



**Coordinamento Italiano
Modellismo Statico**

Contributo del Vice Presidente CIMS, dicembre 2023

Il mondo del Wargame

di David Melani

Un wargame (traducibile in italiano alla lettera come “gioco di guerra”) è in generale una categoria di gioco di strategia che ricostruisce eventi militari storici effettivamente avvenuti (infatti a volte si parla di ricostruzione di battaglie storiche in miniatura) oppure immaginari (come nel genere Fantasy o Sci-Fi). In via del tutto informale, il wargame è visto come un modo di esplorare gli effetti della guerra senza però “sperimentare” il combattimento reale. Può diventare a tutti gli effetti un hobby nel quale uno o più giocatori simulano battaglie, campagne militari o intere guerre, oppure creano al computer possibili scenari di pianificazione militare (nel qual caso viene definito correttamente anche simulazione di guerra), o ancora utilizzano le manovre militari come pratica per la guerra (e per questo motivo viene spesso usato nelle accademie militari).

Non conosciamo con esattezza la sua vera origine, ma quello che oggi viene definito wargame storico “moderno” risalirebbe a circa metà del XVIII secolo in Germania ai tempi di Federico II di Prussia, tant’è vero che è conosciuto anche come Kriegspiel (appunto gioco di guerra in tedesco): in apposite stanze venivano simulate le manovre militari da effettuarsi poi sul campo di battaglia vero e proprio, studiando soprattutto gli schieramenti nemici riportati dalle truppe in ricognizione.

Nella sua forma attuale tradizionale si tratta di un gioco da tavolo giocato su una mappa con un certo numero di pedine (che possono essere sia tridimensionali sia cartacee, diventando dei veri e propri boardwargame) o miniature in scala (e infatti oggi viene considerato un “ramo” del modellismo) indicanti le varie forze in campo, con regole e tabelle necessarie al combattimento. Esistono anche varianti da giocare in solitario.

Di solito, il wargame si divide in genere storico e non; il più gettonato non storico ovviamente è il genere Fantasy tipo Warhammer o Signore degli Anelli. Un wargame comprende lo studio effettivo con riduzione in scala del terreno di battaglia, usando accessori del tipo edifici, strade, ponti e foreste e rappresentando soprattutto le forze armate presenti nella battaglia che si intende ricreare. Si possono impiegare miniature di varie scale a seconda dell’evento da riprodurre e del regolamento ai quali si fa riferimento: generalmente, più è vasto il terreno di gioco e più si riduce la scala delle miniature presenti. Le più diffuse per i grandi combattimenti sono il 10 millimetri oppure il 6 millimetri, ma per gli scontri più limitati, come le scaramucce (che in termine wargameistico si definiscono in inglese Skirmisch), con pochi pezzi presenti sul campo, si utilizzano modelli realistici e ben fatti, ad esempio nelle scale 1/72 o 1/56. Infatti, al giorno d’oggi tanti pezzi che nascono per il wargame vengono usati anche dai modellisti più navigati.

Questa forma di gioco si è sviluppata moltissimo nei paesi anglosassoni, dove si dice che l'hobby stesso sia nato effettivamente; infatti, quasi il 90% dei regolamenti presenti sul mercato nasce nel Regno Unito, per poi diffondersi un po' ovunque nel mondo. Addirittura, esistono aziende editoriali specializzate che traducono nelle varie lingue questi regolamenti.

È un mondo molto affascinante proprio perché riesce a ricreare in dettaglio veri e propri plastici modellistici in movimento: dal terreno di gioco, agli accessori tipo armi di supporto o mezzi, a intere città in miniatura. Vi si accede utilizzando, oltre ai soldatini e a vari accessori, i dadi e i misurini di vario tipo per effettuare i movimenti e soprattutto i combattimenti veri e propri.

Riferendoci al panorama italiano del settore, siamo ai vertici nella produzione e distribuzione delle miniature e degli armamenti, pur risultando ancora abbastanza carenti dal punto di vista organizzativo per quanto riguarda le convention e le occasioni di ritrovo degli appassionati. A tutt'oggi, come manifestazioni vere e proprie vale la pena ricordare eventi come Hellana Games e Milano Wargames, anche se effettivamente abbiamo anche la parte "agonistica" dei vari giochi, con tornei organizzati per regolamenti e scale differenti, ma indubbiamente siamo realmente indietro rispetto ad altri paesi europei e soprattutto nei confronti del modellismo "classico" con i suoi numerosi e ben pubblicizzati appuntamenti - mostre, concorsi, saloni, open day, workshop e altro - presenti ogni anno nel panorama nazionale. Lanciamo perciò un invito a fare di più per il wargame, e anche in questo settore il CIMS può ottenere molto, considerando che parte delle associazioni che ne fa parte conta persone dedite a questo meraviglioso hobby.

David Melani
Vice Presidente CIMS