

Tattica o strategia?

Franco Pratesi

Tutti i giocatori di scacchi e giochi simili sanno qualcosa sulla differenza fra tattica e strategia. Questi termini sono tipici del linguaggio militare: la tattica riguarda la condotta di scaramucce o al massimo di singole battaglie; la strategia implica piani d'azione, spesso per la guerra nel suo insieme. Negli scacchi, la tattica può guidare l'attacco a un pezzo scarsamente difeso, la strategia la scelta del sistema di apertura e il suo sviluppo.

Qualcosa del genere si verifica in tutti i giochi di tavoliere, dalla dama al go. Nella relativa didattica è considerato un titolo di merito se tattica e strategia sono ben distinte. Per gli scacchi esistono interi trattati sul medio gioco in più volumi (per esempio quelli di Pachman) che analizzano separatamente i due aspetti, per molti versi complementari. Nel go è spesso riconosciuto a Edward Lasker il merito di aver innovato la didattica occidentale con il suo libro¹, proprio grazie a una migliore separazione tra fondamenti tattici e strategici. Le dispense della Federazione Italiana Gioco di Go², collaudate con l'insegnamento pratico nei corsi per principianti, sono suddivise nettamente in sezioni di tattica o di strategia.

Questo approccio però è solo una prima approssimazione alla realtà delle cose, che si presenta spesso più complessa, e anche in misura variabile per i diversi giochi e già per le diverse operazioni militari. Sarà che la mia esperienza militare è durata pochi giorni di visite e ricoveri (con tattica e strategia usate per valorizzare un soffio al cuore congenito), ma sfido chiunque a trovare una separazione netta fra tattica e strategia nei gradi militari. Capisco che è improbabile che un generale di corpo d'armata si occupi di operazioni tattiche, come pure che un sergente si occupi di alta strategia, ma i gradi intermedi sono numerosi e inevitabilmente quello che per un grado è strategico potrà diventare

¹ Edward Lasker, *Go and Go Moku*, New York : Knopf 1934 (ristampa New York : Dover 1960).

² G.Soletti, *Note di Go. Seconda edizione*, Milano : FIGG 1997.

tattico per un altro. Così un capitano potrà sembrare uno stratega al sergente e un tattico al colonnello; mentre lo stesso colonnello potrà sembrare uno stratega al capitano e un tattico al generale superiore.

Non sarà difficile trovare un esperto in grado di spiegarci meglio le distinzioni fra i gradi dell'esercito e le corrispondenti attività, e magari di farci anche capire come cambiano le cose passando alla marina o all'aviazione. Ma visto che in fondo vogliamo occuparci di giochi può valere la pena di verificare come la distinzione tattica-strategia si manifesta nei giochi di guerra, che sembrerebbero un passaggio obbligato prima di "scendere" a considerare la strategia e la tattica nei giochi di tavoliere di nostro specifico interesse.

Ebbene, come si poteva supporre, nei giochi di guerra sono presi in considerazione più livelli fra la tattica spicciola e l'alta strategia. Seguo per quanto possibile alla lettera un manuale italiano³, che così distingue tali livelli.

1 – *Tattico*. Si caratterizza con il complesso di manovre adottate per risolvere a proprio favore l'esito di un'azione. Risponde al desiderio di condurre azioni limitate in modo istintivo, personale.

2 – *Grande-tattico*. Usa simulazioni di maggior respiro, con schieramenti organici e autonomi aventi la possibilità di manovrare sul campo con sufficiente libertà.

3 – *Logistico*. Tiene conto della necessità di rifornimenti (tipicamente, di munizioni, carburante, cibo, pezzi di ricambio, medicinali). Si può ricorrere al sorteggio della disponibilità di carburante e munizioni. Lo scopo principale è mettere in risalto le qualità organizzative dei giocatori.

4 – *Tattico-strategico*. Lo scontro si svolge su due tavoli, un conflitto politico-militare su piccola mappa quadrettata fino al contatto delle forze in campo. A questo punto si "verifica" lo scontro sul tavolo tattico, dopo di che si riprende l'azione strategica sulla mappa fino al prossimo scontro armato. L'utilità è programmare numerosi scenari agli scontri tattici, vero richiamo per i giocatori.

5 – *Strategico*. Nei giochi di guerra è semplicemente definito strategico quel gioco che abbraccia un territorio molto vasto, tale che il risultato di uno scontro può non provocare conseguenze sull'intero fronte. Durante lo svolgimento del gioco ogni possibile condotta dell'avversario è analizzata e confrontata con la prevista risposta del proprio piano

³ U.Tosi, *I giochi di guerra*, Firenze : Sansoni 1979, pp. 20-24.

strategico. Se quella dovesse provocare un peggioramento della situazione, pregiudicando l'esito finale, dovrà essere modificata e migliorata la propria, correggendo immediatamente le azioni tattiche successive.

6 – *Globale*. Sono giochi condotti su una riproduzione, totale o quasi, della superficie del globo.

Ora siamo pronti a rientrare nel nostro settore, avendo appurato che il passaggio da tattica a strategia implica inevitabilmente un graduale allargamento dell'orizzonte, coinvolgimento di mezzi più numerosi e differenziati, tempi più lunghi, e così via.

I vari giochi, considerati singolarmente, non presenteranno però le stesse fasce di possibilità; per esempio, se si pensasse di applicare a un gioco le stesse gerarchie dell'esercito queste potranno risultare sopra o sotto dimensionate a seconda del gioco stesso. Bisogna quindi prima di tutto analizzare la profondità strategica del gioco.

Uno studio interessante⁴ fu condotto da Bill Robertie, campione mondiale di backgammon, associando ai principali giochi di riflessione il numero delle categorie di giocatori necessarie per coprire i possibili gradi di competenza. In particolare si considera un grado separato quando un suo appartenente perde, statisticamente parlando, tre partite su quattro da un giocatore del grado superiore e ne vince altrettante con uno del grado inferiore. Evidentemente quanto più alto è il numero di questi gradi tanto più grande si può considerare la differenza fra tattica elementare e alta strategia. Per i giochi di nostro interesse i numeri corrispondenti sono: go 40, scacchi 14, dama e backgammon 8. Sarebbe interessante estendere la graduatoria a tutte le varianti trattate su *Eteroscalco*.

Di simili classificazioni, sia pure su base diversa, si sono occupati gli esperti di programmazione dei giochi⁵. In termini di profondità dell'albero di ricerca vale una graduatoria simile, in cui il go è ancora, e di molto, il gioco più complesso. Gli scacchi cinesi sarebbero di poco più profondi di quelli internazionali (ma il livello di gioco nettamente inferiore dei corrispondenti programmi è giustificato anche dal minore impegno dei ricercatori); immagino che quelli giapponesi lo siano ancora di più.

⁴ B. Robertie, *Inside Backgammon*, Vol 2 nr 1, 1992 (dal libro di Wilcox, p. 206).

⁵ L.V. Allis, "Beating the World Champion", *New Approaches to Board Games Research* (J. de Voogt Ed.), Leiden : IAAS 1995, pp. 155-175.

Passiamo a considerare il gioco di riflessione con maggiore contenuto strategico, il go. Riesco a capire che quelle quaranta categorie di giocatori potrebbero corrispondere a una specie di moltiplicazione dei gradi dell'esercito (ottenibile all'incirca scindendo ancora in tre i componenti delle terne esistenti all'interno di truppa, sottufficiali, ufficiali inferiori, superiori, generali) ma trovo qualche difficoltà a immaginare i compiti tattico-strategici rispettivamente da attribuire.

Certamente, la rinomata distinzione fra precetti tattici o strategici si presenta a questo punto fortemente riduttiva. Nel go, già una distinzione fra tattica con oggetto cattura di pietre e tattica con oggetto accerchiamento di territorio ha un certo valore. Ho in mente un libro piuttosto strano⁶, tipograficamente parlando, che ha le pagine della parte centrale separate in metà superiore dedicata alle pietre e metà inferiore al territorio. D'altra parte, già lo stesso Edward Lasker aveva in effetti suddiviso la sua trattazione pionieristica non in due ma in tre livelli: tattico, strategico elementare, strategico avanzato. Bisognerebbe continuare così, fino a separare il tutto in molte sezioni a diverso contenuto tattico-strategico; visto il numero, non deve essere facile trovare una soluzione sistematica che ci fornisca un quadro di riferimento fisso.

Ma ciò non sarebbe comunque sufficiente perché la situazione deve essere considerata anche in senso dinamico. Bruce Wilcox ha condensato le sue riflessioni al riguardo in una bella pagina del suo insolito manuale⁷. In particolare, ci ricorda come la distinzione fra tattica e strategia non solo dipende dai giocatori, ma varia anche per uno stesso giocatore con il miglioramento delle sue conoscenze, e si modifica inoltre nel corso di ogni partita.

La parte per noi più estranea è la notizia su come tattica e strategia erano considerate nell'antica Cina, ai tempi dell'introduzione del go stesso. Strategia e piani d'azione sono femminili, Yin; tattica e azione maschili, Yang; con il progredire della conoscenza parte di Yin si trasforma in Yang (che era in fondo già presente). Detta così, la cosa può sembrare opinabile, ma segue una trattazione in termini a noi più familiari, che passo a ricapitolare.

La tattica è il modo di fare qualcosa, la strategia il perché scegliamo di farlo: cosa appartiene alla tattica o alla strategia dipende da quanto conosciamo. Appena si impara il go, non esiste strategia e non sappiamo

⁶ N. Kumabe, *Let's Play Go Today*, Tokyo : Japan Publications 1964.

⁷ B. e S. Wilcox, *Oriental Strategy in a Nutshell*, Redford City : Ki Press 1996, p. 175-176.

perché una mossa è scelta a preferenza di un'altra. Si impara presto a uccidere le pietre, ma non c'è ancora strategia. La strategia compare solo quando si riesce a correlare l'uccisione delle pietre con il far punti e quindi a scegliere quali attaccare.

Un livello strategico superiore inizia quando si impara a non catturare pietre avversarie di poco valore. Ora uccidere le pietre è un'attività al servizio di obiettivi come dar vita alle proprie pietre: dar vita è la ragione (strategia) e uccidere è la tattica per eseguirla. Far "camminare" le pietre è un'altra tattica che si impara per vivere.

A un altro livello, ancora superiore, si accede quando si impara che si possono lasciar morire alcuni nostri gruppi senza difenderli; a questo punto vivere – che prima era strategia – diventa tattica, e uccidere o camminare tattiche di ordine inferiore.

Il processo può andare avanti così, praticamente senza fine: a qualsiasi livello strategico si giochi, può sempre esistere un livello superiore in cui i nostri piani di azione sono considerati già acquisiti, cioè divenuti tattica.

Una stessa partita procede a cicli da strategia a tattica e viceversa, con strategia-pianificazione che origina tattica-azione e quindi tattica-azione che suggerisce nuovi piani strategici. In questo comportamento ciclico esistono sempre i germi degli sviluppi futuri. Per giocare bene si devono padroneggiare entrambi gli aspetti. Per giocatori relativamente deboli la distinzione fra tattica e strategia corrisponde di solito a considerare piccole o grandi estensioni di territorio sul goban.

Certo, con la nostra formazione culturale la graduale trasformazione da Yin a Yang può risultare piuttosto difficile da accettare. Ma se davvero comprendeva anche quanto ci dice oggi Bruce Wilcox, bisognerebbe concludere che il pensiero degli antichi cinesi era molto progredito e che la recente conquista di separare nell'insegnamento la tattica dalla strategia appartiene in realtà ancora alla... preistoria.