



# STORIOGRAFIA E WAR-GAME

LUIGI LORETO

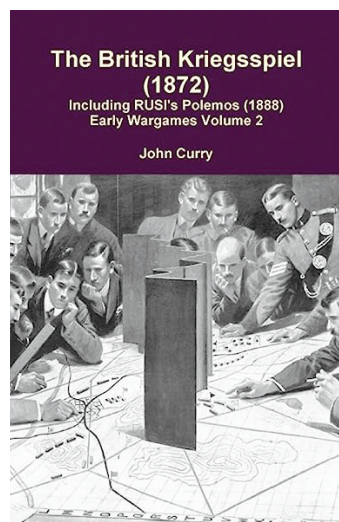
Nel 2013 lo storico militare israeliano Martin Levi van Creveld – ricorrendo in modo significativo la genesi alla lettura di *Strategy. The Logic of War and Peace* (1987) di Edward Luttwak

– ha pubblicato una pionieristica storia del *war-game* (VAN CREVELD 2013)<sup>1</sup>, come è la dizione anglosassone più esatta. Negli anni successivi l'interesse per l'argomento si è molto esteso, producendo quasi una storiografia a sé. Dopo il fondamentale lavoro del 2008 di Philipp von Hilgers, che accoglieva il primo studio, e tuttora il più brillante, della storia del *Kriegsspiel* prussiano, un valido saggio – nonostante qualche grave omissione, quale, ad esempio, nel 2020 proprio quella di van Creveld – è stato dato alle stampe dallo storico francese Antoine Bourguilleau. La pubblicazione fornisce l'occasione per queste nostre riflessioni che, tuttavia, capovolgendo i termini hanno a oggetto non la storia del *war-game* bensì una sistematica del rapporto tra stori(ografi)a e *war-game*. Si tratta di una questione cui – pur essendovi alcune desultorie osservazioni negli autori appena richiamati – sinora non è stata quasi mai prestata adeguata attenzione<sup>2</sup>, ma senza la quale una storia del *war-game* mancherebbe di un interesse ulteriore a quello di un semplice *curiosum*. Va difatti evidenziato come la storia del *war-game* sia stata affrontata, almeno inizialmente, non da storici militari ma quasi solo da quelli del

L'unica possibilità per uno storico di essere presente a Waterloo è di giocare un *war-game*. L'articolo analizza il rapporto tra storiografia e *war-game*, argomento che – a differenza della storia del gioco di guerra come tale – raramente ha formato oggetto di specifica attenzione. Per lo storico il *war-game* rivela sotto due profili. Da un lato, rappresenta una fonte documentale, specie rispetto alla ricostruzione delle *grand strategies*. Dall'altro, pur con i necessari limiti e cautele di impiego, integra uno strumento epistemologico, fornendo un parametro di sperimentabilità concreta del fenomeno bellico.

<sup>1</sup> Seppure con qualche precedente dagli anni Settanta, per i quali cfr. CURRY 2011, p. 7, e in specie WILSON 2014; PERLA 2012.

<sup>2</sup> Il solo studio specifico che ci è noto, oltre a SABIN 2007 e 2012, è GLICK – CHARTERS 1983.



John Curry, *The British Kriegsspiel (1872)*, copertina del Volume 2, lulu.com, 2013. Dal 2011, l'autore sta pubblicando, nel suo *Early Wargaming Project*, i testi e la documentazione di tutti i *war-games* britannici delle origini, sia applicati-militari sia ludici.

gioco e, più di recente, del pensiero. È il caso, ad esempio, di Peter Perla, Jon Peterson, Paul Schuurman, dello stesso Hilgers e di John Curry, il quale dal 2011 sta pubblicando, nel suo *Early Wargaming Project*, i testi e la documentazione di tutti i *war-games* britannici delle origini, sia applicati-militari sia ludici (CURRY 2016). Tale approccio, così, rimane spesso compilatorio e fine a sé stesso – difetto cui non sfugge Bourguilleau – con una conseguente attenzione alle regole e agli apparati di gioco e non al loro oggetto specifico; ciò che rileva per loro è il processo di formalizzazione e modellizzazione nel sistema di gioco. La prima eccezione è costituita, appunto, da van Creveld che funzionalizza il proprio approccio alla collocazione storica del fenomeno nel suo spessore culturale.

### IL WAR-GAME COME FONTE STORICA

Delle due dimensioni, ludica e applicata, quella in cui il *war-game* ha particolare rilievo storiografico è la seconda, ossia come strumento impiegato euristicamente nei contesti istituzionali militari e militari-politici nei loro vari livelli. Il *Kriegsspiel* non nasce con una funzione ludica ma con una applicata ed euristica<sup>3</sup>. E, contro un'opinione opposta<sup>4</sup>, la sua nascita si colloca in Prussia, a opera di un ufficiale dell'Artiglieria della Guardia, il tenente Georg von Reisswitz che, agli inizi del 1824, sviluppando un progetto paterno risalente al 1812, lo presenta a corte e ne pubblica il regolamento<sup>5</sup>. Naturalmente esistono precedenti esempi di *war-games*, fino almeno alla seconda metà del XVIII secolo<sup>6</sup>, ma – e questo nostro argomento, sebbene inconsueto, è il solo metodologicamente dirimente – quello prussiano non ha carattere occasionale<sup>7</sup>, bensì di avvio di uno sviluppo continuo e organico<sup>8</sup> (nonostante la tragica scomparsa del suo ideatore nel 1827) e di un'applicazione crescente, nonché di una progressiva e ininterrotta ricezione negli ap-

3 Già WILKINSON 1888 sottolineava bene tale funzione a proposito del *Kriegsspiel*.  
 4 Condivisa ora anche da BOURGUILLEAU 2020, pp. 56-57.  
 5 Dopo VON HILGERS 2008 la storia ne è stata ripetuta ormai innumerevoli volte, da ultimo appunto BOURGUILLEAU 2020, pp. 60-70 – senza indicazione della letteratura precedente – cui si aggiungono, almeno, VEGO 2012, pp. 108-110; VAN CREVELD 2013, pp. 146-147, 149-151; WINTJES 2016; CAFFREY 2019, pp. 15-17; WINTJES – PIELSTRÖM 2019.  
 6 A essi, o indietro, si rifanno già WILSON 2014, pp. 11 sgg.; PERLA 2012, pp. 29 sgg.; VEGO 2012, pp. 106-108; WINTJES 2015; PETERSON 2016, pp. 3-7; SCHUURMAN 2017; CAFFREY 2019, pp. 11-15; ORIESEK – SCHWARZ 2020, pp. 49-63. Risalire fino addirittura all'antichità, come, dopo Wilson, fa – insieme con alcuni degli autori appena menzionati – anche van Creveld, pur essendo chiare le sue ragioni interpretative, è eccessivo e non condivisibile.  
 7 L'esistenza di qualche discussione sui giochi precedenti, esattamente ipotizzata da BOURGUILLEAU 2020, pp. 51-52, 58, non basta per negare tale carattere geneticamente intrinseco a ciascuno di essi.  
 8 Per la Prussia, VEGO 2012; WINTJES 2017; WINTJES – PIELSTRÖM 2019; SCHUURMAN 2021.



Il tenente Georg Reisswitz (1794-1827) in un suo possibile ritratto, c. 1824. Tra il 1816 e 1819 egli riprese un lavoro del padre sul *war-game* introducendo, tra l'altro, l'impiego delle carte topografiche, la presenza di un arbitro per gestire la partita e l'uso di dadi per determinare i risultati degli scontri. Il gioco interessò il principe Guglielmo, futuro imperatore di Germania, e su sua richiesta l'ufficiale presentò il gioco nel 1824 ai vertici dell'Esercito prussiano. Il capo di SM, Carl von Müffling (1775-1851), che ne fu infine affascinato, affermò: «Non è un gioco normale, è una scuola di guerra». A destra, prospetto a punti, inserito nel manuale di Reisswitz, che veniva utilizzato per tenere traccia delle perdite delle varie unità impiegate sul campo di battaglia.

parati militari degli altri Stati<sup>9</sup>. Ciò trova conferma conversiva anche nel fatto che i giochi pre-reisswitziani non sembrano avere inciso sulle riforme militari – nel senso più ampio – di età napoleonica. Da ciò discende la determinazione del *war-game* / *Kriegsspiel* come una fonte storica qualificata<sup>10</sup>. Rispetto alla seconda tipologia, tra novembre e dicembre 1905, per esempio, Alfred von Schlieffen (capo di Stato Maggiore dell'Esercito imperiale

9 Adeguata ricognizione ora in CAFFREY 2019, pp. 11 sgg.; BOURGUILLEAU 2020, pp. 74 sgg.  
 10 Il termine anglosassone *war-game* è calco dell'originale tedesco *Kriegsspiel*, ma non pienamente corrispondente. Il campo semantico di *game* è infatti assai più ristretto di *Spiel*. In particolare, se anche *game* è più ampio dell'italiano *gioco* e sostanzialmente vi corrisponde, *Spiel* designa invece l'intera area concettuale di rappresentazione e simulazione, si richiami solo il significato primario di rappresentazione teatrale. Ed è questo significato quello che geneticamente connota il *Kriegsspiel*. Non è il gioco della guerra ma la rappresentazione della guerra, la sua simulazione. Di recente, non a caso, uno storico inglese ha insistito sull'opportunità di un impiego interscambiabile della terminologia di *war-game* e *simulation* (SABIN 2012, pp. 4 sgg.). Questi preferisce peraltro il secondo termine. Il termine anglosassone designa, quindi, due dimensioni ontologicamente diverse e separate: una pratico-applicata, quella appunto originaria del *Kriegsspiel*, l'altra puramente ludica. La distinzione, seppur implicitamente, è già chiaramente presupposta, anche a livello terminologico, da WELLS (1913, pp. 101 sgg). La seconda dimensione ha una rilevanza per la storia della cultura e della mentalità. Basti richiamare come i *war-games* non abbiano avuto un mercato – peraltro ancora molto ristretto – nella Germania del secondo dopoguerra, con ciò fornendo una indicazione dello sviluppo di una mentalità antibellicistica. Ciò rientra, appunto, nella competenza della storia del *war-game* come tale, e VAN CREVELD (2013, p. 8) vi vede uno «uno strumento particolarmente utile per comprendere il modo in cui varie società» si relazionano con il fenomeno dei conflitti.



Il feldmaresciallo Alfred von Schlieffen (1833-1913), capo di SM dell'Esercito imperiale dal 1891 al 1905. È noto per aver ideato l'omonimo piano strategico in previsione di una guerra su due fronti (a est contro la Russia e a ovest contro la Francia e il Regno Unito), ritenuta possibile in seguito all'alleanza franco-russa e all'accordo stipulato con l'*Entente cordiale* tra Parigi e Londra (1904).

dal 1891 al 1905) avrebbe condotto un imponente e ultimo *Kriegsspiel*, «perhaps the greatest war game in modern military history» (ZUBER 2011, p. 41), di cui è conservata la documentazione, corredata di mappe sia nell'Archivio federale tedesco che in quello statale bavarese (ZUBER 2002, p. 206). In esso il generale tedesco «tested concepts which had nothing to do» con il cosiddetto *Schlieffen-Plan* (in previsione di

una invasione della Francia), in specie assumendo una posizione strategica difensiva su entrambi i fronti, occidentale e orientale (ZUBER 2011, pp. 41; 46; già ZUBER 2002, pp. 206 sgg.). Nonostante sia ancora diffusa l'opinione opposta (ad esempio, VEGO 2012, pp. 112 sgg.; GORIA 2012, pp. 141-2), proprio i numerosi *Kriegsspiele* annuali di Schlieffen e quello del 1905 concorrono a confermare l'inesistenza di una concreta pianificazione operativa offensiva, come esattamente ha indicato Terence Zuber nella sua confutazione della tesi consolidata e anche se la controversia scientifica da lui aperta resta tuttora in corso (da ultimo HOLMES 2021). L'esempio, importante, mostra il ruolo che la documentazione sopravvissuta di un *Kriegsspiel* può assumere rispetto a una questione storica di primaria importanza. Inoltre, l'introduzione dei *Kriegsspiele* e il loro impiego costituiscono un elemento indicativo per la storia dell'affermazione degli Stati Maggiori Generali, della pianificazione militare e, più in generale, della storia degli apparati e delle strutture militari di uno Stato. Così si è recentemente constatato come il *Kriegsspiel* sia stato adottato rapidamente perfino nell'Esercito dell'ultima Cina Ch'ing e in quella poi repubblicana del Kuomintang per migliorare l'addestramento e la professionalità degli ufficiali secondo il modello occidentale (SCHILLINGER 2020). Specularmente al *Kriegsspiel* di Schlieffen e, curiosamente, con qualche tempo d'anticipo ma sempre nel 1905, il Major-general James Moncrieff Grierson, *Director of Military Operations* (Dmo), avrebbe condotto e arbitrato con il suo staff un lungo *war-game* della durata di cinque mesi, il primo britannico avente a oggetto l'ipotesi di una guerra franco-tedesca<sup>11</sup>. L'identificazione – che si ricordi è *politica* – del probabile principale nemico

<sup>11</sup> *The National Archives*, PRO WO 33/364; MPH 1/802 per l'apparato cartografico. Cfr. anche BOURGUILLEAU 2020, pp. 123-124, che ignora però il secondo fascicolo; p. 2, che non cita le fonti e lo assume troppo enfaticamente. L'indicazione del significato storico è nostra.



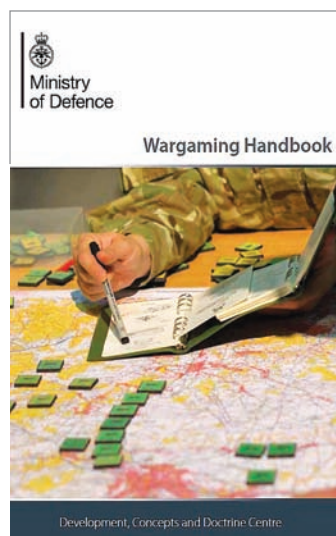
Il tenente generale James Moncrieff Grierson (1859-1914). Nominato *Director of Military Operations* al quartier generale dell'Esercito nel 1904, avrebbe condotto e arbitrato con il suo staff il primo *war-game*, della durata di cinque mesi, riguardante l'ipotesi di una guerra franco-tedesca.

costituisce le coordinate di base di ogni *grand strategy*. Il *war-game* britannico del 1905 rappresenta una testimonianza, forse la prima in assoluto, a livello documentario maggiore, dell'inizio di una riflessione conseguente all'attribuibilità di tale ruolo alla Germania (e relativa preparazione a una guerra continentale) laddove, da oltre mezzo secolo almeno, e fino alla doppia convenzione del 17-31 agosto 1907, questo veniva impersonato dalla Russia, even-

tualmente in combinazione con la Francia. Rispetto a quest'ultima, il *war-game* mostra come il Dmo risentisse dell'*Entente cordiale* del 1904. La sua importanza storica è sotto tale aspetto evidente – ancorché non paia essere stata apprezzata – pur e tanto più se rimane ancora una testimonianza isolata e per la prima vera pianificazione si debba attendere il 1911. E, in qualche modo, non è un caso che il *Kriegsspiel* schlieffeniano sia stato il primo a prevedere, a propria volta, l'intervento della Gran Bretagna nel conflitto. I *war-games* / *Kriegsspiele* hanno nella loro genesi funzionale una natura specifica di strumento euristico. Si tratta di ri-costruire *ex ante* lo scenario e lo svolgimento – a qualsiasi livello – di conflitti che si collocano in un *futuro* geopolitico e geostrategico immediato, o comunque assunto come prossimo con il più alto grado di probabilità. E la ricostruzione concerne entrambe le parti, come mostra emblematicamente il fatto che nel *Kriegsspiel* del 1905 Schlieffen giochi contemporaneamente entrambi i ruoli (ZUBER 2002, p. 206). Tale funzione, seppur con qualche sfumatura diversa, emerge con evidenza, ad esempio, dalla corrente definizione ufficiale delle Forze armate britanniche nel loro recente *Wargaming Handbook*:

Wargaming is a decision-making technique that provides structured but intellectually liberating safe-to-fail environments to help explore what works (winning / succeeding) and what does not (losing / failing), typically at relatively low cost. A wargame is a process of adversarial challenge and creativity [...] a simulation of selected aspects of a conflict situation in accordance with predetermined rules, data, and procedures to provide decision-making experience [and] to provide decision-making information that is applicable to real-world situations<sup>12</sup>.

<sup>12</sup> MINISTRY OF DEFENCE 2017, pp. 5, 10 (figura 1.2). Da notare come si faccia richiamo a MCHUGH 1966, p. 9.



Copertina del *Wargaming Handbook* adottato dalle Forze armate britanniche nell'agosto 2017. Nella prefazione, oltre a sottolineare l'importanza del *war-game*, si ricorda che storicamente l'Esercito britannico ne era molto esperto, una cultura in gran parte perduta e che va rigenerata a tutti i livelli.

Essi quindi sono, per lo storico *in primis*, una fonte – tra le altre, ovviamente – in materia di genesi dei piani di guerra degli Stati Maggiori, ai fini della ricostruzione e interpretazione della percezione coeva e dell'evoluzione ai vari livelli dei relativi scenari e, più in generale, della *grand strategy* in cui s'inserisce – per tornare al nostro esempio – l'identificazione, politica e militare, del nemico considerato principale. Ricapitolando, come fonte storica, la rilevanza del *war-game* applicato si esplica su tre piani: questioni generali d'interpretazione

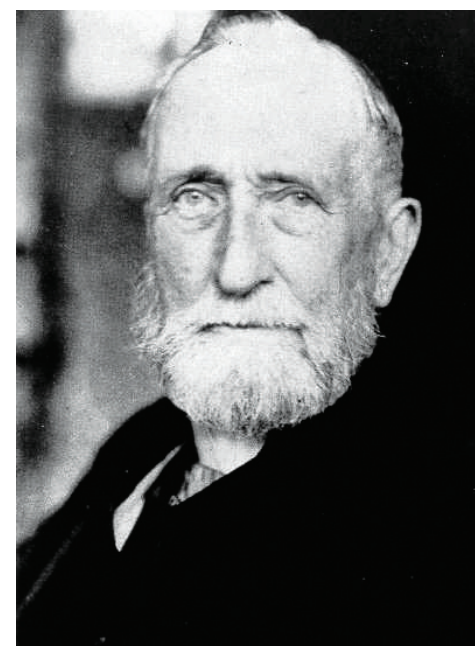
storico-militare e politica; storia degli apparati militari in senso ampio; concezione delle *grand strategies*.

#### IL WAR-GAME COME FONTE STORIOGRAFICA

La funzione euristica è intrinseca al *war-game* quale che sia la sua applicazione contingente (inclusa quella ludica, seppure rispetto a essa poco rilevante). La dimensione proiettiva *futura* è solo una sotto-conseguenza della sua applicazione pratica militare; il che, conversivamente, spiega perché non sia colta, ad esempio, dallo *Handbook* britannico. Questo ci conduce all'identificazione di un'ulteriore dimensione di spessore, che è quella di fonte storiografica. Preliminarmente va registrato che il principale motivo di cautela nei confronti dell'impiego storiografico del *war-game*<sup>13</sup> dipende dal pregiudizio idiografico, dall'assunto dell'unicità irripetibile dell'evento storico; questo però è solo un prodotto del positivismo storiografico. Lo storicismo non esclude, infatti, la ripetibilità strutturale delle componenti di un evento: Waterloo è irripetibile, ma è altrettanto espressione della battaglia-tipo del primo Ottocento, che è un fatto vero. Lo storico militare si trova per definizione di fronte a due problemi epistemologici maggiori: 1) non è presente sul campo di battaglia o nella sede decisionale strategica, ai vari livelli, dell'epoca che prende in considerazione; 2) la sua assenza è indipendente dalla sua volontà, per un semplice fattore cronologico che lo impedisce, salvo la sola eccezione della storia a lui contemporanea. A fronte delle fonti documentali tradizionali, un supporto ermeneutico, quale appunto la simulazione *attiva*, costituisce un surrogato maggiore, sia pure con i limiti intrinseci del surrogato come tale, della differenza cioè tra esperienza in atto (cosiddetta reale) e sua rappresentazione.

Hans Delbrück, a proposito della storia militare antica, agli inizi del XX secolo sviluppava un approccio radicalmente innovativo, quello della *Sachkritik*, ossia della verifica delle

<sup>13</sup> Un elenco di altri motivi, più contestuali, in SABIN 2016; BOURGUILLEAU 2020, pp. 183-184.



Hans Delbrück (1848-1929) fu uno storico e politico tedesco, famoso, tra l'altro, per avere conciliato l'apparato militare con la politica e l'economia. Professore di Storia universale all'Università Humboldt di Berlino (1885-1921), a proposito della storia militare antica sviluppò l'approccio radicalmente innovativo della *Sachkritik* (critica fattuale), ovvero della verifica delle fonti sulla base di un rapporto alla realtà concreta, anche sperimentalmente. Nel primo dopoguerra, inoltre, contribuì significativamente alla reintroduzione del *Kriegsspiel* nelle Forze armate.

fonti sulla base di un rapporto alla realtà concreta, anche sperimentalmente (DELBRÜCK 1887; 1890). Nel primo dopoguerra, data anche la sua posizione di rilievo negli ambienti politici, Delbrück ha contribuito significativamente alla reintroduzione del *Kriegsspiel* nella *Reichswehr*<sup>14</sup>. D'altro

canto, nei suoi lavori storico-scientifici, non menzionava mai la possibilità d'impiego del *Kriegsspiel*. Per lui, cioè, rimaneva uno strumento epistemologico applicato per lo Stato Maggiore. Un'immissibilità nel discorso storiografico – pur essendo accademicamente un *outsider* innovatore – non la prospettava. Chi scrive sottolineava già nel 2006 l'opportunità, per lo storico militare, di adoperare le tecniche del *war-game*<sup>15</sup>. Nel contempo, Philip Sabin, professore di Studi strategici al King's College di Londra, sviluppando i suoi lavori precedenti, considerava i *war-games* come uno strumento importante per l'esame della storia militare ai livelli tattico e operativo, insistendo su come siano una «source of insight» nei conflitti armati (SABIN 2012, p. 4). In concreto, Sabin elabora sia un modello unico di battaglia antica come parametro astratto di riferimento (SABIN 2007, pp. xii, 3 sgg.) sia scenari di gioco come *board-game* di specifiche battaglie, tanto antiche (SABIN 2007, pp. 91 sgg.; 2012, pp. 135 sgg.) quanto della Seconda guerra mondiale (SABIN 2012, pp. 161 sgg.), da adoperare a tal fine. Esistono quattro diverse dimensioni rispetto alle quali il *war-game* può costituire fonte storiografica. Innanzitutto, la ricostruzione degli eventi militari – a qualsiasi livello – fornendo elementi di fatto<sup>16</sup> che non solo integrano – seppur probabilisticamente – i vuoti delle usuali fonti documentarie, ma – essendo queste spesso non militari – sono anche strumento per precisarne i contenuti quando implausibili, incongrui o ambigui. Non è casuale che Sabin sviluppi il suo metodo originariamente per il mondo antico dove l'insufficienza quantitativa e qualitativa delle fonti tradizionali è particolarmente pronunciata. Il *war-game* assume cioè una valenza euristica per la storiografia, venendo a costituire una fonte ul-

<sup>14</sup> Così CAFFREY 2019, p. 44, ma su base solo di una fonte indiretta.

<sup>15</sup> LORETO 2006, ove anche il richiamo ai primi lavori (precedenti) di Sabin.

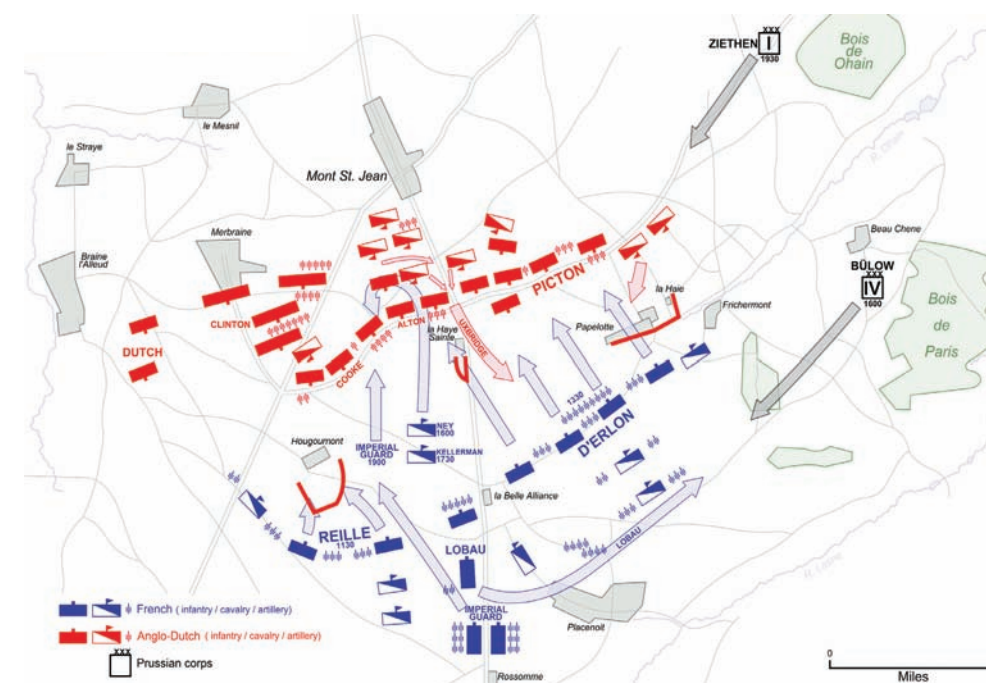
<sup>16</sup> Un'indicazione dei principali, a livello teorico, in GLICK – CHARTERS 1983.

teriore e diversa rispetto a quelle documentali abituali e non semplicemente uno strumento, come invece con eccessiva cautela formula Bourguilleau (BOURGUILLEAU 2020, p. 206). Lo storico è arbitro assoluto, infatti, nell'identificazione delle sue fonti, come rilevava Edward Hallett Carr. È ciò che lo storico elegge a (tipo di) fonte che diventa (tipo di) fonte. Il *war-game* in questa sua funzione euristica integra, per la storia militare, qualcosa di molto simile a quello che rappresenta il "positivismo giuridico" di Carl von Gerber e Paul Laband nella *Staatsrechtslehre* (scienza del diritto pubblico) tedesca del tardo XIX secolo. In secondo luogo, la pratica del *war-game* può fornire «an understanding of the problems of the commanders in the field and a glimpse of the military thinking of the time» (FEATHERSTONE 2012, pp. 9-10), come cautamente osservava anche il padre del *miniature war-game* ludico, che, nonostante un certo scetticismo, non negava una potenziale utilità per la storia militare. Ciò costituisce, aggiungiamo noi, lo sfondo epistemologico di ogni studio di storia militare. Ci si sovviene di come van Creveld significativamente connetta la nascita del suo interesse per il *war-game* alla riflessione sulla strategia. Implicitamente, con questo, postula un'intrinseca connessione tra *war-game* e teoria della guerra. In effetti, un *war-game*, essendo costruito sui principi acquisiti della strategia o della tattica, ne rappresenta una sintesi e, di conseguenza, un mezzo didascalico o una configurazione di riflessione analitica. In questo senso, il *war-game* costituisce altresì una fonte rispetto al problema della ripetizione e ripetibilità strutturale degli eventi storici. In terzo luogo, data l'irripetibilità in laboratorio di un evento storico, il *war-game* (può) rende(re) possibile una verifica (il più possibile di tipo) sperimentale, ossia sulla base di parametri tecnici applicati, di una ipotesi ricostruttiva, propria o precedente. In quarto luogo, il *war-game* è utile per l'interpretazione



Joseph Nash (1809-1878), ufficiali inglesi impegnati in un *Kriegsspiel*. Illustrazione pubblicata dal settimanale britannico «The Graphic» il 17 agosto 1872.

(includendo la loro valutazione) degli eventi ricostruiti, in quanto fornisce una lente specifica e soprattutto tecnica di lettura di essi. Nel concreto metodologico, quanto osserviamo può tradursi in due modi, peraltro complementari: 1) come pratica parallela del *war-game* in generale da parte dello storico militare; 2) come sviluppo, in modo filologicamente e scientificamente accurato, di uno specifico *war-game* d'indagine, verificabile da parte della comunità scientifica, ad esempio attraverso la pubblicazione di un diario delle mosse di gioco – la cui stesura è del resto usuale nelle altre due funzioni d'impiego – e del set di regole presupposto, appunto in ciò sviluppando la metodologia di Sabin. In questo modo s'introduce un terzo tipo, dal punto di vista funzionale, di *war-game*, quello storiografico, cioè applicato, ma non militarmente, e non ludico, bensì riferito al passato in funzione storico-epistemologica. "Giocare" un *war-game* in altri termini entra nello stesso ambito euristico della consultazione di un archivio e della lettura di fonti a stampa.



Carta della battaglia di Waterloo (18 giugno 1815), che riassume i principali movimenti delle unità e gli attacchi. In blu le unità di Napoleone Bonaparte (1769-1821), in rosso quelle di Arthur Wellesley, duca di Wellington (1769-1852) e dei suoi alleati tedesco-olandesi, in bianco quelle prussiane di Gebhard von Blücher (1742-1819).

**WAR-GAME E METODO PARAFATTUALE**

Waterloo è l'archetipo della storia controfattuale, o parafattuale, come si dovrebbe più correttamente denominare. Ma è anche il prototipo del *war-game* ludico. Dopo *Gettysburg* del 1958, *Waterloo* è tra i primissimi *board-games* ideati dall'azienda pioniera, e poi leader del settore, la statunitense Avalon Hill, nel 1962. Ai *war-games* ludici è intrinseco il proposito intellettuale del giocatore di cambiare il corso della storia. Fine a

sé stesso nell'ambito ludico, questo non lo è a livello scientifico. L'impiego storiografico del *war-game* non è uguale al metodo storico parafattuale, né una sottospecie di esso. È invece un metodo a sé, che si (può) innesta(re) utilmente sul metodo parafattuale. Emerge quindi un'ulteriore dimensione di rilevanza del *war-game* come fonte storiografica, perchè esso consente d'introdurre una componente di tecnicità epistemologica in un metodo che è *per se* altamente speculativo. La formula *what-if*, in sé assoluta, significa poco e nulla apporta all'indagine storiografica. Ciò che epistemologicamente conta per questa è l'articolazione della formula. La formula «se Napoleone avesse vinto a Waterloo» al massimo identifica lo scenario negativo (ossia: «se non avesse perso»). Ciò che storiograficamente importa è *come* ha vinto, in che cosa consiste la sua vittoria a livello macrotattico, operativo e, conseguentemente strategico. Ad esempio, Napoleone avrebbe potuto vincere, come avvenuto a Wavre, Ligny e Quatre-Bras, per poi perdere in un quinto incontro a Lovanio. Oppure avrebbe potuto vincere senza aver disfatto gli alleati, con forti perdite proprie, oppure avrebbe potuto vincere in maniera decisiva. Qui, appunto, interviene la necessità di formulare scenari che rispondano a componenti tecniche e non puramente immaginarie e il *war-game*, nella sua funzione storiografica, costituisce, probabilmente, il migliore strumento, seppur parziale e *sub cautela*, per integrarle.

#### CIRCOLARITÀ, RIGIDITÀ E MODELLIZZAZIONE: I LIMITI STORIOGRAFICI DEL WAR-GAME

*Alea iacta est*: no, Cesare il 10 gennaio del 49 a.C. non stava giocando un *war-game*. Tuttavia, se il dado nei *war-games* può integrare l'alea degli eventi storici – già solo etimologicamente – il caso nella storia non è riducibile alla semplice aleatorietà<sup>17</sup>. E ciò ci introduce ai limiti storiografici del *war-game*. Nonostante i tentativi illuministici e contemporanei<sup>18</sup>, né la storia né la guerra come sua principale componente sono suscettibili di essere ri(con)dotti a un modello matematico. A livello storiografico, il limite consiste nel fatto che l'identificazione di *data* e *rules* assunte è, a propria volta, un prodotto storiografico e, di conseguenza, gli esiti del *war-game* sono condizionati in anticipo da tali coordinate<sup>19</sup>. Il rischio, cioè, è quello di un circolo vizioso. Tanto più se lo storico che gioca è quello che ha costruito il *war-game* in funzione di verifica controfattuale. Un *war-game* napoleonico costruito a partire dai libri di David Chandler porta a risultati storiografici difficilmente molto diversi da quelli di partenza in Chandler<sup>20</sup>. Non si tratta tanto, dunque, solo del problema di una costruzione errata del gioco, ma del contrario. Non a caso l'ultimo capitolo del libro di van Creveld s'intitola *The mirror*

<sup>17</sup> Ciò non è colto da BOURGUILLEAU 2020, pp. 154, 184, 193-194, 207, 210; anche FEATHERSTONE 2012, p. 11, equipara il dado o le *chance cards* al caso; similmente individua la questione già per i primi *Kriegsspiele*, SCHUURMAN 2017, pp. 450-452; alla nostra si aggiunga la posizione di VAN CREVELD 2013, pp. 157 sgg.

<sup>18</sup> Basti ENGBERG-PEDERSEN 2015 per il primo; tipico esempio del secondo sono i lavori prototipici di Frederick Lanchester degli anni Dieci del XX secolo, per cui basti SABIN 2012, pp. 6 sgg.

<sup>19</sup> Alle nostre si aggiungano le osservazioni di FEATHERSTONE 2012, pp. 10-11.

<sup>20</sup> Per un altro buon esempio, relativo all'importanza attribuita al fattore psicologico dalle regole di un *wargame* ludico sulla battaglia di Canne, GORIA 2012, pp. 140-141. SABIN 2012, p. 4 sgg., è consapevole del rischio di circolarità del suo metodo.

*and the mirrored*. Questo, peraltro, è il limite a ogni impiego storiografico di modelli metastoriografici (economici, sociologici, di scienza politica). Lo storico che applichi un *Idealtyp* weberiano alle sue fonti tende a trovarvelo confermato. Herbert George Wells osservava, nel 1913, come «Kriegspiel, as it is played by the British Army, is a very dull and unsatisfactory exercise, lacking in realism, in stir and the unexpected [...] and of very doubtful value in waking up the imagination, which should be its chief function» (WELLS 1913, pp. 101, 111). Uno dei principali problemi dei *war-games* è la tendenza – congenere sintomaticamente già ai primi *Kriegsspiele* (SCHUURMAN 2017, pp. 448-50) – a un sistema di regole sempre più complesso e conseguentemente di crescente rigidità, derivante dal perseguimento di ogni aderenza possibile alla realtà storica<sup>21</sup>, o a quella che a monte è ritenuta tale. Non a caso, sul versante ludico, Donald Featherstone criticava l'evoluzione del *war-game* verso forme «pseudo-scientifiche», poiché finivano con lo stravolgerne la natura di hobby fine a sé stesso (FEATHERSTONE 2022, pp. 118 sgg.). Il che si lascia agevolmente trasporre a livello storiografico, nel senso che un gioco ipercomplesso è poco utilizzabile ermeneuticamente. Il secondo limite, cioè, è la rigidità. Non a caso, un secolo dopo Wells lo *Handbook* britannico insiste sul carattere aperto del *war-game* e Sabin ribadisce come i giocatori prendano decisioni «which need not to be the same as those of actual commanders» (SABIN 2012, p. 4). In altri termini, ciò che il *war-game* deve fornire allo storico è un «pensare la guerra», non una sua conoscenza formalizzata e rigida e, quindi, epistemologicamente limitativa. La Waterloo di Stendhal è l'opposto del *war-game* di Waterloo.



Herbert George Wells (1866-1946) – scrittore britannico tra i più popolari della sua epoca e definito “padre della fantascienza” – impegnato in un *war-game* nel 1913.

<sup>21</sup> Si veda anche in merito SABIN 2012, 19 sgg.; NAKAMURA 2016; BOURGUILLEAU 2020, pp. 141-142, 198, 215-217, 222-223, che osserva esattamente come complessità e realismo non siano necessariamente identici; ma soprattutto le brevi osservazioni di FEATHERSTONE 2012, pp. 9-10.

## BIBLIOGRAFIA

- A. BOURGUILLEAU, *Jouer la guerre: Histoire du wargame*, Passés Composés – Ministère des Armées, Paris 2020.
- M.B. CAFFREY, *On Wargaming: How Wargames Have Shaped History and how They May Shape the Future*, Naval War College Press, Newport 2019.
- M. VAN CREVELD, *Wargames: From Gladiators to Gigabytes*, Cambridge University Press, Cambridge 2013.
- J. CURRY, *The Wargaming Pioneers*, lulu.com, s.l. 2011.
- J. CURRY, *The History of Wargaming Project*, in P. HARRINGAN – M.G. KIRSCHENBAUM (eds.), *Zones of Control: Perspectives on Wargaming (Game Histories)*, MIT Press, Cambridge 2016, pp. 33-42.
- H. DELBRÜCK, *Die Perserkriege und die Burgunderkriege: zwei kombinierte kriegsgeschichtliche Studien nebst einem Anhang über die römische Manipular Taktik*, Walther & Apolant, Berlin 1887.
- H. DELBRÜCK, *Die Strategie des Perikles: Erläutert durch die Strategie Friedrichs des Großen. Mit einem Anhang über Thucydides und Kleon*, Georg Reimer, Berlin 1890.
- A. ENGBERG-PEDERSEN, *Empire of Chance: The Napoleonic Wars and the Disorder of Things*, Harvard University Press, Cambridge 2015.
- D. FEATHERSTONE, *Complete Wargaming*, lulu.com, s.l. 2012.
- D. FEATHERSTONE, *Wargaming Commando Operations and Reflections on Wargaming: Lost Tales Volume 2*, lulu.com, s.l. 2022.
- S.P. GLICK – L.I. CHARTERS, *War, Games, and Military History*, «Journal of Contemporary History» XVIII (1983) 4, pp. 567-582.
- S. GORIA, *Wargames et stratégies de communication*, «Communication et organisation» XLII (2012), pp. 133-146.
- P. HARRINGAN – M.G. KIRSCHENBAUM (eds.), *Zones of Control: Perspectives on Wargaming*, MIT Press, Cambridge 2016.
- P. VON HILGERS, *Kriegsspiele: Eine Geschichte der Ausnahmestände und Unberechenbarkeiten*, Brill – Fink, Paderborn 2008.
- T.M. HOLMES, *Back to the sources: An attempt to resolve the Schlieffen Plan controversy*, «War in History» XXVIII (2021) 3, pp. 525-543.
- L. LORETO, *Per la storia militare del mondo antico. Prospettive retrospettive*, Jovene, Napoli 2006.
- F.J. MCHUGH, *The Fundamentals of War Gaming*, US Naval War College, Newport 1966.
- MINISTRY OF DEFENCE, *Defence wargaming handbook*, The Development, Concepts and Doctrine Centre, Forms and Publications Section, LCSLS Headquarters and Operations Centre, Arncott, Bicester 2017.
- T. NAKAMURA, *The Fundamental Gap between Tabletop Simulation Games and the "Truth"*, in P. HARRINGAN – M.G. KIRSCHENBAUM 2016, pp. 43-46.
- D.F. ORIESEK – J.O. SCHWARZ, *Winning the Uncertainty Game: Turning Strategic Intent into Results with Wargaming*, Routledge, London – New York 2020.
- P.P. PERLA, *The Art of Wargaming A Guide for Professionals and Hobbyists*, lulu.com, s.l. 2012.
- J. PETERSON, *Playing at the World: A History of Simulating Wars, People and Fantastic Adventures, from Chess to Role-Playing Games*, Unreason Press, San Diego 2012.
- J. PETERSON, *A Game Out of All Proportions: How a Hobby Miniaturized War*, in HARRINGAN – KIRSCHENBAUM 2016, pp. 3-31.
- P.A.G. SABIN, *Lost Battles: Reconstructing the Great Clashes of the Ancient World*, Hambledon Continuum, London 2007.
- P.A.G. SABIN, *Simulating War: Studying Conflict Through Simulation Games*, Bloomsbury USA Academic, London – New York 2012.

- P.A.G. SABIN, *Wargames as an Academic Instrument*, in HARRINGAN – KIRSCHENBAUM 2016, pp. 421-438.
- N. SCHILLINGER, *Playing Soldiers: The War Game in Late Qing and Republican China*, «Journal of Chinese Military History» IX (2020) 1, pp. 38-64.
- P. SCHUURMAN, *Models of war 1770–1830: the birth of wargames and the trade-off between realism and simplicity*, «History of European Ideas» XLIII (2017) 5, pp. 442-455.
- P. SCHUURMAN, *A Game of Contexts: Prussian-German Professional Wargames and the Leadership Concept of Mission Tactics 1870–1880*, «War in History» XXVIII (2021) 3, pp. 504-524.
- M. VEGO, *German War Gaming*, «Naval War College Review» LXV (2012) 4, pp. 106-148.
- H.G. WELLS, *Little Wars*, Frank Palmer, London 1913.
- H.S. WILKINSON, *The Practical Value of the War Game*, «Royal United Services Institution Journal» XXXII (1888) 143, pp. 69-88.
- A. WILSON, *The Bomb and the Computer: Wargaming from Ancient Chinese Mapboard to Atomic Computer*, lulu.com, s.l. 2014.
- J. WINTJES, *Europe's Earliest Kriegsspiel? Book Seven of Reinhard Graf zu Solms' Kriegsregierung and the 'Prehistory' of Professional War Gaming*, «British Journal for Military History» II (2015), pp. 15-33.
- J. WINTJES, *"Not an Ordinary Game, But a School of War": Notes on the Early History of the Prusso-German Kriegsspiel*, «Vulcan» IV (2016) 1, pp. 52-75.
- J. WINTJES, *When a Spiel is not a Game. The Prussian Kriegsspiel from 1824 to 1871*, «Vulcan» V (2017), pp. 5-28.
- J. WINTJES – S. PIELSTRÖM, *»Preußisches Kriegsspiel«*, «Militärgeschichtliche Zeitschrift» LXXVIII (2019) 1, pp. 86-98.
- T. ZUBER, *Inventing the Schlieffen Plan: German War Planning 1871-1914*, Oxford University Press, Oxford 2002.
- T. ZUBER, *The Real German War Plan, 1904-14*, The History Press, Stroud 2011.