

Dario Bassani
Giocare alla guerra
Come l'industria ludica
militarizza le nostre menti

nottetempo

Indice

Introduzione. Un addestramento	11
In Prussia	15
Con i draghi, nei sotterranei	35
Con il computer	57
Con gli sparatutto	75
Con i droni	99
Con l'intelligenza artificiale	125
Conclusione. Giocare a riarmarsi	157
<i>Note</i>	163
<i>Ringraziamenti</i>	185

La mascolinità si concentrerà tra i nerd militari. Non serviranno tanto dei combattenti muscolosi, quanto piuttosto persone in grado di pilotare droni. La mascolinità è ancora necessaria, e oggi si acquisisce grazie alle console videoludiche. Sono il mezzo di addestramento per l'uomo di domani.

Peter Sloterdijk

La guerra è cambiata. Quando il campo di battaglia è sotto controllo totale, la guerra diventa routine.

Solid Snake

Introduzione. Un addestramento

Ho trascorso alcune delle ore migliori della mia vita con un joystick in mano, quindi non sono la persona più adatta per denunciare la pericolosità dei videogiochi. Eppure, mentre infuriavano estenuanti discussioni – ci rendono più violenti? dobbiamo preoccuparci per gli adolescenti incollati allo schermo? – il loro uso in guerra è diventato un fatto pacifico.

Nel 2025 il governo ucraino ha lanciato il programma Army of Drones Bonus. I piloti di droni devono caricare su una piattaforma governativa i filmati dei loro attacchi, e ottengono un punteggio a seconda del bersaglio eliminato: 40 punti per la distruzione di un carro armato, per esempio. Per l'uccisione di un soldato invece il punteggio è cresciuto nel tempo, da 2 punti si è passati a 6. Nel mese successivo all'incremento il numero di cadaveri sul campo è raddoppiato¹. I punti accumulati possono poi essere spesi per comprare dell'equipaggiamento, come un drone Vampire (43 punti), uno degli acquisti più popolari. È una strategia per velocizzare i tempi di rifornimento e consegnare gli arsenali più letali alle unità di combattimento con i migliori risultati.

Questo sistema di incentivi è identico a quello dei videogiochi, ragion per cui chi recluta i piloti predilige i candidati che hanno trascorso molte ore di fronte a una PlayStation: l'interfaccia non è poi così diversa dal sistema di pilotaggio di un drone. Se i risultati di questo approccio sembrano eccezionali, hanno però un costo sommerso.

Gyunduz Mamedov è un ex pubblico ministero ucraino che conduce indagini sui crimini di guerra, nonché consulente etico delle forze armate. Secondo lui questa guerra videoludica potrebbe avere conseguenze gravi: “Vogliamo che i nostri soldati tornino dalla guerra come esseri umani, non come macchine per uccidere. Alcuni di questi nuovi sistemi rendono tutto più difficile, perché la guerra può iniziare a sembrare meno reale”².

Army of Drones Bonus è un caso esemplare di un processo che non riguarda solo l’Ucraina, ma il mondo intero. Se negli anni della mia adolescenza i videogiochi erano soprattutto un passatempo per nerd senza vita sociale, oggi la loro logica è tracimata dappertutto, e giocare equivale ad addestrarsi. Il lavoro, l’istruzione, l’intrattenimento: ogni ambito delle nostre vite somiglia a quello videoludico. Siamo spronati da punteggi, ipnotizzati da cicli di attività ripetitive, irretiti dalla promessa di arrivare al livello successivo, e poi al successivo, e poi al successivo. Se il cinema è stato la forma mediatica del Ventesimo secolo, il videogioco è quella del Ventunesimo.

Videogiochi e guerra sono legati da un rapporto intimo, che comincia con la nascita dei calcolatori elettronici e prosegue fino ai giorni nostri. La filosofa e teorica dei media McKenzie Wark sostiene addirittura che ormai i campi di battaglia reali abbiano minor consistenza dei sistemi operativi in cui vengono rappresentati, perché è a partire dalle loro immagini digitali che si prendono le decisioni di vita o di morte³. I giochi hanno inglobato la violenza militare, e viceversa. La propaganda ne adotta l’estetica, i droni si pilotano con gli stessi controller di una qualsiasi console, e i nemici diventano puntini luccicanti su un monitor.

Tutto questo però non è nuovo. È da oltre duecento anni che gli eserciti si addestrano grazie ai *wargame*. Per molto tempo ci hanno giocato attorno a un tavolo, come si fa in una partita

a *Monopoli*, al *Gioco dell'Oca*, a *Risiko* – scegliete voi: c'è una plancia che rappresenta una mappa, ci sono pedine che raffigurano delle unità, dadi che servono a simulare il caso, regole e condizioni di vittoria. Poi, con l'arrivo dei computer, quegli stessi giochi si sono trasferiti sugli schermi, e a cambiare è stato anche il punto di vista del giocatore, ora coinvolto come individuo al centro dell'azione.

Questo libro ricostruisce la storia accidentata del giocare alla guerra dai suoi albori fino a oggi: una vicenda piena di anacronismi, in cui passato, presente e futuro si scambiano spesso di posto. Si comincia nella Prussia del Settecento, dove un ufficiale inventa il primo gioco da tavolo adottato da un esercito per addestrare le truppe: il *Kriegsspiel*, alla lettera “gioco di guerra”. Dalle sue regole discende, per strane vie, quasi tutto il resto: i wargame americani che negli anni Sessanta del Novecento attraggono e respingono una generazione cresciuta con l'ansia dell'apocalisse atomica, gli orrori del Vietnam e le utopie della controcultura; *Dungeons & Dragons*, che dentro ai wargame schiude un portale verso mondi fantastici; i primi videogiochi, programmati sugli stessi computer che simulavano la guerra nucleare; soprattutto come *DOOM*, ma soprattutto *Call of Duty*, che dopo l'11 settembre ridisegna l'immaginario bellico di massa. A ogni passaggio cambia la prospettiva: se i prussiani guardavano il campo di battaglia dall'alto in basso, come divinità onnipotenti che manovrano i destini degli uomini, gli sparattutto in prima persona gettano il giocatore dentro al combattimento, mentre i piloti di droni lo riportano a una distanza ancora diversa – lontanissimo dall'obiettivo, ma vicinissimo allo schermo. Quegli stessi droni oggi sono mossi dall'intelligenza artificiale, che seleziona i bersagli, sveltisce la distruzione, fa somigliare i conflitti armati a giochi gestionali e banalizza l'esercizio della forza letale. Quando è un algoritmo a stabilire i nemici,

il concetto stesso di responsabilità va in crisi, e il baratro tra chi decide di uccidere e chi invece muore diventa profondo come non mai.

Nell'arco di questi due secoli la guerra giocata e quella combattuta si sono avvicinate fino a essere indistinguibili. Per capire come siamo arrivati fin qui bisogna partire dal primo protagonista di questa storia, il padre dei giochi di guerra. Si chiama Georg von Reisswitz, e negli archivi il suo nome è accostato a un suicidio: il suo.