



In Italia, come nel resto del mondo, esiste una elite di cultori dei giochi di guerra che, con ardite strategie e geniali posizionamenti di truppe in miniatura, sono in grado di ribaltare pagine memorabili di storia militare

Parlare di **wargame**, letteralmente **gioco di guerra**, potrebbero essere inteso come entrare in un mondo fantastico e virtuale, ma di fatto si tratta anche di cose concrete. Ma cos'è il wargame? Esistono tanti modi per descriverlo, e cominceremo dalle sue origini. Un dignitario di corte Prussiano tale **Hellwing**, intorno al 1780 ebbe l'idea di base, di giocare alla guerra, con legnetti colorati, che simboleggiavano le unità combattenti, allora conosciute: fanteria, cavalleria, artiglieria. Tutto nacque per diletto, ma ben presto ci si accorse, che i giovani ufficiali che lo praticavano, sviluppavano migliori strategie e tattiche dei loro commilitoni non allenati a questo tipo di gioco. Successivamente, il gioco prese piede sempre di più, presso le accademie militari, furono creati ad hoc degli "arbitri" composti da ufficiali più anziani, che avevano il compito di muovere e risolvere gli scontri delle unità coinvolte, su un tavolo preparato appositamente, mosse dai due partiti contrapposti, che erano posti in due stanze differenti. Era nato il

Kriegspiel

o gioco di guerra! Ben presto si ebbe l'evoluzione e lo stato Maggiore Prussiano si avvalse di questo gioco, per sperimentare l'andamento di future invasioni e battaglie. Pare che l'invasione

della Francia nel 1914, sia stata simulata attraverso l'uso del Kriegspiel.

Durante la seconda g

uerra mondiale tali simulazioni, grazie anche ai primi rudimentali computer, si ampliarono, soprattutto nel mondo anglosassone. Oggigiorno, i computer la fanno da padroni: nessun generale, si azzarderebbe a progettare una operazione militare, senza prima aver simulato al computer l'andamento e la buona riuscita del piano strategico ideato, per analizzare tutte le possibili varianti. Spesso il computer è usato anche per progettare guerre commerciali tra paesi o multinazionali e studiarne l'evoluzione. Tutto quanto descritto è la parte concreta di questa materia, ma esiste anche un'altra faccia di questa medaglia, la parte ludica, ricreativa e fantastica. Chi non conosce, almeno per sentito dire il libro o il film, **“Il signore degli anelli” di Tolkien**, ebbene dai suoi immaginari libri, sono stati creati successivamente figurini, personaggi, paesaggi e regolamenti, per la delizia di piccoli e grandi appassionati, con cui hanno potuto ricreare su un tavolo da gioco, quelle magiche e fantastiche avventure. Nel 1913 lo scrittore Inglese

H.G. Wells

, noto anche per aver scritto un famoso libro di fantascienza “

La guerra dei mondi

”, scrisse proprio su questo argomento, “

Piccole guerre

”, che è il capostipite di tutti i libri e regolamenti che sono stati scritti sul wargame.



Delineava empiricamente, le prime regole, si giocava sul pavimento di casa, ma soprattutto **era**

fatto coi soldatini

, ad uso e consumo però di poche persone privilegiate. Da lì attraverso due guerre mondiali, e poi negli anni '60 si affermò progressivamente, soprattutto nel mondo anglosassone, attirando sempre più appassionati, non necessariamente militari, ma amanti della storia e del modellismo. Numerose ditte, inglesi ed americane, ed anche qualche azienda Italiana, producono i soldatini, di tutte le epoche, dagli Egizi fino ai giorni nostri, necessari per il gioco, **sia in piombo**

che in plastica e questo determina anche il loro costo, con altezze che variano dai minuscoli 6 mm. fino ai più grandi 28 mm. comprese navi, aerei, carri armati e cannoni in scala coi

soldatini attinenti. Il tutto viene supportato da regolamenti che disciplinano le varie fasi del gioco e variano a secondo delle epoche ricostruite. Ma dove sta il divertimento? Chi di noi non vorrebbe che **Napoleone vincessa a Waterloo**? Ecco, il divertimento sta proprio lì, nel vedere ribaltato il verdetto della storia. Provare a vedere se con la propria capacità ed astuzia, Napoleone avrebbe potuto vincere a Waterloo. Ma non vi si chiede tanto! Con pochi soldatini o qualche carro armato, il divertimento è assicurato, la fantasia di ognuno di noi può ricreare le

imprese dei grandi condottieri della storia e simulare scontri di tutte le epoche, per battere l'avversario di turno, con la propria intelligenza. Perché si prova un sottile piacere, a **vincere una battaglia incruenta e virtuale**

contro un proprio simile. Che non si prova giocando contro un computer, che spesso, oggi, soppianta gli umani in giochi storici o di fantascienza. Il piacere di relazionarsi con altri appassionati e con i soldatini, ci riporta alla nostra infanzia,

toccare l'oggetto dei nostri giochi,

spesso dipinto con le nostre mani, a cui abbiamo dato anche un'anima è prioritario, per cui un freddo tasto di computer non potrà mai sostituirlo. Ma soprattutto ricordate che questo gioco **non è fatto per i guerrafondai**

, ma per capire quante tragedie comporta la guerra e per non ripeterle. Come disse Lord Wellington a Waterloo, dopo la fine della battaglia, “

non c'è cosa più orribile, dopo una battaglia persa, di una vinta!”