

Quando i videogiochi servono ai militari (TV VERSION 2)

«Le tecnologie che hanno dato forma alla nostra cultura sono sempre state sviluppate dalla guerra». Così scrive Ed Halter in *From Sun Tzu to Xbox* per spiegare come negli anni '50 i primi super computer venivano utilizzati per i calcoli dei dati balistici per il lancio dei missili.

Da lì il passo fu breve quando nel 1980 l'esercito americano vide in *Battlezone* di Atari un perfetto strumento per l'addestramento delle reclute; il simulatore di battaglia su carro armato fu trasformato in *The Bradley Trainer*, una versione rivisitata del popolare cabinato con alcune differenze nel gameplay ma con dei controlli più realistici e più complessi.

Nel 1993, con la fine della guerra del golfo, il governo americano fece dei drastici tagli al budget dell'esercito: In assenza di fondi, i marine, intrigati dal popolarissimo *Doom* per PC, svilupparono la mod *Marine Doom* nel 1996. Le missioni proposte da questa mod, come l'irruzione in un forte nemico o il salvataggio di alcuni ostaggi, miravano alla collaborazione fra i giocatori e dunque a insegnare la disciplina in un campo di battaglia. La mod, presente in ogni computer dei marine, fu adattata in seguito per *Doom 2* e rilasciata al pubblico.

L'attacco alle torri gemelle del 2001 portò l'esercito americano a pensare nuovi metodi per reclutare nuovi giovani. *America's Army*, sviluppato dall'esercito americano, fu rilasciato gratuitamente nel 2002 e, riscontrando pareri positivi e costruendo una forte fanbase, diede ai giocatori una vera e propria esperienza all'interno di un esercito. Il titolo infatti, oltre all'esperienza di gioco vera e propria, offriva un campo d'addestramento e corsi di specializzazione senza i quali non si poteva scendere in campo. In caso di ammutinamento il giocatore avrebbe subito severe punizioni, quali la prigione (la momentanea sospensione dell'account) e persino la cancellazione del profilo.

Gli Stati Uniti non furono gli unici a utilizzare i videogiochi come mezzo di propaganda: in Siria infatti è stato sviluppato *Under Siege*, un titolo in cui il giocatore può combattere a fianco dell'esercito della liberazione palestinese e dunque contro le forze armate israelite. Similmente in Iran è stato sviluppato *Special Operation 85*, dove si vestono i panni dell'agente speciale Bahram Nasserì per liberare due ingegneri nucleari imprigionati in Israele. Caso invece molto simile ad *America's Army* è invece *Glorious Mission*, titolo che promuove la vita e l'arruolamento nell'esercito della liberazione popolare cinese.

Con *America's Army* l'esercito poteva vantarsi di preparare i giocatori per il campo di battaglia e la vita militare ma lo stesso non poteva dirsi per alcune situazioni particolari, come quelle che avevano a che fare con i civili. *Tactical Iraqi*, incluso nella piattaforma per militari DARWARS, era un simulatore che metteva l'utente proprio di fronte a situazioni che si sarebbero risolte solamente con un'appropriata conoscenza linguistica e culturale; ad esempio, togliere gli occhiali prima di una conversazione è considerato in medio-oriente come una forma di rispetto, mostrare il pollice in su non ha la stessa accezione positiva, e così via.

Il mercato è pieno di titoli di combattimento simulato. A detta di alcuni veterani dell'Iraq, *Call of Duty Black Ops 2* e *Modern Warfare* sono i giochi che meglio restituiscono l'esperienza della guerriglia; gli stessi istruttori consigliano di giocare a questi titoli per estendere l'addestramento e provare nuove tattiche di battaglia. Tuttavia, sempre a detta degli stessi veterani, dubitano dell'efficacia di questi come mezzi di reclutamento in quanto i giocatori non saranno mai veramente preparati per i traumi della guerra: l'istinto di sopravvivenza, la violenza o perdere i propri

compagni.

La realtà virtuale arriva in soccorso persino per risolvere questi problemi: **SimCoach** ci mette di fronte a un avatar 3D che aiuterà a superare lo stress post traumatico e la depressione solita nei veterani di ritorno a casa dando risposte basate su testimonianze di chi ha vissuto simili orrori. Software come questo ci ricordano che è molto meglio impugnare i controller che le armi vere e proprie, e che se proprio si vuole combattere in guerra, è sempre meglio farlo dal proprio divano di casa.