

America's Army

A. Ballatore, *Il Contesto*, 2010

Creare un account su *America's Army* richiede pochi secondi. Dopo un breve addestramento a Fort Benning il mio personaggio è pronto ad affrontare una missione per principianti. Nel briefing viene spiegato che l'obiettivo del nostro team, formato da altri giocatori umani, è superare un ponte presidiato dal nemico e uscire dalla zona dell'"operazione umanitaria". Ci materializziamo in un'anonima città balcanica sfollata, devastata dai bombardamenti, illuminata solo da incendi e dal cielo notturno artificiale.

Verso la metà degli anni '90 il Dipartimento della Difesa statunitense ha rilevato che alcuni videogiochi di guerra erano basati su sistemi di simulazione più sofisticati di quelli in dotazione all'esercito. Il potenziale di queste tecnologie è risultato chiaro ai funzionari del Pentagono che hanno avviato ampi programmi di ricerca e sviluppo con i maggiori produttori di intrattenimento elettronico.

In meno di un decennio questa collaborazione ha generato il cosiddetto *military/entertainment complex*, affiancandosi al noto *military/industrial complex*, già denunciato nel '61 da Eisenhower come una minaccia alla democrazia americana. Il complesso alimenta franchise multimediali come *Call of Duty*, *Battlefield* e *America's Army*, che al suo rilascio nel 2003 è stato acclamato dalla stampa specializzata come un gioiello tecnologico e che conta più di 2 milioni di utenti registrati.

America's Army è il primo videogioco interamente sviluppato nel quadro degli ingenti investimenti in media e comunicazione del Pentagono (4.7 miliardi di dollari nel 2009). Costato ai contribuenti circa 8 milioni di dollari, il progetto è stato ideato dal colonnello-economista E. Casey Wardynski come strumento per il reclutamento di nuove leve.

"Mentre in passato i giovani americani ascoltavano racconti sul servizio militare dal fratello maggiore, dallo zio e dal padre", spiega Wardynski in un'intervista del 2005, "oggi la diffusione diretta di queste informazioni è molto limitata. La scelta di intraprendere il servizio militare è generalmente motivata da film, fumetti, libri e pubblicità. [...] Un videogioco può illustrare arruolamento, addestramento e attività dei soldati attraverso esperienze virtuali."

La simulazione tecnico-strategica si riflette nella promozione nella società civile di un *ethos* militare particolarmente radicale ideologico. Bastano pochi minuti di gioco per cogliere, sotto la patina high-tech, una rozza e disumanizzante pedagogia militarista che elogia la forza fisica, il coraggio, il cameratismo e il rispetto della gerarchia.

Immersi nei suggestivi scenari del gioco, i giovani consumatori mimano in maniera molto accurata i soldati impegnati al fronte e prendono parte al "gigantesco apparato di simulazione" prefigurato da Baudrillard nel suo celebre "La guerra del golfo non è mai accaduta" (1991). Per molti utenti questo "esilio virtuale" diventa più concreto delle catastrofi belliche del reale: secondo i sondaggi, un terzo degli adolescenti americani hanno posizioni fortemente pro-militariste e il 30% di loro cita *America's Army* come principale fonte di ispirazione.

Si sentono i primi spari. Osservo gli accurati modelli 3d dei marines rispondere al fuoco. Mentre cerco di capire dove potrei ripararmi, un proiettile penetra il cranio del mio personaggio facendolo stramazzone al suolo scompostamente. Il gioco mi informa che sono stato ucciso da un cecchino, probabilmente pilotato da un adolescente dalla vita sociale limitata. La morte per la patria è istantanea, asettica, esangue.