

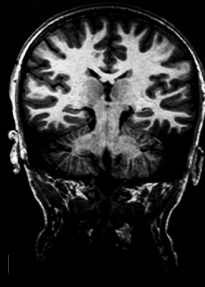


WWW.GORGONMAGAZINE.COM

ISSN 2036~8267

LA GUERRA IN AFGHANISTAN NON HA MAI AVUTO LUOGO

IL CORTOCIRCUITO DEL CONFLITTO TRA SIMULABILE E RIPRODUCIBILE



ILINX

ELETTROSHOCK VIDEOLUDICI

24.12.09 #11

LA GUERRA IN AFGHANISTAN NON HA MAI AVUTO LUOGO

IL CORTOCIRCUITO DEL CONFLITTO TRA SIMULABILE E RIPRODUCIBILE

#11, 24.12.09 - a cura di *Paolo Ruffino*

Baudrillard amava dire che «la Guerra del Golfo non ha mai avuto luogo», lasciando intendere che la sua rappresentazione mediatica la sostituisce al punto da rendere non essenziale il suo effettivo svolgimento.

La Guerra in Afghanistan, invece, sembra avere più di un luogo. In Afghanistan, dove il numero dei morti è tanto reale quanto tragico. Sugli schermi delle nostre console. Negli infiniti videogiochi di guerra che si susseguono in questi anni. Ma anche negli States, in Louisiana per la precisione. È quanto riporta il *New York Times* in un breve articolo sul campo di allenamento di Fort Polk [LINK].

In questa base militare i soldati statunitensi sono portati a simulare delle azioni di guerra in uno scenario che riproduce fedelmente quanto troveranno dalle parti di Kabul. La riproduzione è fedele fino al ridicolo. Non solo gli edifici e il territorio somigliano a quelli afgani, ma anche la popolazione è composta da attori. Le missioni sono progettate seguendo gli ultimi aggiornamenti dal fronte, per adeguare il campo simulato al suo corrispettivo, il simulacro alla realtà. Realtà destinata ad essere a sua volta (de)formata da chi è passato dal campo di addestramento. Un corto circuito che avrebbe fatto la gioia di Baudrillard.

Di questi corto circuiti l'industria bellica e il videogioco ne hanno già creati parecchi. Oggi come oggi un gioco come *America's Army* [LINK], prodotto e finanziato dall'esercito statunitense, costituisce al tempo stesso un best seller videoludico e un efficace strumento di reclutamento. Le simulazioni di scenari bellici sono state alla base, e hanno usufruito a loro volta, dell'invenzione della realtà virtuale o immersiva (quella, per intenderci, dove ci si mette un caschetto e ci si immerge in un ambiente 3D digitale). Fallita fino ad oggi

per vari motivi (difficile implementazione tecnica su larga scala, scarsa qualità dell'esperienza) essa è stata soppiantata da uno spiccato interesse per le schede grafiche 3D, alla base della produzione videoludica degli ultimi quindici anni.

Non è un caso se in Palestina una delle tante forme di opposizione a Israele viene da un videogioco, che riprende e ribalta il genere videoludico più radicato nella produzione ludica statunitense: il *First Person Shooter*. Un gioco come *Under Ash* [LINK] ricalca le meccaniche di *Doom*, *Quake* e *Half Life*, ma mette il giocatore nei panni di un palestinese in lotta per la libertà. In questo gioco, ovviamente, i nemici non indossano il burqa, ma hanno la pelle bianca e i capelli biondi.

« Il campo di Fort Polk, in cui i soldati simulano uno scenario di guerra in una riproduzione fedele di Kabul, avrebbe forse fatto la gioia di Jean Baudrillard »

Il campo di Fort Polk raggiunge un nuovo apice. Le situazioni di guerra sono elaborate da specialisti di tattica militare e scrittori, addetti ad inventare di giorno in giorno autentiche sceneggiature per le comparse. C'è di più: i soldati sono messi di fronte a delle scelte da cui dipendono le missioni successive. Un *feedback* «positivo» o «negativo» alla richiesta di un afgano, interpretato da un abile attore, genera scenari diversi.

A una nuova recluta, insomma, non si può chiedere nulla di più che pensare in termini videoludici: ovvero, per bivi narrativi. Esattamente come in un *libro game*, o un videogioco di strategia, la narrazione finale dipende da queste scelte.



Foto in alto: Soldati e comparse impegnate nella simulazione di Fort Polk.. © Ashley Gilbertson for The New York Time [LINK]
In copertina: elaborazione grafica con un'immagine dal gioco *Under Ash*, © Dar-Al-Fikr, 2001 (piattaforma PC).

Nel caso dei soldati gli esiti possibili si possono riassumere in: 1) essere spediti in Afghanistan; o: 2) tornare a casa. Quale dei due sia il vero «game over» dipende, ovviamente, dai punti di vista. Resta il fatto che la logica videoludica pervade l'addestramento a tutti i livelli. Persino nella sua stessa propaganda. Il colonnello Lehr ci tiene a far notare infatti che «creare dei dilemmi è parte integrante degli obiettivi dell'addestramento».

L'aspetto più interessante qui è che l'implementazione di una componente narrativa è spesso indicata dai *game developers* come un fattore aggiunto, che aumenta la qualità e il fattore immersivo dell'esperienza ludica. «Non si tratta solo di sparare, ma di pensare» è tanto lo slogan del colonnello quanto quello delle conferenze stampa di molti videogiochi di ultima generazione. La violenza più forte, però, in entrambi i casi, è quella della stessa simulazione, della riduzione a sistema e modello.

Sono gli afgani stessi, a Fort Polk, a diventare i personaggi di un videogioco. I soldati devono «solo» imparare a pensare come loro, a prevedere come reagirebbero. Ma se si può insegnare a prevedere un comportamento si è già presupposto che questo seguirà degli schemi, dei pattern prestabiliti, e che si possa conoscerli a priori.

Succede a volte che una battaglia abbia avuto luogo ma ne venga annullata la sua rappresentazione e ne resti la critica. È successo con la battaglia di Fallujah, uno dei luoghi di scontro più feroci della guerra in Iraq (città nota anche per essere stata bersaglio di bombe al fosforo bianco, dagli effetti devastanti per gli umani e proibite dalle convenzioni internazionali).

« Alla recluta di Fort Polk si chiede di evitare il Game Over pensando alle possibili azioni possibili degli afgani nei termini di prevedibili bivi "narrativi" »

Su questo luogo era basato un videogioco, *Six Days in Fallujah* [LINK], prodotto dalla giapponese Konami e sviluppato da Atomic Games. Il gioco ispirato a Fallujah è stato definito dagli stessi sviluppatori come un «survival horror» più che un gioco di guerra, volendo così mettere in risalto l'aspetto drammatico di un simile evento anche nella sua versione videoludica.

Six Days in Fallujah sarebbe dovuto uscire nell'aprile del 2009, ma le critiche su un tema così controverso hanno spinto Konami a cancellare il titolo.

Quello che è rimasto è *Six Days in Call of Duty 4* [LINK], un *machinima* realizzato registrando sessioni di gioco della simulazione bellica *Call of Duty*, una delle *war simulations* più popolari degli ultimi anni.

Realizzato dagli artisti Joshua Diltz e Joseph DeLappe, *Six Days in Call of Duty 4* mostra con camera fissa uno scenario di battaglia in cui gli avatar di giocatori si sparano a vicenda senza sosta. Se il gioco di Konami/Atomic Games si basava su un evento reale, l'opera di Diltz e DeLappe documenta qualcosa che non è mai avvenuto nella «realtà», come una battaglia sui server di *Call of Duty*. Ma per la sua pervasività culturale, la sua influenza nell'estetica e nell'immaginario, il videogioco sembra poter essere responsabile di atrocità talmente grandi da potere diventare legittimamente bersaglio di critica.

Una di queste atrocità è il campo di Fort Polk, dove giovani statunitensi, presumibilmente videogiocatori, sono addestrati ad usare quanto hanno imparato davanti allo schermo per pensare e agire nella guerra vera. Per poter dire «mission accomplished», come sentenziò George W. Bush il 1 maggio 2003, dichiarando conclusi i combattimenti in Iraq e adottando un'espressione da gergo videoludico [LINK].

Fort Polk è, in poche parole, uno dei peggiori videogiochi di quest'anno.

PAOLO RUFFINO è *dottore in Scienze semiotiche e cura un progetto sui videogiochi alla Goldsmith di Londra.*

APPROFONDIMENTI

Baudrillard, J., «La guerra del Golfo non avrà luogo», in *Guerra reale e guerra virtuale: riflessioni sul conflitto del Golfo*, AA.VV., Mimesis, Milano 1991.

GLOSSARIO DI BASE PER IMMIGRATI VIDEOLUDICI

First Person Shooter – gioco dalla visuale in 1 persona in cui si tende a sparare a tutto quello che si muove (es. *Doom*, *Wolfenstein 3D*, *Halo*).

War simulation – gioco di strategia dall'ambientazione bellica in cui oltre a combattere si organizzano risorse umane, economiche e/o territoriali.

Avatar – In ambito videoludico – più ampia una definizione complessiva – indica l'alter ego «virtuale» del giocatore.