

NUOVA **ANTOLOGIA** 
MILITARE
RIVISTA INTERDISCIPLINARE DELLA SOCIETÀ ITALIANA DI STORIA MILITARE

N. 3
2022

Fascicolo 9. Gennaio 2022
Storia Militare Medievale

a cura di

MARCO MERLO, ANTONIO MUSARRA, FABIO ROMANONI e PETER SPOSATO



Società Italiana di Storia Militare

Direttore scientifico Virgilio Ilari
Vicedirettore scientifico Giovanni Brizzi
Direttore responsabile Gregory Claude Alegi
Redazione Viviana Castelli

Consiglio Scientifico. Presidente: Massimo De Leonardis.

Membri stranieri: Christopher Bassford, Floribert Baudet, Stathis Birthacas, Jeremy Martin Black, Loretana de Libero, Magdalena de Pazzis Pi Corrales, Gregory Hanlon, John Hattendorf, Yann Le Bohec, Aleksei Nikolaevič Lobin, Prof. Armando Marques Guedes, Prof. Dennis Showalter (†). *Membri italiani:* Livio Antonielli, Marco Bettalli, Antonello Folco Biagini, Aldino Bondesan, Franco Cardini, Piero Cimbolli Spagnesi, Piero del Negro, Giuseppe De Vergottini, Carlo Galli, Roberta Ivaldi, Nicola Labanca, Luigi Loreto, Gian Enrico Rusconi, Carla Sodini, Donato Tamblé,

Comitato consultivo sulle scienze militari e gli studi di strategia, intelligence e geopolitica: Lucio Caracciolo, Flavio Carbone, Basilio Di Martino, Antulio Joseph Echevarria II, Carlo Jean, Gianfranco Linzi, Edward N. Luttwak, Matteo Paesano, Ferdinando Sanfelice di Monteforte.

Consulenti di aree scientifiche interdisciplinari: Donato Tamblé (Archival Sciences), Piero Cimbolli Spagnesi (Architecture and Engineering), Immacolata Eramo (Philology of Military Treatises), Simonetta Conti (Historical Geo-Cartography), Lucio Caracciolo (Geopolitics), Jeremy Martin Black (Global Military History), Elisabetta Fiocchi Malaspina (History of International Law of War), Gianfranco Linzi (Intelligence), Elena Franchi (Memory Studies and Anthropology of Conflicts), Virgilio Ilari (Military Bibliography), Luigi Loreto (Military Historiography), Basilio Di Martino (Military Technology and Air Studies), John Brewster Hattendorf (Naval History and Maritime Studies), Elina Gugliuzzo (Public History), Vincenzo Lavenia (War and Religion), Angela Teja (War and Sport), Stefano Pisu (War Cinema), Giuseppe Della Torre (War Economics).

Nuova Antologia Militare

Rivista interdisciplinare della Società Italiana di Storia Militare
Periodico telematico open-access annuale (www.nam-sism.org)
Registrazione del Tribunale Ordinario di Roma n. 06 del 30 Gennaio 2020



Direzione, Via Bosco degli Arvali 24, 00148 Roma
Contatti: direzione@nam-sigm.org ; virgilio.ilari@gmail.com

©Authors hold the copyright of their own articles.

For the Journal: © Società Italiana di Storia Militare
(www.societaitalianastoriamilitare@org)

Grafica: Nadir Media Srl - Via Giuseppe Veronese, 22 - 00146 Roma
info@nadirmedia.it

Gruppo Editoriale Tab Srl -Viale Manzoni 24/c - 00185 Roma
www.tabedizioni.it

ISSN: 2704-9795

ISBN Fascicolo 9: 978-88-9295-348-2

NUOVA **ANTOLOGIA** 
MILITARE
RIVISTA INTERDISCIPLINARE DELLA SOCIETÀ ITALIANA DI STORIA MILITARE

N. 3
2022

Fascicolo 9. Gennaio 2022
Storia Militare Medievale

a cura di

MARCO MERLO, ANTONIO MUSARRA, FABIO ROMANONI e PETER SPOSATO



Società Italiana di Storia Militare



Targa in legno, ricoperta di gesso dipinto con tema cortese,
Francia o Belgio, 1470 circa, Londra, British Museum, inv. 1863.0501.1

Un insolito destriero: esplorare il Medioevo a cavallo di un *wargame*¹

di RICCARDO E SERGIO MASINI

ABSTRACT: Historical simulation games, an entertainment activity of high cultural and educational value, have been recognized as an useful research tool, as well as an innovative teaching support. Medieval military history, in which warfare assumes the features of a “game” or “ludus” regulated by codified rules and behaviours, lends itself to be interpreted through the techniques typical of simulation games. This article wants to show which results can be obtained with this new method and approach, mentioning different titles of games published in the last years.

KEYWORDS: WARGAME, SIMULATION, GAME, RECONSTRUCTION, WEIGHTED RANDOMNESS

Nel ben congegnato film *Indiana Jones e l’Ultima Crociata*, l’archeologo esploratore più celebre della storia del cinema intraprende una spedizione – come sempre, piuttosto movimentata – alla ricerca della reliquia più sacra della Cristianità: il Sacro Graal. In quella che fin dall’inizio si configura come la più classica delle *quest* della letteratura cavalleresca, il nostro non solo vivrà l’abituale sequela di avventure e peripezie, ma si ritroverà invischiato in un vero e proprio “gioco” scandito da indovinelli e trabocchetti, nonché innumerevoli prove di abilità fisica, ingegno e infine propria fede personale.

Il gioco narrativo opererà dunque su più piani, uno dei quali è il progressivo ingresso di “frammenti” di Medio Evo nella modernità della fine degli anni Trenta in cui la vicenda è ambientata. Si comincia a scavare da una X convenientemente

1 *Gli autori desiderano ringraziare i game designers Volko Ruhnke e Piergennaro Federico per il prezioso ausilio nel raccogliere materiali ed esperienze dirette riguardanti i temi oggetto del presente articolo.*

riportata sul pavimento di una chiesa veneziana (costruita sopra un improbabile giacimento di petrolio!), per poi proseguire – inseguiti da una non meglio identificata fratellanza “della spada cruciforme”, di ispirazione vagamente copta – fino al più classico dei castelli delle fiabe. Qui avverrà l’incontro tra l’eroe e il padre (letteralmente ed emotivamente) perduto, studioso anch’egli, nonché avrà inizio il più classico degli scontri contro i “cavalieri oscuri” per eccellenza: i Nazisti.

Le disfide contro tali nemici, felloni e ingannatori, saranno le più varie, ma sempre ispirate agli stilemi medievali: una tenzone alla lancia (a cavalcioni di una motocicletta), una improbabile citazione da Carlo Magno con uccelli che si alzano in volo a comando e fanno precipitare il mostro volante che insegue gli eroi (un aereo da caccia tedesco), il soccorso dei compagni di avventura tenuti prigionieri nel ventre di un drago da abbattere (un carro armato, i cui cigolii risuonano a metà tra il meccanico e il bestiale). Infine, non possono mancare le classiche tre prove da superare con astuzia, capacità fisica e per l’appunto abbandono alla forza della fede, fino alla scelta finale della coppa giusta da cui bere in mezzo a mille altre che, anziché la vita, doneranno la morte.

Il premio finale sarà ottenuto, anche qui in ossequio ai più canonici dettami della dottrina cristiana, solo con un misto di saggezza e umiltà, per poi rivelarsi in un finale cataclismico tanto spettacolare quanto emozionante. E se alla fine lo stesso Indiana Jones si schermirà di fronte all’antico crociato miracolosamente ancora in vita, asserendo di non essere certo un cavaliere, noi tutti come spettatori sappiamo che in realtà tutte queste prove lo hanno reso tale, permeando il suo essere di una sorta di “sentimento medievale” che ancora oggi, con tutta la nostra tecnologia e razionalità, mantiene una forte presa sull’animo umano.

Il sentiero psicologico ed emotivo attraverso il quale l’epoca (anzi, l’*epopea*) medievale entra in comunicazione e si insedia all’interno dell’uomo moderno, vincendone ogni iniziale scetticismo, rimane per l’appunto quella forma di *ludus* esperienziale che è la caccia al tesoro, ricolma di cimenti da superare e di insegnamenti da assimilare. Tramite essi, il passato entra nel presente dimostrando di essere più che vivo, vitale.

Tuttavia, questa tipologia ludica opera ad un livello quasi inconsapevole, scavalcando il pensiero complesso dell’individuo e la sua attività speculativa, insinuandosi nelle pieghe delle immancabili contraddizioni personali. In più, il processo non può che essere a senso unico: operando “oltre” la volontà della

persona, non può effettivamente trasportarla nel passato bensì solo trasferire elementi di secoli ormai lontani nel suo essere che rimane ancorato al presente.

Se però il potere evocativo del gioco, per quanto limitato a tali condizioni, rimane forte, non meno grande è anche il suo potere di risvegliare suggestioni anche alla parte più razionale del nostro essere, interloquendo con il nostro intelletto e non aggirandolo. Basta solo cambiare tipo di gioco e, ricordando i principi magistralmente esposti da Johan Huizinga nel suo fondamentale saggio *Homo Ludens*², ricordare che l'atto ludico può essere sì evasione verso un mondo altro, ma anche verso forme più elevate di conoscenza della nostra realtà. E in questo caso, può un gioco – per quanto ben concepito e frutto di accurate ricerche preliminari – aiutarci a comprendere meglio la situazione reale (storica o meno) a cui si ispira, tentando di rappresentarla in forma ludica?

Un arcano sortilegio: la simulazione

Va detto che il tipo di gioco a cui ci stiamo riferendo è non solo più nobile rispetto a forme di mero svago, bensì forse anche il più antico, concettualmente riconducibile alle pitture rupestri che raffiguravano lo svolgimento dell'attività di caccia (non a caso ancora oggi definita in inglese *game*) nelle sue connotazioni più tipiche tramite un processo analogico denominato “simulazione”.

La simul-azione è dunque quel tipo di gioco che, ce lo dice la composizione stessa della sua parola, agisce similmente alla realtà rappresentata, astraendone le caratteristiche e ricreandola nelle sue dinamiche fondamentali tramite gesti e riflessioni analoghi ad essa.³ Il prodotto finale è un modello della realtà che, tramite astrazioni e semplificazioni definite dalle regole del gioco, permette al soggetto di ritrovarsi in una ricostruzione interattiva più o meno precisa dei fatti, potendo influire sulle loro dinamiche al fine di raggiungere un obiettivo finale⁴.

2 HUIZINGA, Johann, *Homo Ludens. Proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur*, Haarlem, 1938, prima trad. it. *Homo ludens*, Torino, Einaudi, 1946.

3 Per un'esposizione specifica del gioco di simulazione e delle sue varie connotazioni si veda Riccardo MASINI, Sergio MASINI, *Le guerre di carta 2.0. Giocare con la storia nel Terzo Millennio*, Milano, Unicopli, 2018.

4 Da un punto di vista psicologico, si veda anche l'analisi del fenomeno ludico presente in CAILLOIS, Roger, *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*, Paris, Gallimard, 1958, n. ed. 1967; trad. GUARINO, Laura, *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, introduzione e note di Giampaolo Dossena, Bompiani, Milano, 1981. In particolare, delle quat-

Tramite questo processo intellettuale l'individuo "rientra" nella situazione simulata, studiandola tramite il filtro della finzione come in un laboratorio, senza doverne necessariamente subire le conseguenze materiali negative: i nostri antenati, osservando con attenzione le pitture tracciate sulle pareti potevano apprendere agevolmente le tecniche di caccia, senza perdere preziose energie in battute infruttuose o – meglio ancora – evitando di correre rischi inutili⁵.

Se il gioco di simulazione ha assunto fin dall'antichità connotati mistico-simbolici⁶, la modernità ha ben presto applicato ad esso strumenti ben più precisi come la matematica delle probabilità, la topografia scientifica, la statistica e recentemente perfino la psicologia comportamentale. Questi giochi, ampiamente utilizzati in ambito professionale anche come forma di intrattenimento intelligente per il grande pubblico, si sono evoluti fortemente negli ultimi decenni, soprattutto nelle versioni che tendono a ricreare eventi del passato basandosi su intense attività di ricerca.

Il processo così si inverte: non più solo emozione ma ragionamento, non più passato che si insinua nel presente ma osservazione dal presente (con tutti i suoi potenti strumenti di indagine) verso il passato, all'interno di un flusso di conoscenza certo molto coinvolgente ma anche profondamente razionale.⁷ Siamo certi che il nostro archeologo esploratore ne sarebbe fortemente interessato... ma come è buona regola prima di farsi prendere dall'entusiasmo per un nuovo viaggio, è bene decidere prima di tutto la destinazione finale del nostro cammino, per poi comprendere la natura del mezzo con cui ci sposteremo su strade inesplorate.

tro categorie fondamentali individuate dallo studioso francese, nel gioco di simulazione prevarrebbero quella della *mimicry* (imitazione) e dell'*agon* (competizione). L'*alea* (casualità) rimane fortemente condizionata dalla ponderazione necessaria per mantenere la plausibilità della ricostruzione, mentre l'*ilinx* (vertigine) opera in maniera solo marginale sul piano del ragionamento puramente intellettuale. Tra i due poli fondamentali del *ludus* (gioco non regolato) e *paidia* (gioco formalizzato), la simulazione pende ovviamente molto più verso il secondo.

- 5 Tale caratteristica della simulazione è ciò che la rende così utile in ambito professionale e soprattutto, come è facile comprendere, in un contesto militare. Così CAFFREY, Matthew B. Jr., *On wargaming*, U.S Naval College, Newport 2019.
- 6 Sull'argomento, SCIARRA, Emiliano, *Il simbolismo dei giochi*, Milano, Unicopli, 2017.
- 7 La visione della pratica ludica come flusso conoscitivo ed esperienziale, soprattutto quando assume connotati simulativi della realtà e non puramente astratti, può essere ricondotta alle conclusioni contenute in CSIKSZENTMIHALYI, Mihály, *Flow: The psychology of optimal experience*, Harper Perennial Modern Classic, 2011.

Poniamo dunque che la nostra intenzione sia di approfondire tematiche inerenti alla storia militare del periodo medievale: per farlo, dovremo rivolgerci a quei giochi di simulazione di eventi prettamente bellici che, fin dalle origini, costituiscono una delle categorie preminenti di tale famiglia ludica, comunemente noti come *wargame*.

Se è vero che il concetto di gioco di simulazione risale a tempi molto distanti nel tempo, va riconosciuto come sia stato proprio il *wargame* a dargli molte delle sue connotazioni che oggi ci permettono di riconoscerlo come tale⁸.

Fu infatti nella Prussia di fine XVIII - inizio XIX secolo che il *Kriegsspiel*, letteralmente “gioco della guerra”, si diffuse prima come passatempo per la nobiltà di corte e poi come strumento di formazione professionale per la nascente aristocrazia militare⁹. La sua specificità fu quella di distaccarsi dalle tante forme di “scacchi militari”, certo ricolme di allusioni all’arte della guerra ma anche di indebite astrazioni, assumendo al proprio interno metodologie prettamente scientifiche nell’indicazione delle forze in campo, nella definizione dei termini degli scontri, nella ricostruzione del flusso di informazioni e comandi, nell’attribuzione delle conseguenze delle scelte intraprese dai giocatori. Il gioco, così, pur mantenendo la libertà dei suoi esiti finali (carattere irrinunciabile secondo Huizinga, per distinguerlo dalla mera ricostruzione, nonché elemento essenziale della sua utilità ai fini addestrativi), usciva dal simbolismo per farsi se non propriamente “realistico”, quanto meno “plausibile”.

Nei decenni successivi il gioco oltrepasserà la Manica, assumendo con la semplice traslitterazione in *wargame* il nome con cui è maggiormente noto oggi. Il viaggio non sarà però privo di conseguenze.

Da un lato, infatti, la fiorente industria di giocattoli britannica sostituirà i blocchetti di legno e le mappe con diorami e soldatini in miniatura (determinando così una “frattura” ancora oggi non sanata tra *wargame* “tridimensionale” e *wargame*

8 Quella che segue è solo un’esposizione sommaria della storia del gioco di simulazione moderno. Per una trattazione più dettagliata si veda MASINI, Riccardo, MASINI, Sergio, *Le guerre di carta 2.0*, cit.

9 Ma non solo per i militari: nel 1803 Johann Christian Ludwig Hellwig mise in commercio *Das Kriegsspiel* alla non modica somma di dieci *Pistolen* e il gioco fu acquistato – e praticato – dagli studenti universitari tedeschi. Si veda PETERSON, Jon, *Playing at the World: A History of Simulating Wars, People and Fantastic Adventures, from Chess to Role-Playing Games*, San Diego, Unreason Press, 2012.

“da tavolo”). Dall’altro, la polemica antigermanica prevalente in Gran Bretagna e soprattutto l’impostazione profondamente antimilitarista di uno dei più grandi estimatori del gioco, lo scrittore di fantascienza Herbert G. Wells, lo sottrarranno alle caserme prussiane per consegnarlo ai salotti della buona borghesia britannica e trasformarlo da strumento professionale specialistico in forma di svago per il grande pubblico.¹⁰

Superata la temperie del secondo conflitto mondiale, le cui battaglie principali vengono pianificate, modificate ed eseguite (nonché, talvolta, perse...) sui tavoli dei *wargame* degli alti comandi di tutti i più importanti contendenti, il gioco di simulazione militare trova una nuova patria nella grande potenza emergente: gli Stati Uniti.

Qui è ben nota l’attenzione verso questi “giochi seri” sia delle strutture militari vere e proprie (in particolare la Marina e il Corpo dei Marines, pionieri nell’uso delle simulazioni sia a fini di addestramento che di pianificazione delle operazioni contro i Giapponesi nel Pacifico), come anche e soprattutto dei cosiddetti *think tanks*: centri studi utilizzati a vario modo dalla *leadership* politica per valutare le potenzialità di questo nuovo mezzo, unendolo alle metodologie matematico-statistiche più avanzate.¹¹ A tale azione per così dire “ufficiale”, però, si affiancò da subito un piano di sviluppo parallelo del gioco di simulazione, visto semplicemente come prodotto editoriale destinato al grande pubblico.

Grazie ai primi esperimenti di Charles S. Roberts, infatti, il *wargame* americano trovò una via di mezzo tra la professionalizzazione estrema del *Kriegsspiel* prussiano e le suggestioni tipiche del gioco tridimensionale “all’inglese”. I *wargame* della ditta di Roberts, la Avalon Hill, suscitarono sì l’interesse delle

10 Come è noto, non solo agli appassionati, Wells scriverà anche il primo regolamento di *wargame* “civile” nella sua opera *Little Wars*. WELLS, Herbert George, *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*, Frank Palmer, London, 1913, prima trad. it. *Piccole guerre*, Palermo, Sellerio, 1990.

11 Per quanto poco nota al grande pubblico, in questo senso fu determinante l’opera del celebre matematico e in seguito Premio Nobel John Nash. Un esempio della profondità dei suoi studi è rinvenibile in NASH, John, THRALL, R.M., *Some war games*, Project RAND, 1952 (il documento è liberamente scaricabile dal sito RAND). A Nash si deve la comoda soluzione di riportare i valori di combattimento e movimento direttamente sulle singole pedine, onde evitare continue consultazioni di apposite tabelle.

organizzazioni governative,¹² ma si diffusero ben presto nelle case di tutti gli Americani, diventando uno dei regali più ambiti dai ragazzi in occasione di un buon voto a scuola o delle festività natalizie. Nel giro di pochi anni altri autori come Jim Dunnigan, Al Nofi, Redmond A. Simonsen, John Hill, John Young, Mark Herman, Richard Berg e molti altri proseguirono l'opera di Roberts, diversificando le tematiche trattate, perfezionando i modelli statistici ed incrementando il rapporto tra *wargames* e ricerca storica degli eventi in essi rappresentati.¹³

La sensibilità americana era comunque del tutto diversa rispetto a quella europea: vuoi per esigenze di mercato, vuoi per la vicinanza cronologica al secondo conflitto mondiale che aveva coinvolto l'intera società statunitense, vuoi per l'influenza del genere cinematografico dei film di guerra, il *wargame* a stelle e strisce fu subito prevalentemente storico. I giocatori si trovarono così di fronte a mappe in cui era possibile muovere e far scontrare segnalini corrispondenti ad unità ben identificate, con valori di velocità, combattimento e morale determinati dalle reali controparti. Regolamenti via via più elaborati prevedevano disposizioni precise per simulare l'efficienza maggiore o minore di questo o quel comandante, le condizioni di vittoria più realistiche di un dato scenario, il flusso dei rinforzi, la posizione delle proprie forze, l'operato di truppe e tattiche speciali, e così via. A ciò si aggiungevano apposite tabelle statistiche (cosiddette CRT, *Combat Results Table*), in cui gli esiti degli scontri venivano sì decisi da un dado, ma non in maniera arbitraria bensì su di una lunga serie di colonne scelte sulla base delle proporzioni attaccante/difensore e con risultati modificati da vari fattori quali la natura del terreno, l'approvvigionamento, le condizioni meteorologiche, l'esperienza delle truppe e quant'altro.

Poiché la distribuzione degli esiti variava da gioco a gioco, la formazione di

12 Charles S. Roberts venne addirittura "convocato" dagli agenti degli FBI e portato alla sede della RAND: i responsabili della struttura non riuscivano a capire come avesse potuto concepire da solo una tabella statistica di risoluzione degli esiti di combattimento così semplice, eppure in sostanza del tutto corrispondente a quelle realizzate da loro stessi mediante l'utilizzo di elaborati calcoli probabilistici. Roberts dichiarò di aver creato la tabella con semplici calcoli effettuati nel tempo libero, ispirati dalle sue conoscenze storiche personali.

13 Molti di questi *game designer* scriveranno nel corso degli anni numerosi saggi contenenti interessanti spunti di riflessione sul rapporto tra storia e simulazione. Ricordiamo qui, per mera brevità, *The complete wargames handbook* di Jim DUNNIGAN, *The art of wargaming* di Peter PERLA, *Wargaming for leaders* di Mark HERMAN. Molti altri saggi sono contenuti nella raccolta Pat HARRIGAN, Matthew G. KIRSCHENBAUM (cur.), *Zones of control: Perspectives on wargaming*, Cambridge, The MIT Press, 2016.

tali tabelle rappresentava una forma di “casualità ponderata”, determinata cioè dalla stima fatta dall’autore del gioco in sede di ricerca relativamente all’andamento storico degli scontri simulati, con notevoli differenze tra conflitti più di attrito con forti perdite per entrambi i combattenti ed operazioni più dinamiche, con costanti avanzate e ritirate.

Naturalmente le tematiche trattate risultavano prevalentemente legate alla storia americana con una netta prevalenza di scontri risalenti alla Seconda guerra mondiale o alla Guerra di secessione, con la sola possibile eccezione dell’epopea napoleonica capace di grandi suggestioni anche oltreoceano. Ben presto, però, apparvero anche titoli dedicati ad altri conflitti ed epoche inizialmente meno considerati: antichità, Prima guerra mondiale, conflitti europei del XVII e XVIII secolo... e Medio Evo.

Tornato nel vecchio continente a partire dagli anni Sessanta, il *wargame* storico trovò facile presa sposandosi anche con i settori più avanzati del mondo accademico, e non solo nell’Inghilterra in cui la versione tridimensionale del gioco aveva avuto una propria evoluzione autonoma. I risultati più interessanti li si ebbe certamente in Francia, dove grazie alla rivista *Jeux et Stratégie* si creò un’intera generazione di *wargamers* d’oltralpe che – in un non casuale parallelo con la denuncia nei confronti della cosiddetta *histoire-bataille* – allargarono lo spettro della simulazione al di là dell’ambito puramente militare passando dal *wargame* al *jeu d’histoire*.

Seconda nazione in ordine d’importanza in questo senso fu inaspettatamente proprio l’Italia, nella quale la simulazione storica si diffuse grazie all’operato da un lato di figure militari di spicco come l’ammiraglio Giovanni Saladino, dall’altro di autori come Umberto Tosi e soprattutto di storici come Giuseppe Galasso.¹⁴ Anche nel nostro Paese, come in Francia, decisiva fu la nascita di importanti case editrici di settore come la *International Team* e la diffusione della rivista specializzata *Pergiooco* che, dal 1980 al 1984, seppe coniugare il gioco in ogni sua

14 L’articolo pubblicato nel 1979 dal periodico *L’Espresso*, scritto da Galasso a seguito di sue partite con il gioco *Waterloo* (Avalon Hill), condivideva con il grande pubblico approfondite riflessioni derivanti dalla sua esperienza pratica con il gioco, visto ovviamente con l’occhio dello storico. Il testo dell’articolo è ancor oggi uno dei più avanzati esempi di analisi storica controfattuale tramite l’impiego del gioco di simulazione mai realizzati da uno storico di tale rilievo. L’apporto di Galasso fu inoltre fondamentale per la redazione di uno dei primissimi testi scritti nel nostro Paese riguardo al nuovo fenomeno ludico: MASINI, Sergio, *Le guerre di carta. Premessa ai giochi di simulazione*, Napoli, Guida Editori, 1979.

forma, la ricerca storica e l'approfondimento di tematiche culturali in un unico flusso di concetti ed analisi, ricco di suggestioni e spunti di interesse.

Attualmente, dopo un periodo di profonda crisi iniziato a metà degli anni Ottanta e conclusosi solo nei primissimi anni del Duemila, il settore sta conoscendo in tutto il mondo una sorta di "risveglio", con un incremento (piccolo, ma proporzionalmente notevole) dei giocatori e soprattutto con un'ancora più evidente diversificazione delle produzioni. Si percepisce in particolare l'operato di autori di giochi che sono anche membri di agenzie di *intelligence*, centri studi strategici e apparati militari: tutte esperienze che hanno portato ad una vera e propria fioritura delle cosiddette "simulazioni politico-militari", in cui il dato meramente cinetico della forza armata si sposa con dinamiche geopolitiche, fattori religiosi e culturali, forze economiche di alto livello e molti altri elementi di varia natura che sfuggono ad approcci statistici meramente numerici.¹⁵

I quattro cavalieri della simulazione medievale, dal tattico allo strategico

Di conseguenza, oggi abbiamo *wargames* d'ispirazione tradizionale o "moderna" dedicati, per l'appunto, all'amplissimo e multiforme periodo medievale e la produzione di *wargames* è talmente ampia da rendere praticamente impossibile in questa sede redigere un'elencazione che abbia la minima pretesa di completezza. Proprio per questi motivi, legati alla semplice comodità di trattazione, adotteremo un criterio più analitico, focalizzando l'indagine su alcuni titoli di particolare rilevanza, presentati in sequenza sulla base di uno dei criteri più utilizzati nel campo della simulazione storica: la scala degli eventi rappresentati.

Cominciando, per così dire, dal basso, incontriamo la prima dimensione simulativa: lo *skirmish*, letteralmente "gioco di schermaglia". Qui ogni pedina rappresenta generalmente un singolo individuo, con proprie caratteristiche ben definite, chiamato assieme ad altri compagni ad assolvere missioni di portata ridotta ma ben definite. È dunque un gioco di razzie, imboscate, assedi di singole torri o minime porzioni di grandi battaglie quello di cui stiamo parlando, con forti aspetti narrativi che talvolta sconfinano nel gioco di ruolo.¹⁶

15 Per una trattazione estesa di tali forme cosiddette "non lineari" di simulazione, si veda MASINI, Riccardo, *Il gioco di Arianna*, Milano, Acies Edizioni, 2020.

16 Tale affermazione ovviamente non è casuale, visto che il gioco di ruolo è, con tutte le sue tabelle e i suoi sterminati elenchi di modificatori, un diretto discendente del *wargame* più

In generale in questo campo, solitamente dominato dai *wargames* tridimensionali con miniature e scenari resi particolarmente evocativi dall'abile mano di giocatori-modellisti, non troviamo molti giochi di simulazione da tavolo, ma il Medio Evo vanta un'eccezione molto prestigiosa con il classico ed apprezzatissimo sistema *Cry Havoc* (Standard Games and Publications). Nato nel 1981 nel Regno Unito, il titolo ben presto raduna attorno a sé un gruppo di agguerriti appassionati che lo manterrà per così dire in vita anche quando finirà fuori produzione, creando scenari e continuando ad organizzare occasioni pubbliche di gioco. È proprio grazie a tali sforzi che il gioco, rieditato in Francia da un manipolo di giocatori e disegnatori riuniti sotto la sigla Historic-One, oggi vive una sorta di seconda giovinezza con titoli dedicati alla conquista normanna della Sicilia (*Guiscard*) e dell'Inghilterra (*Diex Aie*), nonché all'epopea delle Crociate nelle sue varie evoluzioni successive (*Ager Sanguinis* e *Montgisard*).

La particolarità di questo *wargame*, nonché il segreto della sua popolarità, sta nelle pedine che non si limitano a riportare una semplice sagoma generica del milite appiedato, dell'arciere in agguato o del cavaliere lanciato al galoppo, bensì caratterizzano uno per uno i vari combattenti sia nel nome che nella livrea con un ovvio impatto scenografico. Ogni pedina ha dunque un carattere e una raffigurazione propria, che addirittura muta a seconda che il personaggio sia in buona salute, ferito, stordito o ucciso (con tanto di teste bendate alla bell'e meglio o, nel peggiore dei casi, corpi a terra trafitti dalle frecce).

L'impressione, aiutata anche dalle mappe componibili che rappresentano spazi aperti, villaggi, tratti di costa e perfino rocche e castelli da espugnare, è quella di trovarsi di fronte a una sorta di fumetto interattivo in continuo movimento, con gesta eroiche e momenti indimenticabili che si susseguono ad ogni singola partita. Un fumetto però molto ben ricercato, in quanto l'interazione tra i pezzi lungi dall'essere arbitraria è regolata da dinamiche storicamente plausibili. I cavalieri che riescano a trovare lo spazio necessario per far partire una carica (anche di gruppo, se Normanni) otterranno forti vantaggi ai loro tiri di dado per determinarne l'impatto magari su fanti appiedati, rischiando però di spingersi troppo avanti

tradizionale. Tale era *Chainmail* (Guidon Games, TSR), *wargame skirmish* medievale che un giorno fu dotato dai suoi creatori Gary Gygax e Jeff Perren di un apposito supplemento *fantasy* di ispirazione vagamente tolkieniana, da cui sarebbe derivato il primo gioco di ruolo vero e proprio: *Dungeons & Dragons*.



Fig. 1 *In Cry Havoc* (qui raffigurato in un modulo della sua nuova edizione *Historic-One*, Montgisard) l'arte della guerra medievale viene ricreata su scala individuale, evidenziando la varietà delle truppe e l'interdipendenza tra le diverse armi.

(© R. Masini)

e di ritrovarsi pericolosamente accerchiati. Arcieri, balestrieri e giavellottieri dovranno fare attenzione a non lanciare i propri proiettili troppo vicini ad unità amiche per evitare di colpirle, potendo comunque contare solo su quantitativi limitati di munizioni. Truppe speciali appartenenti ai diversi periodi, come i lanciatori di fuoco greco o i soldati bizantini abituati a combattere in elaborate formazioni, saranno incoraggiate a fare buon uso delle loro peculiarità tattiche basate sulle evidenze storiche. In più, sono presenti numerosi scenari di assedio o comunque di assalto a posizioni fortificate, con tanto di macchine belliche, ostacoli di ogni genere e ricostruzioni di rocche realmente esistite. Infine, le regole dei singoli scenari (molto spesso ispirati da eventi storici ben precisi e documentati con do-

vizia di citazioni bibliografiche) con le loro condizioni di vittoria e la gestione del morale delle truppe si occuperanno di mantenere gli eventi della partita all'interno di solchi accettabili dal punto di vista simulativo.

Il sistema *Cry Havoc*, insomma, pur nella sua semplicità e apparente immediatezza fornisce una visione forse un po' "avventurosa" ma ancora plausibile di ciò che avveniva durante uno scontro medievale di piccole dimensioni.¹⁷ È però nel modulo di campagna, ossia nelle regole che permettono di creare una successione dinamica di scontri non legati alle caratteristiche di un unico scenario indipendente, che il gioco fornisce gli elementi più interessanti dal punto di vista dell'analisi storica.

Il modulo mette a disposizione dei giocatori una mappa dei territori coinvolti dalle vicende e gli permette di costruirsi un proprio drappello personale di combattenti fidati. Starà dunque a loro gestire svariate unità, assediare castelli e piazzeforti avversarie dopo aver costruito le necessarie macchine ed aver raccolto gli indispensabili rifornimenti, condurre trattative diplomatiche con altri giocatori o con popolazioni locali gestite dal sistema in maniera automatica, creare una propria rete commerciale e di approvvigionamento cercando allo stesso tempo di minare quelle degli avversari. Una volta che le unità si incontrano sulla mappa strategica, si passa alla risoluzione dello specifico scontro generando una mappa casuale e schierando i rispettivi drappelli così come sono stati formati.

In tale modalità, il gioco mette i partecipanti nelle condizioni di partenza di svariati scenari strategici legati a questa o a quella fase specifica del periodo simulato, permettendo di apprezzare non solo le peculiarità tattiche del singolo scontro, ma anche le complesse problematiche strategiche, politiche ed economiche derivanti dal tentativo di porre sotto il proprio controllo un'area di ampie dimensioni. L'immagine della conduzione della guerra in epoca medievale che viene evidenziata dal sistema è quella di conflitti difficili da portare avanti, in cui

17 In alcuni casi i creatori dei vari moduli si sono divertiti a inserire personaggi appartenenti a romanzi o altre opere di fantasia ambientate nei periodi rappresentati, al fianco di individui storicamente ben identificati come Roberto il Guiscardo o Re Baldovino IV di Gerusalemme. Nel gioco *Ager Sanguinis*, ad esempio, troviamo le due pedine di Thibaud e Blanchot, protagonisti di una popolare serie televisiva francese degli anni Sessanta, che per l'appunto si svolgeva nell'epoca delle Crociate. Gli scenari che li vedono scendere in campo sono in parte ispirati agli episodi della serie e in parte delineati sulla base di vicende avvenute realmente, in una suggestiva combinazione di storia reale e fantasia.

la gestione delle risorse è importante quanto e forse anche più delle manovre sul campo, con intere campagne che possono dipendere dalla conquista di una torre piazzata su di una montagna o di un'oasi sperduta nel deserto, con il destino di importanti comandanti che può interrompersi improvvisamente a causa di una semplice frecciata o di un colpo di spada ricevuto anche nella più banale delle scaramucce.

Nel far ciò, *Cry Havoc* e i suoi discendenti si allontanano dalla simulazione puntuale del singolo scontro e dalla trattazione meramente ologica dell'arte militare medievale, accostandosi a *wargames* che rappresentano intere battaglie campali o addirittura operazioni complesse su più vasta scala.

Un ottimo esempio di gioco del primo tipo è rappresentato dal sistema *Men of Iron* (GMT Games), opera del geniale (e talvolta controverso) autore Richard Berg, recentemente scomparso.

Nel caso di *Men of Iron*, a differenza di quanto fatto in altri suoi lavori, Berg decise di tenere quanto più possibile contenuto il numero delle "eccezioni", spesso legandole ad uno scenario specifico, giustificandole dal punto di vista storico e anche permettendo al giocatore di scegliere se usarle o meno. Né poteva essere diversamente in quanto l'approccio appare da subito quasi più storiografico che ludico (ad esempio, il primo volume della serie è denominato *The Rebirth of Infantry*, e permette un'analisi tematica degli scontri in cui la fanteria schierata in posizione difensiva aveva sconfitto le potenti cariche di cavalleria)¹⁸. In più, il punto di partenza era il regolamento *Simple Great Battles of History*, per l'appunto una semplificazione ben congegnata della dettagliatissima simulazione di scontri dell'antichità *Great Battles of History*, da lui realizzata sempre per GMT Games assieme al collega e amico Mark Herman.

La peculiarità del sistema *Men of Iron* risiede in effetti su di una lunga serie di astrazioni che, pur facendo storcere il naso ad alcuni giocatori più rigorosi, nell'insieme forniscono una visione dinamica ma ancora credibile di una battaglia medievale consentendo tra l'altro di apprezzare l'evoluzione dell'arte mili-

18 Come si può ben capire, Berg era un estimatore dell'opera di Hans Delbrück e del suo approccio non convenzionale, citandolo espressamente in diverse occasioni tra i suoi storici ispiratori. DELBRÜCK, Hans, *Geschichte der Kriegskunst im Rahmen der politischen Geschichte*, Berlin, Verlag von Georg Stilke, 1907 prima trad. inglese *History of the Art of War*, University of Nebraska Press, 1920; Reprint edition, 1990, Translated by Walter, J. Renfroe.

tare negli svariati secoli coperti dai diversi scenari. Per quanto oggi raccolti in un'unica edizione complessiva (denominata *Tri-Pack*) i giochi della serie sono tre: *Men of Iron* (con battaglie prevalentemente appartenenti alle rivolte scozzesi di William Wallace e di Robert the Bruce, nonché alla Guerra dei cent'anni), *Infidel* (ancora una volta, scontri dell'epoca delle Crociate), *Blood & Roses* (un focus sulle battaglie della Guerra delle due rose, con tutte le macchinazioni politiche annesse e connesse che spesso determinavano improvvisi capovolgimenti delle fortune sul campo). Andando da Dorylaeum e Arsuf fino a St. Albans e Bosworth, passando per Bannockburn e Poitiers, il sistema copre più di tre secoli di arte della guerra con un livello di dettaglio decisamente interessante e senza complessità eccessive¹⁹.

Le armate sono infatti suddivise in formazioni, ciascuna delle quali affidata ad un comandante di qualità variabile: mossa una delle porzioni di truppe, il giocatore dovrà tirare nuovamente il dado per vedere se potrà attivarne un'altra (con un modificatore di difficoltà sempre crescente) o se sarà costretto a passare la mano all'avversario. Si rappresenta così il passaggio dell'iniziativa nell'ambito della battaglia, evitando le eccessive linearizzazioni nell'esecuzione dei comandi tipiche dei giochi precedenti (il sistema *IGOUGO*²⁰: muovo e attacco prima con tutte le mie pedine, poi tu fai lo stesso con le tue) ed introducendo elementi di forte dinamismo (l'avversario può anche tentare di "forzare" un cambio di iniziativa, ma se fallisce subirà pesanti svantaggi).²¹

19 Ci sembra giusto ricordare qui il precedente "storico" della serie SPI "*Pre-Seventeenth Century Tactical Game System*" (*PRESTAGS*), disegnato e sviluppato da John Young dagli originali cinque giochi della SPI *Armageddon*, *Phalanx*, *Centurion* (wargame tattico pubblicato sul n.25 della rivista *Strategy & Tactics*), *Dark Ages* e *Renaissance of Infantry* (wargame tattico pubblicato sul n.22 della rivista *S&T*). L'intera serie originale fu leggermente semplificata, con regole comuni e regole specifiche per ogni singolo gioco, poi distribuita come un pacchetto di cinque giochi *PRESTAGS* dalla SPI nel 1975. Più tardi i cinque *PRESTAGS* sono stati combinati in un unico *PRESTAGS Master Pack* sempre pubblicato dalla SPI.

20 Acronimo di "I go you go".

21 Un'alternativa ancor più accessibile in termini di complessità delle regole è il recente *Dark Ages: Britannia & France* (WBS), con scenari che includono anche il periodo della dominazione sassone in Gran Bretagna. Per rappresentare l'imprevedibilità degli scontri medievali, il sistema si affida ad apposite carte comando che modificano i valori delle unità e simulano tattiche non convenzionali come finte ritirate o improvvisi contrattacchi.

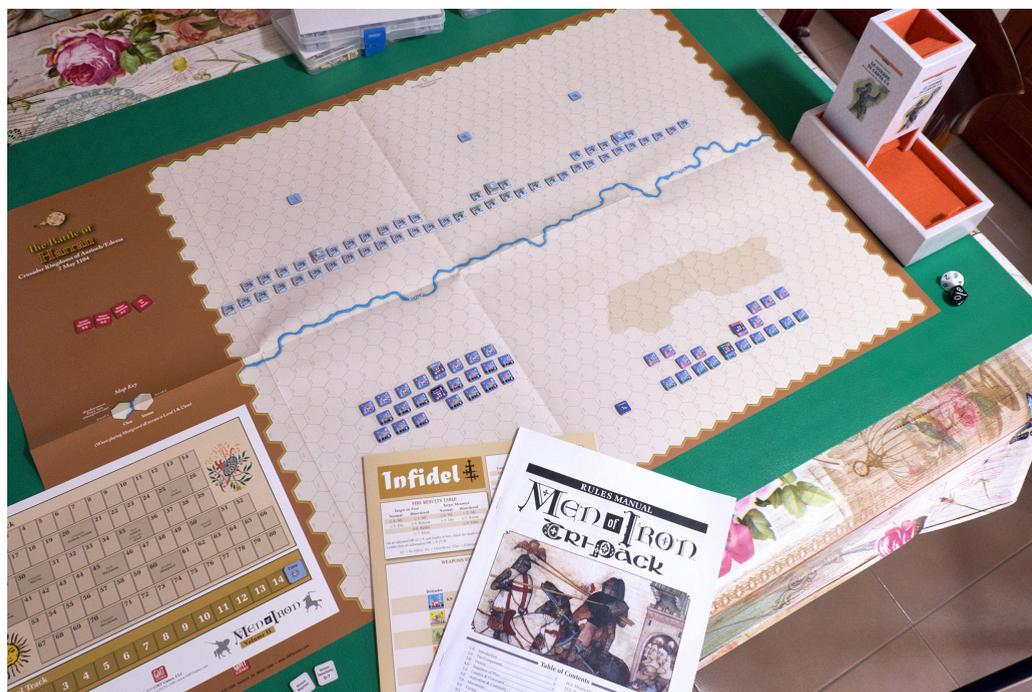


Fig. 2 Con i suoi tre titoli (Men of Iron, Infidel e Blood & Roses) la serie Men of Iron permette di simulare mediante un unico sistema battaglie che vanno dalle Crociate alla Guerra delle Due Rose. (© R. Masini)

Il singolo scontro viene risolto come sempre utilizzando le più classiche tabelle statistiche, ma apportando al tiro dei dadi modificatori derivanti dall'efficienza della singola truppa (attaccare cavalieri appiedati non è cosa semplice, milizie meno addestrate tenderanno invece ad andare in rotta con maggiore frequenza), dalle manovre tattiche come le cariche o gli attacchi sui fianchi, ma soprattutto sulla base di un'apposita "matrice" che impone modificatori positivi o negativi sulla base della combinazione tra l'equipaggiamento dell'attaccante e quello del difensore. Una schiera di cavalieri travolgerà agevolmente linee di arcieri non protetti, ma scontrarsi contro una linea di picchieri ben assestati è tutt'altra faccenda.

Gli esiti degli scontri saranno i più vari e andranno dalla disorganizzazione alla ritirata verso il proprio stendardo (e guai a farselo catturare dal nemico!), con le cariche di cavalleria ovviamente devastanti contro nemici colti in campo aperto ma che potrebbero attirare i propri nobili in una lunga e pericolosa serie di scontri obbligatori con seconde linee più fresche. Come è facile comprendere, in

Men of Iron mantenere il controllo delle proprie armate è giustamente tutt'altro che semplice, con il campo di battaglia che ben presto si riduce ad una caotica successione di unità sempre più frammentate e difficili da coordinare.

Le condizioni di vittoria rappresentano infine un aspetto particolarmente interessante, ma anche per alcuni piuttosto problematico. Rifuggendo dalla semplice raccolta dei punti sulla base delle unità nemiche eliminate per raggiungere una soglia di rotta tipica di molti *wargames*, *Men of Iron* prevede che, al raggiungimento di una soglia di perdite preliminare, il giocatore inizi a tirare un dado: se la somma tra le perdite subite e il tiro supera una seconda soglia più elevata, allora l'avversario avrà ottenuto la vittoria. In sostanza, la soglia di rotta diventa mobile, simulando l'imprevedibilità della tenuta di eserciti privi di una catena di comando ben formalizzata, ma anche introducendo un elemento di pura casualità secondo alcuni eccessivo.

Naturalmente, *Men of Iron* è un regolamento che si muove in un contesto ricco di numerosi approcci alternativi.

Ad esempio, una versione semplificata dello stesso sistema la troviamo in *The Battle of Tours, 732 A.D.* (TPS) progettato dallo stesso Berg e facente parte di un'interessante serie di giochi corrispondenti ciascuno a una delle "venti battaglie che cambiarono il mondo" descritte da Mitchell e Creasy²². Ancora, altri sistemi utilizzano alcuni elementi concettualmente simili come la mancanza di una sequenza fissa del turno, ma se ne discostano per altri: tra di essi spiccano per accuratezza storica la serie francese *Au Fil de l'Épée* (originariamente comparsa sulle pagine della rivista di settore *Vae Victis*) e l'italiano *Guelphs and Ghibellines* (Europa Simulazioni). Quest'ultimo sistema è dedicato alle battaglie di Campaldino, Benevento e Montaperti, proseguendo poi con altri due titoli, *Sa Battalla* (Sanluri 1409) e *Braccio da Montone* (Sant'Egidio 1416 e L'Aquila 1424) sempre realizzati da Piergennaro Federico, con la parte grafica curata dallo storico e a sua volta autore di *wargame* Enrico Acerbi.

Al di là di tutto, però, *Men of Iron* rimane un sistema di sicuro interesse sia per il giocatore che per lo studioso di arte della guerra, soprattutto nella sua edizio-

22 Sir Edward Shepherd CREASY, *The Fifteen Decisive Battles of the World*, London, 1851. Ultimo aggiornamento: MITCHELL, Joseph B., CREASY, Edward Shepherd, *Twenty decisive battles of the world*, New York, Macmillan, 1964, ultima ed. Konecky & Konecky, Old Saybrook, CT, 2004.

ne completa del *Tri-Pack*, contenente i tre moduli principali. L'evoluzione degli equipaggiamenti e dei modelli di comando va di pari passo con il mutamento delle situazioni, le peculiarità dei singoli conflitti sono rese in maniera ben definita e senza antistorici bilanciamenti introdotti ad arte, la rappresentazione delle battaglie enfatizza le problematiche di coordinamento di truppe così eterogenee nonché l'irruzione di eventi improvvisi quali defezioni, espedienti tattici e repentini crolli del morale.

Salendo però nella scala della simulazione incontriamo un secondo sistema che, risultando forse meno "emozionante", raggiunge notevoli profondità in quanto a trattazione storica. Il livello è quello operativo, in cui cioè si passa dalle singole battaglie alle manovre coordinate su territori più ampi, e il titolo del sistema dice chiaramente quali siano gli aspetti sui quali esso è focalizzato: *Levy & Campaign* (GMT Games).

Già la scelta della scala, praticamente mai trattata o quasi dal *wargame* tradisce la particolarità della serie, creata dall'innovativo *game designer* Volko Ruhnke. Personaggio interessante almeno quanto i suoi giochi, Ruhnke – storico e *wargamer* per diletto, ex analista CIA di professione – Ruhnke si è sempre distinto per l'originalità del suo approccio con simulazioni politico-militare di grande successo quali *Labyrinth: The War on Terror (2001-?)* e la serie *COIN*²³ (entrambi per GMT Games) dedicata alla rappresentazione di conflitti asimmetrici nella modernità e non solo. Qui però ritorna alle sue origini di *wargamer* più puramente militare, creando una simulazione bellica incentrata per l'appunto tanto sull'aspetto negoziale quanto su quello logistico.

Due sono infatti i canali fondamentali attraverso i quali si snoda la simulazione operativa offerta da questo sistema. Nel primo titolo della serie, *Nevsky* (ovviamente ambientato durante l'ultima fase delle cosiddette Crociate del Nord, culminata nella battaglia del lago Peipus del 1242), tanto il giocatore russo quanto il suo avversario teutonico si troveranno a spostare le pedine rappresentanti le rispettive armate su di una bella mappa disegnata in uno stile molto rievocativo dell'epoca... ma lo faranno per una porzione di partita limitata e non del tutto prevedibile. La rete di fedeltà personali e di impegni condizionati tipica dell'arte della guerra dell'epoca è infatti ricostruita mediante il sistema delle "leve" a

23 Acronimo di COunterINSurgencies.

tempo, ossia l'impegno che i vari vassalli hanno di partecipare ad una spedizione per un determinato periodo, prima di rientrare nei propri castelli. Naturalmente l'andamento della campagna, l'utilizzo di strumenti di pressione politica mediante l'impiego di apposite carte evento, altri fattori esterni o il puro e semplice pagamento di forti somme di denaro possono allungare tali periodi di leva, i quali però possono però anche ridursi drasticamente a seguito di rovesci sul campo di battaglia.²⁴

Arrivando quindi alla manovra in quanto tale, la parte della "campagna", le cose se possibile si complicano. La difficoltà di mantenere una rete di comunicazioni adeguata costringe i giocatori ad un'intensa attività di pianificazione preliminare delle unità che saranno attivate sulla base di un ordine fissato all'inizio del turno e non più modificabile fino al turno successivo, un ottimo espediente per evitare di introdurre artefatti come limitazioni al movimento o simili.²⁵ Nei giochi della serie *Levy & Campaign* piani semplici e ben congegnati fin dal principio avranno sempre maggiori possibilità di riuscita rispetto a progetti di avanzata decisamente troppo sofisticati per questa tipologia di operazioni belliche. Tale pianificazione sarà fondamentale anche e soprattutto per il secondo aspetto fondamentale del sistema, una logistica strettamente ricostruita, con tanto di gestione di diverse tipologie di trasporto e vettovagliamento per sostenere migliaia di soldati senza i sistemi di approvvigionamento moderni.

Ogni mossa in questi giochi costa punti provviste, presi da riserve che devono essere o portate con sé mediante appositi mezzi (carri, slitte, navi o barconi fluviali...) o al limite ottenuti tramite il saccheggio delle terre in cui ci si trova, al prezzo però di diminuirne il valore e impedire il raccolto di ulteriori provviste nelle stagioni successive. La manovra medievale, dunque, viene restituita in

24 L'utilizzo di carte speciali per rappresentare la lealtà (non sempre solidissima) dei singoli nobili a una fazione o a una "causa" è pratica comune anche ad altri giochi, pur se sotto altre forme. Se ne possono ricordare in particolare due: il classico del 1974 *Kingmaker* (Ariel Productions, Avalon Hill) ambientato nella Guerra delle due rose, nonché il più recente *Sekigahara* (GMT Games) dedicato all'ultima fase del *Sengoku Jidai* giapponese. Altri titoli come *Hammer of the Scots* e *Richard III* (entrambi Columbia Games) prevedono semplicemente due pedine per lo stesso nobile, ma di colori diversi a seconda dello stato attuale della sua fedeltà!

25 Paradossalmente, Ruhnke ha più volte dichiarato di essersi ispirato per questa meccanica ad un *wargame* dedicato ad eventi ben più recenti, *Angola* (MMP): la riprova che in fondo coordinare il movimento di grandi unità su vaste aree di terreno è un problema ancor oggi, come lo era secoli fa!



Fig. 3 Nevsky e l'intera serie Levy & Campaign ricostruiscono le grandi spedizioni militari del periodo sottolineandone da un lato le problematiche logistiche e dall'altro la complessa mediazione politica necessaria per mantenere in campo i singoli comandanti. (© R. Masini)

tutte le sue particolarità, senza la mobilità tipica degli eserciti successivi e senza neanche una vera e propria scienza della logistica che possa fornire un supporto sistematico.²⁶

In tutto ciò, l'aspetto più puramente tattico viene in effetti astratto con un sistema di risoluzione delle battaglie in cui le diverse tipologie di truppe coinvolte hanno certo un peso, ma condotto mediante rapidi tiri di dado e senza troppe complicazioni tipiche di altri *wargame*: qui l'attenzione è fermamente incentrata sulla scala operativa con un forte accento sulla stagionalità delle campagne, il

²⁶ Va detto che vi sono anche alternative più vicine alle forme tradizionali di simulazioni per rappresentare sotto forma di gioco importanti campagne del periodo medievale. Un ottimo esempio è costituito dai titoli MMP *Warriors of God* e *Warriors of Japan*. Nello specifico, *Warriors of God* include un'interessante regola che simula la morte improvvisa di un nobile anche per cause naturali durante lo svolgimento plurigenerazionale della Guerra dei cent'anni, con tutte le difficoltà e gli sconvolgimenti connessi all'entrata in scena dei suoi eredi.

cui tempo viene scandito tanto dal clima meteorologico quanto dall'andirivieni di singoli comandanti e dei drappelli da loro guidati.

Tutte queste peculiarità hanno fatto della serie *Levy & Campaign* un vero e proprio "dilemma" nel mondo del *wargame*. Se da un lato in molti hanno lodato il valore della ricerca storica di Ruhnke nonché la vicinanza tra l'andamento degli eventi che si svolgono durante la partita e le problematiche poste in capo ai comandanti come anche restituite dalle cronache dell'epoca, dall'altro diversi "veterani" del *wargame* hanno espresso perplessità di fronte all'inserimento di meccaniche tipiche di altre forme di gioco più astratte nonché l'abbandono di determinate convenzioni solidificatesi nel settore ormai da svariati decenni.²⁷

Ruhnke ha però deciso di continuare per la sua strada, integrando aspetti economici, politici, di negoziato interno alle fazioni stesse, nonché soprattutto logistici, in un ambiente simulativo decisamente originale e abbastanza flessibile da poter essere adattato a molte altre campagne militari del periodo. È di recente uscita, infatti, *Almoravid* (GMT Games) ambientato nella Spagna della *Taifa* e delle imprese di El Cid, ma sono anche in lavorazione titoli dedicati tra gli altri alle singole Crociate, alle Guerre d'indipendenza scozzesi, alla Guerra dei cent'anni e – immancabilmente – agli scontri tra Guelfi e Ghibellini nell'Italia duecentesca con un titolo piuttosto evocativo: *Inferno*.

Volendo però aumentare ulteriormente la scala della rappresentazione, si arriva ai grandi titoli strategici e l'approccio storico muta ancora una volta.

Anche in questo caso la complessità del periodo medievale (unita al relativamente limitato interesse per tale periodo da parte del pubblico d'oltreoceano) pare aver scoraggiato gli autori di giochi di simulazione dal realizzare titoli strategici in numeri paragonabili a quelli di altri periodi, come l'era napoleonica o il secondo conflitto mondiale. Vi è però un'eccezione, e di gran pregio: *Empires*

27 "I used neither sophisticated statistics nor computational modelling. Rather, this project applied medieval methods: trial and tuning over months upon months of live play by many people." ("Non ho utilizzato né sofisticati calcoli statistici né modelli definiti al computer. Al contrario, questo progetto è stato realizzato con metodi tipicamente medievali: esperimenti e affinamenti ottenuti dopo mesi e mesi di gioco da parte di più persone"), così Ruhnke descrive il suo approccio creativo alla sua nuova serie nelle sue *Designer's Notes* allegate al manuale. Questo dopo aver delineato i quattro fondamentali aspetti dell'arte della guerra medievale che, come abbiamo visto, sono alla base della sua simulazione: *Levy, Command, Supply, Disband*.

of the Middle Ages. Presentato nel 1980 da SPI, questo grande classico è stato successivamente rieditato da Decision Games, la ditta che ne ha acquistato l'interazza dei diritti di pubblicazione.

Nella sua nuova versione, il gioco si arricchisce con molte regole specifiche per rappresentare le singole fattispecie storiche che si susseguono nell'ampissimo lasso di tempo trattato (dal 771 al 1465), oltre che modificare la mappa e aumentare il numero delle carte. Queste ultime si dividono in carte-evento, che introducono variazioni di ogni genere ai normali equilibri di gioco con fatti quali lo scoppio di una pestilenza in una data regione o una crisi dinastica per la morte di un sovrano senza eredi diretti, e carte-anno, che vengono utilizzate per determinare il successo o meno delle azioni dei giocatori.

Ogni turno di gioco che rappresenta 25 anni, infatti, è suddiviso in cinque sottofasi e in ciascuna di esse i singoli giocatori dovranno scegliere un'azione da compiere nell'ambito di uno spettro che va dalla conquista dei territori vicini al reclutamento di nuove truppe o alla costruzione di nuovi castelli, passando per il miglioramento delle proprie infrastrutture o per le azioni diplomatiche su scala globale. Molte di queste azioni, come già detto, richiederanno la pesca di una carta per determinarne la buona riuscita o meno, anche se molteplici fattori influiranno pesantemente sul risultato.

L'aspetto più interessante dal punto di vista storico è rappresentato proprio da questi fattori, che spesso vanno a coprire campi poco trattati e tuttavia decisamente rilevanti. Ad esempio, per il successo di una spedizione militare conteremo non solo le forze in campo, ma anche le risorse economiche aggiuntive investite, le condizioni economiche dei territori coinvolti e perfino l'esistenza o meno di diversità linguistiche tra il sovrano e le truppe impiegate. Ulteriori avanzamenti civili come cattedrali o università possono facilitare la vita ai tormentati regnanti, ma gli equilibri di potere raramente sopravvivono per molti turni, prima di essere rovesciati da un evento improvviso o da una spedizione militare inaspettatamente fallita. Infine, regole apposite si occupano di rappresentare altri fattori rilevanti nella storia medievale, quali scomuniche e scismi religiosi, comparsa di grandi leader, potenze marinare, difficoltà nella raccolta stabile dei tributi.

Il risultato, considerato che si tratta di un titolo multigiocatore e quindi ampiamente soggetto a trattative e negoziazioni di ogni genere tra i giocatori stessi, è un gioco al contempo molto coinvolgente e ricco di spunti storicamente convalidati.

La precisione dei movimenti delle truppe sulla mappa, tipica del *wargame* più tradizionale, ben si sposa con il supporto di carte che non si limitano a scatenare elementi “disturbatori” come razzie o rivolte, bensì risultano fondamentali per determinare l’esito delle azioni dei giocatori e introducono dinamiche storiche complesse, difficilmente riducibili ad un semplice tiro di dado su di una tabella numerica.

La visione che ne esce del Medioevo è quindi correttamente quella di un periodo in cui lo strumento militare non era che uno dei vari “attrezzi” a disposizione dei regnanti, afflitti tanto da preoccupazioni economiche quanto da timori dinastici, con società estremamente vitali ma fragili.

Per aggirare il problema della notevole durata della campagna principale, il titolo contiene anche scenari parziali giocabili in una singola sessione, incentrati su specifici momenti di transizione (l’epoca di Carlo Magno e degli imperi franchi, il passaggio del millennio tra il 976 e il 1075, il periodo delle Crociate, l’ultimo secolo prima della scoperta delle Americhe e così via).²⁸

In questi casi risulta comunque possibile ricorrere anche a titoli più specifici che, pur usando altri impianti di regole, appaiono chiaramente quanto meno ispirati da quello che rimane un vero capostipite della simulazione strategica medievale: un sistema che restituisce giustamente un’immagine del Medioevo che vada al di là di certi stereotipi, ossia come di un’epoca contrassegnata non da improbabili successioni di espansioni militari slegate l’una dall’altra, bensì da precise problematiche di carattere economico, politico, religioso ed etnografico.²⁹

28 Un approccio ispirato ad approcci più “tradizionali” nell’ambito wargamistico, come tabelle di risoluzione degli scontri e reclutamento mediante punti risorsa, è quello almeno in apparenza seguito da *Mediterranean Empires: Struggle for the Middle Sea, 1281-1350 AD*, gioco incluso in allegato alla rivista di settore *Strategy & Tactics*. Considerata la recentissima pubblicazione del titolo (n. 330, Settembre-Ottobre 2021) non è stato possibile sperimentarne sul campo il funzionamento e la resa storica in maniera sufficientemente approfondita: gli autori si ripromettono comunque di colmare al più presto questa lacuna.

29 A titolo di esempio, solo sul tema delle Crociate si contano tre ottimi titoli che, pur seguendo impostazioni molto differenti, riescono a fornire buone “impressioni” relative agli eventi trattati: *Kingdom of Heaven* (MMP) e *Onward, Christian Soldiers!* (GMT Games) che utilizzano la meccanica dei *card-driven games* (basati cioè su carte che determinano non solo esito, bensì la stessa natura delle azioni concesse in un turno al giocatore, con regole ancor più basate sulle caratteristiche degli specifici eventi storici), nonché *Crusader Rex* (Columbia Games) tipico esempio di *wargame* a blocchi nascosti (fino alle battaglie dirette, le caratteristiche delle unità sono visibili solo al proprio giocatore, inserendo forti elementi di “nebbia di guerra”, peraltro tipici del *Kriegsspiel* originario).



Fig. 4 La sapiente combinazione tra elementi tradizionali e innovativi ha fatto di *Empires of the Middle Ages*, titolo pubblicato nel 1980, un vero classico del genere, grazie anche alla sua poliedrica trattazione delle molte e dinamiche interne alla storia medievale. (© R. Masini)

Il game design e la ricerca storica

Partendo da questa sommaria e assolutamente non esaustiva rassegna di titoli dedicati al periodo medievale³⁰, è dunque possibile tracciare alcune prospettive più

³⁰ Per comodità di trattazione e chiarezza espositiva, il presente studio si concentra essenzialmente sui *wargame* bidimensionali o “da tavolo”, lasciando volutamente ai margini la pratica del *wargame* tridimensionale o “con le miniature”. In questo ampio settore, altrettanto ricco di spunti interessanti sia per il semplice appassionato che per il ricercatore storico, innumerevoli sarebbero gli esempi da citare. Ne scegliamo uno per tutti, particolarmente significativo e recente: *The Crusader States*, supplemento per il regolamento *Lion Rampant* dedicato a scontri di media entità in tutto il periodo medievale, realizzato da Daniel Mersey per la prestigiosa casa editrice britannica Osprey Publishing. Nello specifico, il volume dedicato alle Crociate si è avvalso della preziosa collaborazione scientifica di Gianluca Raccagni, lettore di Storia Medievale presso l’Università di Edimburgo e creatore dell’History and Games Lab del medesimo ateneo. L’opera costituisce in effetti la prima pubblicazione di questo nuovo centro studi e rappresenta un interessante connubio tra ricerca accademica e supporto ludico, sicuramente meritevole di ulteriori approfondimenti

generali nell'analisi del gioco di simulazione quale strumento di interesse storico, e non solo limitandosi al suo più ovvio impiego come mero supporto didattico.

Il primo aspetto che emerge con particolare evidenza è che molte problematiche con cui ha a che fare un ricercatore storico nel proprio lavoro sono essenzialmente le stesse che deve affrontare un *game designer* impegnato nella creazione di un nuovo *wargame*. Quando si entra nel campo della simulazione storica, infatti, questi giochi, lungi dall'essere semplici strumenti di svago, si rivelano essere dei complessi modelli statistici, i cui processi matematici interni non possono che basarsi sulle reali dinamiche storiche così come interpretate dagli autori medesimi. In sostanza, insomma, il problema dell'attendibilità delle fonti (soprattutto nel caso di periodi per i quali la documentazione diretta è viepiù frammentaria, quando non contraddittoria) vale tanto per il saggista quanto per l'autore di giochi. Quest'ultimo, anzi, ne sarà ancora più afflitto, in quanto chiamato a creare una trattazione non solo completa in ogni sua parte, ma anche interattiva e quindi capace di fornire esiti storicamente plausibili in conseguenza delle scelte operate dai giocatori.³¹

In sostanza, creare una simulazione partendo da zero impone delle scelte al suo autore, non consentendo di lasciare "aree grigie" non definite, poiché incappando in una di esse il gioco inevitabilmente si arresterebbe e non potrebbe funzionare. Anche per questo è divenuta pratica comune nel *wargame* l'inclusione di regole opzionali o scenari alternativi con i quali i giocatori possono liberamente sperimentare l'impatto di interpretazioni differenti sugli stessi eventi, magari citando espressamente le fonti o gli storici che propongono tale versione dei fatti.³²

in futuro. Di particolare interesse l'appendice finale scritta dal Mersey, *Gaming with History*, nella quale la questione del rapporto tra gioco e storia viene riletta dalla prospettiva del *game designer* alla ricerca di un buon bilanciamento tra precisione e giocabilità della simulazione.

- 31 Nel caso specifico di *Guelphs & Ghibellines*, ad esempio, al fine di ricreare le condizioni di partenza degli scontri e le peculiarità delle diverse formazioni, l'autore si è basato principalmente sui documenti di cronisti coevi o di poco successivi, oltre che sulle analisi storiche degli studiosi moderni soprattutto riguardo alla definizione di ordini di battaglia plausibili.
- 32 Maestro in questo è stato proprio Richard Berg che, nei suoi numerosi titoli della serie *Great Battles of History* e nello stesso *Men of Iron*, ha spesso inserito appositi paragrafi che modificavano lo schieramento degli eserciti, la successione dei rinforzi o la presenza o meno di determinate formazioni, a seconda di quanto asserito da una certa fonte o da un certo storico. Un altro esempio lo ritroviamo nello stesso *Nevsky* di Ruhnke, con la proposta di regole alternative per gestire la permanenza in servizio dei vari vassalli o le tattiche

Per rimanere ai titoli espressamente citati in precedenza, proprio queste sono state le problematiche principali affrontate da Ruhnke nella creazione di *Nevsky*, una singolare incursione nella storia medievale russa che ha messo l'autore di fronte ad una ricerca su fonti lontane dalla sua personale esperienza accademica. Le difficoltà anche linguistiche, oltre che di reperimento di un'adeguata bibliografia (prontamente citata nel libretto di accompagnamento alle regole, incluso nella scatola del gioco), sono state almeno in parte attenuate dal fortunato intervento di numerosi *wargamer* russi e dell'Europa orientale, che si sono subito resi disponibili a indicare le poche traduzioni in inglese esistenti o, in casi estremi, a fornire un supporto diretto.

D'altronde, questa valenza di scambio culturale tra tradizioni accademiche distanti e raramente in contatto, che d'improvviso si trovano a comunicare tra di loro attraverso la lingua comune del gioco, opera anche dopo la pubblicazione di un titolo: l'uscita di *Guelphs and Ghibellines*, ad esempio, ha portato di colpo alla ribalta nelle comunità degli appassionati di storia di là dalle Alpi (e dagli oceani, nel caso delle copie giunte ancor più lontano...) il tormentato periodo degli scontri cittadini nella Toscana del XIII secolo, tema vieppiù esotico al di fuori dei nostri confini nazionali. In più, i commenti degli appassionati successivi all'uscita dei nuovi giochi, resi pubblici tramite apposite piattaforme telematiche quali *Consimworld* o *BoardGameGeek*, sono di frequente arricchiti da analisi ben documentate, citazioni di fonti meno note, suggerimenti per ulteriori ricerche.

Questa ed altre occasioni di *feedback* risultano particolarmente frequenti all'interno di una comunità ristretta ma molto coesa quale è quella dei *wargamers* che del resto, grazie alle nuove tecnologie di comunicazione, sta progressivamente creando un fecondo ambiente di studio internazionale con scambi di esperienze, circolazione dei documenti, confronto intellettuale reciproco.

Certo, in entrambi i casi sopra citati di *Nevsky* e *Guelphs and Ghibellines*, la capacità evocativa e di coinvolgimento emotivo del gioco si è intrecciata anche con altre suggestioni culturali, quali il potente film di Sergej Eisenstein o la fama mondiale di Dante... ma la forza e le potenzialità delle ricostruzioni proposte da questi titoli simulativi offrono comunque preziose opportunità di conoscenza anche per il ricercatore più rigoroso. Basti pensare al caso di *Pax Pamir* (Wehrlegig

di combattimento dei cavalieri asiatici, racchiuse in box specifici sparsi per il regolamento e le disposizioni dei singoli scenari.

Games), gioco ambientato nell’Afghanistan del XIX secolo in cui Cole Wehrle, *game designer* e autore di apprezzate ricerche sulla storia del colonialismo britannico, ha portato all’attenzione del grande pubblico preziose opere di storici afgani coevi o successivi agli eventi, raramente citati al di fuori delle bibliografie più specializzate.³³

Tale attività di raccolta, rielaborazione e recupero delle fonti, più o meno note, all’interno di un modello storico interattivo opera, del resto, non solo sul versante storiografico, ma anche per quel che riguarda l’iconografia di un periodo. Se il tabellone di *Sekigahara* (GMT Games) ci mostra una mappa del Giappone del *Sengoku Jidai* curiosamente “distorta” in quanto basata sul sistema dei dodici punti cardinali indicati dalla tradizione cartografica orientale³⁴, lo stile delle carte e delle illustrazioni di *Almoravid* (GMT Games) ci riporta direttamente nell’atmosfera ricca di contaminazioni artistiche della *Taifa* spagnola. Considerata da un lato la necessaria economia dei componenti all’interno di un prodotto editoriale molto complesso quale è un gioco di simulazione, nonché il fatto che l’intera esperienza si basa su di un profondo coinvolgimento intellettuale dei partecipanti, non si deve dare a tali soluzioni grafiche il carattere di mere attrattive esteriori che rendano piacevole una partita, ma uno specifico valore evocativo che ci permette di “vedere” gli eventi almeno in parte attraverso gli occhi e con i canoni estetici di chi li ha vissuti e determinati.

Ciò è particolarmente valido per un’epoca all’apparenza così lontana, eppure, ancora presente nel nostro mondo di oggi quale è il grande “contenitore” medievale, e certo non solo ai fini di una mera “divulgazione” storica. L’economia dei componenti più volte citata, insomma, non deve essere considerata come un limite negativo alla validità storica di una simulazione, bensì come un vincolo di necessità che impone trattazioni accurate e focalizzate su singoli aspetti delle vicende trattate, al riparo da inutili divagazioni.

33 Wehrle non è nuovo a tali *exploit* ludico-storici su argomenti poco trattati ma di grande interesse culturale. Tra i suoi titoli ricordiamo anche *John Company* (Sierra Madre Games) sulla British East India Company, *An Infamous Traffic* (Hollandspiele) dedicato alle Guerre dell’oppio in Cina e il recentissimo *Oath: Chronicles of Empire and Exile* (Wehrlegig Games) in cui, attraverso la lente di un’ambientazione fantastica, vengono analizzati le dinamiche legate alla nascita e alla decadenza dei grandi imperi nel corso di svariate generazioni successive.

34 Si veda al riguardo MAHAFFEY, Mark, *Historical aesthetics in mapmaking*, in HARRIGAN, KIRSCHENBAUM (Eds.), *Zones of Control*, cit.

L'analisi di un elemento fondamentale per il gioco quali sono le tante diverse condizioni di vittoria, ad esempio, permette di individuare quali fossero gli scopi principali del *game designer* al momento della definizione delle regole, e soprattutto quale sia la sua interpretazione storiografica degli eventi in questione.³⁵ Abbiamo già visto, a titolo di esempio, come la diversa impostazione di tali condizioni in due sistemi concettualmente affini come *Men of Iron* e *Guelphs and Ghibellines* risponda a due interpretazioni storiche molto differenti, la prima basata sulla concreta fragilità degli schieramenti in epoca medievale, la seconda sulla "percezione" psicologica dell'andamento dello scontro da parte dei combattenti. E molti altri studi analoghi si potrebbero fare su altri pezzi fondamentali di un *wargame* quale lo schieramento delle truppe, le caratteristiche delle mappe, la natura e la valenza dei modificatori utilizzati nella risoluzione degli scontri, la gestione della catena di comando...

Tutto ciò, ad un occhio allenato alla pratica wargamistica da un lato ed alla critica storica dall'altro, appare con estrema chiarezza soprattutto considerando come i giochi di simulazione non siano stati fatti per essere semplicemente esaminati in maniera passiva, bensì molto più pragmaticamente per creare un ambiente sperimentale interattivo e ben bilanciato. All'interno di questo "laboratorio mentale" fatto di carta e numeri, ispirato da una ricerca seria e pervasiva in ogni suo singolo componente, i giocatori e gli storici insieme possono concentrarsi sui singoli aspetti evidenziati dal *game designer* in quello specifico sistema, mediante una visualizzazione plastica delle dinamiche storiche in azione siano esse unità fisiche che si muovono su di una mappa geografica o forze immateriali (rappresentanti contingenze economiche, culturali, religiose, giuridiche, sociali...) che agiscono su mappe concettuali e sulla base di rapporti meramente matematico-statistici... o una combinazione di entrambi.³⁶

La distanza temporale tra l'evento storico e chi lo studia (o anche semplicemente chi lo "gioca") viene così ad essere annullata dalle stesse estreme potenzialità evocative dello strumento ludico evidenziate da Huizinga, specialmente se unite ad una ricerca storica e documentale adeguatamente approfondite. La storia

35 Sull'argomento ACERBI, Enrico «L'importante è vincere?», in *Para Bellum*, n. 5, Acies Edizioni, Milano, Primavera-Estate 2019.

36 Si vedano al riguardo le approfondite metodologie di analisi numerica dei valori in campo ancor prima dello svolgimento di una partita presenti in DUNNIGAN, Jim, *The complete wargames handbook*, New York, Morrow, 1980.

viene “toccata” e “manipolata” direttamente dai soggetti che la studiano, suggerendo insospettabili spunti di ricerca attraverso questo contatto esperienziale diretto, come anche tramite i molti stimoli intellettuali che scaturiscono durante l’esperienza di gioco anche mediante le interazioni tra gli stessi giocatori, oltre che con i parametri del sistema.³⁷

In tale contesto, sempre che la simulazione sia ben realizzata e non incappi in perniciose contraddizioni o peggio ancora in eccessive distorsioni, chi pratica il gioco di simulazione potrà verificare l’andamento degli eventi esplorando percorsi decisionali e causali alternativi che, pur se con esiti diversi rispetto a quegli storici, riescono comunque ad evidenziare caratteristiche dei processi in atto che talvolta sfuggono ad un’analisi meramente nozionistica e statica.

Si entra così nel campo, indubbiamente insidioso ma ricco di suggestioni come anche di valore scientifico, della storia controfattuale, ossia di quell’indagine storica che esplora gli eventi alla luce non dello studio puntuale di ciò che si è verificato, bensì dell’analisi ipotetica e al tempo stesso molto rigorosa di ciò che *non* si è verificato.³⁸ Si tratta certo di argomenti problematici che richiedono una notevole cautela nella loro trattazione, e tuttavia chi abbia avuto modo di sperimentare in prima persona un gioco di simulazione storico ben realizzato non potrà che confermarne l’elevato valore in termini di suggestione e di analisi diretta delle fonti, pur se reinterpretate all’interno di scenari con svolgimenti forzatamente alternativi rispetto alla realtà storica.

In pratica, studiare mediante un gioco come *Empires of the Middle Ages* o *Warriors of God* cosa sarebbe successo nel quadro strategico globale se un dato sovrano o un certo comandante militare fossero venuti a mancare per malattie improvvise o nell’ambito di una battaglia di minore importanza, ci aiuta meglio a comprendere per via per così dire “differenziale” l’entità dell’impatto di quel personaggio in tutti gli eventi successivi. Avrebbero potuto i Francesi arrivare

37 Sugli aspetti più immateriali e legati alle problematiche psicologico-comportamentali nell’ambito della pratica e del *design* del gioco di simulazione, si veda MASINI, Riccardo *Il gioco di Arianna*, Milano, Acies Edizioni, 2020.

38 Alla sfuggente ed estremamente diversificata natura della ricerca storica controfattuale è in gran parte dedicato AA. VV., *Future wars. Quaderno 2016 della Società Italiana di Storia Militare*, Milano, Acies Edizioni, 2016. Si segnalano al riguardo anche i numerosi articoli e scenari ipotetici realizzati dallo studioso e *game designer* Trevor Bender, presenti in svariati numeri della rivista di settore statunitense *C3i*.



Fig. 5: Esempio dell'ottima scuola wargamistica giapponese, *Warriors of God* (opera di Makoto Nakajima) prevede scenari che coprono l'intero arco della Guerra dei Cent'Anni con un regolamento di rara essenzialità ed efficacia. (© R. Masini)

alla stessa conclusione della Guerra dei cent'anni senza una Giovanna d'Arco? La determinazione personale e le scelte militari di Enrico V furono davvero così importanti durante la battaglia di Azincourt, o l'esito di quello scontro era già segnato dalle condizioni iniziali a prescindere? E sul piano tattico trattato da giochi come *Cry Havoc*, la presenza in campo di una cavalleria corazzata d'impatto diretto quale quella di derivazione normanna fu davvero un elemento tattico fondamentale per la penetrazione cristiana in Terra Santa durante le prime Crociate?

È naturale, cercare delle risposte dirette e definitive a queste domande tramite il *wargame* oltre che sbagliato appare quasi ridicolo, non solo allo storico di professione bensì agli stessi *wargamers*. Valutarle però all'interno di un contesto sperimentale, nel quale ci si muova al contempo con rigore scientifico e apertura mentale, riserva numerose sorprese e, per usare il gergo tecnico delle simulazioni militari professionali, preziosi *insights* anche ai più esperti conoscitori della

materia, come del resto testimoniato dal sempre più elevato numero di studiosi che apprezzano (pur conoscendone gli inevitabili limiti) la pratica del *wargame* storico nel proprio tempo libero.

Quanto meno, e questo è importante tanto per il semplice lettore quanto per il più competente autore di saggi storici, ciò che viene incoraggiato è un approccio critico e attivo alle problematiche storiche, esaminate da più punti di vista nel loro *movimento* causale e non congelate in condizioni statiche predeterminate. È insomma la natura stessa del *wargame*, ambiente statistico con esiti liberi e allo stesso tempo vincolati al rispetto di specifici criteri quanto meno di plausibilità se non di realismo, a determinare non solo un apprendimento (che già di per sé rappresenta un ottimo risultato) ma un vero e proprio studio di tipo sperimentale degli eventi da parte del *game designer*, dei giocatori e degli studiosi che vogliono utilizzare consapevolmente lo strumento.

Da ciò si determina un utile ausilio per lo studioso che voglia arricchire il proprio lavoro di ricerca con i risultati di sperimentazioni pratiche basate sulle ricostruzioni statisticamente ponderate e storicamente plausibili dei *wargames*, magari confrontando tra di loro i diversi approcci agli stessi eventi seguiti da autori diversi con titoli diversi, proprio come è normale fare con differenti autori di saggi storici dedicati agli stessi argomenti. Tale metodo non mette più in contraddizione la storia “reale” con quella ipotetica, lo studio con il gioco, l’analisi con la speculazione, bensì utilizza il potenziale positivo di tutti questi grandi campi del sapere in maniera combinata e proficua, al fine di ottenere risultati più ampi e inclusivi.³⁹

³⁹ Per l’utilizzo della simulazione storica come strumento attivo di studio e non solo come mero strumento di evasione o di divulgazione, l’autore di riferimento è sicuramente Philip Sabin, storico militare britannico e professore di Studi Strategici nel War Studies Department del King’s College di Londra. Sue le due opere fondamentali al riguardo, *Lost Battles: Reconstructing the Great Clashes of the Ancient World* (Bloomsbury Publishing, 2008) e *Simulating War: Studying Conflict Through Simulation Games* (Continuum, 2012).

La simulazione e i suoi nemici

Tutto quel che è stato finora detto, tuttavia, non deve però trarre in inganno circa la reale portata dell'impiego della simulazione storica nell'ambito di un approccio storiografico ad un qualsiasi periodo temporale, e in particolar modo ai secoli di quel Medio Evo che ancor oggi attira su di sé visioni molto contrastanti. In altre parole, pur con tutte le sue indubbe potenzialità, il *wargame* resta uno strumento di indagine che sconta l'effetto di diversi limiti intrinseci, particolarmente evidenti per le epoche che difettano di una documentazione di base abbastanza affidabile da generare una mole di dati sufficientemente precisa per alimentare i modelli matematici che "muovono" le meccaniche di gioco.

Per nostra fortuna, tali limiti sono noti agli stessi esperti e autori della simulazione storica, sia essa destinata all'uso civile che a quello professionale.⁴⁰

Le prime avvisaglie di tali problematiche le abbiamo già incontrate parlando delle fonti utilizzate nel processo di *game design*, della difficoltà nel reperirle e soprattutto nell'inserirle le informazioni all'interno degli algoritmi della simulazione. Al di là dei possibili ostacoli linguistici, peraltro non troppo difficilmente superabili, il problema della loro affidabilità risulta ancor più pressante sia per l'autore di giochi che per lo storico, giacché per la già citata necessità di prendere delle decisioni nette nella definizione dei parametri di funzionamento della simulazione il primo non potrà rifugiarsi nelle classiche formule dubitative utilizzabili dal secondo.

La documentazione medievale, come ben sappiamo, si allontana dalle frequenti esagerazioni o divagazioni di tipo mitologico tipiche dei periodi precedenti, pur tuttavia operando con criteri qualitativi e non quantitativi nelle sue descrizioni degli eventi... il che per un *game designer*, chiamato a comporre una tabella statistica dei risultati di combattimento o a realizzare un modello che rappresenti correttamente la trasmissione degli ordini in una battaglia o in un conflitto su più vasta scala, è probabilmente peggio. Paradossalmente, le lacune totali e non solo parziali nelle fonti dell'epoca antica autorizzano gli autori ad azzardare più spes-

40 E sono stati anche classificati con dovizia di particolari e rigore scientifico da numerose analisi. Nella presente trattazione ci soffermeremo con particolare attenzione alle criticità più frequenti nell'ambito della simulazione medievale, ma per un quadro più generale basti consultare il documento (comodamente consultabile *online*) WEUVE, Christopher A., PERLA, Peter P., MARKOWITZ Michael C., e altri, *Wargame Pathologies*, CNA Corporation.

so i loro *educated guesses*, come vengono definiti a più riprese da Berg e Herman nei manuali della loro monumentale serie *Great Battles of History*.

Il periodo medievale risulta ancor più complesso da ricostruire se lo confrontiamo con la mole di dati a disposizione di chi si appresti a redigere una simulazione di eventi più moderni, se non addirittura a noi contemporanei. Abbiamo fonti e documenti che ci informano con una certa precisione del quantitativo di munizioni di artiglieria utilizzato in una determinata battaglia napoleonica, o meglio ancora in una specifica settimana nel settore della Somme, come anche dell'entità delle formazioni coinvolte nella battaglia della Schelda del 1944 o perfino di quelle che i comandi di NATO e Patto di Varsavia intendevano impegnare nel caso di un ipotetico scontro diretto in Germania alla metà degli anni Ottanta... ma il numero di frecce lanciate in una battaglia di capitale importanza come Azincourt o la posizione esatta dei balestrieri genovesi durante la precedente battaglia di Crécy rimangono oggetto di notevoli discussioni: eppure il nostro sventurato *game designer* dovrà per forza indicare un certo valore o una certa casella di piazzamento per queste unità.

Ancora, e questo pare essere un problema particolarmente rilevante per le simulazioni dedicate alle numerosissime battaglie avvenute nella nostra penisola, la stessa topografia del luogo, alla base di quel fondamentale elemento per una qualsiasi simulazione che è la mappa, sarà radicalmente mutata nel corso di secoli e secoli di urbanizzazioni successive. Corsi d'acqua vengono spostati o prosciugati, interi villaggi scompaiono, collinette vengono spianate per permettere coltivazioni... il tutto spesso senza tenerne una memoria precisa, con gli autori costretti (così è stato ad esempio il caso per *Guephs and Ghibelines*) a dover scegliere tra questa e quella descrizione, non certo in maniera arbitraria ma tenendo conto della presenza di inevitabili margini di incertezza.

In effetti, se considerati in maniera critica, tali criticità anziché minare la validità dello strumento *wargame* la rafforzano, giacché risulta facile modificare una mappa di gioco o interpretare in maniera diversa le sue caratteristiche per valutare la validità di questa o quella teoria: come abbiamo visto, gli autori più capaci non solo includono un'ampia bibliografia finale, ma prevedono anche apposite regole che permettono di ricostruire tesi spesso antitetiche, sperimentandole – è proprio il caso di dire – sul campo. Il resto possono farlo i giocatori stessi di propria iniziativa, assumendo un ruolo di ricerca ancor più attivo definendo le proprie varianti personali.

Certo va detto che tale rigore storiografico non è caratteristica di ogni singolo autore di *wargame*, specie se si tratta di persone non dotate di adeguate competenze scientifiche o non supportate da studiosi del settore. Le inevitabili semplificazioni e astrazioni insite nel processo di *game design* di una simulazione sono state talvolta nel passato porte aperte a ben più nocive approssimazioni, magari tendenti a ricondurre la visione degli eventi più verso sponde “cinematografiche” o comunque romanzate. Fortunatamente, anche in questo caso, si tratta di deviazioni che soprattutto negli ultimi due decenni sono diventate sempre più rare, da un lato grazie all’innalzamento della preparazione media del *game designer* forse a sua volta frutto della progressiva specializzazione del settore, dall’altro a causa del notevole afflusso di studiosi professionali appassionati di *wargame* che hanno trasfuso le proprie esperienze scientifiche in ambito ludico.

Rimangono però, oltre alle difficoltà nella gestione delle fonti, alcuni limiti impliciti alla simulazione, ben visibili quando parliamo di *wargame* medievale e forse ancor più difficili da compensare.

Dobbiamo infatti ricordare sempre che, per propria natura, proprio come con tutti i suoi parametri matematici essa non è uno strumento di predizione del futuro, la simulazione non rivela alcun grande segreto nascosto al di sotto del velo della storia, bensì suggerisce importanti riflessioni e nuovi spunti di indagine relativi agli eventi rappresentati.

Costatare ad esempio in una partita che un’offensiva islamica su Acri in un dato anno porterebbe repentinamente alla fine dei Regni cristiani d’Oltremare, oppure che l’utilizzo concentrato di un buon numero di balestrieri è stato in grado di fermare la carica di un drappello di cavalieri normanni, non può portare a conclusioni generali e universali su queste due fattispecie. Questo sia perché ogni singola partita ad un *wargame* ha necessariamente esiti differenti e anche almeno in parte basati su dinamiche di casualità seppur ponderata, sia perché ogni sistema di gioco adotta semplificazioni differenti per consentire il fluido svolgimento della partita. In questo senso, contraddicendo o meglio correttamente interpretando la celebre asserzione di Jim Dunnigan, i giochi di simulazione *non sono* delle macchine del tempo di carta, bensì forse più delle finestre dalle quali sbirciare una delle tante linee temporali possibili.

Tali “istantanee” che si possono raccogliere nell’ambito di una sessione di gioco, insomma, vanno regolarmente confrontate non solo con altre partite allo stesso regolamento e scenario, ma anche ad altri regolamenti e ad altri scenari

di simulazioni che utilizzino approcci differenti e che si concentrino su aspetti differenti. Anche per questo i titoli citati nel presente studio vanno considerati come meri punti di partenza per un' esplorazione dello strumento ludico applicato all' indagine storica sul periodo medievale, non certo come mistici artefatti capaci di fornire subitanee illuminazioni storiche.⁴¹ Di nuovo, il Sacro Graal lo ha già trovato il professor Jones e, come ben sanno coloro che hanno visto il film, purtroppo (o per fortuna...) lo ha perduto subito dopo.

A ciò va aggiunta un'altra tipologia di possibili distorsioni, per così dire più "interne". Si tratta di necessità legate alla produzione materiale del gioco che magari può imporre semplificazioni o riduzioni delle mappe, limitazioni nel numero di segnalini utilizzabili per rappresentare le unità, contenimento della complessità generale per evitare un'eccessiva restrizione del pubblico o perfino inserimento di modalità commercialmente attraenti ma talvolta storicamente poco giustificate come ad esempio la possibilità di giocare il gioco anche in solitario. Ancora, vanno ricordate alcune perniciose convenzioni consolidate durante l'ormai pluridecennale storia del mondo del *wargame* moderno che magari impongono l'utilizzo di determinate meccaniche ormai datate ma attese dal pubblico degli appassionati, o certe eccessive tendenze alla sopravvalutazione dell'influenza sugli eventi di un singolo comandante di gran fama (il Principe Nero, Saladino, William Wallace...) o di una determinata unità particolarmente conosciuta (e ritorniamo sempre ai Templari...): abbiamo già visto quante critiche il validissimo *Nevsky* si sia attirato proprio per questo motivo.

Vi è infine quell'ampia gamma di astrazioni che l'autore è costretto ad apportare per mantenere accettabile la giocabilità complessiva del sistema in un preciso contesto di economia cognitiva. Ciò al fine di non distrarre eccessivamente i giocatori nella continua consultazione di questa o quella regola, bensì mantenendoli ben concentrati sulle situazioni che si sviluppano durante il gioco seguendo un sistema che potrebbe non essere precisissimo dal punto di vista storico ma che rimane facilmente gestibile da quello pratico (ricordando che nei giochi analogici, a differenza che in quelli digitali, non esiste un apparato autonomo che funga da "motore" degli eventi).

41 Chi desidera trovare altri suggerimenti al riguardo, soprattutto nella produzione dei *wargame* fino alla metà degli anni Ottanta può consultare l'esaustiva elencazione fornita da Roberto CHIAVINI, *Guida al gioco da tavolo moderno – dalle origini agli anni Ottanta*, Odoja, Milano, 2019.

Conclusioni: il viaggio prosegue, anche sui più insoliti sentieri

Abbiamo insomma già visto come i *wargame* e i giochi di simulazione, pur con tutta la loro base scientifica, siano in effetti potenti strumenti di *narrazione* storica, quindi più prossimi alla *popular history* che alla *academic history*. Pur tuttavia, le loro potenzialità suggestive se unite ad un buon substrato informativo frutto di una corretta attività di ricerca, rimangono notevoli e non limitate ai soli eventi di gioco: anche una semplice discussione tra esperti a margine di una partita, perfino se incentrata sulle limitazioni e le lacune delle ricostruzioni proposte dal regolamento, può rivelarsi un'esperienza feconda di utili indicazioni per le ricerche future, evidenziando connessioni o elementi che possono sfuggire ad altri strumenti di indagine.⁴²

In conclusione, il gioco di simulazione va in effetti considerato più che come un preciso strumento di ricostruzione storica, come una preziosa fonte di *reinterpretazione* storica. Per certi versi in tale contesto assume il suo valore più alto, giacché è possibile tracciare un'analisi sufficientemente precisa di come in un certo periodo vengono visti determinati eventi storici sulla base dei giochi ad essi dedicati e pubblicati in quel dato periodo: l'esempio della Guerra del Vietnam, trattata sulla base di metodologie e con *focus* di indagine molto differenti dai tanti *wargame* relativi che si sono succeduti dagli anni stessi in cui il conflitto era in corso ad oggi, è particolarmente illuminante... ma tale dinamica può essere facilmente applicata anche a periodi più remoti, specialmente se particolarmente complessi e controversi come l'amplissimo arco temporale tracciato dal Medio Evo.

Pur tuttavia, i preziosi *insights* garantiti da uno strumento al tempo stesso evocativo e basato su di un'accurata base informativa, rappresentano scintille di conoscenza che non possono essere ignorate.

Quel che deriva dalla pratica della simulazione storica, e ancor più ciò che sta alla base del suo processo di formazione in quanto a fonti ed elaborazioni delle stesse, va immancabilmente sottoposto ad una scrupolosa verifica preliminare, evidenziandone tanto gli aspetti di interesse quanto le inevitabili contraddizioni. Tutto ciò a vantaggio non solo della veridicità storica ma di una corretta visione

42 Ulteriori spunti sull'impiego generale, quindi non limitato all'ambito medievale, del gioco di simulazione come strumento attivo di indagine storica possono essere rinvenuti nell'appendice specificatamente dedicata all'argomento inclusa in Sergio MASINI, Riccardo MASINI, *Le battaglie che cambiarono il mondo*, Rusconi, Santarcangelo di Romana, 2019.

di un fenomeno culturale sempre a metà tra storia e immaginario storico, due aspetti totalmente diversi tra di loro ma non sempre antitetici.

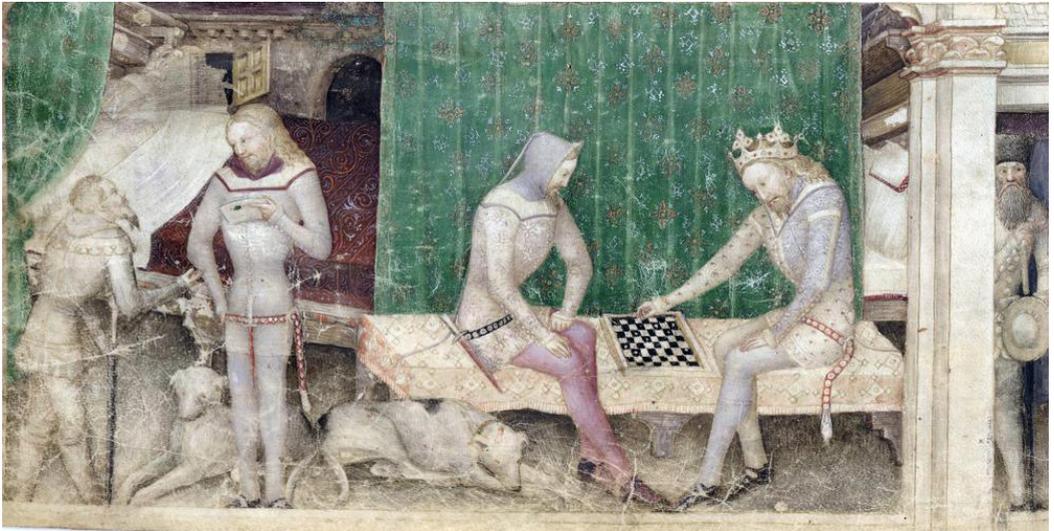
Lo scopo del presente studio era dunque non quello di enunciare chissà quale mirabile scoperta metodologica. Al contrario, queste pagine si propongono di offrire utili suggestioni per un utilizzo analitico e consapevole del gioco di simulazione storico non solo come supporto didattico o per lodevoli iniziative di *public history*, bensì anche come strumento certo non esclusivo ma ugualmente rilevante nell'ambito dell'attività di ricerca dello studioso e dello storico. Per certi versi, una forma di "storiografia applicata" che merita di essere indagata e perfezionata ulteriormente, per scoprirne le tante potenzialità ancora non pienamente sfruttate.

Il periodo medievale offre in questo peculiari opportunità, come anche forse la più adeguata immagine finale per il viaggio del professor Jones: il vero valore della ricerca del Graal non è nella Sacra Coppa in sé, ma in tutti i sentieri che vengono percorsi e in tutte le esperienze che vengono fatte durante il viaggio.

BIBLIOGRAFIA

- AA.VV., *Future wars. Quaderno 2016 della Società Italiana di Storia Militare*, Milano, Acies Edizioni, 2016
- ACERBI, Enrico, «L'importante è vincere?», in *Para Bellum*, n. 5, Primavera-Estate 2019, Acies Edizioni, Milano.
- ANGIOLINO, Andrea, e SIDOTI, Beniamino, *Dizionario dei giochi*, Zanichelli, Bologna, 2010
- ASTI, Chiara (Cur.), *Mettere in gioco il passato: La storia contemporanea nell'esperienza ludica*, Milano, Unicopli, 2019
- CAFFREY Jr., Matthew B., *On wargaming*, Newport, U.S Naval College, 2019
- CAILLOIS, Roger, *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*, Parigi, Gallimard, 1958, n. ed. 1967; trad. GUARINO, Laura, *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, introduzione e note di Giampaolo DOSSENA, Milano, Bompiani, 1981.
- CECCOLI, Giancarlo, *La simulazione storica*, San Marino, AIEP Editore, 2006.
- CHIAVINI, Roberto, *Guida al gioco da tavolo moderno – dalle origini agli anni Ottanta*, Odoja, Milano, 2019.
- CSIKSZENTMIHALYI, Mihály, *Flow: The psychology of optimal experience*, Harper Perennial Modern Classic, 2011.
- DELBRÜCK, Hans, *Geschichte der Kriegskunst im Rahmen der politischen Geschichte*, Berlin, Verlag von Georg Stilke, 1907.

- DUNNIGAN, James, *The complete wargames handbook*, Morrow, New York, 1980.
- HARRIGAN, Pat, KIRSCHENBAUM Matthew G. (Eds.), *Zones of control: Perspectives on wargaming*, The MIT Press, Cambridge, 2016.
- HERMAN, Mark, FROST, Mark, *Wargaming for leaders: Strategic decision making from the battlefield to the boardroom*, New York, McGraw-Hill Education, 2008
- HUIZINGA, Johann, *Homo Ludens. Proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur*, Haarlem 1938, prima trad. it. *Homo ludens*, Einaudi, Milano, 1946.
- FEATHERSTONE, Donald, *War games*, Londra, Stanley Paul, 1962.
- MASINI, Riccardo, *Il gioco di Arianna*, Acies Edizioni, Milano, 2020.
- MASINI, Riccardo e MASINI, Sergio, *Le guerre di carta 2.0. Giocare con la storia nel Terzo Millennio*, Milano, Unicopli, 2018.
- MASINI, Sergio e MASINI, Riccardo, *Le battaglie che cambiarono il mondo*, Santarcangelo di Romagna, Rusconi Libri, 2019.
- MASINI, Sergio, *Le guerre di carta. Premessa ai giochi di simulazione*, Napoli, Guida Editori, 1979.
- CREASY, Sir Edward Shepherd, *The Fifteen Decisive Battles of the World*, London, 1851. Ultimo aggiornamento: Joseph B. MITCHELL, Edward Shepherd CREASY, *Twenty decisive battles of the world*, Macmillan, New York, 1964, ultima ed. Konecky & Konecky, Old Saybrook, CT, 2004.
- NASH, John, THRALL, R.M., *Some war games*, Project RAND 1952.
- PERLA, Peter, *The art of wargaming: A guide for professionals and hobbyists*, Annapolis, Naval Institute Press, 1990.
- PETERSON, Jon, *Playing at the World: A History of Simulating Wars, People and Fantastic Adventures, from Chess to Role-Playing Games*, San Diego, Unreason Press, 2012.
- SABIN, Philip, *Lost battles: Reconstructing the great clashes of the ancient world*, New York, Bloomsbury Academic, 2008.
- SABIN, Philip, *Simulating war: Studying conflict through simulation games*, Bloomsbury Academic, New York, 2012.
- SCIARRA, Emiliano, *Il simbolismo dei giochi*, Milano, Unicopli, 2017.
- TOSI, Umberto, *I giochi di guerra*, Sansoni, Firenze, 1979.
- VAN CREVELD, Martin, *Wargames: From gladiators to giga-bytes*, Cambridge, Cambridge University Press, 2013
- WELLS, Herbert George, *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*, Frank Palmer, London, 1913, prima trad. it. *Piccole guerre*, Palermo, Sellerio, 1990.
- WEUVE, Christopher A., PERLA, Peter P., MARKOWITZ Michael C. e altri, *Wargame Pathologies*, Alexandria, Virginia, CNA Corporation, 2004.



Re Artù gioca a scacchi. Parigi, Bibliothèque Nationale de France,
Guiron le Courtois, nouvelle acquisition française 5243, c. 3v



Targa in legno, ricoperta di gesso dipinto con tema cortese,
Francia o Belgio, 1470 circa, Londra, British Museum, inv. 1863.0501.1

Storia Militare Medievale

Articles

- “[...] a parte Romanorum octo milia numerus”. *Considerazioni sulla battaglia dello Scultenna (643) e sull’esercito esarcale (VI-VIII secolo)*,
di MATTIA CAPRIOLI
- *Flavius Belisarius Epicus Metallicus. L’immagine di un generale tra Procopio e l’Heavy Metal*,
di FEDERICO LANDINI
- “Se hai un franco per amico non averlo vicino”: *le campagne di Carlo Magno alle frontiere del regno*,
di MARCO FRANZONI
- *La guerra e i suoi strumenti nelle Etimologie di Isidoro di Siviglia*,
di SERGIO MASINI
- *I Normanni in battaglia: fionde, granate, triboli, mazze e altri mezzi*,
di GIOVANNI COPPOLA
- *Campiglia d’Orcia nella guerra tra Firenze e Siena, 1229-1235*,
di FRANCESCO ANGELINI
- *Sulle pretese testimonianze documentarie italiane di armi da fuoco anteriori al 1326 (e su una spingarda perugina costruita nel 1320)*,
di SANDRO TIBERINI
- *Produzione, commercio e modelli di armi nella Toscana duecentesca*,
di MARCO MERLO
- *Los componentes defensivos de las fortalezas templarias en la Corona de Aragón: encomiendas fortificadas y castillos en la frontera del Ebro (mitad del siglo XII – 1294)*,
di LORENZO MERCURI
- *Origine, profil et solde des mercenaires à Bologne (seconde moitié XIVe s.). Réflexion à partir du Liber expesarum de 1365*
di MARCO CONTI
- *Da Luchino a Giovanni: gli eserciti della grande espansione viscontea (1339- 1354)*,
di FABIO ROMANONI
- *L’artista medievale, immaginifico mediatore tra realtà e rappresentazione della costruzione navale*,
di MASSIMO CORRADI e CLAUDIA TACCHELLA
- “[W]e were being mercilessly killed”: *Chivalric Vengeance in Late Medieval Italy*,
di TUCKER MILLION
- *Medievalismi siciliani: il mito dei Vespri nella cultura storiografica, politica e militare siciliana tra i secoli XIX e XXI*
di NICOLÒ MAGGIO
- *Un insolito destriero: esplorare il Medioevo a cavallo di un wargame*
di RICCARDO e SERGIO MASINI

Reviews

- DUCCIO BALESTRACCI, *La battaglia di Montaperti* [GIOVANNI MAZZINI]
- ANTONIO MUSARRA, *Gli ultimi crociati. Templari e francescani in Terrasanta* di [EMANUELE BRUN]
- TOMMASO DI CARPEGNA FALCONIERI E SALVATORE RITROVATO (CUR.), *Il racconto delle armi*, [SARA SERENELLI]
- GIUSEPPE LIGATO, *Le armate di Dio Templari, ospitalieri e teutonici in Terra Santa*,
[ANDREA RAFFAELE AQUINO]
- DUCCIO BALESTRACCI, *Stato d’assedio. Assediati e assediati dal Medioevo all’età moderna*,
[FILIPPO VACCARO]