



Società Italiana di Intelligence

## Stefano Musco

*GAMINT (Gamification of Intelligence): uno strumento flessibile per la didattica dell'intelligence, con particolare riferimento alla Human Intelligence*

\*\*\*

*GAMINT (Gamification of Intelligence): a practical and flexible tool for teaching intelligence, with particular reference to HUMINT*



© 2021 Stefano Musco

Società Italiana di Intelligence

c/o Università della Calabria, Cubo 18-b, 7° piano

via Pietro Bucci

87036 Arcavacata di Rende (CS) - Italia

<https://www.socint.org>

ISBN 979-12-80111-27-2

## **Autore**

Stefano Musco è Funzionario del Ministero dell'Interno, specializzato in asilo politico, estradizione e casi di esclusione per terrorismo internazionale. Già ricercatore di storia e strategie dello spionaggio HUMINT, si è occupato anche di politica estera dei micro e piccoli stati del sistema internazionale. Ha insegnato Storia dello spionaggio in età premoderna presso il Master in Intelligence dell'Università della Calabria. E' autore di diverse pubblicazioni (monografie e articoli scientifici) sui temi di cui sopra. Attualmente dirige, presso la Società Italiana di Intelligence, il Laboratorio "Gamification e Intelligence" di cui è stato promotore.

## **Abstract**

IT: Nel febbraio 2021 l'autore di questo paper ha avuto un'idea: inventare un gioco da tavola a tema intelligence che possa fungere, oltre che da momento ludico, anche da utile strumento didattico per l'insegnamento della materia, con particolare riferimento alla HUMINT. L'utente, diventando protagonista della simulazione ed interpretando una specifica fazione (che può essere uno Stato, ma anche un attore transnazionale), viene chiamato ad applicare principi e tattiche basilari di intelligence, come l'infiltrazione di agenti sotto copertura, la costruzione di una rete sul campo, la manipolazione informativa, il doppio gioco e la persuasione di confidenti mediante modello MICE per raggiungere i suoi obiettivi. Allo scopo di costruire un gioco quanto più interessante possibile, lo scrivente ha messo su una squadra di sette specialisti con vaste competenze nei settori delle relazioni internazionali, del *boardgaming* e del *wargaming*, coordinandone le attività e stimolandone le idee mediante costanti richiami alla storia ed alle teorie dell'intelligence, con particolare ma non esclusivo riferimento alla HUMINT. Le direttrici del progetto erano, e sono tuttora, le seguenti: 1) *Strategia*, declinata come numero di variabili che i giocatori devono necessariamente prendere in considerazione nel corso della partita, nonché come interazione (collaborazione / competizione) tra gli stessi giocatori; 2) *Fruibilità*: intesa come agevole comprensione delle regole del gioco; 3) *Espandibilità*: ossia la possibilità di ampliare in futuro il gioco con nuove carte, nuove espansioni, nuovi scenari, maggiori e più accurati livelli di simulazione.

ENG: In February 2021, the author of this paper had an idea: to create an intelligence-themed boardgame that could serve not only as a playful moment but also as a useful teaching tool for teaching the subject, with particular reference to HUMINT. The player, becoming the protagonist of the simulation and interpreting a specific faction (which can be a state, but also a transnational actor), is called to apply

basic principles and tactics of intelligence, such as the infiltration of undercover agents, the construction of an intelligence network, information manipulation, double game and the persuasion of confidants, also employing the MICE framework, to achieve its goals. In order to build a game as much interesting as possible, the author has put together a team of seven specialists with vast skills in the fields of international relations, boardgaming and wargaming, coordinating their activities and stimulating their ideas through constant references to the history and theories of intelligence, with particular but not exclusive reference to HUMINT. The guidelines of the project were, and still are, the following ones: 1) *Strategy*, defined as the number of variables that the players must necessarily take into consideration during the game, as well as as interaction (collaboration / competition) between the same players; 2) *Usability*: understood as easy understanding of the rules of the game; 3) *Updating*: that is the possibility of expanding the game in the future with new cards, new expansions, new scenarios, greater and more accurate levels of simulation.

### **Keywords**

Gamification; Intelligence, HUMINT, Boardgaming, Wargaming

### **Introduzione e stato dell'arte**

Diffondere la cultura dell'intelligence significa, in primo luogo, renderla accessibile. Accessibile tanto agli esperti del settore, ricercatori e cultori della materia, quanto ad un'utenza non specialistica.

La didattica dell'intelligence deve pertanto fornire strumenti pratici, oltre che teorici. GAMINT (acronimo di "Gamification of Intelligence") rappresenta uno dei rari, per non dire inesistenti, strumenti pratici creati allo scopo. Allo stato dell'arte ci risulta solo un predecessore di rilievo, ossia un gioco costruito dalla CIA per l'addestramento dei suoi analisti noto come *Collection*.<sup>1</sup> Altri giochi da tavola che pure includono lo spionaggio nelle loro meccaniche generalmente non si concentrano sulla teoria e la pratica di intelligence in quanto tali, ma semplicemente prendono a prestito singoli elementi per sviluppare un diverso tipo di *boardgame*.<sup>2</sup>

Diversamente da *Collection*, GAMINT intende fornire uno strumento didattico che si fondi sui pilastri della HUMINT, ed introdurre un approccio didattico dal basso, che esorti il giocatore ad applicare

---

<sup>1</sup>Di questo gioco è stata creata una versione giocabile anche dal pubblico. Vedasi in merito:

<https://boardgamegeek.com/boardgame/251642/cia-collect-it-all> (consultato il 13 novembre 2021).

<sup>2</sup>Per una buona panoramica sul mondo dei giochi da tavola, si consulti il sito internet sopra menzionato.

principi fondamentali della materia attraverso una simulazione di spionaggio e controspionaggio in uno scenario casuale.

Il concetto di *gamification* viene in aiuto allo scopo. Lo stesso concetto si presta in realtà a più definizioni, ma è possibile estrapolarne alcuni elementi comuni che si prestano molto bene al lavoro qui descritto, quali la sua connotazione come *attività*, l'utilizzo di strumenti del *game design* e delle tecniche del gioco a contesti non ludici, e l'impiego di tali tecniche per il raggiungimento di un obiettivo personale o di gruppo. Tra i benefici più evidenti evidenziati dalla letteratura sulla *gamification*, applicabili anche nel nostro caso, possono annoverarsi i seguenti: un apprendimento pratico alle tecniche di Human Intelligence che funga da completamento alla narrativa teorica, la gratificazione dell'utente coinvolto nell'esperienza, la possibilità di confrontarsi e competere con altri giocatori su un piano di parità, anche mediante l'impiego di classifiche.<sup>3</sup>

GAMINT è un gioco da tavola a turni da 2 a 5 giocatori che si ispira ai principi, alle metodologie ed alle tattiche della Human Intelligence. Ogni giocatore interpreta una Fazione, ciascuna coi suoi obiettivi. Per raggiungerli, ogni Fazione invia sul campo un agente sotto copertura che è chiamato a raccogliere, intossicare e manipolare informazioni, comprare informatori altrui e trasmettere notizie confidenziali alla propria Agenzia.

L'obiettivo è mostrare l'intelligence per ciò che è, ossia una materia viva, pratica, quotidiana.

Le direttrici alla base del progetto che hanno guidato il lavoro del team erano, e sono tuttora, tre:

Strategia: declinata come numero di variabili che i giocatori devono necessariamente prendere in considerazione nel corso della partita, nonché come interazione (collaborazione / competizione) tra gli stessi giocatori.

Fruibilità: intesa come agevole comprensione delle regole del gioco. La fruibilità non osta a che il gioco risulti strategicamente complesso.

Espandibilità: Definite le meccaniche, la plancia e le regole, il gioco potrà essere ampliato in futuro con nuove carte, nuove espansioni, nuovi scenari.

Al pari degli esperimenti effettivamente portati a termine, la letteratura che si occupa del legame tra *gamification* e *intelligence* è molto scarsa, per non dire inesistente. Solo in tempi assai recenti alcuni autori hanno posto l'accento sull'utilità di impiegare simulazioni, esercizi e giochi specificamente per il settore dell'intelligence, ispirandosi in tal senso alle buone prassi già in vigore presso altre discipline scientifiche. I vantaggi di questo approccio consisterebbero nel padroneggiare con maggior

---

<sup>3</sup>Per un sintetico confronto tra le definizioni della letteratura, e sui vantaggi della gamification, vedasi:  
<https://www.projectfun.it/basi-gamification/definizione-gamification/> (consultato il 13 novembre 2021).

consapevolezza le teorie apprese e nel “mettere le mani in pasta” su scenari reali o ipotizzati, a maggior ragione in una materia come l’intelligence che si mostra estremamente viva, pratica e cangiante.<sup>4</sup>

### Le teorie alla base del gioco

Nel suo *concept* iniziale, GAMINT voleva riprodurre le dinamiche attraverso cui i servizi di informazione infiltrano i propri agenti sotto copertura in un contesto nemico. Si ispirava, in tal senso, all’opera di un pensatore indiano del IV secolo a.C noto come Kautilya, autore di un prestigioso trattato di politica e strategia chiamato *Arthashastra*, in cui il sovrano viene esortato a fare largo uso di spie ed informatori sotto copertura, tanto nei confronti di regni stranieri quanto nei confronti di sobillatori interni, disertori e doppiogiochisti residenti a corte. La gamma di coperture impiegate per scovare agenti ostili è impressionante, e non trova riscontro in nessun altro trattato classico sullo spionaggio:

The agents could disguise themselves as: ordinary citizens; holy men (including ascetics, *pashandas*, and their assistants); merchants; doctors; teachers; entertainers (such as brothel keepers, actors, singers, story tellers, acrobats and conjurers); household attendants (cooks, bath attendants, shampooers, bed makers, barbers and waterbearers); caterers (vintners, bakers and sellers of vegetarian and nonvegetarian food); astrologers, soothsayers, readers of omens, intuitionists, reciters of *puranas* and their attendants; artisans and craftsmen; cowherds and elephant handlers; foresters, hunters, snake catchers and tribals; and even as thieves and robbers. Women agents could adopt the disguises of a nun, a rich widow, an actress, a musician or an expert in love affairs.<sup>5</sup>

Da una prospettiva storica, gli esempi di coperture non ufficiali (ossia non attinenti alla veste diplomatica), abbondano. Bizantini, Arabi, Mongoli e altre popolazioni della Via della Seta facevano largo uso dei loro contatti commerciali o utilizzavano camuffamenti da mercante per infiltrare i paesi

---

<sup>4</sup>Si rimanda sul punto ai seguenti contributi: W.J. Lahneman & R. Arcos, 2017, “Experiencing the art of intelligence: using simulations/gaming for teaching intelligence and developing analysis and production skills”, *Intelligence and National Security*, Vol. 32, No. 7, pp. 972-985; W. Lahneman & R. Arcos (eds.) *The art of intelligence: Simulations, Exercises and Games*, Rowman & Littlefield, 2014; W. Lahneman & R. Arcos (eds.), *The art of intelligence: More Simulations, Exercises and Games*, Rowman & Littlefield, 2019; K. J. Wheaton, 2011, “Teaching Strategic Intelligence Through Games”, *International Journal of Intelligence and CounterIntelligence*, Vol. 24, No. 2, pp. 367-382.

<sup>5</sup> Kautilya, *The Arthashastra*. Translated and edited by L.N. Rangarajan. New Delhi: Penguin Books, 1992, p. 501.

stranieri.<sup>6</sup> Altre coperture tradizionali includevano, e includono tuttora, sacerdoti, monaci, studenti, professori, medici, comandanti di nave, direttori d'albergo, prostitute. In tempi recenti comprendono altresì membri della diaspora, ricercatori universitari, giornalisti e il personale delle ONG di stanza all'estero.<sup>7</sup> L'arte del camuffamento, per le agenzie di sicurezza, consiste innanzitutto nel saper leggere il contesto nel quale si intende operare, ed in un secondo momento nell'utilizzare la copertura più consona. Ad esempio, fino al diciannovesimo secolo, in Giappone lo shogun impiegava i monaci *komuso*, noti per indossare degli ampi copricapi che ne camuffavano l'identità e per adottare una dottrina zen dedita ad un rigoroso silenzio, come sue spie personali. I monaci erano già parte del tessuto urbano e rurale giapponese: l'abilità dello shogun consisteva nel leggere il contesto ed adoperarli come informatori.<sup>8</sup> Un altro aneddoto storico alquanto di nicchia ci riferisce invece di una costruzione del personaggio costantemente aggiornata e riadattata alle esigenze del caso: un altro monaco buddista dei primi del Novecento, tale Zerempil, venne addestrato dai Russi nelle arti dello spionaggio e mandato ripetutamente in missione, prima in veste di dipendente di una compagnia cinese coinvolta nel commercio del tè, poi in veste di mercante mongolo, e infine nella veste di Lama devoto al suo credo religioso.<sup>9</sup>

GAMINT nasce come gioco sulle coperture, ma si trasforma in breve tempo nel prototipo di una simulazione più ampia sulle operazioni HUMINT, di cui l'impiego della copertura costituisce uno dei momenti caratterizzanti. Nella fase di ideazione, cui hanno partecipato sia esperti di Relazioni Internazionali che specialisti di *Boardgaming* e di *Wargaming*<sup>10</sup>, in qualità di coordinatore e responsabile del progetto, nonché valendomi di precedenti ricerche in materia di storia dell'intelligence in età premoderna, ho esortato il team a concentrarsi innanzitutto sui basilari principi dello spionaggio enucleati da Sun Tzu nell'*Arte della Guerra*. Il riferimento mirava, nello specifico, alla celebre ripartizione sui cinque tipi di spia impiegate dal sovrano. Particolare attenzione è stata rivolta alle

---

<sup>6</sup>B. Champion (2008). "Spies (Look) Like Us: The Early Use of Business and Civilian Covers in Covert Operations." *International Journal of Intelligence and CounterIntelligence* 21, no. 3: 530–564.; Foltz, R.. *Religions of the Silk Road: Premodern Patterns of Globalization*. New York: Palgrave Macmillan, 2010.

<sup>7</sup>S. Musco (2017) "The art of meddling: a theoretical, strategic and historical analysis of non-official covers for clandestine Humint", *Defense & Security Analysis*, 33:4.

<sup>8</sup>J.H. Sanford "Shakuhachi Zen: The Fukeshu and Komuso." *Monumenta Nipponica* 32, no. 4 (1977): 411-440.

<sup>9</sup>Anon. "A Story of Struggle and Intrigue in Central Asia." *Journal of the Royal Central Asian Society* 15, no. 1 (1928): 89-103.

<sup>10</sup>Alla fase di ideazione hanno partecipato i seguenti eroi, che riporto qui in ordine alfabetico: Cannata Davide, laureato in psicologia, esperto di *boardgaming*, Corra Ruben, esperto di relazioni internazionali e di *boardgaming*, Di Pace Nicolò, esperto di relazioni internazionali e di *boardgaming*, Di Trani Erik, esperto di relazioni internazionali, di *boardgaming* e di *wargaming*, Gentile Giovanni, disegnatore ed esperto di *boardgaming*, Mercuri Francesco, già responsabile della Commissione GEOINT della SOCINT, esperto di strategia, intelligence e studi militari, Parlato Andrea detto "Sballeit", psicologo, esperto di *boardgaming*. I signori di cui sopra, *ça va sans dire*, sono tutti collezionisti seriali di giochi da tavola.

dinamiche del doppio gioco e della trasmissione di false informazioni, già magistralmente sintetizzate dal generale cinese nel suo trattato.<sup>11</sup> In questo modo abbiamo potuto spostare la nostra attenzione dall'Agente ai suoi contatti ed informatori, suggerendo implicitamente al giocatore che gli stessi possono essere sì affidabili e fedeli, ma che all'occorrenza si possono trasformare in doppiogiochisti, nonché in confidenti che, in maniera più o meno inconsapevole, trasmettono al nostro Agente informazioni false e fuorvianti.



*Una carta Agente: Ogni agente possiede un livello di influenza, delle incompatibilità con lo scenario e delle caratteristiche tipiche della copertura che lo rendono unico.*

Ancora, creare un gioco sulla Human Intelligence significava esaltare l'aspetto umano, troppo umano, dei personaggi. Valide dunque le teorie d'ambito HUMINT sul modello di persuasione MICE (Money, Ideology, Coercion, Ego)<sup>12</sup>, i contatti vengono contraddistinti da un tratto di vulnerabilità che l'Agente è chiamato a sfruttare pur di ottenere informazioni. Alcuni contatti sono avidi (Money), altri si dedicano

<sup>11</sup>Sun Tzu, *The Art of War* (trasl. S.B. Griffith), Oxford University Press, 1963, pp. 144-149.

<sup>12</sup>Burkett R., 2013, "An Alternative Framework for Agent Recruitment: from MICE to RASCLS", *Studies in Intelligence*, Vol. 57, No. 1; Petkus D.A., 2010, "Ethics of Human Intelligence Operations: Of MICE and Men", *International Journal of Intelligence Ethics*, Vol. 1, No. 1.



al proselitismo politico e religioso (Ideology), altri ancora vengono descritti come scrittori falliti alla ricerca di editori che ne capiscano il talento (Ego). In ogni caso, la coercizione si pone come *extrema ratio*: il suo costo relativo è proporzionalmente maggiore rispetto alle altre tecniche di persuasione proprio per simulare il fallimento dell'Agente, incapace di raggiungere i suoi scopi mediante una reale e fattiva collaborazione con l'informatore.



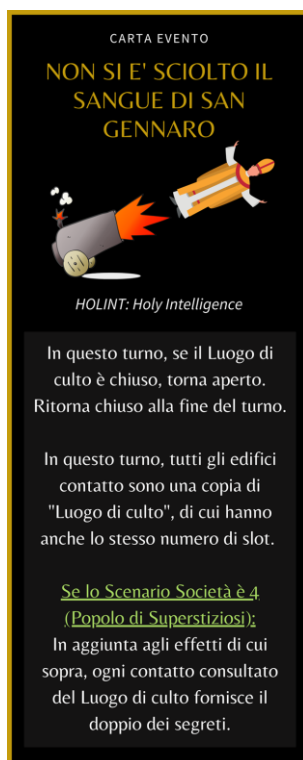
*Una carta contatto particolarmente realistica. Ogni carta contatto fornisce un certo numero e tipo di informazioni.*

Abbiamo poi accolto una nozione camaleontica della sfida, quale è quella abbozzata da Clausewitz, che descrive la guerra come un fenomeno cangiante e l'intelligence come uno strumento imperfetto.<sup>13</sup> GAMINT accetta l'assioma secondo cui gli obiettivi di massima dello Stato devono necessariamente fare i conti con le contingenze e col caso. Tradotto in forma di simulazione, ciò significa che il giocatore è costretto a modificare i suoi piani sulla base degli eventi che si verificano durante ogni turno, sfruttandone le opportunità, aggirandone le esternalità negative e aumentando il suo vantaggio relativo

---

<sup>13</sup>C. Von Clausewitz, *On War*, Princeton University Press, 1984; V.M. Rosello, "Clausewitz's contempt for intelligence", *Parameters*, Vol. 21, No. 1 (1991), pp. 103-114.

nei confronti degli avversari. Tali contingenze non si limitano a questioni di sicurezza in senso stretto, ma abbracciano una dimensione ampia e variegata del rischio, spaziando dalle mancate forniture di gas e materie prime alle proteste urbane per il caro-vita, dall'inflazione ai grandi eventi culturali ispirati all'annuale Esposizione Universale, dalla marginalizzazione e repressione delle minoranze ai dissidi clandestini nei servizi di controspionaggio del paese ospite, dalle crisi diplomatiche alle rivendicazioni nazionaliste sulla paternità dei piatti tipici locali, dalle crisi migratorie alle istanze sovranazionali in stile europeo, dalle calamità naturali agli scioperi, fino a rievocare tradizioni e superstizioni locali che non hanno mai perso vigore.



*Una carta evento. Ogni riferimento a santi o persone è puramente casuale.*



*Un'altra carta evento dagli effetti inevitabili.*

Infine, il sistema di controspionaggio. I servizi del paese infiltrato non restano a guardare, ma rispondono proattivamente alle operazioni avversarie man mano che procedono ad una analisi dei rischi. Essi bersagliano di volta in volta questa o quella fazione, oppure adoperano misure a tutto campo. Il grado di risposta dipende in questo caso da vari fattori, tra cui il tipo di istituzioni politiche, economiche, culturali e militari esistenti nello scenario, nonché dalle caratteristiche del territorio infiltrato. In una prima fase

avevamo pensato ad una dinamica di gioco in cui una parte dei giocatori interpretava uno o più reparti del controspionaggio locale, mentre un'altra parte rappresentava le fazioni straniere. Quest'idea, non del tutto abbandonata, si è progressivamente trasformata in una meccanica di gioco competitiva/cooperativa, in cui i giocatori sono costretti altresì a collaborare tra loro per mantenere complessivamente bassi i livelli di allerta del controspionaggio e fornire rassicurazioni alle autorità locali.

### **Implementazione e testing**

Terminate le sessioni di *brainstorming*, sono state esaminate le proposte dei membri del team, è stato scelto a votazione un modello di partenza da cui procedere alla stesura delle prime bozze, ed infine si è proceduto all'implementazione delle meccaniche di gioco.

Se la fase di ideazione si è svolta con relativa rapidità, impegnando circa il 3-4% del tempo complessivo ed il team per intero, l'implementazione delle meccaniche di gioco ha rappresentato la sfida più grande in termini di tempo e di risorse, anche a causa dell'impossibilità di procedere ad incontri dal vivo per via dell'emergenza sanitaria in atto. Queste limitazioni si sono fatte notare in tutto il loro peso anche nella fase di *testing*, al punto che le prime sessioni di gioco sono state condotte *online* utilizzando strumenti lenti e farraginosi.

Nella fase di ideazione e nei primi rudimentali test di gioco, la squadra ha lavorato al completo, apportando nuove idee e correzioni. Nella fase di implementazione, invece, al fine di garantire una solerte e solida esecuzione al lavoro, hanno operato solo due membri del team, tra cui lo scrivente.<sup>14</sup> La fase di implementazione si è distinta per un taglio multidisciplinare, dal momento che erano implicitamente richieste – oltre alle già menzionate competenze in materia di intelligence e *boardgaming* - anche doti grafiche (per la creazione delle carte comprensive di testo, immagini e relative didascalie, nonché per la costruzione della plancia di gioco), un buon grado di inventiva, ironia e creatività al di fuori dei soliti schemi (il gioco ha acquisito col tempo anche un taglio sarcastico, divertente e scanzonato), una certa capacità di sintesi (per la stesura del regolamento) ed ottime doti di analisi e ragionamento multidisciplinare (per impostare ad esempio gli effetti dei casuali eventi di turno).

In termini di tempistiche, si deve rilevare che:

---

<sup>14</sup>Originariamente nella fase di implementazione eravamo in tre: lo scrivente, il Dott. Erik Di Trani e il Dott. Nicolò di Pace. Tuttavia, ad agosto 2021 il Dott. Di Pace (a cui vanno i nostri auguri) è diventato papà e quindi già qualche mese prima abbiamo deciso di dargli un po' di tregua.

- La prima fase di ideazione ha avuto luogo tra metà febbraio e fine marzo 2021;
- La prima implementazione è stata portata avanti tra aprile e maggio;
- I primi test sono stati condotti fra maggio e giugno.

Una seconda fase, assai corposa, di ideazione ed implementazione, ha avuto luogo tra fine giugno e settembre: basti pensare che in questo frangente sono state scritte per filo e per segno tutte le carte del gioco (circa cinquecento), ed è stato riscritto e aggiornato il regolamento. Ancora, tra settembre e fine ottobre sono state graficamente create le carte e le altre plance di gioco. Infine, nel mese di novembre lo scrivente ha proceduto al taglio delle carte, alla stampa in Forex delle plance di gioco, alla stampa del regolamento, all'acquisto della restante componentistica (tra cui segnalini, dadi e pedine), all'imbustamento protettivo dei pezzi più fragili, come le carte, che possono rovinarsi per il costante utilizzo e rimescolamento.

Mentre si scrive (metà novembre), si rileva che a giorni inizierà una fase di *testing* ancora più robusta, articolata sul prototipo ufficiale del gioco, che chiameremo *GAMINT: Prototype*, così da poterlo distinguere dalla versione definitiva, chiamata semplicemente *GAMINT*, e da una possibile versione con livelli di simulazione molto avanzati da battezzare *GAMINT PRO*. Infatti, se il prototipo e la versione finale di *GAMINT* non presenteranno grandi differenze, l'edizione *GAMINT PRO* potrebbe sacrificare una parte della snellezza e fluidità di gioco per guadagnarne in livelli simulativi, soprattutto per ciò che concerne le interazioni umane tra agente e contatti, ed essere destinata ad un pubblico specialistico. D'altronde già da ora si è ipotizzata, e verrà testata sin da subito, una piccola ma significativa variante in cui i confidenti vengono caratterizzati, oltre che per le loro vulnerabilità e richieste, anche da livelli casuali di sospetto e da ulteriori tratti psicologici che gli agenti sul campo devono prendere in considerazione quando si interfacciano con essi.

Nuovamente, queste accortezze sono in linea con le più accreditate ricerche sulla complessità del trattamento e dell'utilizzo della fonte umana nelle operazioni informative e di sicurezza. Basti considerare che già gli antichi trattati arabi sulla conduzione delle operazioni militari e le opere di pensatori europei sulla gestione della cosa pubblica forniscono le stesse raccomandazioni sul trattamento da riservare agli "agenti". Per Al-Ansari, infatti, il sovrano deve mostrare riconoscenza alla spia anche quando fallisce, assicurando grandi onori alla famiglia dell'agente a prescindere che questi sia in

missione o a riposo.<sup>15</sup> Analogamente, per Vauban il legame con gli agenti deve essere impostato su basi collaborative e non coercitive, costruendo un autentico rapporto di fiducia<sup>16</sup>; per il diplomatico spagnolo del sedicesimo secolo Bernardino de Mendoza, le spie devono essere onorate e ben remunerate, così da assicurarsi la loro lealtà e prevenire episodi di doppio gioco<sup>17</sup>; per Montecucoli la relazione tra sovrano e agente può arrivare a livelli molto informali, come dimostrato dal caso del Conte Enrico di Berg, che invitava le sue spie a mangiare e bere personalmente al suo tavolo per poter ascoltare in prima persona i loro resoconti<sup>18</sup>; per alcuni autori contemporanei, similmente, “People coerced into espionage rarely make ideal agents”, e ancora “Coercion often creates agents who are angry, resentful, and only willing to do just enough to avoid whatever punishment may await for them”.<sup>19</sup>

Infine, urge rilevare che in fase di implementazione si è stabilito di mantenere un’impostazione dello scenario quanto più casuale possibile. Detto in altri termini, abbiamo cercato di creare un sistema di gioco per cui ogni partita è sempre diversa dalla precedente, anche a costo di sacrificare qualcosa in termini di realismo. Ciò significa, per dirla con parole ancora più semplici, che in GAMINT possono coesistere regimi totalitari su minuscoli atolli del Pacifico con zone franche nelle steppe della Mongolia. Questa scelta è dettata dall’esigenza di garantire la massima longevità possibile al gioco, invitando al tempo stesso il giocatore a ragionare non solo in termini di scenari già esistenti, ma anche in termini di scenari possibili. A questo scopo sono state create delle carte territorio che, interagendo con altri elementi dello scenario, caratterizzano maggiormente ogni singola partita, generando restrizioni ed opportunità globali per tutte le fazioni coinvolte.

---

<sup>15</sup>Scanlon, G.T., ed., *A Muslim Manual of War*. Cairo: The American University in Cairo Press, 2012, p. 52.

<sup>16</sup>Vauban, Sébastien Le Prestre, *Science Militaire contentant l’A.B.C. d’un soldat: L’art de la guerre et le Directeur General des Fortifications*. La Haya: Adrian Moetjens, 1689, pp. 10-11;

<sup>17</sup>Navarro Bonilla, D.. “Secret Intelligences in European Military, Political and Diplomatic Theory: An Essential Factor in the Defense of the Modern State (Sixteenth and Seventeenth Centuries).” *Intelligence and National Security* 27, no. 2 (2012), p. 300.

<sup>18</sup>Luraghi R., (ed)., *Le Opere di Raimondo Montecucoli*. Roma: Ufficio Storico SME, 1988, p. 296.

<sup>19</sup>Burkett, Randy. op. cit., p. 11.



*Una carta territorio, con le sue specifiche caratteristiche. Trattandosi di un arcipelago, presenta alti costi di trasporto ed una zona economica esclusiva molto ampia.*

### **Prossimi step e risultati ipotizzati**

La fase di *testing* è tuttora in corso. Metteremo alla prova le meccaniche di gioco, cercando di capire se è necessario ridurre una parte della corposa componentistica al fine di garantire la massima giocabilità in qualsiasi momento. Infatti il *setup* del gioco (ossia la predisposizione di tutta la componentistica nelle fasi precedenti alla partita, comprensiva del mescolamento delle carte e della randomizzazione dello scenario) è allo stato attuale piuttosto consistente, particolarmente denso in termini di carte, segnalini e pedine. Richiede, detto senza troppi giri di parole, un tavolo di gioco piuttosto grande. Tuttavia, un *setup* più articolato potrebbe dimostrarsi necessario in un gioco in cui è opportuno mantenere un buon livello di simulazione ed assicurare l'immediata leggibilità delle carte, delle plance e dei relativi effetti globali. Per gli standard di un simile *boardgame*, il regolamento è ancora poco corposo e si fa leggere bene, sebbene insista pedissequamente su alcune meccaniche di gioco di modo da non prestarsi a multiple interpretazioni. Le regole si comprendono in poco tempo (stando ai primi test, sono sufficienti anche pochi turni di gioco), ma il giocatore è chiamato a svolgere un ragionamento a tutto campo, sia sui suoi

obiettivi quanto sui presunti obiettivi delle fazioni avversarie, sia sulle contingenze di inizio turno quanto sulle operazioni di supporto della sua Agenzia, sia sui rischi delle manipolazioni informative quanto sul doppio gioco. Insomma, è chiamato a far funzionare il cervello in modo olistico e completo, ossia ad integrare in prima persona le nozioni teoriche e storiche sulla Human Intelligence apprese in aula: il che rappresenta, giova ripeterlo, la missione principale di GAMINT.



*Le operazioni dell'Agenzia forniscono supporto agli Agenti impegnati sul campo (e viceversa).*

Cosa di non poco conto: dai primi feedback ricevuti il gioco è divertente. Come si sarà intuito da una rapida scorsa delle immagini presenti in questo articolo, abbiamo cercato di dosare esigenze didattiche e momento ludico allo stato puro, anche oliando i vari ingranaggi con una buona dose di sarcasmo. Abbiamo cercato, talvolta con risultati mediocri, di mantenerci politicamente corretti ed imparziali. Se manterremo questo approccio, anche in futuro ci potranno essere Carte Evento che parlano di fondamentalisti Lapponi intenzionati a farsi saltare nel principale mercato di Copenhagen.

Il gioco andrebbe testato innanzitutto presso le università e gli istituti specializzati in intelligence e sicurezza. Da questo punto di vista, anche le sezioni regionali della SOCINT potrebbero fornire un importante contributo, sia in termini organizzativi quanto partecipativi, ad esempio inventando dettagli e nuove meccaniche di gioco che, integrandosi con quelle originarie, accrescano il livello di simulazione. In tal senso, il supporto tecnico e professionale di personale già operante nel settore della sicurezza si rivelerebbe decisivo, anche al fine di costruire una versione di GAMINT (che qui abbiamo battezzato

anticipatamente *GAMINT PRO*) forse meno fluida da un punto di vista della giocabilità ma maggiormente rappresentativa delle esigenze degli operatori dell'intelligence. Gli stessi studiosi di geopolitica e storia delle relazioni internazionali potrebbero costruire varianti del gioco basate su periodi storici differenti, inventando nuove carte. Si potrebbe persino ipotizzare, a *testing* concluso, di organizzare tornei tra sezioni regionali e di inaugurare in tal guisa un duraturo sistema di *ranking*. Il gioco andrebbe poi testato con un'utenza non specialistica, così da ottenere preziosi suggerimenti per future evoluzioni del gioco.

Infine, non è da escludere una trasformazione del gioco in formato *app* o *boardgame* virtuale, in vendita sui principali canali del settore, tra cui Steam. Questa trasformazione ci permetterebbe di semplificare alcune meccaniche di gioco in fatto di doppio gioco e di manipolazioni informative che, in sede di *boardgame* fisico, devono necessariamente risultare "visibili" ai giocatori per evitare imbrogli. Un gioco virtuale in lingua inglese ci permetterebbe inoltre di raggiungere un pubblico più ampio, di acquisire nuovi consigli, di inaugurare una *community* capace di perfezionare e *moddare* il gioco secondo le proprie esigenze.

### **Ringraziamenti**

Hanno partecipato con me alla fase di ideazione del gioco ed alla prima fase di testing i seguenti collezionisti seriali di giochi da tavola (in ordine alfabetico per cognome): Davide Cannata, Ruben Corraera, Nicolò di Pace, Erik di Trani, Giovanni Gentile, Francesco Mercuri, Andrea Parlato. Sono tutti *nerd* di provata fede.

Hanno partecipato con me alla fase di implementazione del gioco (in ordine alfabetico per cognome): Nicolò di Pace (prima che diventasse papà...) ed Erik di Trani.

La mia compagna, Giulia del Re, si è impossessata della tagliola di suo zio architetto per tagliare le carte con precisione da tipografa mentre seguiva i corsi di storia delle relazioni internazionali al computer. Per fortuna è ancora tutta intera (mi riferisco alla tagliola). La carta di *GAMINT* tagliata per prima in assoluto, "Attore in pensione", porta la sua firma. Tra qualche anno, se le cose vanno bene e diventiamo famosi in Cina e negli Stati Uniti, potrebbe valere fino a 50.000 euro.

Luciano Messere, un altro nome che andrebbe fatto presente ai servizi segreti, ha messo la sua manualità al servizio della causa, tagliando tessere e segnalini fatti di Forex 3 mm.



Se questo articolo fosse stato scritto un mese più tardi avrei dovuto ringraziare per la seconda fase di *testing*, che inizierà appunto a breve, anche Alessandro Sarnelli, Matteo Mirra e Gianluca Serlenga, tre amici di una vita che, pur non sapendo niente di intelligence, si sono offerti di darmi una mano per testare il gioco.

A tutte queste persone va il mio più sentito e affettuoso ringraziamento. Questo gioco non sarebbe mai stato possibile senza di loro.

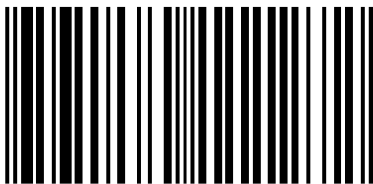
### **Bibliografia**

- Anon., 1928, “A Story of Struggle and Intrigue in Central Asia., *Journal of the Royal Central Asian Society*, Vol. 15, No. 1, pp. 89-103.
- Burkett R., 2013, “An Alternative Framework for Agent Recruitment: from MICE to RASCLS”, *Studies in Intelligence*, Vol. 57, No. 1.
- Champion B., 2008, “Spies (Look) Like Us: The Early Use of Business and Civilian Covers in Covert Operations.” *International Journal of Intelligence and CounterIntelligence* 21, no. 3: 530–564.
- Foltz R., *Religions of the Silk Road: Premodern Patterns of Globalization*. New York: Palgrave Macmillan, 2010.
- Kautilya, *The Arthashastra*. (translated and edited by L.N. Rangarajan). New Delhi: Penguin Books, 1992, p. 501.
- Lahneman W.J. & Arcos R., 2017, “Experiencing the art of intelligence: using simulations/gaming for teaching intelligence and developing analysis and production skills”, *Intelligence and National Security*, Vol. 32, No. 7, pp. 972-985.
- Lahneman W.J. & Arcos R. (eds.) *The art of intelligence: Simulations, Exercises and Games*, Rowman & Littlefield, 2014.
- Lahneman W.J. & Arcos R. (eds), *The art of intelligence: More Simulations, Exercises and Games*, Rowman & Littlefield, 2019.
- Luraghi R. (ed)., *Le Opere di Raimondo Montecuccoli*. Roma: Ufficio Storico SME, 1988.

- Navarro Bonilla D., 2012, “Secret Intelligences in European Military, Political and Diplomatic Theory: An Essential Factor in the Defense of the Modern State (Sixteenth and Seventeenth Centuries).” *Intelligence and National Security* 27, no. 2.
- Musco S., 2017, “The art of meddling: a theoretical, strategic and historical analysis of non-official covers for clandestine Humint”, *Defense & Security Analysis*, Vol. 33, No. 4.
- Petkus D.A., 2010, “Ethics of Human Intelligence Operations: Of MICE and Men”, *International Journal of Intelligence Ethics*, Vol. 1, No. 1.
- Rosello V.M., “Clausewitz’s contempt for intelligence”, *Parameters*, Vol. 21, No. 1 (1991), pp. 103-114.
- Sanford J.H., 1977, “Shakuhachi Zen: The Fukeshu and Komuso.” *Monumenta Nipponica* 32, no. 4, pp. 411-440.
- Scanlon, G.T., (ed)., *A Muslim Manual of War*. Cairo: The American University in Cairo Press, 2012.
- Sun Tzu, *The Art of War* (trasl. S.B. Griffith), Oxford University Press, 1963.
- Vauban, *Science Militaire contentant l’A.B.C. d’un soldat: L’art de la guerre et le Directeur General des Fortifications*. La Haya: Adrian Moetjens, 1689.
- Von Clausewitz, *On War*, Princeton University Press, 1984.
- Wheaton K.J., 2011, “Teaching Strategic Intelligence Through Games”, *International Journal of Intelligence and CounterIntelligence*, Vol. 24, No. 2, pp. 367-382.

### **Sitografia**

- Boardgamegeek, “CIA: Collect it all”, disponibile all’indirizzo: <https://boardgamegeek.com/boardgame/251642/cia-collect-it-all> (consultato il 13 novembre 2021).
- Project Fun, “Cos’è la Gamification”, disponibile all’indirizzo: <https://www.projectfun.it/basi-gamification/definizione-gamification/> (consultato il 13 novembre 2021).



9791280111272