

## WAR GAMES : COSA SONO ?

Quello che segue è un articolo tratto dal sito web degli amici di [Varese Wargame](#) , ci è sembrato talmente chiaro che non abbiamo saputo resistere nell'introdurlo anche nella nostra pagina. Grazie al club di Varese!

Un altro sito dove poter trovare di tutto su cosa sono i wargames è [Grognard](#) . Se conoscete la lingua inglese o disponete di un traduttore, rappresenta una miniera di notizie.

Altre notizie sui wargames si possono trovare sul sito [Ludo Historia](#).

Nella pagina, troverete anche alcuni suggerimenti per una **bibliografia essenziale** del "wargamer"

Il gioco del wargame ha una lunga storia e, col tempo, ne ha cambiato il corso, sia direttamente che indirettamente, provocando più di un effetto sul corso della vita delle persone che l'hanno riprodotto.

Il gioco del wargame iniziò intorno al 3000 avanti Cristo, in Cina, con un uomo chiamato Sun Tzu, un generale, il primo filosofo conosciuto dell'arte della guerra, che creò pure il primo wargame conosciuto. Il gioco era chiamato Wei Hai e, sebbene possediamo pochi dettagli sul gioco e su come funzionava, sappiamo che era un gioco orientato alla cattura di territori.

La svolta verso il gioco del wargame moderno si ebbe nel 1811, in Prussia. In quell'anno, il Barone Von Reisswitz, un consigliere civile di guerra alla corte Prussiana a Breslau, inventò un gioco chiamato Kriegsspiel (il War Game). Il Barone Von Reisswitz spiegò il gioco ai principi Wilhelm e Friedrich, che rimasero molto impressionati, al punto che esso fu adottato dai militari Prussiani per impratichirsi al comando sul campo di battaglia. Il gioco veniva effettuato su una tavola ricoperta di sabbia ed utilizzava pezzi di legno per rappresentare i differenti tipi di unità. Le regole si estendevano al movimento ed agli effetti del terreno. I combattimenti venivano risolti utilizzando una tabella di rapporti di forza.

Il tenente George Heinrich Rudolph Johann Von Reisswitz, della Prussian Guard Artillery ed il figlio del Barone Reisswitz, modificarono il gioco del padre e vi apportarono diverse migliorie. Rimpiazzarono la sabbia sulla tavola con quadrati colorati per indicare differenti tipi di terreno.

Il giovane tenente modificò pure il regolamento per includere battaglioni di fanteria e fucilieri, squadroni di cavalleria e dragoni e, proprio dalla sua personale esperienza militare, alle regole furono integrate le artiglierie e le batterie di cannoni.

Il Kriegsspiel fu giocato dagli ufficiali militari prussiani per prepararsi alle battaglie, dando ragione al Principe Wilhelm, come aiuto nelle vittorie prussiane del 1870. Così come i più popolari giochi, il Kriegsspiel non poté essere contenuto a lungo entro i confini prussiani e ben presto trovò la strada dell'Italia, Russia, Giappone e, nel 1867, negli Stati Uniti.

Nel corso degli anni il gioco continuò a cambiare e a migliorarsi. Nel 1876 fu creata una variante del gioco originale chiamato Free Kriegsspiel. Una delle maggiori differenze del nuovo gioco fu l'introduzione di un arbitro per dirimere chiarimenti del regolamento, prendere decisioni e sedare le dispute.

Nel 20° secolo, continuò ad essere usato per prevedere lo sviluppo delle battaglie. I Giapponesi riconobbero l'aiuto che diede loro il gioco nella vittoria contro i Russi nel 1905. Il gioco su mappa non sempre dà gli stessi risultati dell'attuale modo di fare le guerre. Prima della I Guerra Mondiale, i tedeschi usarono il Free Kriegsspiel per predire l'arrivo della guerra in Europa. Il risultato del gioco non rappresentò alcun movimento francese dal fianco sinistro e destro, nessun sbarco britannico, nessun coinvolgimento del Belgio, che invece avvennero con la I Guerra Mondiale. Il Terzo Reich in Germania utilizzò diverse varianti del gioco per verificare le maggiori operazioni della II Guerra Mondiale.

I loro alleati dell'Asse giapponesi ne fecero un buon uso, ma non sempre utilizzarono le esperienze positive che impararono dal gioco applicandole nella realtà. Questo errore fu pagato a caro prezzo dalla Marina giapponese nella battaglia delle Midway. Il risultato del Kriegsspiel diede la perdita di due corazzate, ma essi vollero andare avanti ad ogni costo e nella battaglia reale ne persero quattro e non furono mai più in grado di riprendersi da questa sconfitta.

I militari di tutto il mondo, ancora oggi, utilizzano i wargames per aiutarsi nella pianificazione e strategia di reali battaglie, per addestrare ufficiali nella strategia e tattica e nel gioco delle simulazioni del "cosa succederebbe se...". Il wargame, attualmente, permette alla gente comune di riprodurre le più famose battaglie della storia e di vedere se esse avrebbero potuto subire modifiche rispetto alle scelte adottate a suo tempo dai veri generali che le hanno condotte.

I wargames sono giochi che hanno a che fare con guerre o battaglie. Ma un wargame è molto più che una riproduzione di un evento: è dinamico! Ricrea la situazione e sottolinea le condizioni degli eventi, rappresentando i maggiori fattori che influenzano il risultato.

E' anche competitivo: due giocatori gareggiano l'uno contro l'altro per vincere il gioco, creando drammaticità e

intensità in termini di gioco che riecheggiano la battaglia reale.

La combinazione dei due (dinamica e competitività) danno un gioco che risulta eccitante da giocare e rappresentativo dell'evento. La gente gioca ai wargames per svariate ragioni. Si divertono giocando a giochi altamente competitivi. Hanno un interesse nella storia (sia in generale che nella storia militare specifica), un interesse negli eventi che hanno modellato il mondo in cui viviamo.

Il gioco dei wargames è un hobby e, come per altri hobbies, la condivisione del vostro interesse per i wargames con altri giocatori è divertimento.

Un board-wargame è un wargame che utilizza una mappa e contrassegni come suoi elementi basici. Sebbene ci siano board-wargames di tutti i tipi, la maggioranza hanno in comune quattro caratteristiche: una mappa, contrassegni, regole e carte.

La mappa rappresenta l'area dove fu combattuta la battaglia, disegnando importanti terreni, strade od altre caratteristiche che influenzarono il corso della battaglia. Una mappa normalmente possiede una griglia sovrapposta su di essa.

Griglie esagonali sono le più comuni perchè sono efficienti e facili da usare per i giocatori, ma altre griglie (quadrati, superfici irregolari ed altro) sono possibili. Qualunque forma essa abbia, la griglia aiuta a posizionare i pezzi del gioco e a regolare i loro movimenti e combattimenti.

I contrassegni rappresentano le forze storiche coinvolte nella battaglia e sono normalmente dei quadratini di cartoncino. Su di essi vi sono stampate il tipo di unità militare che rappresentano, la loro nazionalità e le loro capacità di movimento. Le regole descrivono come muovono e come ingaggiano combattimento i contrassegni, quali sono le condizioni di vittoria e qualsiasi altra informazione sia necessaria al gioco.

Le regole di tutti i migliori wargames tentano di rappresentare la situazione coperta dal gioco in termini realistici (ciò che era o non era possibile sul campo di battaglia è ora possibile o impossibile nel gioco).

Di conseguenza le regole del wargame tendono ad essere più complesse di quelle di altri giochi che comprendano combattimenti (come il Risiko o gli scacchi), ma i giocatori sono ricompensati con situazioni di gioco stimolanti ed eccitanti.

Le carte riassumono le informazioni usate nel gioco per una più rapida consultazione nel corso del gioco. La maggioranza dei wargames possiedono una carta degli effetti del terreno sul movimento e sul combattimento dei contrassegni ed una tabella dei risultati di combattimento che viene utilizzata per risolvere il combattimento fra i contrassegni.

Ed ora.....non vi rimane che comprare un wargame o.....giocare con noi!

### **I giocatori di Wargames**

(da The Complete Book of Wargames)

#### **Lo Storico :**

Considera il realismo e la fedeltà al fatto storico l'elemento più critico nel disegno di un wargame. Egli preferisce il termine "simulazione".

#### **L'entusiasta militare:**

Trova la tattica e la tecnologia affascinanti. Guerre vicine e contemporanee sono i suoi interessi. Preferisce il termine "simulazione".

#### **L'Assassino:**

Vincere è il suo solo scopo.

#### **Il Competitivo :**

Il coinvolgimento di un gioco è il suo primario interesse; il bilanciamento è il suo interesse in tutti i suoi preferiti wargames.

#### **L'Hobbista :**

E' il collezionista e il filosofo dell'hobby. Egli ama scrivere per le riviste di wargames.

#### **Il Giocatore :**

Per lui la giocabilità e l'interazione sociale vengono prima della qualità del gioco.

#### **Lo Specialista :**

I giochi sono solo una parte del suo interesse in particolari soggetti di suo gradimento.

## BIBLIOGRAFIA ESSENZIALE DEL WARGAMER:

panoramica sui testi più conosciuti di strategia, tattica e arte del comando

(per una bibliografia completa, visitate il sito: [CeDIG](#))

La serie di titoli che segue non dovrebbe mancare nella libreria di ogni appassionato di simulazione storica. I testi presentati sono veramente l'ABC di ogni appassionato di strategia militare, preziose fonti di notizie e suggerimenti utilissimi; alcuni sono tuttora utilizzati come "vademecum" nelle strategie economico-commerciali di alcune nazioni!

Qualche libro è stato già oggetto di nostre precedenti recensioni, ma la presentazione che segue ha un carattere diverso.

I libri sono presentati in due gruppi: il primo composto dai testi più datati, veri e propri classici; il secondo da alcuni titoli pubblicati negli ultimi anni, veramente interessanti.

### Primo gruppo, i Classici:

- **L'arte della guerra – Sun Tzu.** Molti di voi conosceranno questo libro, il più antico trattato cinese di strategia militare (722-481 a. C.). I principi che l'autore espone non si limitano alla metodologia del combattimento, ma risultano validi in qualsiasi tattica. Sun Tzu consiglia di dare battaglia in extremis, quando non se ne può fare a meno, ricordandoci che il vero stratega sconfigge il nemico prima di impegnarlo nel combattimento. Si sente chiaramente l'influsso taoista: il condottiero ideale ritorce la forza dell'avversario contro di lui. Molti famosi strateghi della storia, da Napoleone a Mao Tse Tung, mostrarono un forte interesse per quest'opera; molti lettori italiani vi troveranno affinità con Machiavelli.

- **La Guerra del Peloponneso – Tucidide.** Celebre resoconto della lunga guerra combattuta fra Atene e Sparta, dal 431 al 404 B.C. In preparazione.

- **De Bello Gallico – Caio G. Cesare.** Da Plutarco a Bertold Brecht, tutti si sono confrontati con questo grande classico della nostra cultura, da studiare e da leggere come testimonianza storica e come modello di stile. Elegante, perfetto e nello stesso tempo semplice e ufficiale. L'edizione della BUR è accompagnata da notizie storiche e geografiche e da nozioni di tecnica e nomenclatura militare relative anche agli armamenti e alle fortificazioni, che consentono di avere una chiara conoscenza delle strategie adottate da Cesare nella guerra. Il De Bello Gallico fu oggetto di ammirazione anche da parte di Andrea Palladio che lo tradusse (nel 1575) e lo illustrò con 25 tavole, riprodotte in questa edizione.

- **L'arte della Guerra – Vegezio.** Scritta fra la fine del IV e l'inizio del V secolo d.C., *l'Epitoma rei militaris* di Flavio Vegezio Renato è divisa in quattro libri e analizza minuziosamente tutti gli aspetti dell'arte militare, dall'arruolamento delle truppe al loro allenamento, dall'organizzazione interna dell'esercito alla disciplina dei reparti, dalle tattiche di battaglia e assedio agli scontri navali. Fu grazie a queste tecniche belliche precise ed efficaci che i romani seppero costruire il loro immenso impero e rimasero modelli inarrivabili di abilità guerriera. E proprio il trattato di Vegezio divenne il manuale più influente per gli strateghi del mondo occidentale, capace di dettare per secoli le regole dell'arte militare e di incantare lo stesso Niccolò Machiavelli, il quale se ne servì come fonte principale per la sua *Arte della Guerra*. La lettura di Vegezio è veramente intrigante; alcuni passi, in particolare, permettono di "entrare" nel mondo romano dell'epoca, oltre a capire come era organizzata la macchina bellica di uno dei più grandi e duraturi Imperi della storia. Interessantissima, poi, la parte dedicata anche alle battaglie navali!!!

- **Il Principe – Machiavelli Niccolò.** Il Principe fu scritto da Machiavelli nel 1513; come gli anatomisti del Rinascimento decisero di sezionare le parti nascoste del corpo umano, così l'autore volle sezionare l'uomo politico, mettendone a nudo le parti segrete che fino ad allora erano considerate sporche, ripugnanti e proibite. A confermare l'attualità del Principe si ricorda che anche nel XX secolo ci sono stati dittatori capaci di operare con violenza e crudeltà di dimensioni superiori a quelle descritte da Machiavelli.
- **L'arte della Guerra –Machiavelli Niccolò.** In preparazione.

- **Della Guerra – Karl von Clausewitz.** Libro celeberrimo, su cui presentiamo solo poche note. Generale prussiano formatosi nelle guerre contro Napoleone, Karl Von Clausewitz (1178-1831) è diventato esponente di una scienza che ha gli stessi anni della civiltà: la poleomologia. Della Guerra è un libro ottocentesco che sembra scritto per l'epoca in cui viviamo, quella dei conflitti mondiali, degli scontri ideologici e morali. L'opera è il testo sul quale si sono formati i grandi generali e da cui hanno attinto i politici e i rivoluzionari che hanno cambiato il mondo negli ultimi cento anni. Un libro troppo importante, quindi, per essere letto solo dai militari. Lo stesso Lenin ha scritto che Clausewitz è uno dei più notevoli filosofi e storici della guerra, uno scrittore le cui idee sono incontestabili. Immaneabile, per ogni wargamer.....

## Secondo gruppo, i Contemporanei:

- **Storia della guerra – Kegan John.** Che cos'è la guerra? Il proseguimento della politica con altri mezzi, riteneva il barone Von Clausewitz, o una necessità oscura legata a quell'irrazionale istinto di morte cui Freud condanna la specie umana? In questo saggio, Kegan, uno fra i maggiori storici del nostro tempo, dà la risposta a questa domanda, collocando l'impulso umano verso la distruzione dei propri simili nel contesto della storia universale. L'autore prende in considerazione l'impostazione della guerra in tutte le società umane e l'enorme varietà di forme che il conflitto armato ha assunto nei secoli. Partendo dai combattimenti delle popolazioni primitive, l'autore narra delle regole delle Legioni romane, delle strategie di Napoleone fino al conflitto nella ex-Iugoslavia. In questa opera, la inclinazione alla guerra appare uno dei tratti ineliminabili di ogni cultura umana.
- **Strategia – Lutwack Edward.** Lutwack è uno degli scrittori contemporanei più prolifici nel campo della strategia militare; questa sua opera, recentemente ristampata con alcune modifiche in conseguenza dei fatti del 11 Settembre, presenta una nuova e sorprendente "teoria universale dei conflitti". Il libro è il risultato di dieci anni di approfonditi studi sul tema della guerra e della pace e di analisi sul comportamento di politici, diplomatici e militari. Il termine "strategia" viene esaminato in tutte le sue sfaccettature; Lutwack descrive con lucidità e competenza decine e decine di situazioni, non dimenticando le lezioni del passato vicino e lontano, ma si spinge anche a considerazioni, spesso anche polemiche, sulla situazione contemporanea.
- **Guerra, strategia e sicurezza – Jean Carlo.** Le profonde trasformazioni del mondo in cui viviamo hanno cambiato dimensione e significato della guerra e della sicurezza. Con grande chiarezza l'autore affronta i maggiori problemi dello scenario internazionale e delinea una nuova logica della strategia. Anche i non interessati alla guerra (intesa come drammatica conseguenza delle interazioni umane), capiranno che essa si interesserà a ciascuno di noi "perché è una realtà che non può essere esorcizzata semplicemente maledicendola o deprecandola".
- **Guerra senza limiti – Qiao Liang / Wang Xiangsui.** Il libro fu concepito nel 1996 ma pubblicato nel '99; era un libro innovativo e attuale quasi esclusivamente per le forze armate cinesi di alcuni anni or sono. Il testo è stato smembrato, interpretato e tradotto in inglese in vari modi, diventando oggetto anche degli americani che nel 1999 si dovevano difendere dalle accuse cinesi per il bombardamento dell'ambasciata di Belgrado, nel 2000 subivano il primo attacco terroristico ad una unità militare della marina USA e che poi hanno dovuto subire l'umiliazione dell'aereo spia EP-3 catturato e restituito a pezzi su una nave russa. Oggi il libro è attuale per il mondo intero: gli attacchi terroristici dell'11 Settembre a New York ed al Pentagono lo hanno riportato alla ribalta con la terribile accusa di esserne in qualche modo l'ispiratore o il teorizzatore. Fino ad oggi disponibile in tre versioni (originale in lingua cinese, una traduzione dell'ambasciata di Pechino e una traduzione della CIA), l'Editrice Goriziana offre una traduzione delle parti più significative della versione fatta dalla CIA. Senza avere la presunzione di recensire io stesso un libro del genere, di seguito inserisco alcuni dei commenti presenti sulla copertina dello stesso:
  - o *Guerra senza limiti coniuga il classico cinese di Sun Tzu L'arte della Guerra, alla moderna tecnologia militare e alla globalizzazione economica. (the Washington Post. Agosto 1999).*
  - o *Guerra senza limiti è la bibbia dei nuovi conflitti. ( La Stampa, settembre 2001).*

- o *Tra i personaggi che figurano nel libro, Osama Bin Laden detiene un ruolo particolare. I suoi attacchi alle ambasciate americane in Kenya e Tanzania hanno spinto i due autori a considerarlo l'interprete più efficace di un nuovo tipo di guerra. ( Francesco Sisci, Asia Times, settembre 2001).*
- **Lezioni Napoleoniche – Ernesto Ferrero.** L'autore è riuscito a cogliere, nei sei capitoli del libro, l'essenzialità del "sistema operativo" di Napoleone, illustrato attraverso la trama delle considerazioni e degli aforismi che l'Imperatore amava dispensare. L'attualità di questa filosofia per l'azione, dalla gestione dei collaboratori alle strategie e alla comunicazione, sorprenderà i lettori appassionati di storia e cultori di Napoleone, e offrirà motivi di riflessioni a chiunque abbia responsabilità decisionali, grandi e piccole, pubbliche e private.

In definitiva, una serie di libri altamente consigliati; non presentiamo prezzi ed editori, in quanto i titoli di cui sopra si possono trovare in varie edizioni; sicuramente non sarà difficile trovarli, in qualsiasi libreria, alcuni anche in edizione economica. **La lista presentata sarà aggiornata con titoli futuri attinenti all'argomento**

- *La vittoria, non l'ostinazione, è l'essenza delle operazioni militari.*
- *Chi vince tutte le battaglie non è realmente abile. Realmente abile è chi rende inutilizzabili le armate nemiche senza combattere.*

**Sun Tzu**

- *E' meglio avere un nemico conosciuto che un amico forzato.*
- *In guerra, come in amore, per venire a termine bisogna avvicinarsi.*

**Napoleone**