" a cura di M. Del Treppo, Napoli, 2001, pp. 11-28. Giacché in quella sede si sostiene come il rapporto tra Uguccone e Teodoro sia interessante e da approfondire in funzione dei legami che ebbero con Cangrande della Scala, per cui è ipotizzabile un modello scaligero nella prassi guerresca, come è significativo, e da indagare, l'influenza che ebbe l'avvento di Enrico VII di Lussemburgo e l'atteggiamento costantemente imperiale (ghibellino) che da quel momento ebbero personaggi appunto come Uguccone, che nel 1318 fu "Capitano e Rettore della Lega e dei fedeli dell'Impero in Lombardia". Nel 1320, sotto Padova, Cangrande infatti applicò alcuni principi tattici di Uguccone della Faggiola e dal punto di vista degli ordinamenti militari gli statuti veronesi del 1276 furono riordinati da Cangrande nel 1327 anche se sostanzialmente confermati. Centrale è la battaglia di Montecatini per valutare questi scambi, e per questo problema, nonostante gli studi, è necessario approfondire, nonostante gli importanti contributi: Guillelmus de Cortusiis, *Chronica de novitatibus Padue et Lombardie*, a cura di B. Pagnin, Bologna, 1941-1975 (*Rerum Italicarum Scriptores*, 2° ed., XII/5), appendice, pp. 149-152; VIGO, P., *La battaglia di Montecatini descritta da Uguccone della Faggiola*, in "Rivista Storica Italiana", VI (1889), pp. 36-39; P. PIERI, *Alcune quistioni sopra la fanteria in Italia nel periodo comunale*, in "Rivista Storica Italiana", L (1933), pp. 605-607. Per una più ampia contestualizzazione: DAVIDSOHN, Robert, *Storia di Firenze...*, op. cit., e particolarmente da p.

dedicata agli specialisti riguardava quei combattenti addestrati all'uso di armi specifiche come l'arco, la balestra ed il grande scudo conosciuto come *palvese* o *pavese*. In questa sezione vi sono inoltre figure che rappresentano guastatori e addetti alle macchine da guerra e alle opere di carpenteria, protagonisti per il tipo di operazioni belliche condotte nel XIII e XIV secolo, ma sostanzialmente ignorati per la loro condizione sociale, ad esclusione degli esperti organizzatori, soprattutto delle operazioni obsidionali, autentici ingegneri quando non inventori<sup>24</sup>.

Anche in questo caso le fonti iconografiche sono state attentamente vagliate<sup>25</sup>. Nella sezione dedicata ai mercenari, gli assoldati e quelli delle compagnie di ventura, si è tenuto conto sia degli anni in cui erano presenti, sia dell'area culturale d'origine. Così dall'iconografia disponibile sono stati scelti i soggetti che offrivano la possibilità di osservare elementi dell'armamento e dell'equipaggiamento peculiari dell'area di provenienza, da un cavaliere francese del settimo decennio del XIII secolo, dal S. Giorgio della cattedrale di Chartres, ad un Almugavero del XIV, dagli affreschi della chiesa di S. Fermo Maggiore a Verona<sup>26</sup>. Vi era anche una sezione dedicata alle bandiere, per far comprendere il grande ruolo che l'araldica, pubblica e privata, aveva assunto tra XIII e XIV se-

---

477 e per lo specifico della Battaglia pp. 800-808. Il contributo più recente per un approccio a Ugucione della Faggiola: CE. MEEK, *Della Faggiuola Ugucione*, in "Dizionario Biografico degli Italiani", 36, Roma, 1988, p. 808.

24 Nel catalogo, riferimento necessariamente sintetico fu: BARLOZZETTI, Ugo, GIULIANI, Marco, *La prassi guerresca in Toscana*, in *Guerre....*, op. cit., Firenze, 1982, pp. 51-65. Più in generale, è possibile chiarire il senso e peso della guerra condotta attraverso il "guasto" e gli assedi, con le più recenti opere: SETTIA, Aldo A., *Comuni in guerra. Armi ed eserciti nell'Italia delle città*, Bologna, 1993; Id., *Rapine, assedi, battaglie. La guerra nel medioevo*, Bari, 2002, particolarmente le pp. 97-119 nel paragrafo "Mirandi artifices: gli ingegneri militari"; LUISI, Riccardo, *Scudi di pietra. I castelli e l'arte della guerra tra medioevo e rinascimento*, Bari, 1996; e per la Toscana: AA.VV., *Guerra e guerrieri nella Toscana medioevale*, a cura di F. Cardini e M. Tangheroni, Firenze, 1990; AA.VV., *Fortilizi e campi di battaglia nel medioevo attorno a Siena*, Siena 1998, a cura di M. Marrocchi, *Atti del convegno di studi*, Siena, 25-26 Ottobre 1996, Santa Maria della Scala; e nella logica della divulgazione dell'uso del materiale modellistico realizzato con i criteri dell'archeologia ricostruttiva in scala: BARLOZZETTI, Ugo, *L'arte della guerra nell'età della Francigena*, Firenze, 1998.

25 Dal codice fiorentino detto "del Biadaiole" (Bibl. Laurenziana, Firenze Ms. Tempi, 3, PINTO, Giuliano, *Il libro del Biadaiole*, Firenze, 1978) a quello di Convenevole da Prato, al monumento del vescovo Tarlati nella cattedrale di Arezzo (Giovanni e Agnolo Ventura, 1330 circa).

26 Per gli altri esempi: VENTURI, M. "La storia in 54 mm: il soldatino tra gioco e ricerca", in AA.VV., *Guerre....*, op. cit., Firenze, 1982.

colo, condizionando in modo determinante la vessillologia<sup>27</sup>. Un'ultima sezione delle figure in 54 mm era quella che riproduceva cinque cavalieri presenti negli affreschi, databili attorno al 1290, che si trovano nella sala di Dante al museo civico di S. Gimignano. L'abbigliamento e l'apparecchio guerriero evidenziato hanno voluto recuperarne l'immagine nell'ambito del gioco guerresco raffigurato, ma in una situazione diversa da quella d'azione descritta nell'affresco. Tra l'altro materiale modellistico apparivano esempi, realizzati da Stefano Lumini, di macchine<sup>28</sup> da guerra e l'ipotesi di visualizzazione, con figure (soldatini) in lega di stagno e piombo dipinti e in gran parte modificati da materiale allora in commercio per adeguarli, del documento relativo all'uscita dell'oste del Comune di Firenze contro Pistoia del maggio del 1302<sup>29</sup>. Tale ipotesi ricostruttiva era il frutto del lavoro di tre classi del Liceo Artistico Statale Firenze 2 di Firenze, prima, seconda e terza della sezione A, nell'anno scolastico 1980-81, sotto la direzione dei docenti di figura disegnata: Roberto Ciabani e Roberto Malquori<sup>30</sup>.

Per la ricostruzione di una battaglia, meglio, per l'ipotesi ricostruttiva di una battaglia, è necessario affrontare molti problemi, alcuni dei quali assolutamente irrisolvibili per carenza di documentazione, ma che possono essere recuperati per lo stesso metodo d'approccio che permette approssimazioni e arbitrarietà tali da non compromettere la validità dell'operazione.

Così per la battaglia di Campaldino, plastico realizzato nell'ambito della

27 Per il rapporto tra araldica pubblica e privata e vessillologia i più recenti e ampi e puntuali contributi per la Toscana: AA.VV., "Leoni vermigli e candidi liocorni", Quaderni del Museo Civico di Prato a cura di A. Pasquini, Prato, 1992; ZUG TUCCI, Hannelore, "Istituzioni araldiche e paralaraldiche nella Toscana del Duecento", in *Nobiltà e ceti dirigenti in Toscana nei secoli Undicesimo e Tredicesimo: strutture e concetti*, Firenze, 1982; Id., "Bandiere e insegne militari in Toscana", in AA.VV., *Guerre e guerrieri...*, op. cit., Firenze, 1990, pp. 55-82; SAVORELLI, A., "Aurea pars... flammea pars. I Regia Carmina di Convevevole e qualche nuova congettura sull'origine dello stemma di Prato", in *Archivio Storico Pratese*, anno LXIX (1993), pp. 119-161; Id., "Sugli scudi", in *Comune di Siena, Manuale degli standard grafici per la comunicazione istituzionale*, Siena, 1994, 1/01.

28 Dal punto di vista della prassi guerresca, per l'Italia dell'età dei Comuni: SETTIA, Aldo A., *Rapine...*, op. cit., Bari 2002, pp. 76-181. Fondamentale, per la chiarezza, ma da verificare con le fonti iconografiche: VIOLLET-LE-DUC, Eugène, "Engin", in *Dictionnaire raisonné de l'architecture française du X<sup>e</sup> au XIV<sup>e</sup> siècle*, V, Paris, 1861. Questa opera è stato il punto di riferimento per il lavoro di S. Lumini, come FINO, J. F., *Machines de jet Médiévales*, "Gladius", X, 1972, pp. 25-43.

29 Da PAOLI, C., "Rendiconti e approvazioni di spese occorse all'esercito fiorentino contro Pistoia nel maggio 1302", in "Archivio Storico Toscano", Serie III, IV, Parte II, 1867.

30 CIABANI, Roberto, e MALQUORI, Roberto, "Scuola e museo", in AA.VV., *Guerre...*, op. cit., Firenze, 1982, pp. 179-181.

mostra per le manifestazioni per il VII centenario di tale evento<sup>31</sup>, si è inteso

31 Il caso di Monteperti, nonostante il cosiddetto “Libro di Monteperti”, come dimostra la recente tesi discussa da Riccardo Montefiore, la messe pur importantissima di informazioni non chiarisce adeguatamente né sul numero dei combattenti della stessa oste guelfa né aspetti oplitici o vessillologici specifici. Per Campaldino è stato realizzato il catalogo “Il sabato di San Barnaba”, Milano 1989 e per interventi più specifici sui criteri di ricostruzione della battaglia: BARLOZZETTI, Ugo: “Campaldino: il ‘canto del cigno’ dell’oste comunale in un’ipotesi di ricostruzione della Battaglia”, in *Atti del Convegno di studi “La battaglia di Campaldino e la società toscana del Duecento”*, Firenze, Poppi, Arezzo 27-28-29 Settembre 1989, a cura di P. Brezzi - F. Cardini - G. Cherubini, Firenze 1994. In quella sede e in funzione della ricostruzione della Battaglia si vedano SCALINI, M. “Le armi della Battaglia”, *ibidem*, pp. 185-196 e PAPI, M. D., “Araldica e simbologia della guerra”. È stata la sensibilità del prof. Giorgio Renzi, allora assessore alla Cultura della Provincia di Arezzo, dopo il successo della mostra didattica “Le giostre della Pieve al Toppo”, realizzato nel 1988, nella località omonima del Comune di Civitella, con un diorama di 6 mq, animato da 2.500 figure in 15 mm, a sviluppare il progetto per le manifestazioni per il VII centenario della battaglia di Campaldino. Ancora una volta l’intervento di Franco Cardini introdusse il catalogo e curò il coordinamento degli aspetti scientifici. Accanto al diorama della battaglia, colta al momento dello schieramento di inizio, ve ne era un altro che rappresentava la tecnica obsidionale (e quindi anche quella della difesa piombante) tra la fine del XIII e l’inizio del XIV secolo, prima dell’uso delle artiglierie a polvere. Una parte di questo materiale è rimasto nel castello di Poppi, dopo altre tre esposizioni ad Arezzo, Firenze e Roma. Le esperienze della mostra “Guerre e assoldati in Toscana” si era infatti rivelata ‘pilota’ e periodizzante ed ebbe tanto successo da rimanere aperta, al Museo Stibbert di Firenze, dal 1982 al 1996 e la stessa ricostruzione di Campaldino è legata a quella metodologia. Comunque già nel 1976 l’AFBIS aveva preparato un primo diorama, con pezzi in 25 mm, per la ricostruzione su Campaldino, ma con poche tipologie di combattenti e con una primissima ricognizione per quanto riguardava lo specifico oplitico vessillologico ed araldico. Il tema di una battaglia celebrata da Dante e nel periodo in cui la Toscana e Firenze avevano un ruolo centrale nell’Europa e le molte esperienze nella sfera militare vi stavano convergendo, facilitò l’incontro con il mondo accademico, per l’interesse suscitato, attraverso ancora una volta la disponibilità di Franco Cardini e l’ambiente di personalità di prestigio internazionale nell’ambito oplitico come Eduardo T. Coelho. La maturità culturale ed operativa raggiunta dall’AFBIS, permise di affrontare i problemi specifici della restituzione tridimensionale in modo brillante e, si potrebbe aggiungere, esemplare perché da quell’esposizione e da quel metodo di lavoro si svilupparono le più serie iniziative tanto dal punto di vista delle pubblicazioni correttamente divulgative come da quelle commerciali nel settore del figurino storico o dell’artigianato artistico ad esso collegato.

La mostra “Guerre e assoldati”, peraltro dopo i 14 anni allo Stibbert, nel 1997, fu esposta al Museo Nazionale di Villa Guinigi di Lucca, integrata dal diorama “Raduno dell’oste fiorentina sul finire del XIII secolo” e per l’occasione è stato realizzato un video di cui fu regista Federico Bondi. Questi materiali, e quanto è stato possibile conservare dei pannelli esplicativi, è ora conservato presso il Museo del Figurino Storico del Comune di Calenzano, presso Firenze.

offrire la visualizzazione di quello che sarebbe potuto essere il dispiegamento dei due eserciti contrapposti, integrando, attraverso una ragionevole, e il più documentata possibile, ricostruzione, anche per i colori, di cui non abbiamo informazione, per l'araldica privata e pubblica utilizzata per insegne in genere, vessilli, pennoni, gonfaloni, scudi e sopravvesti. Ma lo stesso problema dell'individuazione del luogo, e soprattutto della restituzione di come sarebbe potuto apparire settecento anni prima, ha aperto una serie di considerazioni tanto dal punto di vista metodologico che pratico. Di volta in volta si sono potute utilizzare soluzioni differenziate, da una simbologia grafica e/o cromatica all'uso dei volumi d'ingombro neutri, con o senza rilievi o curve di rilievo o, sulla base della più attenta lettura possibile delle fonti narrative, organizzare uno scenario, il più credibile e "impressivo" con i criteri di un modellismo "realistico"<sup>32</sup>. Nei casi dei plastici ricostruttivi della battaglia di Campaldino, e di due assedi considerati come esempio, e quindi idealtipici, della poliorcetica<sup>33</sup> tra la fine del XIII e del XIV secolo ed il "Raduno dell'oste fiorentina"<sup>34</sup>, si è preferita la so-

32 Le pubblicazioni sul tema delle tecniche modellistiche sono molto numerose, da monografie su specifici periodi od argomenti, come riviste specializzate, italiane e straniere. Tra le monografie per le soluzioni più realistiche: WINDROW, Richard, *Terrain Modelling Masterclass*, London, 2000; KNEE, Bob, *Color Theory and Application. Creating Historical Miniatures*, vol. I, London, 2000, che è il primo fascicolo di una serie di manuali pratici. Più specifico nella sua stringatezza: ARMSTRONG, Peter, *Ancient and Medieval Modelling*, London, 2001. Per criteri, esemplarmente più attenti a soluzioni modellistiche diverse, ossia sostanzialmente prive di animazioni con figure e animazioni realistiche: SCARABOSIO, Alberto, *Incastellamento medievale*, Collegno, 1998. In Italia il metodo della restituzione con diorami si è sviluppato dall'incontro con l'esperienza dei soldatini con i giochi di simulazione. Le origini di questi due aspetti, uno legato alla sfera dei giocattoli, poi evolutosi nella storia dell'artigianato artistico, conquistandosi in seguito la "nicchia" collezionistica, l'altro da criteri di funzionalità militari, approdarono ad una sintesi in ambito ludico almeno a partire da quanto scrisse Herbert George Wells in *Little Wars* (London 1913) riproposta, non a caso, in traduzione italiana come *Piccole guerre* (Palermo 1990), con l'introduzione a cura di Sergio Valzania, non a caso intitolata: "Non c'è niente come il gioco dei soldatini..."

33 I due plastici ricostruttivi, uno risalente al 1989 per la mostra "Il sabato di San Barnaba, 11 Giugno 1289-1989", ora conservato nel Museo del Castello di Poppi, e che misurava 4 mq ed animato da 250 figure in 25 mm progettato e realizzato da R. Semplici - G. Giuliani - F. Tribioli e U. Barlozzetti, l'altro plastico è stato realizzato per la seconda settimana dedicata ai castelli nella regione Toscana, nel 1998 ed è ora conservato al Castello Malaspina di Fossdinovo. Questo plastico misura 4 mq ed è animato da 700 figure in 25 mm, ed è stato progettato da U. Barlozzetti e F. Trallori ed è stato realizzato da S. Lumini e dall'associazione "Terra di Prato". Le macchine sono state realizzate da G. Pratesi.

34 Il plastico, realizzato per il quartiere n. 4 del Comune di Firenze, per il ventesimo anniversario dell'AFBIS, è ora presso la mostra permanente del Museo del Soldatino e del

luzione realistica, mentre per quello dell'”Uscita dell’oste” per il confronto tra documento e visualizzazione si è scelta la soluzione di ingombri architettonici neutri. In questo caso i figurini emergevano come aspetto centrale dell’ipotesi ricostruttiva<sup>35</sup>.

Altri problemi riguardano la scelta dei pezzi che devono animare i diorami e che ne sono i protagonisti, per molti aspetti, e per questo vi è il problema del reperimento dei materiali. Nel 1981 l’indagine ologica verificò come la presenza in commercio di materiale accettabile non fosse sufficiente. A monte comunque vi era la scelta determinante della misura da utilizzare per le figure. Se per la restituzione tridimensionale di quanto Boccia e Coelho erano riusciti a proporre come “lettura” dall’iconografia disponibile, si utilizzò l’esperienza modellistica acquisita che ne permise l’ottimizzazione con i pezzi in 54 mm (misura peraltro canonica per i soldatini), questi risultati non furono sempre raggiungibili per affrontare la ricostruzione di operazioni che coinvolgevano centinaia o migliaia di pezzi. Il problema della restituzione di una formazione, per di più non in funzione dei soli personaggi notevoli, gli unici ad avere la possibilità di una documentazione, mentre questa si limita molto spesso ad indicare l’armamento minimo necessario per evitare sanzioni e multe per le masse delle fanterie o degli uomini di tratto, e quindi molto diverse risultano le difficoltà per la restituzione adeguatamente corretta. Lo stesso problema si pone per le corporature, ma questi particolari antropometrici, certo non possono essere visualizzati se non in alcuni casi, per esempio, per il mondo antico in uno scontro tra romani e celti, si può utilizzare la lieve differenza che fabbricanti diversi hanno utilizzato all’interno di una stessa scala di riduzione. Comunque per illustrare episodi - per esempio quella della venticinqua nella mostra “Guerre e assoldati” - se i 54 mm si sono rivelati funzionali per la ricostruzione di una battaglia o di un assedio, bisogna ricorrere a figure più piccole. In commercio esistono pezzi in 20 mm, ma solitamente non coprono il periodo medievale (lo

---

Figurino storico di Calenzano “L’archeologia ricostruttiva in scala per nuovi linguaggi della didattica della storia”. Il plastico, di 80x50 cm, è animato da 450 figure in 25 mm ed è arricchito da una brochure: AA.VV., *Raduno dell’oste fiorentina sul finire del XIII secolo. Diorama progettato e realizzato dall’Associazione Fiorentina Battaglie in Scala*, Firenze s.d. ma 1996.

35 Da AA.VV., *Guerre ...*, op. cit., Firenze, 1982: il documento visualizzato è quello del maggio 1302, cfr. PAOLI, C., “Rendiconti...”, in “Archivio Storico Toscano”, Serie III, IV, Parte II, 1867. Il plastico, realizzato dagli allievi del Liceo Artistico Firenze 2 di Firenze, I, II e III della Sez. A, nell’anno scolastico 1980-81, sotto la direzione dei docenti di Figura disegnata E. Ciabani e R. Malquori, misura 1x3 m ed è animato da 1200 figure in 25 mm dipinte.

stesso problema esiste per i pezzi in 42 o 30 mm) le dimensioni più efficaci sono quelle dai 28 ai 25 mm o 15 mm; altre dimensioni, 12, 10 o 5 mm, sono poco soddisfacenti per la necessaria sommarietà dei dettagli o la eccessiva dimensione di alcuni particolari, come ad esempio le aste.

Oltre l'analisi attenta di fonti documentarie e narrative e l'interpretazione di quelle iconografiche, si deve decidere, attraverso uno "spoglio" rigoroso dei pezzi in commercio, quali possono essere le utilizzazioni e le integrazioni necessarie. Anche il momento da illustrare richiede un'adeguata e attenta valutazione. Quasi sempre lo schieramento iniziale è quello che può essere significativamente più ricco d'informazioni perché è possibile far capire quali fossero e come si disponessero le varie specialità delle fanterie e degli uomini di tratto, il dislocarsi per insegne, per "amistà" evidenziando assoldati, i "feditori" e, se possibile, le salmerie e quanti seguivano l'esercito, dai guastatori ai ribaldi, al mercato.

La restituzione del terreno del campo di battaglia va valutata in genere tenendo conto del rapporto tra le dimensioni delle figure e il terreno da riprodurre: infatti le scale di riduzione preferite delle figure sono solitamente 1:72 o 1:120, ma un plastico non può avere gli stessi rapporti, se si escludono, ovviamente, quelli che abbiano come tema un assedio ad un luogo fortificato non eccessivamente esteso, come un castello con una sola cerchia - come quello che è stato realizzato per la Regione Toscana - o per il "Raduno dell'oste fiorentina sul finire del XIII secolo". Per Campaldino, essendo il plastico di 5 m di lato, la proporzione di 1:72 non poteva essere utilizzata per il campo di battaglia<sup>36</sup>: la riduzione necessaria doveva esser calcolata per le figure in funzione dello spazio che era occupato da ogni singolo pezzo, operando inoltre una proporzione per le diverse componenti<sup>37</sup>. Alla luce di queste esperienze si può ipotizzare un uso corretto, ai

36 I combattenti in campo, in base alle ricerche fatti e alle soluzioni concordate, era stato deciso di considerarli, per i guelfi 1600 cavalieri e 10.000 fanti e per i ghibellini 800 cavalieri e 8.000 fanti. Il terreno individuato per la ricostruzione corrispondeva a 1800 m di lato, e la scala risultava in rapporto ai 5 m prescelti per il plastico, a 360; per riproporre lo schieramento iniziale sarebbe stato necessario avere pezzi alti 4,5 mm - ossia troppo piccoli per i dettagli che si intendeva far percepire, d'altro canto, la scala 1:72 avrebbe reso necessario un plastico di 1.056 mq. Così si calcolò una scala di riduzione delle forze presenti, dell'organico, da 1 a 5, vale a dire che ogni pezzo, in base all'ingombro, ne avrebbe dovuti rappresentare 5, in tal modo il plastico è risultato animato da 4.203 pezzi.

37 Proprio per risolvere questo problema, si sono preferiti i pezzi a tutto tondo: esistono infatti splendidi esempi, ottimamente documentati, di figure in stagno, i celebrati "Norrumberga", diffusi soprattutto in Germania, Austria e Svizzera e che sono stati utilizzati per diorami di grande impatto spettacolare, ma che richiedono un allestimento di tipo particolare, essendo essenzialmente bidimensionali. L'effetto, molto efficace da un pun-

fini divulgativi, del materiale modellistico e dei figurini “storici” (nell’accezione di soldatini di soggetto storico) una restituzione in scala con il terreno, utilizzando le misure più piccole per i soldatini (6, 5, 2 mm) e offrendo una lettura più analitica per episodi notevoli, maneggio delle armi (soprattutto di quelle in asta o di spade, scudi e mazze), tipologie e formazioni di combattenti con i pezzi più grandi, dai 25 ai 54 mm, per figure singole dai 75 fino ai 120 mm. È sempre comunque preferibile una restituzione con pezzi di lega metallica o plastica che l’uso di manichini, anche quelli a grandezza naturale, che non indossino materiale originale, cosa praticamente impossibile per il periodo preso in esame. L’efficacia della figura a tutto tondo si incrementa infatti con la soluzione della tecnica pittorica capace di suggerire più correttamente, sulla base delle ricerche fatte, i materiali che non quanto è attualmente in uso, come tessili, metalli, cuoi, oltre che soprattutto, per lo specifico delle materie e tecniche tintorie, proprio i colori. Questo problema è stato affrontato seriamente anche dai gruppi che praticano la cosiddetta “living history”<sup>38</sup> che hanno aperto un forte dibattito nei confronti delle dilaganti sagre in costume pseudomedievale.

I temi dell’archeologia sperimentale, se affrontati con la necessaria sensibilità critica, offrono la possibilità di riflettere, ben al di là dell’approccio spettacolare,

---

to di vista non solo emotivo ma anche di documentazione, è però quello determinato da un punto di vista preferenziale ed obbligato, giacché devono essere disposti come “quinte”. L’altezza di questi pezzi è di 30 mm ed in genere il dettaglio è molto raffinato e di uno “stacciato” addirittura molto vicino alla qualità dell’incisione. Su questo materiale esiste una sterminata bibliografia, comunque opere più recenti di riferimento possono essere: SCHIRMER, Friedrich, *Umgang mit Zinnfiguren*, Hannover, 1967; ACHILLES, Walter, *Zinnfiguren als Kulturhistorische Quelle*, Braunschweig, 1968; DIETER, Erich-Klaus, *Geschichte und Volkunde der Zinnfiguren*, München, 1971; ORMANN, Erwin, *Zinnfiguren. Einst und Jetzt*, Leipzig, 1973; PLETICHA, Heinrich, *Weltgeschichte in Zinn*, Gütersloh, 1976.

- 38 L’esperienza, che risale ad un seminario di archeologia dell’età del bronzo, tenuto negli anni Trenta in Danimarca, ha comunque un antecedente, sostanzialmente ludico, nel gusto neogotico ottocentesco, che ha dato vita alla moda dei corteggi storici (uno di questi peraltro ha ispirato l’Enrico IV pirandelliano) come quello per l’inaugurazione della facciata del Duomo di Firenze, cui partecipò lo stesso Federico Stibbert. Negli anni Settanta del 1900 l’interesse per questi aspetti ha avuto un nuovo sviluppo come dimostra la vitalità delle Re-enactment Societies sviluppate in tutto il mondo, ma soprattutto negli Stati Uniti o in Inghilterra - queste legate all’English Heritage -, in Francia e in Germania, Austria e Svizzera. Esempio, ed indicativa per l’Italia, l’opera di GUERZONI, Andrea, BUOSI, Remo, *Adla Magione del Tau: vestire nel Medioevo*, Altopascio, 2000, o l’attività de La Compagnia dei Malipiero organizzata dal Prof. Massimo Malipiero. Interessante anche l’impegno del Consorzio Europeo Rievocazioni Storiche. Il rischio di soluzioni carnevalesche o comunque pericolosamente sfruttate da sagre paesane persiste anche per l’equivoco tradizionalismo degli ambienti dei cosiddetti giochi storici.

sulla distanza culturale con il passato e sulla somma di problemi di difficile soluzione che presuppongono indagini attente e documentazioni. La storia dell'arte, ed in particolare delle cosiddette arti minori o applicate, e l'indagine puntuale del materiale archivistico che si va esplorando, assieme al lavoro sulle fonti narrative fino allo sviluppo dell'archeologia industriale, alle scoperte e all'indagine archeologica, estesa ormai all'età moderna, hanno creato le possibilità di sviluppare quell'archeologia ricostruttiva in scala<sup>39</sup> che investe anche settori esplicitamente ludici, come il modellismo, i soldatini o i giochi di simulazione ma che sempre di più ricorre a criteri e metodi solidamente radicati nell'ambito della ricerca dimostrandosi capace, oltre che d'interagire e contribuire a chiarire o a porre seri problemi, a mettere a disposizione materiali per una corretta divulgazione<sup>40</sup>. Non si può fare a meno di riproporre quanto Lionello G. Boccia scriveva nella prefazione al catalogo di *Guerre e assoldati in Toscana*<sup>41</sup>:

«...Il rapporto con il passato, la sua lettura critica di per sé impossibilitata ad essere oggettiva, come momenti non certo i soli né i decisivi ma senz'altro tra i più determinanti della propria esperienza storica e degli intrecci culturali di un oggi problematico e contraddittorio ma insieme sospinto verso grandi cambiamenti, dovrebbe essere il terreno naturale del lavoro di una istituzione culturale quale è un museo. Questo, a sua volta, non può inventarsi gli impegni ma esprimerli attraverso la testimonianza del materiale che conserva, organizzando momenti di ricerca che da essi

39 Il termine è stato introdotto da Giovanni Santi Mazzini con l'introduzione al primo numero della rivista "Archeologia navale ricostruttiva", I, 1977.

40 In ambito mitteleuropeo, oltre che anglosassone, francese e spagnolo, esiste una ben consolidata tradizione associazionistica nei confronti dei soldatini, con importanti bollettini e pubblicazioni. Particolarmente interessante è comunque la tedesca Klio, Deutsche Gesellschaft der Freunde und Sammler Kulturhistorischer Zinnfiguren, il cui bollettino mensile "Die Zinnfigur" aggiorna sulle attività dei gruppi di lavoro territoriali oltre che sulle novità prodotte e i libri e le riviste collegate agli argomenti d'interesse. Particolarmente interessante il ruolo di corretta e assai accattivante divulgazione, anche solo dal punto di vista del Medioevo, oltre alle collane citate per l'editoria inglese, opere come quella di HEATH, Ian, *Armies of the Middleages*, voll. 2, Goring-by-Sea, 1984, pubblicato a cura del Wargames Research Group, con sede in Inghilterra ma legato ad un'associazione internazionale come la The Society of Ancient, interessata alla prassi guerresca, agli ordinamenti militari e alle armi del mondo antico e medievale e che pubblica un bollettino bimestrale dall'emblematico titolo *Slingshot*. Un esempio efficace di relazione tra gioco di simulazione, modellismo e divulgazione storica è MACDOWALL, Simon, *Wargaming in History Goths, Huns and Romans*, London, 1990, opera in 98 pagine, corredata di cartografia e tavole esplicative di dispositivi e foto in bianco e nero di soldatini in 25 mm in formazione, con una bibliografia di primo riferimento bene e correttamente articolata.

41 BOCCIA, Lionello G., *Guerre...*, op. cit., Firenze, 1982, p. 10.

partano e ad essi tornino anche più volte, in processo continuo di messe a punto e di acquisizioni che ripropongano di nuovo i problemi a livelli più alti. Può sembrare uno schema astratto - banale per alcuni, sofisticato per altri - ma basta provare ad applicare il metodo di base (ricerca mirata nei fini ma aperta nel proprio farsi) per verificarne la validità sostanziale, tenendo conto che il lavoro più specialistico e raffinato deve poi esser comprensibile, decomponibile, riusabile ai vari livelli di interesse e che nel più stretto dei suoi spezzoni deve potersi scorgere la traccia dell'ipotesi di ricerca assunta, Il che, va detto subito, avviene meglio quando la lettura sia partecipata e molteplice, in modo che ciascuno e tutti possano dare, ricevere, chiedersi e proporre.»

Ugo Barlozzetti fin da bambino si è interessato di Storia e Geografia supportato da soldatini e francobolli; laureato in lettere moderne col massimo dei voti e la lode ha ricoperto, dal 1969, la cattedra di Storia dell'Arte al liceo artistico statale di Firenze. Dal 1972 Ugo fa parte dell'AFBIS (Associazione fiorentina battaglie in scala), ha diretto Modelli militari e ha fondato la Lega italiana wargame, ha pubblicato libri, saggi e articoli, partecipato convegni e conferenze, promosso o partecipato a mostre in Italia e all'estero, allestito diorami per musei in Italia e all'estero corredati da materiale illustrativo audiovisivo. Considerando il ruolo formativo ed educativo del modellismo e dei giochi di simulazione tridimensionali e bidimensionali ha recuperato dalla collaborazione con Giovanni Santi Mazzini il concetto di Archeologia ricostruttiva. Ugo attualmente fa parte oltre che dell'AFBIS, della SISM, della sezione italiana della Public History, degli Amici del Museo Stibbert, dell'Associazione Modellismo e storia e del Souvenir Napoléonien. Sul "fronte" professionale Ugo è impegnato come critico "militante": è presidente del Gruppo Donatello di Firenze e membro dell'Accademia delle Arti del Disegno di Firenze.

## Il wargame nell'immaginario collettivo. Un punto di vista politico.

di MASSIMILIANO ITALIANO

**N**egli anni '80, alcuni sociologi ipotizzarono un rapporto stretto tra il rispetto scrupoloso delle regole nei giochi di società e gli ambienti sociali dove invece poco erano rispettate nel mondo reale; cioè a dire che la necessità di una società ordinata è poi perpetuata dal giocatore nella virtualità del gioco. Su una falsa riga, considerando valida questa correlazione anche per il gioco di guerra, ci poniamo come obiettivo il dimostrare un'analogia corrispondenza tra il *wargame* e la politica.

Questo rapporto è però bidirezionale: il gioco di guerra come strumento educativo e di propaganda politica e culturale; oppure come rapporto psicologico tra il giocatore, con le sue personali inclinazioni politiche e caratteriali e la scelta del soggetto (esercito) da rappresentare sul tavolo. Ci si domanda per esempio se la scelta dei soldatini russi corrisponda o meno a delle inclinazioni politiche socialiste nel mondo reale, ed altrettanto si potrebbe indagare su un rapporto di carattere psicologico, caratteriale-comportamentale, e la condotta della guerra durante il gioco.

Tornando alla tesi sociologica iniziale, la dissertazione si colloca in una posizione atta a voler dimostrare come nella società contemporanea, che preclude e criminalizza, sullo stesso piano, sia ogni forma di violenza criminale sia legittima (guerra giusta), anche nella sola forma del pensiero, possa portare la natura umana così soffocata allo sfogo del suo istinto bellicista attraverso il gioco, questa volta di guerra. Altrettanto dicasi per il gioco di ruolo (impersonificazione attraverso un avatar) dove il player sfoga i torti subiti e i desideri di vendetta in uno scenario catartico, sentendosi ad armi pari con l'avversario che nella sua immaginazione è quello reale. Il giocatore attraverso il *wargame* esprime dunque le proprie volontà politiche e psicologiche censurate o non tollerate dalla società in cui vive.

Una prova psico-sociologica più attinente alla realtà può essere ottenuta solo attraverso un'attenta indagine tra i giocatori con delle interviste che dimostri-

no una tale corrispondenza. Tuttavia, l'osservazione del mercato dei soldatini e dei soggetti proposti dai fabbricanti di giocattoli e modellismo e la relativa risposta dei compratori, comparati per aree geografiche, estrazione sociale e culturale, può essere un punto di partenza. In questo lavoro, meno pretenzioso ma utile per una prima ipotesi sulla cultura politica del *wargame*, trovano spazio le testimonianze di autori e scrittori che si sono interessati a questi aspetti del gioco di guerra e non di meno un excursus storico comparato del primo mercato di massa del soldatino in Italia.

Per addentrarci nella questione sono opportune alcune considerazioni storiche. Possiamo certamente affermare che i giochi di strategia hanno origini piuttosto antiche, come attestano i ritrovamenti archeologici di statuette in divisa e diverse forme di scacchiere simili a quelle che noi tutti conosciamo. I giochi di guerra più complessi con i soldatini e i mezzi militari sono naturalmente più recenti, e a parte l'aspetto ludico, essi ebbero carattere istruzionale e didattico per la formazione militare ma anche una funzione di preparazione psicologica per i figli dei cavalieri e rampolli nobiliari la cui vita certamente sarebbe stata destinata alla guerra. Logico è dedurre che per i predetti la sua utilità si estendeva anche al migliorare quello che noi oggi chiameremmo "capacità di *problem solving*". Questo era naturalmente il punto di vista delle élite. Ben diverso è considerare i motivi e le profonde differenze di vedute del gioco di guerra tra la gente comune che diffusamente si appassionò non appena ebbe la possibilità, e tale angolazione è proprio l'oggetto di questa argomentazione.

Proprio per ragioni culturali ma anche economiche, il *wargame* fu riservato per molto tempo alle élite che potevano permettersi di spendere il denaro per educare i propri figli e di comprare costosi giocattoli prodotti artigianalmente.<sup>1</sup> Tanto è vero che, nel 1810, il barone Georg Leopold von Reisswitz, che non poteva permettersi l'acquisto della scacchiera, pur di giocare, sviluppò una propria piattaforma di gioco che utilizzava una mappa realizzata in bassorilievo con sabbia inumidita e blocchetti in legno colorati al posto delle miniature, il tutto accompagnato da un manualetto di regole per il movimento dei pezzi. La semplicità della realizzazione, la comodità di poter riporre i pezzi in un semplice cassetto ed il maggiore realismo delle regole rispetto alla comune scacchiera attirarono l'interesse della corte prussiana che promosse la sua diffusione tra i nobili<sup>2</sup>

---

1 Tra gli esempi più eclatanti di soldatini pregiati e costosi si ricordano ad esempio quelli d'argento di Luigi XIII.

2 PETERSON, John, *Playing at the World*, San Diego, Unreason Press, 2012, pag 222 e ss. Proprio la scuola di guerra prussiana dei primi dell'Ottocento ha permesso che lo studio del

L'esempio è atto a dimostrare come la diffusione del gioco strategico sia stata influenzata proporzionalmente dal suo costo economico. Come vedremo, difatti, solo la diffusione della plastica dette una possibilità di scelta anche tra i "non addetti ai lavori". Praticità del gioco ed economicità segnano il passo ancor oggi, specie se pensiamo come il *wargame* tradizionale con soldatini dettagliati da dipingere sia stato dirottato sulle alternative più economiche delle scatole gioco da serata tra amici o sui monitor dei computer.

Uno studio recente che pone in relazione l'acquisto di giochi di guerra con i costi economici è quello di Michael Peck<sup>3</sup>, che nel 2006 ha cercato di tracciare un rendiconto sulla vendita dei videogiochi elettronici in confronto alle scatole gioco. Sebbene i risultati ottenuti non possano essere considerati esaustivi, come egli stesso ammette, l'autore trae comunque la conclusione che la diffusione dei videogiochi elettronici molto sofisticati e più in voga sia stato minato dagli alti costi di progettazione grafica che ne hanno impedito ulteriori sviluppi, per aggiungere poi la necessità di pc e monitor sempre più costosi.

Proprio per questa difficile quantificazione, oltretutto considerando che spesso i giochi elettronici non sempre vengono procurati alla luce del sole, gli anni più recenti poco si prestano alla nostra indagine; ma per ottenere un più valido rapporto tra il sociale e il gioco strategico occorre tornare indietro nel tempo, quando il *wargame* era monopolizzato dal mondo reale, nel suo momento più economico, a partire dagli anni '60 fino agli '90, quando negozi di giocattoli ed edicole avevano la loro vetrina di soldatini.

Ci sarebbe inoltre da fare una distinzione tra chi vede il *wargame*, anche elettronico o da scatola, come passatempo e chi invece un hobby serio per la ricostruzione storica o "politica". Distinguere la vendita dei soldatini per collezionismo da quelli acquistati per ragioni ludiche e di conseguenza poi stabilire quell'elemento motivazionale utile per stabilire quel rapporto tra politica e *wargame* sarebbe piuttosto arduo. È pur vero, comunque, che anche in ambito modellistico il grilletto politico-ideologico ha una sua rilevanza. Già in passato, alcune particolari scatole di montaggio avevano sollevato qualche polemica per l'uso delle svastiche applicate sui modelli o sulle bandiere. Per farci un'idea di questo aspetto politologico, il modellista e collezionista Nicola Susana raccon-

---

wargame diventasse un vero e proprio strumento di lavoro, riproducendo a tavolino la guerra contro la Francia del 1870.

3 PECK, Michael, *The State of Wargaming*, Armchair General Magazine, 2006. M. Peck è un giornalista e scrittore specializzato su temi della difesa che riguardano anche l'uso militare dei giochi di intrattenimento.

ta in proposito della riproduzione del bombardiere tedesco Me410 *Hornisse* che “...venne commercializzato dalla Revell tedesca nel 1977, in realtà il modello aveva esordito più di un decennio prima (nel 1966) con il marchio della britannica Frog. Al fallimento della ditta inglese, l’URSS<sup>4</sup> acquistò la maggior parte degli stampi meno quelli degli aerei “fascisti” (così dissero...) come i modelli di velivoli tedeschi, italiani e giapponesi che vennero acquistati dalla Revell tedesca”.<sup>5</sup> Ragioni nazionalistiche o meno, i *brand* di modellismo in passato, anche per ragioni di praticità documentale, spesso preferirono riprodurre modelli di armamenti di interesse nazionale. Ma tornando dunque al discorso, anche considerando il mercato del modellismo e il collezionismo la tesi politologica reggerebbe comunque, poiché giocare o collezionare un esercito in miniatura sotto una precisa bandiera non preclude l’atto psico-motivazionale di quella scelta.

L’impatto culturale e politico viene sottolineato anche dall’ideatore James F. Dunnigan che addebita più che altro a fattori culturali il ritardo europeo sulla diffusione del gioco, dove, negli anni successivi alla Seconda guerra mondiale, si percepivano di più le sofferenze della guerra. A differenza, osserva ancora Dunnigan, negli Stati Uniti i giochi di guerra si diffusero fin dagli anni ‘50 con regole di gioco complesse e realistiche, proprio in un paese vincitore di entrambi i conflitti mondiali senza che avesse subito direttamente sul proprio territorio le sofferenze della guerra.<sup>6</sup> Ma certamente, non possiamo neppure escludere il fatto che abbia avuto il suo peso anche la differenza economica tra i due continenti, a prova il fatto che, come vedremo più avanti, non appena il gioco di guerra ebbe la sua più ampia possibilità di diffusione, i soggetti più acquistati riguardarono proprio quelli dei “fautori della guerra” e non dei liberatori. Dunnigan, in effetti, si riferiva più che altro alle scatole gioco (*boardgame*) con complesse regole ad appannaggio di una classe culturale piuttosto alta e meno ai “soldatini del popolo”.

Fu solo infatti con il diffondersi delle tecnologie di stampaggio ad iniezione che i soldatini divennero prodotti di massa, e i loro bassi costi furono alla portata di tutti, adulti e bambini. Il *wargame* ora non è più solo strumento di preparazione militare ma semplicemente un gioco per divertirsi con gli amici o per alcuni

4 Gli stampi della FROG mandati in Unione Sovietica a metà anni ‘70 furono immessi sul mercato con il marchio *Novo*.

5 SUSANA, Nicola, *ME 410 Hornisse*, New Outlet Model, <https://www.facebook.com/groups/935460709860907/permalink/6817257815014471>

6 DUNNIGAN, James F., “*Forward: The Paper Time Machine Goes Electric*” in HARRIGAN, Pat, e KIRSCHENBAUM, Matthew G. (a cura di), *Zones of Control: Perspectives on Wargaming*, Cambridge, MIT Press, 2016, pag.34.

un modo per sentirsi “Generali”. Oltre ai soldatini, sul mercato si diffondevano poi i *boardgame* semplificati da concludersi in una serata, tanto da alimentare la nascita di club di appassionati. Tra i giochi popolari troviamo comunque tematiche a tema: *PanzerBlitz* (1970), *Panzer Leader* (1974) e *Squad Leader* (1977) della Avalon Hill. Il successo commerciale dei soldatini apriva certamente nuove opportunità di mercato, ma anche si riconosceva un nuovo strumento psicologico per sollecitare politicamente il visionario collettivo. Il gioco con i soldatini è diverso: c'è la personificazione del combattente con una divisa ed una bandiera a rappresentare l'enfasi di chi combatte per un ideale che poi si immedesima con quello del giocatore. Sappiamo già dalla storia che generali illustri come Napoleone Bonaparte giocavano con i loro piccoli eserciti per dare sfogo del loro istinto innato al potere politico e di quanta importanza venisse data a questo tipo di giochi per educare al militarismo. Si racconta, ad esempio, di quando al piccolo Napoleone II, educato alla corte di Vienna, vennero dati come giocattoli i suoi stessi soldatini ridipinti con le divise austriache anziché francesi, proprio per quello stretto legame psicologico tra il gioco dei soldatini e la politica. Italo Preti, domandandosi sui motivi del successo popolare del *wargame*, ammette che esso è qualcosa di più di un semplice gioco, pur con le sue utili peculiarità didattiche e tecniche, lo riteneva un modo per trasferirsi psicologicamente nel tempo e nello spazio e che il giocatore nei fatti d'arme viene soddisfatto “sul piano visivo e psicologico, permettendogli di partecipare, quasi di persona, all'avvenimento.”<sup>7</sup>

Una tesi più politica è quella di Giaime Alonge che argomenta sui giocatori di *boardgame* il fatto che quelli che scelgono l'esercito nazista sovente prediligono piani di gioco dove i tedeschi sono sulla difensiva, per esempio nella campagna d'Italia, concludendo che dietro quella scelta ci sia nascosto il desiderio di ribaltare il corso della guerra, ovvero gli eventi della storia secondo le proprie aspirazioni politiche; un modo, tra le altre cose, di sentirsi più bravo dei Generali protagonisti della storia.<sup>8</sup> Per aggiungere una nota psicologica a quella scelta va considerato poi che negli estremismi politici è spesso presente il culto dell'eroismo e della morte, come ultimo gesto disperato in nome “dell'idea”, momento che naturalmente si presenta nelle fasi estreme del conflitto, cioè quando si è perdenti.

7 PRETI, Italo, *Wargame. La Guerra sul tavolo*, Milano, Il Castello, 1975, pag. 5.

8 ALONGE, Giaime, *Playing the Nazis: Political Implications in Analog Wargames*, *Analog game studies*, 16 settembre 2019. <http://analoggamestudies.org/2019/09/playing-the-nazis-political-implications-in-analog-wargames/>

Qualche altro autore sostiene, appunto, che vi è uno stretto legame psicologico tra i giochi di guerra e i sentimenti personali repressi nella vita quotidiana, tesi che tutto sommato si aggancia pienamente al rapporto inverso tra il gioco in senso politico e la censura di cui parlavo all'inizio. Quale altra spiegazione si potrebbe altrimenti dare ad un così lungo successo di massa del gioco della guerra, ancor oggi in voga nonostante le moltissime alternative, che ha visto milioni di bambini e poi adulti attratti dall'emulazione di eventi così nefasti per l'umanità? A riguardo, sarebbe anche opportuno domandarsi se il genere sessuale abbia un suo ruolo in questo fenomeno, visto che la quasi totalità dei giocatori di *wargame* è composto da uomini, per natura più inclini alla guerra e generalmente più attratti dalla politica.

La maggior parte della iconografia e della letteratura popolare sul *wargame*, come film, fumetti, spot tv di giocattoli e box art fa leva psicologica proprio sull'inclinazione al "Potere personale". Non di rado nelle pubblicità sentiamo le frasi: comanda un plotone, guida un attacco, conduci..., etc. Il sottile legame venne anche sottolineato in tempi recenti, per esempio in occasione di una mostra sulla storia del soldatino tenutasi a Treviso<sup>9</sup> nel 1992. In un articolo apparso su Repubblica.it, si legge chiaramente come il gioco dei soldatini sia stato praticato da uomini di potere: "la passione per i soldatini annovera illustri cultori: Goethe, Anatole France, Louis Stevenson, Metternich, Goebbels, Goering, e poi si favoleggia di re, zar, imperatori e politici, fino a Donat Cattin, Bubbico e Cosiga che colleziona solo alfiere perché ama le bandiere." Ma tra le righe si evince anche che ognuno aveva il "suo" esercito. Per esempio Giacomo Leopardi "che pure s'era appassionato ai soldatini..." tra i suoi di carta e dipinti a mano, c'erano quelli "dell' esercito pontificio, pantaloni bianchi, stivali neri, cappello e giubba rossa."<sup>10</sup> A dare contorni più accademici sulla questione è il volume *War and Games*, che prova a dare una risposta ad una relazione psicologica tra gioco, sport e istinto alla guerra "...a connection between the role of Play/game/sport in a given society and its attitude and propensity to war."<sup>11</sup>

9 Treviso, Palazzo Scotti, per iniziativa dell' Apt di Treviso, dicembre - marzo 1992.

10 BIANCHIN, Roberto, *Addio ai soldatini colorati. In mostra le armate della storia*, *La Repubblica.it*, [https://ricerca.repubblica.it/repubblica/archivio/repubblica/1992/12/18/addio-soldatini-colorati-in-mostra-le-armate.html?refresh\\_ce](https://ricerca.repubblica.it/repubblica/archivio/repubblica/1992/12/18/addio-soldatini-colorati-in-mostra-le-armate.html?refresh_ce), 18 dicembre 1992. Un tentativo di impostare un filone di studi sul rapporto tra gioco e guerra si è avuto durante un seminario organizzato dalla Fondazione Benetton curato da Gherardo Ortalli e Piero del Negro il 23-24 aprile 2004. Per una sintesi sulla letteratura presa in esame si veda il volume *Il Gioco e la guerra nel secondo millennio*, curato dagli stessi organizzatori come atti del Seminario.

11 CORNELL, Tom, ALLEN, Thomas B. (a cura di), *War and Games*, Center for interdisciplinary re-

Nella storia del secolo scorso, il gioco dei soldatini non è stato però solo visto come strumento di potere ma anche come gioco di pace e di amicizia, in un alternarsi tra militarismo e pacifismo, al pari della realtà. Come osserva Jon Peterson, la diffusione del *wargame* negli Stati Uniti è stata accompagnata da una parallela diffusione dei movimenti pacifisti.<sup>12</sup> Del resto, quando H.G. Wells<sup>13</sup> pubblicò il primo regolamento di *wargame* ludico “Piccole guerre” (Little Wars), nel 1913, lo fece proprio con la consapevolezza di un chiaro legame tra il *wargame* e l’impersonificazione del giocatore nella guerra sperando però al contrario che il gioco, dando sfogo agli istinti bellicisti presenti nella natura umana, avrebbe portato ad un risvolto pacifista nel mondo reale.

In quel periodo, il concetto della guerra come un unico far parte della natura umana era ben radicato nella cultura sociale. Evidentemente maturò anche il convincimento di quanto i giocattoli ed in particolare i soldatini potessero avere un impatto non indifferente nell’educazione dei bambini. Nel libro *The Toys of Peace and Other Papers* di Saki (1919), uno dei racconti, *The Toys of Peace*, inizia con un articolo di un quotidiano londinese del 19 marzo 1914, che parlava di un potenziale primitivo istinto alla guerra e dell’amore per il combattimento già innato nei ragazzi più giovani e che per questo motivo al *Consiglio Nazionale della Pace* si auspicava di non incentivare questa tendenza alla violenza presentando ai giovani simbologie militariste. Ci si prometteva, così, che all’esibizione dell’*Assistenza ai Bambini*, che avrebbe aperto ad Olimpia tra tre settimane, di suggerire ai genitori di trovare dei giocattoli alternativi che promuovessero un’educazione di pace. Cosicché, in una mostra al Palazzo di Pace dell’Aia, inaugurato appena nel 1913, i soldatini vennero sostituiti da miniature civili e da manufatti industriali. Nel racconto di Saki, Eleonor, madre di due figli, Eric e Bertie, si confronta con il fratello Harvey (lo zio dei bambini), sugli effetti che un esperimento del genere avrebbe fatto sui propri bambini. Mentre Eleonor era positiva nel ruolo pacifista dei giocattoli “non militari”, Harvey, ultraconservatore, dubitava di questo risultato e anzi perorava la causa del naturale istinto bellico dell’uomo.

---

search on social stress, the boydell press, Repubblica di San Marino 2002.

12 PETERSON. Jon, *Playing at the World: A History of Simulating Wars, People and Fantastic Adventures from Chess to Role-Playing Games*. Sand Diego, CA, 2012: Unreason Press, pp. 109-116

13 Herbert George Wells (Bromley 1866 – Londra 1946), autore di numerosi libri di fantascienza, narrativa e critica sociale, era un sostenitore del socialismo e del pacifismo. Alcuni suoi lavori utopici previdero con largo anticipo le principali innovazioni tecnologiche della guerra contemporanea, tra cui l’uso massiccio di aerei e carri armati.

In ogni modo, Harvey accettò la sfida e promise di portare per Pasqua dei nuovi giocattoli “di pace” ai ragazzi. Così come promesso, Harvey regalò ai nipoti dei modelli icona della storia civile: edifici governativi, simboli della democrazia, personaggi importanti come John Stuart Mill, famoso economista, e attrezzi della rivoluzione industriale. Ma mentre lo zio Harvey cercava di dare spunto ai nipoti su come giocare inscenando un dibattito pubblico durante una elezione politica, i ragazzi trasformavano l’idea della democrazia in una lotta al massacro per il potere. Gli ulteriori sforzi dello zio di instradare i ragazzi al gioco della pace furono vani e la controproposta fu quella di adattare gli elementi scenici prendendo spunto da quello che avevano appena studiato a scuola su Luigi XIV e le battaglie militari del periodo “che già sapevano a memoria”; e tra i particolari si ricordavano anche molto bene della decapitazione di Madame du Barry. L’esperimento terminò con la constatazione degli adulti che ogni edificio era stato trasformato in una fortificazione da assediare e gli enti associativi costretti alla resa di fronte ad uno schieramento di soldati.

Quando gli animi del mondo furono scossi dalla grande guerra, i soldatini tornarono così alla loro missione bellicista. Nel film di Giovanni Pastrone *La Guerra e il sogno di Momi* (1917), i piccoli militari burattini sono a raffigurare una guerra naturalmente giusta per l’Italia, di riscatto nazionale. Momi, il bambino protagonista del film, durante il sonno, tormentato dalle notizie dal fronte che aveva appreso dalla sua famiglia, “costruisce” la sua guerra con il suo eroe Trik a capo del suo esercito (italiano) che combatte Trak, comandante delle file nemiche (austriache). Nell’immaginario del bambino la sofferenza e l’attesa dei cari al fronte sono viste come necessarie, ed egli stesso prima di svegliarsi di soprassalto paga quelle sofferenze fisiche subendo il punzecchiare delle lame dei soldatini durante la battaglia finale.

E lo stesso accadde con il sorgere dei nazionalismi in Europa: “Con l’affermarsi del nazismo e del fascismo, i due regimi, molto attenti all’aspetto propagandistico, videro in questo giocattolo un mezzo per far penetrare nelle più giovani generazioni i modelli cari alle due dittature”, sottolinea ancora l’articolo di Repubblica.<sup>14</sup> Nel caso tedesco, dove già dall’800 era presente la Elastolin e la Lineol, la maggior parte della produzione del periodo raffigurava mezzi e soldati in divisa nazionale e nazista, e non mancavano serie di scatole con cerimoniali e parate militari, compreso lo stesso Hitler con il saluto nella sua Mercedes G4. I soldatini-nazionalisti non furono però solo opera di regimi destrorsi. Non mancavano nella produzione alternativa Roosevelt, Stalin e Tito.

14 BIANCHIN, Roberto, *Op. cit.*

Venendo più vicini ai nostri giorni, durante la guerra fredda, il *wargame* ha nuovamente assunto nell'immaginario collettivo una qualche nota pacifista. Nel film *Wargame* si propongono temi e argomenti politici in voga nei primi anni Ottanta, caratterizzati dalla corsa agli armamenti, lo stallo degli accordi SALT e il dispiegamento degli euromissili. Il *wargame* del famoso film è maestro di vita: in caso di guerra atomica “Vincitore: Nessuno”, quindi “l'unica mossa vincente è non giocare”... alla guerra affidata alla macchina elettronica.<sup>15</sup>

Dopo il 1945, sostiene Francesco Lamendola, i soldatini sul mercato svolsero un'appropriata funzione mediatica, culturale e politica in Europa. La maggior parte delle scatole in vendita avevano la bandiera americana, Seconda guerra mondiale, ma anche cow boys e indiani, sceriffi e banditi, ed ancora, aggiungo io, un ventennio dopo, si continuava con la celebrazione in miniatura dello sbarco americano sulla luna. “Dopo il 1945, - prosegue Lamendola - i bambini sono stati abituati a sentire non da europei ma da americani; ad identificarsi con gli americani o, tutt'al più, coi britannici: perché il bambino, giocando, s'identifica coi suoi soldatini, e quindi con la loro nazionalità e con la loro causa!”. Aggiunge, poi, che le scatole alternative ebbero un nesso di causalità “poiché ai benefattori occorre sempre offrire un nemico cattivo da battere: il turno era dei nemici giurati della guerra mondiale, tedeschi in prima fila e poi giapponesi”<sup>16</sup>. Tuttavia, come già detto, il mercato dei soldatini e la diffusione in Europa del *wargame* fu alquanto ritardatario di fronte a quello americano, limitando così un tale impatto mediatico, quando già negli anni '70 si andava conformando una linea alternativa europea e i soldatini vedevano una loro prima emancipazione politica.

La scena del plastico dei soldatini nel film *Grazie Zia* mette pienamente in luce la tesi identitaria del tavolo da gioco come riflesso politico. Nella scena in questione, il giovane Alvisè segue le cronache della guerra del Vietnam, e, sentendo di un attacco americano contro i Vietcong, trova sadicamente gioia emulando su un diorama un piccolo falò per bruciare i soldatini Vietnamiti; ed infine squarta l'ultimo superstite pronunciando frasi ingiuriose anticomuniste.<sup>17</sup> La

15 Già dagli anni '70, in Unione Sovietica si tracciavano nuove linee guida sulla nuova “warfare” del futuro con l'introduzione di nuovi armamenti di precisione. In proposito, si veda HERMAN, Mark, Booz-allen & Hamilton Inc, *Entropy-Based Warfare - A Unified Theory for Modeling the Revolution in Military Affairs*, in *War and Games*, cit., pagina 263.

16 LAMENDOLA, Francesco, *Dimmi la divisa dei soldatini e ti dirò chi comanda*, Nuova Italia, *Accademia Adriatica di filosofia*, <http://www.accademianuovaitalia.it/index.php/esoterismo-e-focus/fumetti-e-cartoon/7613-chi-comanda-i-soldatini>, 1° giugno 2019.

17 *Grazie zia* è un film del 1968 diretto da Salvatore Samperi.

scena non è che una vetrina di quanto avveniva negli Stati Uniti in quel tempo. Come argomenta Giaime Alonge “*While many young Americans were marching against LBJ’s war in Vietnam, the wargamers a tiny group of predominantly young white middle-class males were spending a lot of their time playing games that presented war as an interesting, if not openly fascinating, subject.*”<sup>18</sup>

Una identificazione del momento politico internazionale con i soldatini non sembra tralasciare neppure l’epoca delle missioni di Peace Keeping: recentissime serie di soldatini sul mercato dei giocattoli hanno come titolo “Missione di Pace Top Secret e Forze Alleate”. L’attualizzare la politica internazionale sul tavolo da gioco e nel modellismo lo si vede ancora oggi con la “Missione Militare Speciale Russa” in Ucraina. Un immediato diffondersi di numerose scatole di montaggio di tank russi e modelli realizzati e inseriti in diorami con le Z dipinte sopra o con la bandiera Ucraina, nazione quest’ultima finora poco trattata.

Tornando al periodo storico considerato, dopo la metà degli anni 70’, la polarizzazione socio-politica dei giochi da tavolo venne posta su più piani. I giochi di guerra furono riadattati a diverse altre circostanze di scontro della società contemporanea: la politica e l’economia. Negli Stati Uniti, in particolare, furono realizzate scatole gioco che simulavano concorrenze tra imprese ed intrighi diplomatici internazionali; e questi giochi, poi, furono anche inseriti nei programmi universitari. Gli effetti psicologici di quei giochi da tavolo non ebbero certo un risultato più riappacificante di quelli di guerra. L’indole rimase quella al pari del successo delle scatole di montaggio e dei soldatini della Seconda guerra mondiale, momento storico di acuto scontro ideologico, con la differenza che questa volta alcuni giocatori vedevano il realizzarsi del potere economico. I giochi di guerra nonostante l’iniziativa capitalista rimasero comunque i più diffusi in assoluto, evidentemente preferiti dalle frange politicamente più estremiste.

A notare il fenomeno, visto da un punto di vista americano, è anche Alonge: “*Some members of the wargame community were not simply “proud American patriots”, or non-political military history buffs. Some wargame clubs and fanzines went so far as to show signs of pro-Nazi sympathies.*”<sup>19</sup> In Europa, perfino i giocattoli più economici erano riusciti a far diventare famosi tra i bambini i carri Tiger. Evidentemente neppure oltreoceano i soldatini a stelle e strisce avevano avuto l’effetto propagandistico sperato. Eppure all’epoca, i soldatini in

18 ALONGE, Giaime, *Playing the Nazis: Political Implications in Analog Wargames, Analog game studies*. <http://analoggamestudies.org/2019/09/playing-the-nazis-political-implications-in-analog-wargames/>, 16 settembre 2019

19 ALONGE, GIAIME, op.cit.

plastica o in vinile cominciarono ad avere larga diffusione anche al di fuori dei negozi specializzati. Per quasi un trentennio, si poterono trovare buste di soldatini in negozi di giocattoli, edicole e perfino supermarket e quelli in piombo nel famoso uovo Kinder Sorpresa<sup>20</sup>. Il successo del carro Tiger fu merito della bravura degli ingegneri nazisti o i produttori fecero leva sulle idee politiche dei giocatori e collezionisti? Non mancarono è vero tra gli stampi approssimativi delle grosse buste dei giocattolai anche il carro armato M60 e il T62 sovietico, ma di fondo rimane il fatto che il *wargame* dopo la sua esplosione era diventato qualcosa di più di un gioco passatempo, anzi rappresentava una vera esaltazione della cultura militarista. Una canzone presentata allo zecchino d'oro nel 1965, "I miei Soldatini" ha un testo che usa parole emblematiche in tal senso: "...Nella mia stanzetta c'è un esercito per me, non voglio farlo attendere perché i miei soldatini colorati mi stanno aspettando già da un'ora, li guardo: son pronti e bene armati... Con il cappello in testa, fatto col giornale, in mezzo a loro già mi sento un generale... E questa sera l'adunata io farò i soldatini saluterò..."<sup>21</sup>

In Italia una delle ditte che faceva felici bambini ma anche adulti era la famosa Atlantic (1966). Nonostante il nome ambiguo che tradotto Atlantico/a ricorda l'Allenza militare, nel 1971, il suo marchio divenne noto per la scelta alternativa dei soggetti. Una serie di scatole nazionaliste, dove in catalogo potevi trovare molti reparti dell'esercito italiano, ma anche la famosa serie *Le grandi rivoluzioni* con i soldatini fascisti capeggiati da Mussolini e la rappresentazione della marcia su Roma con le camicie nere; e poi anche Hitler con le camicie brune; ma figuravano anche i comunisti russi e perfino i maoisti. Un'offerta audace per un periodo che vedeva una polarizzazione della politica e forti tensioni sociali. Anche all'estero si assisteva ad uno scenario simile. Come scrive Alonge, riferendosi ai boardgame degli anni 70, parecchie scatole gioco con la loro box art facevano riferimenti ad esplicite raffigurazioni dell'ideologia nazista. Per esempio in *Drang nach Osten!* (1973), dice: "*It is the name of a geo-political disposition, coined in nineteenth century Germany, and then endorsed by the Nazi Party, which postulated the necessity for the German people to conquer the lands of Eastern Europe*".<sup>22</sup> Le proposte Atlantic rappresentarono comunque un pun-

20 Una prima larga diffusione del soldatino in Europa, prima della diffusione della plastica, si ebbe agli inizi del 900, soprattutto in Gran Bretagna e in Germania: quelli in stagno e in piombo della Britain, dei CBG Mignot e dei Norimberga tedeschi. Un ventennio più tardi, seguirono i più economici in pasta della Elastolin e dei Lineol, sempre tedeschi, e solo nel dopoguerra gli italiani della Xiloplasto.

21 I miei soldatini, Zecchino d'oro 1965, Musica di E. Mazzurini, D. Mateicich, E. Sciorilli; Testo di Mazzurini, Danpa; Cantata da Vinicio Ventura.

22 ALONGE, Giame, op. cit. In 1977, *Drang nach Osten!* was number 1 out of 202 games.

to di rottura in Italia e si distaccavano dalla Xiloplast anni '60 che aveva avuto una grossa prevalenza di soldatini a stelle e strisce.

Nelle serie Atlantic la storia americana comunque non mancava, ma anche in questo caso la scelta dei soggetti fu alternativa ai concorrenti: i protagonisti non erano gli Indiani anonimi delle solite buste dei soldatini dei giocattoli ma si trattava degli uomini di Geronimo e Toro Seduto, noti per il loro oltranzismo contro gli Stati Uniti. Le figure dei nativi americani rappresentate nelle scatole erano quelle della loro semplice vita quotidiana lontana dai canoni capitalistici dei "colonizzatori". Erano stili di vita che ebbero un certo fascino in alcuni ambienti sociali, come ben si possono ricordare gli hippie e alcune frange della sinistra radicale. E così anche gli altri personaggi del Far West Atlantic, pur avendo indossate le giacche blue in qualche momento della loro vita, erano quelli commemorati per la loro sensibilità e il rispetto per gli Indiani: troviamo Kit Carson, famoso anche per i fumetti di Tex, ma anche Buffalo Bill e Davy Crockett. A parte il settimo cavalleggeri, tra l'altro noto per la sua sconfitta nella battaglia di Little Bighorn contro Toro Seduto, la maggior parte dei produttori di giocattoli produssero a iosa i soldatini nordisti e un pochino meno i confederati; ma senza comunque dare un'impronta personalistica. Anche la Nardi in Italia, che dette ampio spazio ai temi western, non ebbe particolari inclinazioni.<sup>23</sup>

Comunque, quando il mercato dei soldatini europei superò l'iniziativa americana, il secondo conflitto mondiale divenne il tema dominante, sia nel modellismo sia nei giocattoli più economici, basti pensare ad esempio al successo di *boardgame* come *Axis and Allies*. I marchi più conosciuti di modellismo avevano un'offerta variegata di soldatini di tutti gli eserciti importanti. Anche l'Atlantic come l'Airfix e poi più tardi la Esci con la serie A-toys erano piuttosto equilibrate, comprendendo perfino i Giapponesi e l'esercito indiano. Le buste da bancarella, sebbene avessero corrispondenze storiche poco probabili, erano generalmente corredate di bandiere a stelle e strisce o tedesche, queste ultime sempre con la bandiera postbellica e mai quella nazista. Sui motivi di questa esplosione di mercato abbiamo già parlato, ma a conferma possiamo notare che la Prima guerra mondiale non ebbe lo stesso appeal, non rappresentando quel divario ideologico che ha caratterizzato la società del XX secolo.

Le tematiche militari post 1945 arrivarono in ritardo sul tavolo dei giocatori di *wargame* e appassionati, ma comunque non ebbero troppo successo. La loro diffusione in Europa avvenne a ridosso degli anni del presidente USA Reagan,

<sup>23</sup> Per la storia dei soldatini Nardi si consulti il libro di ALESSANDRO, Antonio, *Tra via Valparaiso e il West. I soldatini Nardi*" Aracne editrice, Roma, 2018

quando maggiore si faceva la pressione militare e politica antisovietica. In Italia, l'Atlantic è la prima e unica a proporre le truppe moderne italiane in veste NATO, sebbene non esplicitamente raffigurate dalle Box Art. Solo qualche anno dopo, negli anni '80 inoltrati, comparvero i primi soldatini ufficiali dell'Alleanza Atlantica, realizzati dall'italiana Esci e dalla britannica Airfix,<sup>24</sup> affiancate da un paio di confezioni del patto di Varsavia.

Capitolo a parte, che apre al tema del simbolismo nel *wargame*, sono i soldatini che trattano la storia antica e medioevale. I Romani con loro nemici sono i più gettonati, restando però nel culto dei giocatori "condottieri"; si inseriscono però anche i Greci e gli Egizi. Le due civiltà sono spesso collegate con discorsi su extraterrestri e di misticismo, tanto che forse qualcuno scherzosamente avrebbe potuto pensare di trasformare la famosa Atlantic in Atlantis (Atlantide) visto che la stessa aveva in catalogo una bella serie di soldatini. Anche i medioevali più diffusi erano legati ad un certo militarismo tradizionalista. L'Inglese Britains, per esempio, diede molto spazio alle vicende di re Artù e moltissimi furono i soldatini "Crociati" realizzati da altre ditte in Europa.

Il periodo medioevale riscuote molto successo sia negli ambienti di destra sia in quelli di sinistra. I primi sono particolarmente attratti dagli eserciti templari, difensori della cristianità e della tradizione; inoltre una certa sfera anticattolica è legata ai simboli gnostici e magici o al satanismo, specie negli ambienti nazi. La sinistra, invece, vede il medioevo come un momento storico in cui si crea la possibilità di sostituire il potere temporale della chiesa con il laicismo; ma è anche attratta dall'economia di quel tempo fondata sull'artigianato, antinomia del capitalismo. Così, negli anni '90, quando iniziarono a diffondersi le scatole *boardgame fantasy* si ebbe una trasmutazione dello scontro militare ideologico della Seconda guerra mondiale sul piano filosofico-politico. Nel *fantasy* medioevale, per esempio, ritroviamo l'opera di Tolkien *Il Signore degli Anelli*, ma esistono molti altri giochi cavallereschi legati ai concetti di tradizione, religione, gnosi, etc.

Con i *boardgame* di fantascienza, le nuove generazioni richiamano le lotte politiche e militari di una volta in una nuova versione interplanetaria, evitando proclami nazionalistici e simbologie politiche. Le guerre spaziali rappresentano il nuovo scenario di scontro simbolico antisistema: la Nato, sotto altre spoglie, è rappresentante del genere umano libero che combatte contro i cattivi extraterrestri con strane somiglianze ai nazisti; altre volte è l'oppressore ultracapitalista di regni interplanetari che subisce la rivolta anti imperialista di terrestri e colo-

<sup>24</sup> L'italiana Nardi nel 1979 aveva in catalogo due piccole serie di soldatini NATO in scala 1/35 e 1/22.

nizzati. Per l'Atlantic i protagonisti dello spazio e difensori della terra erano "I legionari Spaziali",<sup>25</sup> nome anche ripreso da diversi altri produttori di giocattoli e che si ritroverà sempre più spesso anche nei *boardgame* degli anni avvenire. Il nome "legionari" fa evidente riferimento all'epoca dell'impero romano più volte paragonato al sistema di potere internazionale statunitense.

Il fantasy è molto spesso gioco di ruolo, dove si instaura un rapporto diretto tra giocatore e personaggio sul tavolo: abbiamo mostri di varia natura, ma anche monaci, maghi e streghe. La figura femminile diventa protagonista ed assume un ruolo importante pari ai personaggi maschili. Il *fantasy* ha aperto anche la strada nei giochi di guerra alle "soldatesse", principalmente rappresentate nei giochi elettronici, a differenza dei classici di strategia dove i soldatini sono sempre stati uomini, se non altro per ragioni storiche. I connotati delle guerriere, armate al pari dei colleghi maschietti, sono mescolati a chiare allusioni sessuali, mostrando forme fisiche piuttosto attraenti. La donna soldato sexy non sembra perciò tanto sdoganare la parità di genere quanto piuttosto rappresentare un sottile rapporto tra guerra e sesso prerogativa della sfera maschile.

Questo rapporto psicologico tra personaggi ed eserciti con vessilli e il giocatore con la sua condotta del gioco è analogo a quello dell'io della psicanalisi o c'è solo un diretto rapporto politico intellettuale come finora sostenuto? Secondo Riccardo Affinati<sup>26</sup> una battaglia con i soldatini è semplicemente un gioco, una sfida per il solo gusto di confrontarsi con l'intelligenza di qualcun altro, senza alcun'altra attribuzione di carattere politico. Tuttavia egli stesso ammette che vi è un filo conduttore tra *wargame* e violenza (o meglio direi militarismo) quando nel suo stesso argomentare sostiene che "il *wargame* è l'unico gioco che ha goduto dell'attenzione delle cronache parlamentari, poiché durante l'intervento militare italiano nella ex Jugoslavia la televisione di Stato trasmetteva nella tarda serata una trasmissione sul *wargame* abbinato ad un film di guerra". Quello stesso giorno, continua lo stesso, il programma sul *wargame* venne sospeso (censurato) e fu aperta un'inchiesta<sup>27</sup>.

Nonostante questo, Affinati pone in secondo piano non solo l'aspetto poli-

25 Per una panoramica sulla produzione Atlantic si consulti il sito <http://www.atlanticmania.com/IT/home.htm>

26 Riccardo Affinati è autore di giochi e scrittore, esperto di *wargame* tridimensionale e redattore della rivista specializzata *Dadi & Piombo*.

27 AFFINATI, Riccardo, *La Psicologia del giocatore di wargame*. <https://www.geocities.ws/riki592002/psico.html>

tico ma anche quello del rapporto con la violenza, anzi, citando Reuben Fine<sup>28</sup>, sostiene che nel gioco di guerra “l’aspetto aggressivo viene profondamente depresso”. Secondo Fine, cita ancora Affinati, paragonando gli scacchi ai giochi di strategia, i primi (gli scacchi) sono una gara tra due uomini che implica un considerevole coinvolgimento dell’io da parte di entrambi, che in qualche modo “ha certamente a che fare con i conflitti riguardanti l’aggressività, l’omosessualità, la masturbazione e il narcisismo, conflitti che assumono particolare importanza nella fase fallico anale dello sviluppo”. Cosicché la figura del padre del giocatore si trasmuta nel comandante del proprio esercito, e il trattamento in termini di protezione che esso riceve dal giocatore è in sostanza il rapporto tra il giocatore e il suo tutore. A riguardo, sostiene sempre Affinati, la maggior parte dei giocatori che perdevano facilmente il proprio comandante erano quelli che avevano perso il proprio padre anche nella loro vita privata.

Ora, al di là di questa discutibile teoria, che tra l’altro vede invece gli scacchi protagonisti in molte scene di film erotici come alla base di corteggiamenti (di potere) tra sessi opposti<sup>29</sup>, un aspetto importante che Affinati solleva è il fatto che attraverso lo svolgimento della competizione può emergere l’indole e l’intelligenza del giocatore che così come muove e risolve le problematiche della battaglia altrettanto farebbe nella sua vita quotidiana, secondo le sue capacità innate e i suoi limiti.

Le moderne tendenze dei giochi di guerra sembrano prediligere il gioco di ruolo, sia *boardgame* che videogiochi, con il giocatore che si immedesima col combattente sul campo; di contro il classico storico con i soldatini sembra perdere appeal. L’effetto psicologico di un avatar è indubbiamente amplificato nei giochi virtuali che possono vantare di una totale esperienza immersiva, specie quelli in 3D di ultima generazione<sup>30</sup>, che coinvolgono il giocatore nelle sofferenze, rabbia e riscatto del personaggio. Il successo dei giochi virtuali non è solo dovuto ad una scelta pratica del pronto all’uso senza colle e pennelli, ma anche per un loro maggiore soddisfacimento della sfera emotiva. Come osserva in

28 Reuben Fine, 11 ottobre 1914, New York-26 marzo 1993, New York. Scacchista e psicologo statunitense. A riguardo si veda R. Fine, *La psicologia del giocatore di scacchi*, Adelphi, Milano, 1997.

29 Tra le più note scene cinematografiche la partita a scacchi fra Steve Mc Queen e Faye Dunaway nel film *Il Caso Thomas Crown*. vero e proprio rapporto erotico figurato.

30 Per una analisi sull’evoluzione dei giochi di guerra e l’affermarsi dei giochi di ruolo si veda anche PETERSON, JON (op. cit), che ha incentrato la sua ricerca sull’analisi del famoso *Dungeons and Dragons*; ed anche sulla psicologia del gioco di ruolo elettronico TRESKA, Michael J., *The evolution of Fantasy Role playing games*. McFarland Publishing, 2010.

proposito Michael Peck, il videogioco elettronico più venduto al 2006 è stato *Battlefront Combat Mission*, gioco capace di integrare sia l'aspetto strategico e tattico della guerra sia quello figurativo e di lasciar interpretare a scelta un ruolo al giocatore. Nel suo articolo Peck sostiene come la grafica accattivante e quindi l'aspetto dell'esaltazione visuale della guerra siano stati determinanti a sbaragliare la concorrenza dei *wargame* di carta in 2d.<sup>31</sup>

La teoria dell'immedesimazione del giocatore nello scenario di gioco, nel nostro caso militare, trova conferma anche nella cinematografia. Nel film *Benvenuti a Marwen*, Mark Hogancamp costruisce un villaggio per bambole in stile Seconda guerra mondiale chiamato "Marwen", dove ricrea avventure spesso basate su fatti reali della sua vita.<sup>32</sup> In questo luogo immaginario, lui è Hogie, capitano e pilota di aerei da combattimento della Seconda guerra mondiale, protetto da cinque bambole paladine della giustizia che lo difendono dai nemici nazisti, soliti bersagli ideologici per tornare un attimo alla politica. In realtà, sul piano psicologico, per il protagonista i Crucchi rappresentano i suoi aggressori del mondo reale ed anche i suoi disagi, mentre le bambole sono ispirate a delle amiche esistenti che lo aiutano nel suo percorso di vita, forse un'allusione alla sessualità freudiana.

Massimiliano Italiano è appassionato di wargame fin dalla sua fanciullezza, interesse che lo ha spinto ad occuparsi anche di modellismo militare. Con il tempo, grazie ai suoi studi universitari e alla sua passione per la strategia e gli armamenti ha saputo tradurre la dinamica del gioco di guerra a livello socio-politico traendone delle sue conclusioni, ivi esposte. Laureato in Scienze Politiche con 110/110 presso l'Università degli studi di Bari, dove ha anche conseguito il dottorato in storia Contemporanea, è stato nominato per diversi anni cultore della materia in diverse branche della storia contemporanea, specializzandosi nella storia dell'industria militare e i rapporti con l'economia pubblica. Ha scritto *La Fiat al Fronte. La Grande Industria tra Guerra e Sviluppo* (Firenze 2007); *L'Arsenale a Taranto. Un Cantiere di Stato al Servizio dell'Italia* (Macerata 2010). Ha partecipato al volume *Italy on Rimland* (Roma 2019), con l'articolo *La Valigia delle Indie* ed ha poi offerto un suo contributo alla realizzazione della replica del carro armato Fiat 2000, *Ipotesi e Studi sulla Ricostruzione degli Interni del Carro Armato Fiat 2000*, partecipando allo studio *Il Carro Armato Fiat 2000. Dal 1917 alla Costruzione Della Replica* (Parma 2022). È inoltre autore di numerosi articoli di terza pagina di politica e sociologia su giornali locali.

---

31 PECK, Michael, op. cit.

32 *Benvenuti a Marwen* è un film drammatico del 2018 diretto da Robert Zemeckis

# LA STORIA IN MOVIMENTO

STORIA, PSICOLOGIA E METODI DEI

## GIOCHI DI GUERRA

ROME WARGAME GATHERING, 26 OTTOBRE 2019

Che cos'è il wargame? In che modo ha aiutato l'uomo non solo a comprendere meglio la storia, ma talvolta anche a cambiarla attivamente? Con quali tecniche e quali modalità esso viene concepito, praticato e vissuto non solo per diletto ma anche in ambito professionale, militare e non? A queste e altre domande risponde un gruppo di esperti, studiosi e protagonisti del mondo associativo italiano che si sono ritrovati nell'ambito del Rome Wargame Gathering 2019 per il convegno "La Storia in Movimento", ospitato dalla Federazione Italiana Wargame con il patrocinio della Società Italiana di Storia Militare. Nei loro interventi si intravedono le grandi potenzialità del "giocare con la storia" in tutte le sue forme come strumento di ricerca, utilissimo ausilio didattico e allo stesso tempo fondamentale supporto conoscitivo per interpretare le tante sfaccettature militari, politiche ed economiche della realtà. Gli atti di quell'intensa giornata di studi, una preziosa occasione di incontro tra mondo ludico e mondo accademico, sono ricchi di spunti interessanti, approfondimenti storici e squarci inaspettati su quello che è sicuramente molto di più che "solo un gioco".

Riccardo Masini, socio SISM e appassionato wargamer, si interessa di storia, gioco di simulazione... e dei loro intrecci. Sull'argomento ha scritto vari saggi e articoli per riviste italiane e internazionali, curando anche il canale YouTube WLOG.

Sergio Masini, studioso di storia militare, armi antiche e ludologia, è un convinto sostenitore dei giochi di simulazione. Collaboratore di riviste specializzate, musei e istituzioni, è iscritto alla SISM e a numerose associazioni culturali.