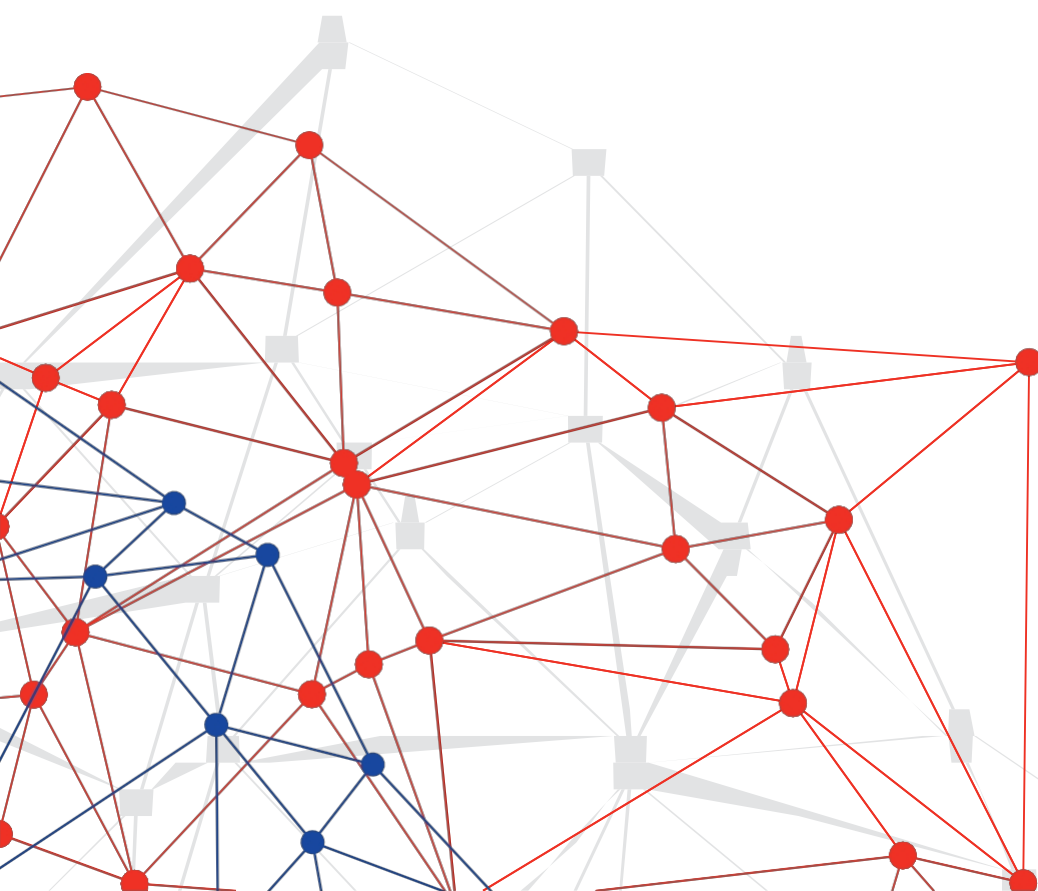


I VIDEOGIOCHI: UNA NUOVA ARENA DI CONFLITTO

Valère LLOBET e Théo CLAVERIE

Rapporto di ricerca n. 34

Marzo 2025



PRESENTAZIONE DEGLI AUTORI

Valère Llobet è borsista presso il Centre Français de Recherche sur le Renseignement (CF2R) e dottoranda in scienze politiche presso il Centre d'Études et de Recherche sur la Diplomatie, l'Administration Publique et le Politique (CERDAP2), collegato a Science Po Grenoble e all'Università Grenoble Alpes. È il vincitore del premio 2020 del

Premio "Giovane ricercatore" della CF2R.

È autore di *Guerres privées. Les sociétés militaires à l'assaut du monde* (Le Cerf, Parigi, 2025). Ha contribuito a diverse opere collettive pubblicate da CF2R ed è autore di numerose analisi pubblicate sul sito www.cf2r.org.

Théo Claverie è uno specialista di equipaggiamenti tattici e un esperto di tecnologie duali. Ha conseguito un Master in Storia Militare e Studi di Difesa presso l'Università di Montpellier III ed è presidente di Diesel Dice, una società specializzata nell'edizione di giochi.

Ha contribuito a un lavoro collettivo pubblicato dal CF2R e a diverse analisi pubblicate sul sito web www.cf2r.org.

SUGLI AUTORI

Valère Llobet è ricercatore presso il Centre Français de Recherche sur le Renseignement (CF2R) [francese di studi sull'intelligence] e dottorando in scienze politiche presso il Centre d'Études et de Recherche sur la Diplomatie, l'Administration Publique et le Politique (CERDAP2), collegato a Science Po Grenoble e all'Università Grenoble Alpes. È il vincitore del premio per giovani ricercatori CF2R 2020.

È autore di *Guerres privées. Les sociétés militaires à l'assaut du monde* (Le Cerf, Parigi, 2025). Ha contribuito a diverse opere collettive pubblicate dalla CF2R ed è autore di numerose analisi pubblicate sul sito www.cf2r.org.

Théo Claverie è uno specialista di equipaggiamenti tattici e un esperto di tecnologie duali. Ha conseguito un Master in Storia Militare e Studi di Difesa presso l'Università di Montpellier III ed è presidente di Diesel Dice, una società specializzata nell'edizione di giochi.

Ha contribuito a un lavoro collettivo pubblicato da CF2R e a diverse analisi pubblicate sul sito web www.cf2r.org.

SOMMARIO

I VIDEOGIOCHI: UNA NUOVA ARENA DI CONFLITTO

Considerati fin dall'inizio come un'attività di svago rivolta a bambini e adolescenti, i videogiochi sono oggi diventati un mezzo culturale di primo piano, superando il cinema in termini di popolarità. I videogiochi sono apprezzati da persone di ogni età ed estrazione sociale, in tutti i Paesi del mondo.

Ma i videogiochi non sono solo intrattenimento. Negli ultimi anni, il suo incredibile successo e la sua influenza hanno dato vita a un nuovo mondo di conflitti. Sono diventati un'arena per le attività clandestine, una fonte di ispirazione per l'addestramento militare, un nuovo strumento di condizionamento e di influenza e un nuovo teatro per la guerra d'informazione. Che si tratti di comunicazioni segrete, operazioni di reclutamento, propaganda o disinformazione, l'uso dei videogiochi si sta diffondendo tra tutti i belligeranti, che hanno preso coscienza della loro utilità e delle nuove opportunità che offrono.

Questi sviluppi, che sembrano avvantaggiare soprattutto gruppi di attivisti, terroristi e criminali, pongono le forze di sicurezza di fronte a nuove sfide in termini di intercettazione delle comunicazioni, sicurezza delle informazioni e lotta alla propaganda e alla disinformazione. D'altro canto, offre loro anche nuove opportunità in termini di formazione e sviluppo di nuove attrezzature.

Non sorprende quindi che l'industria dei videogiochi e le sue produzioni siano oggi direttamente o indirettamente coinvolte in molti conflitti contemporanei, in particolare in Ucraina e in Medio Oriente.

Data la scarsa attenzione prestata ai videogiochi, questo rapporto attinge a un vasto corpus di fonti per far luce sui dettagli di questa guerra ombra ancora poco conosciuta, in cui si scontrano Stati, eserciti, servizi segreti e gruppi terroristici o insurrezionali.

SINTESI ESECUTIVA

I VIDEOGIOCHI: UNA NUOVA ARENA DI CONFLITTO

Considerati fin dall'inizio come un'attività di svago rivolta a bambini e adolescenti, i videogiochi sono diventati oggi un importante mezzo culturale, superando il cinema in termini di popolarità. In effetti, i videogiochi sono apprezzati da persone di ogni età ed estrazione sociale, in tutti i Paesi del mondo.

Ma i videogiochi non sono solo intrattenimento. Negli ultimi anni, grazie al loro incredibile successo e alla loro influenza, hanno dato vita a un nuovo universo di conflitto. Hanno dimostrato di essere sia uno spazio per attività clandestine, sia una fonte di ispirazione per l'addestramento di eserciti, sia un nuovo strumento di condizionamento e influenza, sia nuovo teatro di guerra informativa. Che si tratti di comunicazioni segrete, operazioni di reclutamento, propaganda o disinformazione, l'uso dei videogiochi si sta diffondendo tra tutti i belligeranti che hanno preso coscienza della loro utilità e delle nuove opportunità che offrono.

Questo sviluppo, che sembra avvantaggiare soprattutto i gruppi di attivisti, terroristi e criminali, pone nuove sfide alle forze di sicurezza in termini di intercettazione delle comunicazioni, sicurezza delle informazioni e lotta alla propaganda e alla disinformazione. D'altro canto, offre anche nuove opportunità in termini di formazione e sviluppo di nuove attrezzature.

Non sorprende quindi che l'industria dei videogiochi e le sue produzioni siano oggi direttamente o indirettamente coinvolte in molti conflitti contemporanei, in particolare in Ucraina e in Medio Oriente.

Data la scarsa considerazione di cui sono oggetto i videogiochi, questo rapporto si propone, sulla base di un vasto corpus di fonti, di mettere in luce i lati positivi e negativi di questa guerra ombra ancora troppo poco conosciuta, in cui Stati, eserciti, servizi segreti e gruppi terroristici o insurrezionali si combattono tra .

CONTENUTI

INTRODUZIONE.....	05
1. UN NUOVO SPAZIO PER LE ATTIVITÀ CLANDESTINE.....	07
I VIDEOGIOCHI COME CANALI DI COMUNICAZIONE CLANDESTINI E FONTE DI FINANZIAMENTO.....	07
Un modo per aggirare i sistemi di sorveglianza statale	07
Un mezzo per finanziare le attività terroristiche	09
UN LUOGO INFORMAZIONI SENSIBILI O RISERVATE	09
LA RISPOSTA DEI SERVIZI DI INTELLIGENCE E SICUREZZA.....	12
2. UNA NUOVA FONTE DI ISPIRAZIONE PER GLI ESERCITI E LE FORZE DI SICUREZZA.....	14
ATTREZZATURE E ACCESSORI.....	14
SISTEMI DI SIMULAZIONE OPERATIVA.....	15
Sistemi di simulazione costruttiva	15
Sistemi di simulazione virtuale	16
Sistemi di simulazione strumentati	17
Verso un quarto tipo di sistema di simulazione?	18
L'ESEMPIO UCRAINO	19
3. UN NUOVO STRUMENTO CONDIZIONAMENTO E INFLUENZA.....	20
RECLUTAMENTO E AZIONE PSICOLOGICA	20
Utilizzo da parte delle forze armate	20
Utilizzo da parte di gruppi terroristici.....	23
L'USO DEI VIDEOGIOCHI A FINI PROPAGANDISTICI: LA GUERRA RUSSO-UCRAINA	24
Misure occidentali e ucraine contro la Russia	25
Misure occidentali a favore dell'Ucraina.....	26
Azioni russe	26
L'USO DEI VIDEOGIOCHI A FINI PROPAGANDISTICI: I CONFLITTI IN MEDIO ORIENTE.....	27
Gaza.....	27
Libano	29
Conflitto Israele/Stati Uniti-Iran	29
ALTRI ESEMPI DA TUTTO IL MONDO.....	32
4. UN NUOVO TEATRO DI GUERRA DELL'INFORMAZIONE.....	34
IL CONFLITTO UCRAINO.....	34
IL CONFLITTO ISRAELO-PALESTINESE	35
CONCLUSIONE.....	38
GLOSSARIO	40

INTRODUZIONE

A lungo relegati allo status di attività di svago per bambini e adolescenti, i videogiochi sono sempre stati strettamente legati a questioni di difesa.

Il creatore primo prototipo di console per videogiochi, la *Brown Box* del 1967¹, è stato Ralph Baer. Questo ingegnere, ex membro dei servizi segreti militari americani², era all'epoca impiegato presso la *Sanders Associates*, un subappaltatore dell'industria della difesa americana. Con la sua invenzione, che ha dato vita alla prima console domestica, l'*Odyssey* di Magnavox, i videogiochi si sono diffusi in tutto il mondo.

Con un fatturato mondiale di circa 183,9 miliardi di dollari nel 2023³, mercato dei videogiochi è diventato oggi un settore economico estremamente sviluppato, in crescita quasi continua, che interessa tutte le categorie della popolazione. Nello stesso anno, quasi un terzo popolazione mondiale⁴ giocava ai videogiochi e l'età media dei giocatori abituali in Francia era di 38 anni⁵.

Inoltre, il mondo dei videogiochi sta portando con sé un intero ecosistema applicazioni di discussione di terze parti, influencer, siti specializzati, forum dedicati e così via. Come internet, anche i videogiochi, grazie al loro

I giochi *online* consentono oggi a giocatori di tutto il mondo di comunicare e formare comunità online che trascendono i confini culturali⁶.

Licenze come *Call of Duty*, oltre 400 milioni di copie vendute in tutto il mondo e 100 milioni di giocatori sul *free-to-play*⁷ *Warzone*⁸, sono prodotti culturali importanti che, come molte altre licenze, trasmettono un'immagine del mondo militare e dell'intelligence, ma anche della storia dei conflitti⁹.

I videogiochi, *soprattutto quelli* di strategia, gestionali e FPS¹⁰, hanno sempre avuto la particolarità di alimentarsi di conflitti per offrire ai giocatori un'esperienza sempre più coinvolgente. Già nel 1992, il gioco *Desert Strike: Return to the Gulf*, sviluppato da Electronic Arts, utilizzava come scenario la recentissima Operazione *Desert Storm* (1991)¹¹. Negli ultimi anni, innumerevoli giochi hanno fatto riferimento a tensioni geopolitiche e conflitti recenti o . Tra questi, la guerra afgana del 2001 in *Medal of Honor* (2010), la guerra in Iraq del 2003 in *Call Of Duty 4: Modern Warfare* (2007) e *Frontlines: Fuel of War* (2008). Quest'ultimo immagina che le tensioni in Medio Oriente tra Israele, Iran e Arabia Saudita porteranno a una scarsità di risorse, spingendo il mondo sull'orlo della guerra.

1 "The Brown Box, 1967-68", Museo nazionale di storia americana, Smithsonian Institution.

2 Declan Burrowes, "Baer's Odyssey: Meet the serial inventor who built the world's first game console", *Ars Technica*, 8 dicembre 2014.

3 Tom Wijman, "Ultimo sguardo: il mercato globale dei giochi nel 2023", *Newzoo*, 16 maggio 2024.

4 Nel 2023, ci saranno 3,38 miliardi di giocatori di videogiochi nel mondo (cfr. *Newzoo*, "Global Games Market Report 2023", ottobre 2023, pagg. 16-24).

5 Studio SELL/Médiamétrie "I francesi e i videogiochi", 5 novembre 2023.

6 Jean-Baptiste Vila, "Jeux vidéo, Data et AI: quels enjeux de souveraineté économique?", *École de guerre économique*, 25 gennaio 2022.

7 Termine utilizzato per descrivere i videogiochi gratuiti.

8 James Mattone, "Due incredibili traguardi: Call of Duty®: Warzone™ raggiunge i 100 milioni di giocatori, le vendite dei giochi Call of Duty® Premium superano i 400 milioni", *Call of Duty.com*, 21 aprile 2021. (<https://www.callofduty.com/blog/2021/04/Incredible-Warzone-and-Game-Sales-Milestones>).

9 Théo Claverie, *Le jeu vidéo de guerre comme vecteur de savoir historique*, tesi di Master 1, Université Montpellier III, 2018.

10 Acronimo di *First Person Shooter*.

11 Va sottolineato che, nonostante le importanti analogie, lo scenario non nominalmente l'Iraq o Saddam Hussein e il suo regime.

a una terza guerra mondiale nel 2024. Va notato che questo scenario anticipatorio forze della NATO alla Russia e alla Cina, alleate nell'ambito dell'Organizzazione per la Cooperazione di Shanghai.

Non sorprende quindi che l'industria dei videogiochi e le sue produzioni siano oggi coinvolte direttamente o indirettamente in molti conflitti contemporanei, in particolare in Ucraina e in Medio Oriente. Il conflitto israelo-palestinese da alcuni anni si è esteso anche al campo dei videogiochi. Un esempio è il gioco *Special Force*¹ - sviluppato nel 2003 dall'Hezbollah Central Internet Bureau, l'organizzazione responsabile della gestione dell'"architettura Internet del Partito di Dio"² - che mette il giocatore nei panni di un membro dell'organizzazione terroristica che deve combattere le truppe israeliane nel sud del Libano durante l'occupazione della regione tra il 1985 e il 2000³.

Ad esempio, la pubblicazione di videogiochi dedicati conflitti in corso offre molte applicazioni ai gruppi terroristici - soprattutto in termini di comunicazioni clandestine e di finanziamento delle loro attività - ma anche alle forze di sicurezza - grazie alle possibilità di addestramento altamente realistiche che offre. Soprattutto, i videogiochi sono diventati terreno fertile per la propaganda di reclutamento e un vero e proprio teatro di guerra dell'informazione. Si tratta quindi di una nuova area di conflitto a sé stante.

¹ Toby Harnden, "I videogiochi attirano i giovani verso Hizbollah", *The Telegraph*, 21 febbraio 2004.

² Briec le Gouvello, "Le Hezbollah libanais : du pragmatisme politique à la subversion par l'information", *Sécurité globale*, vol. 3, n°1, 2008, pp. 109-127.

³ Associated Press, "Il gioco per computer di Hezbollah porta la guerra di propaganda contro Israele sul campo di battaglia virtuale", *News Tribune*, 6 aprile 2006.

1. NUOVA AREA DI ATTIVITÀ SOTTERRANEA

Grazie a de la diffusione del videogiochi e l'insieme dellecosistema che lo circonda - applicazioni di discussione di livello come *Discord*, influencer o siti specializzati e forum dedicati -, il mondo videoludico offre numerose possibilità di comunicazione in contrasto con il controllo della sorveglianza statale, di cui approfittano ampiamente attivisti, terroristi o criminali per sviluppare i loro progetti. Di conseguenza, l'ecosistema dei videogiochi è diventato una vera e propria sfida per i servizi di intelligence in termini di sorveglianza delle comunicazioni e sicurezza delle informazioni.

I VIDEOGIOCHI COME CANALI DI COMUNICAZIONE CLANDESTINI E FONTE DI FINANZIAMENTO

Un modo per aggirare i sistemi di sorveglianza statale

L'uso e l'abuso dei sistemi di messaggistica interna vocale e testuale nei videogiochi online è ormai una realtà. Lo sviluppo di giochi multigiocatore in rete ha aperto nuove possibilità di comunicazione al di fuori delle tradizionali reti di messaggistica e di scambio. Oggi, la maggior parte dei giochi online offre funzioni di messaggistica istantanea, spesso integrate da strumenti di chat vocale. Questi sono implementati direttamente nel gioco o nella console, oppure forniti da software e applicazioni di terze parti come *Discord*, *Skype* o *Teamspeak*.

A differenza delle applicazioni di messaggistica e comunicazione tradizionali, da tempo soggette alla sorveglianza dello Stato, i sistemi di comunicazione integrati in questi giochi, o le applicazioni di terze parti utilizzate, sembrano sfuggire al controllo dei servizi di intelligence.

Un esempio è l'uso che i Talebani hanno fatto, dopo l'11 settembre 2001, dei filtri antispam sulle caselle di posta elettronica per comunicare aggirando i sistemi di sorveglianza. Utilizzando intestazioni che imitavano lo *spam* convenzionale, i loro messaggi sono passati sotto il radar dei computer e degli analisti della Forza internazionale di assistenza alla sicurezza (ISAF) e della NSA¹. Allo stesso modo, all'inizio del 2010, le cellule terroristiche hanno utilizzato siti web pornografici².

Tuttavia, sembra che l'uso improprio di questi giochi sia davvero decollato a partire dalla fine degli anni 2000, sotto la spinta gruppi terroristici islamici³. Ad esempio, a partire dagli anni 2010 l'Amniyat e la sua branca Amn al-Kharji⁴, "*il servizio responsabile delle operazioni clandestine al di fuori dello Stato Islamico*"⁵, hanno utilizzato gli strumenti di messaggistica e comunicazione vocale dei videogiochi online per comunicare con i loro operatori⁶.

Una delle licenze di punta era *Call of Duty*, molto popolare tra gli aspiranti jihadisti. Mohammed Merah "passava ore, giorni interi" a giocare, così come i fratelli Kouachi⁸. Si noti che le cellule terroristiche

¹ Michael Wertheimer, "The mathematics community and the NSA: encryption and the NSA role in international standards", *Notices of the American Mathematical Society*, volume 62, n. 2, 2015, pp. 165-67.

² Pierre Conesa, *op. cit.*

³ Pierre Conesa, "Terrorismo inarrestabile", Note de réflexion n°38, CF2R, settembre 2022.

⁴ Il servizio di intelligence dello Stato Islamico era suddiviso in quattro rami, ciascuno responsabile dell'intelligence militare, controspionaggio, polizia urbana e azioni clandestine (cfr. Matthieu Suc, *Les espions de la terreur*, Hapercollins, Parigi, 2018, versione digitale, p. 95).

⁵ *Ibidem*.

⁶ Historicoblog4, "L'Amniyat: l'intelligence dello Stato Islamico, Stato nello Stato", *Areion 24 News*, 14 giugno 2019.

⁷ Alex Jordanov, *Merah: L'itinéraire secret*, Nouveau Monde éditions, Paris, 2015, p. 23.

⁸ Matthieu Suc, *op. cit.* pp. 366-369.

Anche membri francesi e belgi dello Stato Islamico hanno utilizzato linguaggi in codice per comunicare attraverso piattaforme di gioco online¹. Ma l'uso dei videogiochi da parte dello Stato Islamico (IS) non si limita a *Call of Duty*, e molte licenze di gioco sono state utilizzate e sottratte come strumenti di propaganda² e reclutamento³.



Missione "No Russian" nella Campagna di *Call of Duty Modern Warfare 2 Remastered*⁴ (© Activision⁵)

La fascinazione dei jihadisti, in particolare di quelli francesi, per la licenza di *Call of Duty* è stata poi ripresa dalla fiction, come nella serie *Le Bureau des Légendes*, in cui la DGSE affianca la DGSI in una cella jihadista francese che comunica tramite un'applicazione molto simile a *Discord* e utilizza nomi in codice presi dal mondo del gioco, come "Captain Price"⁶. Vediamo regolarmente la comparsa di questi

giochi nelle fiction televisive, sia per mano di gruppi terroristici⁷ che di gruppi armati non statali⁸.

Inoltre, i videogiochi si sono regolarmente ispirati a tecniche reali utilizzate dai servizi segreti. L'esempio più noto è sicuramente *Call Of Duty Black Ops*. In questo gioco, che si svolge durante la guerra del Vietnam, il protagonista, Alex Mason, un agente della CIA, deve impedire che agenti sovietici dormienti negli Stati Uniti vengano attivati da una stazione numerica, il che causerebbe il dispiegamento di un'arma ad agente nervino sul suolo americano. Il finale del gioco suggerisce Mason ha subito il lavaggio del cervello da parte dei sovietici ed è controllato a distanza da questa stazione numerica, che lo spinge ad assassinare il Presidente Kennedy.

Lo scenario del gioco si ispira alle vere stazioni numeriche utilizzate dai servizi segreti durante la Guerra Fredda: "si trattava di trasmissioni costituite da una voce sintetica che scandisce una sequenza di numeri in diverse lingue, dal russo al rumeno e persino al francese"⁹. L'Occidente e l'Oriente utilizzavano questa tecnica per comunicare con i loro agenti clandestini all'estero e, dopo l'invasione russa dell'Ucraina nel 2024, alcune trasmissioni sono riprese in Russia¹⁰ e in Europa¹¹.

1 Matthieu Suc, *op. cit.* pp. 366-369.

2 William Audureau e Madjid Zerrouky, "Un mod d'Arma 3 riacquistato dalla propaganda dello Stato islamico", *Le Monde*, 5 febbraio 2015.

3 Jordan (pseudonimo), "Comment Daesh recrute les jeunes grâce aux jeux vidéo?", *Hitek*, 26 aprile 2016.

4 La missione "No Russian", originariamente rilasciata in *Call of Duty Modern Warfare 2* (2009), mette il giocatore nei panni di un agente della CIA che, per infiltrarsi in un gruppo di terroristi russi, partecipa a una sparatoria di massa di civili in un aeroporto russo.

5 Da Phil Hornshaw, "Il "No Russian" di Call of Duty Remastered fallisce ora più che mai", 4 aprile 2020.

6 Il Capitano Price è uno dei personaggi principali dei giochi di *Call of Duty Modern Warfare*. Questo membro dello *Special Air Service* (SAS) britannico è molto popolare tra i giocatori (vedi *Bureau des Légendes*, stagione 4, episodio 10, 2018, diretto da Éric Rochant, Canal Plus).

7 Un esempio è la serie televisiva *Jack Ryan*, che mostra l'uso di un gioco online come mezzo di comunicazione da parte di un gruppo jihadista (creata da Carlton Cuse, Graham Roland, Amazon Prime video).

8 Il gioco online *DayZ* viene utilizzato dalla resistenza norvegese, nella serie *Occupied*, per eludere la sorveglianza dei servizi di Oslo e del GRU (cfr. Untersinger Martin, "Fornite, League of Legends... la DGSE s'intéresse aux jeux vidéo multijoueurs", *Le Monde*, 7 gennaio 2019).

9 Alain Charret, "Une transmission radio qui pourrait être en lien avec les services de renseignement russes", Note d'actualité n°624, CF2R, dicembre 2023.

10 Zoé Diraison, "Perché questa misteriosa stazione radio russa ha strani suoni per quasi 50 anni?", *Ouest France*, 30 maggio 2024

11 Alain Charret, "Ukraine : les services britanniques réactivaient les réseaux radios permettant de communiquer avec leurs agents clandestins", Note d'actualité n°591, CF2R, febbraio 2022.

Un mezzo per finanziare attività terroristiche

Per le reti terroristiche, i videogiochi possono anche essere un mezzo di finanziamento attraverso il riciclaggio di denaro¹ - in particolare attraverso l'acquisto di giochi dematerializzati o di accessori virtuali che vengono poi rivenduti² -, l'uso di valute virtuali³, la remunerazione di influencer di videogiochi attraverso l'acquisto di abbonamenti o regali virtuali⁴, o la vendita diretta di copie pirata di giochi⁵.

A titolo esemplificativo, Hezbollah utilizza il mercato dei videogiochi per finanziarsi; è il caso, ad esempio, di un'organizzazione affiliata al gruppo terroristico che avrebbe venduto copie pirata di giochi⁶ *"per raccogliere fondi, inserendo allo stesso tempo immagini e filmati di propaganda in alcuni giochi"*⁷.

UNO SPAZIO PER LA DIFFUSIONE DI INFORMAZIONI SENSIBILI O RISERVATE

I videogiochi stessi, in virtù del loro status di medium pubblico e popolare, non contengono generalmente elementi visivi o informativi che possano essere sensibili o riservati. È facile pensare che gli sviluppatori facciano molta attenzione a garantire che le loro creazioni siano immediatamente commerciabili senza rivelare informazioni sensibili, che potrebbero quindi

costringerli a ritirare il loro prodotto dalla vendita. Questo timore non è infondato: nel 2010, il gioco *Medal of Honor: Warfighter* è stato preso di mira dalle famiglie dei soldati morti in Afghanistan, per aver usato il termine .

È anche possibile utilizzare la parola "talebano" per designare una fazione giocabile⁸. Il potere di pressione che un'associazione pubblica esercita sul contenuto di un gioco la dice lunga sulle conseguenze che uno studio di sviluppo potrebbe avere se rischiasse di pubblicare contenuti riservati.

Tuttavia, il potere di questo mezzo di unire ed emulare lo rende, suo malgrado, un importante vettore per la circolazione delle informazioni, e la mancanza supervisione apre la strada a gravi abusi.

Ne è prova la pubblicazione nel 2023 di documenti riservati del Pentagono da parte di Jack Teixeira, membro della Guardia Nazionale statunitense. Questi contenevano prove di trattative tra Egitto e Russia per la produzione di razzi, presunte collaborazioni tra i servizi segreti russi e gli Emirati Arabi Uniti "contro le agenzie di intelligence britanniche e americane", accuse sulla fornitura di armi da parte della Turchia al gruppo Wagner o da parte di Israele all'Ucraina, presunte prove del coinvolgimento del Mossad nell'incitamento popolare a sollevarsi contro il Primo Ministro Benjamin Netanyahu⁹... tutte informazioni che, sebbene smentite dalle varie parti coinvolte, sono ancora ampiamente ritenute vere.

¹ Gruppo d'azione finanziaria e Gruppo Asia/Pacifico sul riciclaggio di denaro, "Vulnerabilità dei casinò e del settore del gioco d'azzardo", Rapporto GAFI, marzo 2009, pag. 58.

² Elsa Trujillo, "Les jeux vidéo, nouvel eldorado pour le blanchiment d'argent", *BFM TV*, 5 novembre 2019.

³ Benjamin Bruel, "Giochi come Clash of Clans sono usati per riciclare denaro proveniente da carte di credito rubate", *France 24*, 23 luglio 2018.

⁴ Jean Chichizola, "Falsi influencer sui social network, raccolta di fondi online... I finanziatori del terrorismo si adattano ai tempi digitali", *Le Figaro*, 6 agosto 2024.

⁵ Ad esempio, nel febbraio 2000, un'organizzazione affiliata a Hezbollah avrebbe utilizzato questa tecnica per raccogliere fondi, realizzando al contempo immagini e filmati di propaganda su alcuni di essi (cfr. Nathalie Goulet, *L'abécédaire du financement du terrorisme*, Le Cherche midi, Parigi, 2022, versione digitale, pp. 96-97).

⁶ Nathalie Goulet, *L'abécédaire du financement du terrorisme*, Le Cherche midi, Paris, 2022, (versione digitale), pagg. 96-97.

⁷ Valère Llobet e Théo Claverie, "Renseignement et jeux vidéo", *op. cit.*

⁸ Steeve Mambrucchi, "Medaglia d'onore presa di mira dai familiari delle vittime", *JVN*, 22 agosto 2010.

⁹ *Middle East Eye*, "Pentagon leaks: cinque rivelazioni sul Medio Oriente", 13 aprile 2023.

le parti coinvolte¹, sono stati postati giovane soldato su forum dedicati al videogioco *Minecraft*, prima di diffondersi più ampiamente tramite *Twitter* e *Telegram*².

Secondo Teixeira, egli non aveva alcuna intenzione diffondere questi documenti su larga scala e aveva addirittura chiesto espressamente che non venissero diffusi, volendo solo denunciare l'"abuso di potere" da parte Stato federale³. La diffusione iniziale di questi documenti su un forum dedicato a un gioco innocente come *Minecraft* sembra convalidare questa versione, perché anche se queste piattaforme di discussione si discostano spesso dall'argomento iniziale, sono essenzialmente frequentate dalla comunità dei videogiochiattività rimane, almeno in teoria, orientata verso questo unico argomento. La diffusione su larga scala dei documenti di Teixeira è stata il risultato di un'imprudenza e di una perdita di controllo da parte di una persona che, alla fine, era solo un utente di Internet qualsiasi e che è stata condannata nel novembre 2024 a 15 anni di carcere⁴.

L'emulazione che può essere generata da un videogioco è stata confermata dalle numerose fughe di notizie sul forum multiplayer di *War Thunder*. Gioco online che permette di prendere il controllo di un'impressionante gamma di veicoli militari, compresi quelli terrestri, marini e aerei, *War Thunder* genera una grande quantità di vivaci discussioni online, in particolare sul realismo del gioco. Nel 2021, ad esempio, un utente ha condiviso sul forum il manuale del tiratore di un carro armato *Leclerc*⁵, mentre un altro - che sostiene di essere un comandante di carri armati dell'esercito britannico - ha condiviso una pianta completa del carro armato.

*Challenger 2*⁶. Senza cattive intenzioni, questi documenti riservati sono stati condivisi per sostenere le affermazioni di utenti che volevano dimostrare le loro affermazioni realismo dei carri armati rappresentati nel gioco, una sul tempo di rotazione completo della torretta, l'altra su uno spazio molto specifico tra la torretta e il cannone. Sono seguite altre fughe di notizie: un giocatore di origine cinese ha pubblicato i diagrammi della corazza DTC10-125 utilizzata dai veicoli corazzati di Pechino⁷ e sono stati messi online documenti riservati relativi all'elicottero d'attacco franco-tedesco Eurocopter *Tiger*⁸ e agli aerei americani F-16 *Falcon* e F-15 *Eagle*⁹. I team di moderazione hanno sistematicamente cancellato i documenti in questione e punito gli utenti, ma l'emulazione generata dal videogioco sembra aver preso il sopravvento sull'integrità professionale di questi internauti, la maggior parte dei quali sostiene di essere membro delle forze armate dei rispettivi Paesi, da cui l'accesso a queste informazioni sensibili.

Mentre molti si chiedono come Teixeira, con livello di accreditamento così basso, abbia potuto avere accesso a tali documenti, altri sorpresi. È caso Evelyn Farkas, responsabile di Russia e Ucraina al Pentagono sotto Barack Obama, per la quale *"ovviamente troppe persone hanno accesso a troppe informazioni top secret che non devono conoscere"*¹⁰. Sembrerebbe l'accesso ai documenti

Il numero di documenti "segreti" è sempre più limitato e il numero di persone che possono consultarli è ormai di centinaia di migliaia¹¹. In seguito a questo incidente, il Presidente Biden ha preso provvedimenti immediati per limitare la distribuzione

1 Pierre-Louis Caron, "Etats-Unis : ce que l'on sait de la fuite supposée de documents "hautement sensibles" qui embarrasse le Pentagone", *France Info*, 11 aprile 2023.

2 *Ibidem*.

3 "Arrestation d'un suspect dans l'affaire des fuites de documents confidentiels américains", *Le Figaro*, 13 aprile 2023.

4 "Fuite de documents secrets : 15 ans de prison pour le militaire américain Jack Teixeira", *France 24*, 13 novembre 2024.

5 Laurent Lagneau, "Des données confidentielles sur le char Leclerc auraient "fuité" sur le forum d'un jeu vidéo", *Opex 360*, 7 ottobre 2021.

6 Gabriel (pseudonimo), "I giocatori di *War Thunder* continuano a far trapelare documenti militari classificati per dimostrare un punto di vista", *NetCost*, 11 ottobre 2021.

7 Luke Plunkett, "Un tizio ha divulgato documenti militari classificati sui forum dello stesso gioco di carri armati", *Kotaku*, 2 giugno 2022.

8 Valius Venckunas, "Un'altra fuga di notizie su *War Thunder*: un giocatore pubblica documenti riservati sull'F-16", *Aerotime Hub*, 17 gennaio 2023.

9 Ryan Finnerty, "Documenti tecnici di F-15 e F-16 trapelati in un forum di gioco online", *Flight Global*, 20 gennaio 2023.

10 Bogdan Bodnar, "Les documents 'secrets' du Pentagone ne pouvaient que finir sur le web", *Numerama*, 16 aprile 2023.

11 *Ibidem*.

informazioni sensibili¹. Questa dichiarazione conferma che il problema deve essere affrontato alla fonte, piuttosto che preoccuparsi della diffusione online, molto più difficile da controllare, in un momento in cui è praticamente impossibile cancellare completamente le tracce lasciate sul web e in cui i mezzi impiegati per gli attacchi informatici ai sistemi di messaggistica online sono sempre più aggressivi e difficili da contrastare. Questo è particolarmente vero per *Discord*, il servizio di messaggistica istantanea preferito dai giocatori online, che si dice sia utilizzato anche dall'esercito ucraino e che è un obiettivo primario per un *malware* sempre più aggressivo².

Tuttavia, le comunità di videogiochi e i loro forum non sono gli unici interessati da fughe di informazioni riservate. Nel 2011, Oleg Tishchenko, uno sviluppatore dipendente dello studio russo Eagle Dynamics, che pubblica il simulatore di volo *Digital Combat Simulator* (DCS), ha utilizzato eBay per ottenere un manuale tecnico di un caccia F-16 al fine di riprodurre il più fedelmente possibile la cabina di pilotaggio nel gioco, aggirando le norme statunitensi sull'esportazione di attrezzature militari³. Processato nel 2019, alla fine è stato condannato a un solo anno di reclusione sui dieci previsti, poiché gli Stati Uniti hanno capito che si trattava ancora una volta di un malinteso e non di spionaggio in sé. Nel settembre 2012, uno scenario simile ha riguardato i due sviluppatori cechi Martin Pezlar e Ivan Buchta, impiegati dallo studio *Bohemia Interactive* dietro il videogioco *Arma* e il simulatore militare *Virtual Battlespace*. I due uomini, sorpresi a fotografare installazioni militari sull'isola greca di Lemnos, furono arrestati e accusati di spionaggio. All'epoca, lo studio ceco stava lavorando al terzo capitolo della serie *Arma*, che prevedeva un conflitto in Grecia fra

Stati Uniti e Iran, ambientato su un'isola fittizia molto ispirata a Lemnos. I due sviluppatori sono stati rilasciati solo nel gennaio 2013, sostenuti dal loro governo, che ha dichiarato che non erano spie, ma solo "idioti"⁴. Infine, sempre nel 2012, sette membri del *Navy Seal Team 6*, una squadra di forze speciali americane - una delle quali aveva preso parte all'operazione di Osama Bin Laden - sono stati rimproverati per aver partecipato consulenti allo sviluppo del gioco *Medal of Honor: Warfighter*, pubblicato nello stesso anno da *Electronic Arts*. Senza l'autorizzazione dei loro superiori, i sette uomini hanno fornito allo studio informazioni riservate su tattiche, tecniche di combattimento ed equipaggiamento specifico, con l'obiettivo di rendere il gioco più realistico. Sebbene il ricorso a consulenti militari non sia una novità nello sviluppo di un videogioco di guerra⁵ - ed è addirittura un obiettivo dichiarato di alcuni grandi studi, tra cui Activision, che si vanta di assumere veterani - la divulgazione di tali informazioni non è piaciuta alle forze armate statunitensi, che hanno comminato a ciascuno dei sette *Seal* una lettera di biasimo e una riduzione dello stipendio di due mesi⁶.

I veterani delle forze armate non sono gli unici a lavorare con gli studi di videogiochi. Tra loro ci sono anche ex agenti dei servizi segreti. Ad esempio, negli Stati Uniti, nel 1996, Activision si è avvalsa consulenza dell'ex direttore della CIA William Colby e dell'ex generale del KGB Oleg Kalugin per il suo gioco *Spycraft: The Great Game*⁷, quest'ultimo addirittura compare direttamente nel gioco. Più recentemente, in Francia, Ubisoft si è avvalsa dei servizi di un ex ufficiale-traditore

1 "Fuites de documents classifiés aux Etats-Unis : un jeune militaire inculpé et placé en détention", *Le Monde*, 14 aprile 2023.

2 *Ibidem*.

3 Paven Merzlikin, "'Ero una celebrità in prigione' Un'intervista allo sviluppatore russo di videogiochi che ha comprato manuali di F-16 su eBay ed è finito in prigione nello Utah per questo", *Meduza*, 25 giugno 2019.

4 Guillaume Narguet, "Accusés d'espionnage, deux développeurs de jeux vidéo tchèques seront jugés en Grèce", *Radio Ceca*, 2 maggio 2017.

5 Théo Clavier, *op. cit.* p. 8.

6 Associated Press, "US Navy Seals puniti per aver dato segreti al gioco *Medal of Honor*", *The Guardian*, 9 novembre 2012.

7 Yves Stavridès, "CIA et KGB s'amuse sur CD-ROM", *L'Express*, 2 maggio 1996.

dalla DGSE per fornire *"la sua esperienza nel campo degli armamenti ai giochi di sceneggiatura"*¹. Inoltre, non è raro che organizzazioni private di addestramento militare, e persino SMP, siano coinvolte nella promozione di licenze di videogiochi importanti, come *Tom Clancy's Rainbow Six Siege* nel 2015² o *Battlefield 3* nel 2011³, il che aumenta i rischi potenziali di fuga di informazioni sensibili.

Tuttavia, in nessuno dei casi citati la fuga di dati riservati è stata frutto di dolo o di volontà di nuocere⁴. I videogiochi suscitano le passioni e il coinvolgimento di giocatori e sviluppatori, al punto da oltrepassare la linea del "riservato". Essendo un mezzo di comunicazione che raggiunge un pubblico molto vasto, l'effetto comunità generato dai videogiochi sembra far dimenticare ad alcuni che il rispetto della riservatezza non è il punto di forza delle piattaforme online e dei sistemi di messaggistica e che, anche se vengono utilizzati per scopi ludici, le informazioni riservate rimangono tali.

LA REAZIONE DEI SERVIZI DI INTELLIGENCE E DI SICUREZZA

Di fronte a questi sviluppi e al numero e alla diversità dei giochi online, i servizi di intelligence e di sicurezza hanno dovuto adattarsi rapidamente. Mentre le applicazioni di chat come *Discord* centralizzano i dati su un numero limitato di server, ogni gioco online ha i propri server, che variano a seconda del tipo di gioco.

*hardware*⁵; ognuno può avere un proprio sistema di comunicazione interno che utilizza linguaggi informatici diversi⁶. Ad esempio, i sistemi di comunicazione integrati nella PlayStation 4 sembrano aver rappresentato una vera e propria sfida di decrittazione per i servizi di sicurezza mondiali, compresi quelli belgi⁷.

Sebbene esistano delle eccezioni, come le console di gioco che hanno un sistema di *chat* e voce centralizzato⁸, sembra molto difficile un servizio di intelligence monitorare e accedere rapidamente ai contenuti delle chat di tutti i giochi online. Inoltre, ogni gioco ha una propria comunità, che a sua volta ha un proprio vocabolario, rendendo ancora più difficile per gli analisti comprendere le discussioni⁹.

Di fronte a questa situazione, i servizi di intelligence hanno reagito. Negli Stati Uniti, la CIA, l'NSA e l'FBI sono attivi nei giochi online come *World of Warcraft* e *Second Life* dal 2007¹⁰. Così come il GCHQ del Regno Unito, che nello stesso periodo sarebbe riuscito a *"decriptare gli scambi tra giocatori sulla rete Xbox Live"*¹¹ per le console Microsoft. Gli obiettivi di questi servizi erano reclutare informatori, spiare le comunicazioni e raccogliere dati, in particolare sulle transazioni tra giocatori¹².

1 *Intelligence Online*, 24 aprile 2024.

2 Sito ufficiale di Polar ligh.

3 Sebastian Schöbel, *"Söldner" schulen BF3-Spieler*, *N-tv*, 20 novembre 2011.

4 Sebbene il caso di Jack Teixeira dia adito a sospetti, al momento in cui non è ancora stato risolto.

5 Esistono diverse piattaforme di gioco, diverse console o computer, ognuna con le proprie specificità tecniche.

6 Senza contare i server privati che possono essere creati dai giocatori presso gli host online o direttamente sui loro computer.

7 Kate Day, *"Perché i terroristi amano la PlayStation 4"*, *Politico*, 15 novembre 2015.

8 Un esempio è il *Playstation Network*, il servizio di gioco online di Sony, che offre un sistema di messaggistica e di scambio vocale. Le autorità belghe sospettano che sia utilizzato da cellule terroristiche per comunicare (cfr. Adeline Louvigny, *"Les renseignements français tendent leur oreille vers les jeux vidéo multijoueur, comme Fortnite"*, *RTBF*, 8 gennaio 2019).

9 Yacha Hajzler, *"Videogiochi intercettati dalla DGSE? 'A mon avis, ils vont galérer...'"*, *FranceInfo*, 11 giugno 2020.

10 Matt Peckham, *"Spy Games: NSA and CIA Allegedly Tried to Recruit World of Warcraft and Second Life Players"*, *TIME Magazine*, 9 dicembre 2013.

11 Roland Gauron, *"Quand World of Warcraft et Second Life inquiétaient la NSA"*, *Le Figaro*, 11 dicembre 2013.

12 *Ibidem*.

In Francia, diversi dipartimenti sono interessati videogiochi. Tra questi, ad esempio, il DNRED - che, secondo quanto riferito, monitora i mercati virtuali di gioco online¹ -, la DGSI nell'ambito della lotta al terrorismo² e il TRACFIN. Il rapporto 2017-2018 di questo servizio cita un caso di dirottamento di giochi di ruolo online. Un gioco, distribuito gratuitamente, nascondeva in realtà un "minatore di criptovalute"³. Il denaro così ottenuto veniva poi riciclato⁴. Data la portata delle sue attività, il dipartimento di Bercy sembra essere regolarmente interessato ai videogiochi, o almeno all'ecosistema che li circonda⁵.

Per quanto riguarda la DGSE, la sua Direzione Tecnica (DT)⁶ ha pubblicato un'offerta di stage per reclutare ingegneri per *"elencare gli elementi tecnici che potrebbero aiutare la DGSE a identificare gli scambi tra i giocatori (...) e scoprire le falle informatiche che consentirebbero alle spie francesi di accedere al contenuto delle discussioni tra i giocatori di questi giochi"*⁷. Questa offerta dimostra che i servizi di intelligence, in particolare quelli francesi, sono consapevoli della situazione e che sembrano voler concentrare i loro sforzi sui titoli più popolari come *"League of Legends, Counter Strike, PUBG, World of Warcraft e Fortnite"*⁸.

È interessante notare che la maggior parte di questi giochi appartiene alla società cinese *Tencent*, gestita da Ma Huateng, ex parlamentare e uomo d'affari con stretti legami con le autorità di Pechino. Tencent possiede anche azioni del software *Discord* e di altre società editoriali.

di videogiochi nel mondo⁹. In Cina, la legge sull'intelligence del giugno 2017¹⁰ impone a *"qualsiasi organizzazione di collaborare con le missioni di intelligence nazionali"*¹¹. È quindi più che probabile che i servizi cinesi utilizzino i videogiochi come strumento di intelligence.

La moltiplicazione dei giochi online e la diversificazione dei servizi di terzi ad essi associati costringono quindi i servizi di intelligence ad adattarsi costantemente a questa sfida e a rafforzare ed estendere la portata dei loro servizi tecnici.

1 Science et Vie junior, "Qui sont vraiment les espions?", 20 maggio 2020, pagg. 40-49.

2 Matthieu Suc, *op. cit.* pp. 366-369.

3 Software utilizzato ottenere criptovalute risolvendo equazioni matematiche.

4 TRACFIN, "Tendances et analyse des risques de blanchiment de capitaux et de financement du terrorisme en 2017-2018", Ministère de l'Action et des comptes publics, pp. 62-63.

5 Jean Chichizola, *op. cit.*

6 *Intelligence Online*, 5 dicembre 2018.

7 Jordan (pseudonimo), *op. cit.*

8 Garry Leprince, "I servizi segreti francesi sono interessati ai videogiochi!", *GameReactor*, 8 gennaio 2019.

9 "Chi è Tencent, il gigante cinese che regna sull'industria mondiale dei videogiochi senza fare (troppo) rumore?", *Gaming Campus*, 22 febbraio 2023.

10 Gli articoli 7, 11 e 16 conferiscono ai servizi di Pechino una notevole libertà di azione, compresa la possibilità di recuperare tutti i dati e le informazioni per costituire banche dati (cfr. Valère Llobet, "La sécurité de l'information : un enjeu pour la lutte anti-drone en France", CF2R, Note renseignement, technologie et armement n°48, settembre 2022).

11 Estratto dell'articolo 7 della legge sull'intelligence nazionale del 28 giugno 2017.

2. UNA NUOVA FONTE DI ISPIRAZIONE PER GLI ESERCITI E LE FORZE DI SICUREZZA

Oltre a essere utilizzati da gruppi di attivisti, terroristi e criminali, i videogiochi sono diventati uno strumento importante per le forze di sicurezza, offrendo a eserciti e forze di polizia strumenti e servizi ad alte prestazioni in un mezzo altamente modulare e a costi relativamente bassi.

ATTREZZATURE AUSILIARIE E

L'hardware e gli accessori dei videogiochi sono stati utilizzati in militare per molti anni. In effetti, una serie di equipaggiamenti si ispira, o addirittura utilizza direttamente, controller e periferiche originariamente creati per le console di gioco. Il controller di tiro del carro armato *Challenger 2* e il joystick del veicolo da combattimento M-SHORAD presentano una notevole somiglianza con diversi controller di gioco, tra cui quello del Nintendo 64¹. Da segnalare anche l'uso del controller Xbox 360 per controllare droni, periscopi di sottomarini² e robot tattici multiuso (RTP)⁽³⁾ come l'*Aurochs*, un veicolo franco-tedesco che può essere pilotato con diversi controller di gioco a seconda delle preferenze dell'operatore⁴.

L'uso di controller per videogiochi è così diffuso che sono state persino create delle partnership tra le forze armate e i produttori di videogiochi.

aziende specializzate. Ad esempio, l'*esercito americano* e Logitech hanno collaborato per fornire controller e adattatori per il controllo di droni e macchine autonome per lo sminamento⁵. I controller Logitech sono utilizzati anche nel settore privato da aziende come Ocean Gate, che ha utilizzato un Logitech G F710 modificato per il suo sottomarino *Titan* affondato nell'Atlantico settentrionale nel 2023⁶.

Vengono utilizzate anche altre periferiche. Ad esempio, nel 2013 le forze armate sudcoreane hanno acquistato i *kinect* - telecamere con rilevamento del movimento - utilizzati come periferiche di gioco per le console Microsoft. Questi accessori sono stati utilizzati per monitorare la zona demilitarizzata (DMZ) tra Corea del Nord e Corea del Sud⁷. In Francia, anche l'Institut de Recherche Criminelle de la Gendarmerie Nationale (IRCGN) dispone di *kinect* che le sue squadre utilizzano su "*scene di crimini o incidenti complessi*"⁸ per creare una scansione tridimensionale dei corpi sulla scena.

Dall'inizio del conflitto in Ucraina, ci sono stati sviluppi significativi nell'uso hardware e accessori per videogiochi. Oltre ai joystick utilizzati per pilotare i droni, dalla primavera del 2023 le forze ucraine utilizzano console di gioco direttamente sul campo di battaglia.

1 Manuel Castejong, "Sous-marin Titan: la manetta Logitech non è così ridicola", *Frandroid*, 23 giugno 2023.

2 *Ibidem*.

3 Laurent Lagneau, "L'Istituto di ricerca franco-tedesco di Saint-Louis presenta Aurochs, un robot-mulo (molto) promettente", *Opex 360*, 14 luglio 2019.

4 Bodnar Bogdan, "I soldati ucraini usano un *ponte a vapore* per controllare una mitragliatrice", *Numerama*, 26 aprile 2023.

5 Manuel Castejong, *op. cit.*

6 Paul Tassi, "Il sottomarino del Titanic scomparso utilizzava un controller per videogiochi da 30 dollari", *Forbes*, 20 giugno 2023.

7 Julien Bonnet, "Il Kinect di Microsoft trasformato in una guardia di frontiera tra le due Coree", *L'Usine Digitale*, 4 febbraio 2014.

8 Hervé Daudigny, Christophe Lambert, Pascal Lamusse, Guillaume Galou, Jérémy Sinnaeve e Ludovic Fleury, "La topographie au service de la Gendarmerie nationale: fixation de l'état des lieux dans un contexte criminalistique (concept et moyens)", *Revue XYZ*, n°138, 1er Trimestre, 2014, pp. 19-25.

Più precisamente, è la console ibrida¹ sviluppata dall'azienda americana Valve, lo *Steam Deck*, a essere dirottata come telecomando di una torretta. Il dispositivo, chiamato *Shablia*, è costituito da una mitragliatrice pesante PKT e da una scatola di munizioni², il tutto montato su un treppiede elettronico dotato di telecamera³. Il dispositivo è controllato a distanza (fino a 500 metri) dalla console di gioco⁴. Va notato che la mitragliatrice installata può essere sostituita da altre armi leggere antiuomo o anticarro⁵. La torretta è stata sviluppata dall'azienda ucraina Global Dynamics, grazie a una campagna di crowdfunding online lanciata nel 2015 che ha raccolto 12.000 dollari⁶. La campagna avrebbe permesso di consegnare dieci esemplari della torretta alle truppe di Kiev⁷ e alle forze di difesa territoriale ucraine⁸.

Lo *Steam Deck* è disponibile sul mercato solo dal 25 febbraio 2022, quindi la sua implementazione sul sistema *Shablia* è molto recente. La console è stata scelta per diversi motivi: in primo luogo, perché il suo sistema operativo integrato è facile da modificare⁹. In secondo luogo, perché pesa appena 700 grammi, ma ha un'enorme potenza di calcolo¹⁰. Infine, per il suo prezzo interessante di 399 dollari¹¹, inferiore a quello dei controller militari con le stesse caratteristiche¹².

C'è anche una ragione ergonomica¹³. Lo *Steam Deck* è dotato di un giroscopio, un touch screen, un trackpad, una croce direzionale, due stick analogici e diversi pulsanti e grilletti¹⁴. Con una scelta così ampia di comandi diversi, gli operatori possono utilizzare questo equipaggiamento in modo personalizzato, sulla falsariga del già citato *Aurochs RTP*¹⁵. Questa modularità consente inoltre addestrare più rapidamente i soldati all'uso di nuove attrezzature.

SISTEMI DI SIMULAZIONE

È possibile classificare i diversi sistemi di simulazione in tre categorie distinte, ciascuna relativa a un uso ben definito. Questa classificazione è determinata dal livello di virtualità del sistema e dalla percentuale di automazione e intelligenza artificiale in funzione.

Sistemi di simulazione costruttivo

Questi sistemi sono caratterizzati dal massimo livello di virtualità: le persone, le attrezzature e l'ambiente sono simulati e animati dall'automazione, secondo le direttive impartite.

1 Una console cosiddetta "ibrida" ha due modalità di utilizzo: portatile e fissa, collegata a uno schermo.

2 Bogdan Bodnar, "I soldati ucraini usano un *ponte a vapore*...", *op. cit.*

3 Camille Allard, "Ucraina: la console di gioco *Steam Deck* usata in combattimento", *Gameblog*, 3 maggio 2023.

4 <https://www.facebook.com/tro.media.news/posts/pfbid02WH8wn384mZtJtagg9QnK9MnEFNpmjX6NLtyd3xzFsEtMmWM9cV55hVkvT8GvjJeEI>

5 Adrian Branco, "Guerra in Ucraina: i piloti dei *ponti a vapore* pilotano mitragliatrici automatizzate", *O1 Net*, 28 aprile 2023.

6 Bogdan Bodnar, "I soldati ucraini usano un *ponte a vapore*...", *op. cit.*

7 Sylvain Biget, "Ucraina: una mitragliatrice robotica controllata a distanza da una console di gioco", *Futura Science*, 10 maggio 2023.

8 Adrian Branco, *op. cit.*

9 Il sistema integrato *Steam Deck* si chiama *Steam OS*, una distribuzione Linux in grado di eseguire tutti i sistemi Linux e Windows.

10 Adrian Branco, *op. cit.*

11 Prezzo sul sito ufficiale: <https://www.steamdeck.com/fr/>.

12 Camille Allard, *op. cit.*

13 Bogdan Bodnar, "I soldati ucraini usano un *ponte a vapore*...", *op. cit.*

14 *Ibidem*.

15 Aurore Gayte, "Conduire un drone armato, c'est mieux avec une manette de Xbox", *Numerama*, 12 maggio 2023.

La simulazione costruttiva è destinata principalmente all'addestramento del personale a livello strategico e alla preparazione del coordinamento congiunto e inter-unità, come il sistema *SWORD* utilizzato dall'esercito francese con il nome *SOULT* (Simulation pour les opérations des unités interarmes et de la logistique terrestre). Questi sistemi riproducono i teatri operativi sotto forma di mappe strategiche e le unità utilizzando la loro simbologia comune o le loro icone. Si tratta quindi di un metodo di simulazione, progettato per addestrare gli ufficiali a controllare le operazioni, tenendo dei movimenti, degli ingaggi, del coordinamento dei vari attori tattici e della gestione logistica.

La versatilità dei programmi utilizzati consente di generare un "numero infinito" di situazioni, sia che si tratti di un impegno reale, sia che si tratti di anticipazioni o anche di scenari apparentemente improbabili¹. La simulazione costruttiva fornisce una simulazione completa della situazione e mette i giocatori in condizione di riflettere sulla situazione. Si tratta di una forza di opposizione "addestrata" che può seguire rigide dottrine o reagire in modo imprevedibile.

La dimensione interservizi della simulazione costruttiva è un altro grande vantaggio, in quanto consente addestrare il personale alla gestione della cooperazione tra fanteria e veicoli, e ancor più di simulare la cooperazione tra le diverse armi, in particolare tra fanteria e aviazione, includendo nelle esercitazioni il personale dell'aviazione. Questo livello di simulazione si adatta perfettamente anche alle esercitazioni di gestione della flotta navale e di coordinamento delle navi, come il simulatore *NARVAL*² utilizzato dalla Marina francese.

Sistemi di simulazione

Sono caratterizzati da un livello di virtualità inferiore rispetto alla simulazione operativa. Gli ambienti rimangono simulati, così come le attrezzature in una certa, ma i soldati, sebbene rappresentati da un avatar virtuale, rimangono direttamente controllati individualmente e in tempo reale dai tirocinanti. Questo tipo di simulazione si presenta in due varianti, corrispondenti a due tipi di interfaccia: lo strumento informatico "classico" - con schermo, tastiera e mouse - e lo strumento di simulazione dedicato, con schermi che simulano l'ambiente e attrezzature interattive fittizie.

La prima variante è la più semplice da utilizzare. Si limita alla preparazione di aule informatiche dove decine di allievi possono esercitarsi simultaneamente. Il software utilizzato è stato concepito per *"esercitare i quadri d'ordine e le procedure di combattimento dei capigruppo e dei trinomi, prima delle sortite sul campo"*³. Lo scopo è quello di addestrare il personale alle procedure di ingaggio e di schieramento e di fornire un ambiente virtuale interattivo per un debriefing dettagliato delle decisioni prese.

La simulazione virtuale da strumento informatico Un gioco "classico" è la cosa più vicina a un medium videoludico e spesso si basa su versioni adattate di software progettati come tali. Tra questi, *INSTINCT*, basato sul videogioco *Ghost Recon*⁴ della Ubisoft, e *Virtual Battlespace 3* (VBS3), basato su *Arma III*. Progettato dallo studio Bohemia Interactive, questo software è utilizzato in oltre 30 paesi, tra cui Francia, Stati Uniti, Libano, Germania, Australia, Canada e Nuova Zelanda⁵. Sulla base di questo successo, lo studio ceco ha creato Bohemia Interactive Simulations (BISim), una filiale specializzata nella simulazione operativa al computer dedicata allo sviluppo e alla distribuzione di software di simulazione operativa.

¹ Amaguaña F., Collaguazo B., Tituaña J., Aguilar W.G., *Sistema di simulazione basato sulla realtà aumentata per l'ottimizzazione delle tattiche di addestramento alle operazioni militari*, Manta, Ecuador, 2018, p. 2.

² Institut de l'internet et du multimédia, "Un outil de simulation et de gestion de crises maritimes interactif créé pour la Marine Nationale", *Digital School De Vinci*, 8 giugno 2017.

³ Diane Lhéritier, "La simulation opérationnelle", *Terre Information Magazine*, Dossier, n. 232, marzo 2012, p. 11.

⁴ *Ibidem*.

⁵ Bohemia Interactive, "Bisim fornirà la soluzione di simulazione virtuale principale del mod britannico fino al 2027", *Bisimulations*, giugno 2022.

a tutte le armi e gli eserciti del mondo¹. Anche se il videogioco di guerra non è una simulazione in senso stretto, fornisce una base adeguata per progettare un simulatore degno di questo nome. Le somiglianze tra questi strumenti e i semplici giochi possono talvolta risultare sconcertanti, ma gli innegabili vantaggi della simulazione virtuale la stanno gradualmente rendendo indispensabile per l'addestramento del personale.

La seconda variante della simulazione virtuale, che utilizza strumenti di simulazione dedicati, offre gli stessi vantaggi della prima, ma consente anche "esercitazioni" più avanzate grazie a un'ambientazione più immersiva e a un maggiore impegno fisico da parte degli allievi. Questo tipo di simulazione richiede piattaforme dedicate, che consentono l'addestramento al tiro, come il *SITTAL* (Simulateur d'instruction technique de tir aux armes légères) e il suo successore, il *SINETIC* (Système d'instruction et d'entraînement au tir de combat)². Questi simulatori consistono in un ambiente simulato su uno schermo gigante, piatto o periferico, con cui gli allievi devono interagire utilizzando armi fittizie o neutralizzate, collegate al sistema da sensori elettronici che consentono di localizzare i "colpi". Il rinculo dell'arma è simulato da un sistema pneumatico integrato, come nel *SITTAL*, o da un sistema di pesi, come nel simulatore di tiro *Eryx* (*SITERYX*)³.

La simulazione virtuale con strumenti dedicati è il metodo di simulazione più utilizzato dalle forze armate francesi. Nell'Aeronautica militare francese, che è stata pioniera in questo campo, l'addestramento al simulatore è obbligatorio per la formazione dei piloti. Nella maggior parte dei casi, il simulatore è una riproduzione completa della cabina di pilotaggio di un aereo su un unico schermo o, nel caso dei simulatori più elaborati, circondato da un geode di zaffiro⁴ di schermi che forniscono una visualizzazione a 360° intorno alla cabina di pilotaggio. Lo stesso vale per il

Piloti remoti di UAV *MALE* (*Medium Altitude Long Endurance*), addestrati anche su simulatori appositamente adattati⁵.

Un altro esempio recente è il programma *SCORPION*⁶, che prevede la consegna congiunta di nuovi veicoli da combattimento e dei relativi simulatori dedicati, sui quali, come nelle forze aeree, i futuri equipaggi devono ora trascorrere un numero obbligatorio di ore prima di salire su un veicolo reale.

Anche la Marina francese non è da meno, con il *SIMDAV* (Simulatore di Difesa Visiva). Questa piattaforma, montata su martinetti e circondata da grandi schermi, riproduce la posizione di tiro di una nave da combattimento. Viene utilizzata per addestrare le unità imbarcate al tiro in mare e all'autodifesa della nave di fronte a qualsiasi tipo di minaccia.

Sistemi di simulazione strumentati

In questi sistemi, le persone, le attrezzature e l'ambiente sono reali; solo gli effetti delle armi sono simulati. Non si tratta di un simulatore, ma di un'esercitazione di simulazione, perché la tecnologia viene utilizzata solo per emulare gli effetti delle armi e per osservare l'andamento dell'esercitazione in tempo reale. In realtà, l'addestramento di simulazione strumentata è "collegato in rete" grazie a un sistema di geolocalizzazione, e il personale di supervisione ha accesso ai dati sui movimenti e le azioni degli allievi.

Questa modalità di simulazione si basa su una classica esercitazione di manovra, con una situazione di simulazione su un campo dedicato, ma si differenzia per l'utilizzo di un sistema a infrarossi per simulare il fuoco. Ogni arma, caricata a salve - o "munizioni da esercitazione" - è dotata un puntatore a infrarossi,

1 Bohemia Interactive, "BISIM" *Bisimulazioni*.

2 Laurent Lagneau, "Les forces françaises vont remplacer leurs simulateurs d'instruction au tir de combat à partir de 2023", *Opex360*, 12 giugno 2021.

3 Questo simulatore dedicato all'addestramento delle truppe all'uso del lanciamissili anticarro a corto raggio *Eryx*.

4 Éric Basquin, "Simulatori di combattimento aereo Rafale e Super-Etendard", canale youtube di Éric Basquin, 30 novembre 2013.

5 MVR Simulation, "Simulatori UA dell'esercito statunitense integrati, in aula e portatili".

6 Barbara Goarant, "La DGA ha scelto Diginext per ottimizzare la preparazione operativa e l'assistenza alle operazioni di Groupements Tactiques Interarmes (GTIA) *SCORPION*", *CS Group*, 2017.

interagendo con una batteria di sensori sull'equipaggiamento dei fanti o sui veicoli¹. Il monitoraggio in rete delle operazioni fornisce ai supervisori un rapporto dettagliato sulle decisioni prese dagli allievi, grazie al sistema *CERBERE* (Centres d'entraînement représentatifs des espaces de bataille et de restitution des engagements), che consente di monitorare in tempo reale l'andamento degli ingaggi e i danni subiti e inflitti.

La forma più immersiva di simulazione, la simulazione strumentale, è anche la più simile alle "vecchie" forme di simulazione, grazie alla sua dimensione di riproduzione in scala reale. Questo tipo di simulazione facilita anche l'addestramento alle manovre congiunte e persino combinate².

Verso un quarto tipo di sistema di simulazione ?

Da alcuni anni i sistemi di simulazione stanno subendo una profonda trasformazione grazie alla realtà aumentata. A metà strada tra la simulazione virtuale e quella strumentale, questo strumento offre un addestramento completamente immersivo grazie a un dispositivo di realtà virtuale che consente di allenarsi con armi ad effetto simulato in un ambiente che può essere reale finto e "aumentato" con un ambiente virtuale. Protube VR e il suo progetto *SETA* (Système d'entraînement tactique augmenté)³, rivolto principalmente alle forze armate, e *VISIO VR*, rivolto principalmente alle forze dell'ordine⁴, sono tra i principali protagonisti di queste innovazioni.

A differenza della simulazione strumentale, che è limitata nel suo ambiente da vincoli logistici, i sistemi di realtà aumentata possono generare una gamma più ampia di ambienti e situazioni. Inoltre, i progressi nei campi delle metaversioni⁵ potrebbero portare a una profonda trasformazione dei sistemi di simulazione operativa, interconnettendo sempre più le tecnologie virtuali e strumentali.

In questo senso, i simulatori di veicoli blindati del campo di addestramento di Canjuers, nella regione del Var, in Francia, consentono di addestrare separatamente e simultaneamente piloti e artiglieri su dispositivi indipendenti ma collegati⁶. Abbiamo anche menzionato i sistemi di simulazione costruttiva che permettono di coordinare le azioni dei combattenti di diverse armi. Non è quindi escluso che esercitazioni congiunte su larga scala possano presto riunire sistemi di simulazione virtuale di diverso tipo nello stesso teatro virtuale di operazioni. Il collegamento in rete dei simulatori di combattimento renderebbe molto più semplice il dispiegamento, consentendo operazioni di addestramento su larga scala a costi molto contenuti.

Infine, sebbene i videogiochi siano strettamente legati al campo dei simulatori virtuali, possono anche essere utilizzati "come tali" per scopi di addestramento. È il caso di *Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear*, utilizzato nel 2001 dal Dipartimento della Difesa degli Stati Uniti per l'addestramento alle operazioni urbane. Il gioco prevedeva operazioni per neutralizzare cellule terroristiche⁷. Con un po' più di impegno questa volta, *Marine Doom*, un adattamento approssimativo del gioco *Doom* da parte del *Corpo dei Marines degli Stati Uniti*, e *Simulation Office*

¹ Questo tipo di simulazione può anche essere paragonato alle esercitazioni reali effettuate dai piloti dell'aviazione, che utilizzano puntatori e sensori per simulare il fuoco reale.

² Armée de terre, "Un'unità britannica al CENTAC", *Defense.gouv.fr*, 17 novembre 2010.

³ ProtubeVR Difesa, "Progetto SETA".

⁴ VISIOV (<https://visio-vr.com/>).

⁵ Peter Morisson, "Previsioni 2023 per l'industria militare e della simulazione", *Bohemia Interactive Simulations*, 20 dicembre 2022.

⁶ Belan G., "Dove si addestrano gli equipaggi VBCI", *Forces Operations Blog*, 7 maggio 2014.

⁷ James Der Derian, *Virtuous War Mapping the Military-Industrial-Media-Entertainment-Network*, Routledge Taylor & Francis Group, Londra, 2009, pp. 89-90.

sono stati utilizzati per l'addestramento tattico di gruppo, in quanto forniscono *"un esercizio mentale di comando e controllo in una situazione di caos"*¹.

Grazie al basso costo dell'addestramento, alle sue molteplici funzioni e all'ergonomia unica delle sue periferiche, i videogiochi sono una vera risorsa nell'addestramento, soprattutto nel contesto dei conflitti attuali, siano essi ad alta intensità o asimmetrici, come dimostra l'esempio ucraino.

L'ESEMPIO UCRAINO

Tempo e denaro sono due risorse preziose per l'Ucraina, quindi non sorprende che le sue forze armate utilizzino una serie di sistemi di simulazione virtuale per addestrare e formare le proprie truppe.

A livello di fanteria, i soldati ucraini si addestrano su sistemi di simulazione virtuale paragonabili al *SITTAL* (Simulateur d'instruction technique aux armes légères d'infanterie) francese, costituito da schermi interattivi giganti e da armi fittizie a infrarossi². Si tratta di poligoni di tiro virtuali e interattivi che consentono di addestrare i soldati al maneggio delle armi in modo rapido, discreto ed economico. Il sistema di tiro con sensori a infrarossi consente inoltre di non consumare munizioni e di non consumare armi - risorse preziose in questo conflitto, *soprattutto* quando si tratta di armi monouso come il lanciamissili anticarro svedese NLAW³.

Anche l'esercito ucraino ha iniziato a prendere in consegna gli aerei F-16 americani. È stato deciso che la consegna sarebbe avvenuta solo dopo la consegna degli aerei.

addestramento dei piloti completato⁴. L'addestramento è stato effettuato su un simulatore virtuale, più precisamente su *Digital Combat Simulator* (DCS). Si tratta di un videogioco di simulazione "mass market" pubblicato da Eagle Dynamics, uno studio russo con sede nella Svizzera francese⁵. Ogni pilota in addestramento ha una copia del gioco, una leva di spinta, un joystick e occhiali per la realtà virtuale⁶. Uno degli sviluppatori del gioco, Oleg Tishchenko, è stato condannato nel 2019 per aver acquistato su eBay un manuale tecnico di un caccia F-16 nel tentativo di rendere il gioco più realistico, aggirando le norme statunitensi sull'esportazione di attrezzature militari⁷.

Va notato che il *Wargame*, un sistema di simulazione basato su set dedicato all'addestramento degli ufficiali di stato maggiore⁸, viene utilizzato attivamente anche dagli strateghi ucraini, soprattutto per testare le future strategie offensive e riadattarle in base ai risultati ottenuti. Ad esempio, le offensive su Kherson e Kharkiv dell'agosto e settembre 2022 sono state pianificate dopo essere state testate sul tabellone⁹. I *wargame* ucraini si basano sulla simulazione al computer, che permette di tenere conto di molti parametri, tra cui le differenze tecniche tra i carri armati utilizzati dai due belligeranti. L'informatizzazione del *wargame* per simulare le strategie future, e quindi la digitalizzazione del campo di battaglia, offre una maggiore precisione. Significa anche che le attrezzature occidentali, da cui deriva gran parte dell'equipaggiamento e dell'armamento ucraino, possono essere prese in considerazione in modo più affidabile, poiché le loro caratteristiche possono essere implementate direttamente nel sistema informatico. In generale, la pianificazione di una strategia attraverso la simulazione sembra consentire alle forze ucraine di prepararsi a reagire tutte le situazioni.

1 *Ibidem*.

2 John Hendren, "Addestramento militare ucraino: le forze armate collaborano con un produttore di videogiochi", *Al Jazeera English*, 6 agosto 2022.

3 *Ibidem*.

4 "Ucraina: gli F-16 saranno consegnati dopo l'addestramento dei piloti", *Euronews*, agosto 2023.

5 Daniel Schurter, "Un videogioco romano permette di formare i piloti di caccia ucraini", *Watson*, 7 ottobre 2023.

6 *Ibidem*.

7 Valère Llobet e Théo Claverie, "Renseignement et jeux vidéo", *Note Renseignement, Technologie et Armement* n°57, CF2R, maggio 2023.

8 Valère Llobet e Théo Claverie, "Les Wargames", *Note Renseignement, Technologie et Armement* n°62, CF2R, settembre 2023.

9 Hugo Lallier, "Ucraina: *Wargames*, queste simulazioni prese dai soldati di Kiev per preparare i combattimenti", *L'Express*, 10 marzo 2023.

3. UN NUOVO STRUMENTO PER CONDIZIONARE E INFLUENZARE

Oltre a essere utilizzati per scopi di comunicazione protetta e di formazione, i videogiochi sono anche un potente strumento di influenza, grazie alla loro modularità e alla loro distribuzione di massa.

RECLUTAMENTO E AZIONE PSICOLOGICA

Per l'uso di

Nel 2003 è uscito *America's Army*, un classico *sparatutto in prima persona* (FPS) sviluppato dalla US Naval Postgraduate School con il supporto dello studio di sviluppo Epic Games e della divisione THX di Lucasfilms¹. L'obiettivo del gioco era chiaro: fornire al grande pubblico uno strumento divertente per promuovere l'esercito degli Stati Uniti e incoraggiare i giocatori a fare il grande passo e a riprodurre "nella vita reale" le azioni compiute nel gioco, arruolandosi nelle forze armate. Il gioco è diventato così vero e proprio strumento di reclutamento per l'*esercito americano*. I risultati sono stati impressionanti: a fronte di un budget di sviluppo di 8 milioni di dollari, sono stati contati più di 20 milioni di utenti, con :

"Il 30% degli americani tra i 16 e i 24 anni ha avuto un'impressione più positiva dell'esercito grazie al gioco"². Allo stesso modo, *Conflict: Desert Storm*, pubblicato nel 2002, permette ai giocatori di rivivere gli eventi della prima Guerra del Golfo, "*scoprendo le meraviglie tecnologiche dell'esercito degli Stati Uniti*"³, in modo divertente e sicuro, poiché ogni ferita può essere curata e gli spargimenti di sangue sono rari. Questo

sta lavorando per una maggiore accettazione del conflitto e "*la promozione della guerra industria legittima il cui prodotto è la sicurezza nazionale*"⁴.

Tuttavia, l'impatto psicologico dei videogiochi può essere molto più insidioso. Mentre un gioco come *America's Army*, blasonato con il logo dell'*esercito statunitense*, nasconde solo a metà la sua vocazione di strumento di reclutamento, la maggior parte dei grandi successi videoludici occidentali veicola una narrazione profondamente parziale e orientata, al punto da insinuare nella mente dei giocatori una normalizzazione, se non addirittura una glorificazione, degli eventi rappresentati e delle dottrine . In modo più palese, ma comunque insidioso, l'eroizzazione dei protagonisti di licenze importanti come *Battlefield* o *Call of Duty* glorifica i "*super-soldati*", che difendono gli "*interessi del mondo libero (...) non dubitano quasi mai, sono capaci di umorismo anche nelle situazioni peggiori (...) sono assetati giustizia nella difesa degli Stati Uniti e del bene comune*"⁵. Naturalmente, in questi giochi, ogni soldato occidentale - per non parlare del protagonista - è in grado di "*decimare da solo interi reggimenti di nemici*"⁶, senza essere ucciso o subire ferite invalidanti. Alla maniera dei più grandi film hollywoodiani, la drammatizzazione degli eventi rende l'atto bellico epico, emozionante, facile, sicuro, visivamente affascinante e, soprattutto, legittimo.

Ad esempio, *Call of Duty: Black Ops*, uscito nel 2010, si apre con una sequenza che presenta un attacco a Fidel Castro. Mathieu Triclot,

¹ Leonard David, "Unsettling the Military Entertainment Complex: Video Games and a Pedagogy of Peace", *Studies in Media & Information Literacy Education*, Volume 4, Issue 4, University of Toronto Press, novembre 2004, p. 8.

² Jean-Yves Alric, "Pour 20 ans, ce jeu a servi d'appât à l'armée pour recruter", *Presse Citron*, 20 febbraio 2022.

³ James Der Derian, *op. cit.*

⁴ *Ibidem*.

⁵ École de Guerre Économique, Rapporto MSIE n. 41 (Management Stratégique et Intelligence Économique), 31 marzo 2023, pag. 18.

⁶ *Ibid.*

filosofo specializzato in storia della scienza e della tecnologia, osserva che "mentre il materiale è assolutamente straordinario - *il terrorismo e la violenza di Stato - va detto che il gioco nel migliore dei casi non fa nulla al riguardo, e nel peggiore lo legittima senza ulteriori domande*"¹. La normalizzazione e persino la glorificazione della guerra ha trasformato molti di questi giochi in veri e propri "portali di reclutamento". Gli eserciti stanno arrivando a lanciare le proprie squadre di *e-sport* per raggiungere il maggior numero possibile di persone e rendere l'esercito più attraente mostrando le proprie prestazioni². L'Esercito degli Stati Uniti sta anche valutando la possibilità di "utilizzare gli influencer di Twitch per "creare video di contenuto originale che mostrino l'ampia gamma di competenze offerte dalle forze armate" e di utilizzare gli influencer per "far conoscere ai [loro] fan i valori e le opportunità dell'esercito""³.

Il Ministero della Difesa francese ha recentemente annunciato lo sviluppo di progetti di *e-sport* e *streaming*, citando la somiglianza tra le nuove modalità di controllo dei veicoli da combattimento di ultima generazione e l'ergonomia di un videogioco⁴. Più concretamente, il videogioco di guerra offre anche un mezzo pubblicitario di prim'ordine per i produttori di armi e veicoli militari, i cui prodotti vengono rappresentati nella migliore luce possibile: infallibili (mai un incidente di tiro, mai un guasto) e indistruttibili (carri armati, elicotteri o aerei in grado di resistere ad assalti ripetuti con una tolleranza ai danni decisamente esagerata), ad alte prestazioni (rapporti di combattimento irrealistici). Oltre a fornire un ulteriore incentivo per i giocatori ad arruolarsi nelle forze armate, offrendo loro la prospettiva di avere

di attrezzature innovative, questa rappresentazione esagerata del materiale offre anche un guadagno diretto ai produttori, che vendono licenze studios per poter utilizzare i nomi dei loro prodotti⁵.

La figura dell'eroe americano non è l'unica ad essere finemente elaborata. L'antagonismo sistematico, incarnato dal 1999 al 2007 dal soldato tedesco in un periodo in cui i videogiochi erano iperconcentrati sugli eventi della Seconda guerra mondiale, dalla fine degli anni Duemila è stato reindirizzato, in sintonia con la nuova situazione geopolitica, verso i Talebani e altri insorti e terroristi del Medio Oriente, nonché verso gli avversari russi e cinesi⁶. Paradossalmente, sebbene l'antagonismo cinese sia visibile in questa nuova tendenza videoludica, esso rimane implicito e particolarmente timido⁷, probabilmente a causa del peso significativo del player cinese nelleconomia videoludica, in quanto secondo mercato mondiale dopo gli Stati Uniti, posizione che "aumenta la sua influenza e la sua capacità di controllare i discorsi anticinesi o le posizioni contrarie ai suoi interessi"⁸ (la Cina non è da meno nel promuovere la propria cultura attraverso le proprie produzioni⁹).

L'antagonismo con la Russia, invece, è molto più deciso e si estende alle sue compagnie militari private (PMC) che, ad esempio, rubano missili americani per fornirli all'Iran in *Call of Duty: Modern Warfare II* (2022). Molti vedono in questo un riferimento al gruppo Wagner e alla sua crescente presenza nei conflitti internazionali¹⁰. Lo stesso gioco descrive un'operazione false-flag da parte di un gruppo estremista russo terroristico che, da l'attacco

¹ Mathieu Triclot, *Philosophie des jeux vidéo*, La Découverte, Paris, 2011, p. 238.

² Mac Ghlionn John, "Call of Duty è uno psyop del governo?", *UnHerd*, 7 marzo 2023.

³ Joseph Cox, "L'armée américaine paye des streamers de Call of Duty pour attirer des jeunes", *Vice*, 19 dicembre 2022.

⁴ Jean-Yves Alric, *op. cit.*

⁵ Scuola di guerra economica, *op. cit.*

⁶ Théo Claverie, *op. cit.* pp. 66-70.

⁷ École de guerre économique, *op. cit.*

⁸ Paul Charon e Jean-Baptiste Jeangène Vilmer, *Les opérations d'influences chinoises: un moment machiavélien*, Institut de recherche stratégique de l'Ecole militaire (IRSEM), settembre 2021, pag. 349.

⁹ *Ibidem*.

¹⁰ École de guerre économique, *op. cit.*

di un aeroporto e il massacro di centinaia di civili, utilizzando armi americane e lasciando prove che incriminano la CIA, ha scatenato la terza guerra mondiale Russia e Stati Uniti.

Allo stesso modo in cui un videogioco sulla Seconda Guerra Mondiale rende qualsiasi azione della *Wehrmacht* paragonabile, in linea di principio, a un crimine di guerra - mentre le azioni degli Alleati sono "Il nemico russo commette *necessariamente* infami atti di barbarie, mentre l'azione del protagonista americano rientra in una logica di giustizia e di mantenimento dell'ordine mondiale. Questa logica è tanto commerciale quanto sociologicamente insidiosa: i messaggi veicolati dal videogioco, così come la sua inclinazione politica, devono corrispondere alle aspettative della popolazione di riferimento, che essi contribuiscono a plasmare e modellare². L'obiettivo chiaro di questa manovra è quello di "*definire e vincere la guerra virtuale contro i nemici degli Stati Uniti mentre si conduce una guerra (dis)informativa contro di loro*" e "*combattere l'impopolarità dell'interventismo americano coinvolgendo il giocatore*"³. Frédéric Gagnon, professore del dipartimento di scienze politiche dell'Università del Québec a Montréal, sostiene che la trilogia *Modern Warfare* dei famosi giochi *Call of Duty* "*glorifica la macchina da guerra americana e minimizza le mostruosità della guerra*"⁴.

Questi pregiudizi non riguardano solo gli avversari, ma anche gli alleati. Il caso della Francia, in particolare, parla da sé. Una nazione a dir poco sottorappresentata nel mondo dei videogiochi di guerra - *Battlefield 1* (2016), un gioco sulla Prima guerra mondiale, permetteva di vestire i panni di un soldato francese solo se si acquistava

un add-on scaricabile a pagamento⁵ - possiamo notare che anche le sequenze ambientate in Francia sono pensate per mostrare solo l'eroe anglosassone. In *Call of Duty: Modern Warfare III* (2011), nessun soldato francese è presente per arginare l'invasione russa dopo un attacco chimico, ad eccezione di alcuni membri del GIGN (ben sette!)⁶. Sorvoliamo sul crollo della Torre Eiffel, presentato nel gioco come il simbolo definitivo del declino della Francia e della sua incapacità di difendersi...

Questa premessa è *ancora più* vera in *Battlefield 3* (2011), dove la polizia francese e il GIGN agiscono da avversari cercando erroneamente di arrestare il protagonista che sta cercando di fermare un attacco nucleare da parte di terroristi iraniani nel bel mezzo di Parigi. Tra incompetenza ed evidente debolezza, il ruolo della Francia nei videogiochi americani - che, non dimentichiamolo, rappresentano la stragrande maggioranza dei giochi di guerra - è pensato sia per "*dimostrare la superpotenza americana e affermare la dipendenza dei suoi alleati*" sia per "*criticare le nazioni che non si allineano alla politica estera americana*"⁷.

Va notato che nel marzo 2021, l'americana Frances Townsend - ex assistente del presidente George W. Bush per la sicurezza interna e l'antiterrorismo (2004) - e Brian Bulatao - ex consigliere del direttore della CIA (2017), poi direttore delle operazioni dell'Agenzia - sono entrati a far parte di Activision Blizzard, l'azienda dietro serie *Call of Duty*⁸. È difficile non interrogarsi sull'impatto della loro presenza sulla natura dei messaggi veicolati dai giochi e sulla loro influenza sulla percezione della geopolitica.

¹ Nicolas Anderbegani, "Le nazisme dans le jeu vidéo - Enjeux d'une banalisation", *Seconde Guerre mondiale Magazine*, n°74, novembre-dicembre 2017, p. 21.

² Théo Claverie, *op. cit.* p. 60.

³ École de guerre économique, *op. cit.*

⁴ Pierre Trouvé, "Call of Duty compie 20 anni: una vecchia conoscenza dei videogiochi formatasi alla scuola di Hollywood", *Le Monde*, ottobre 2023

⁵ Théo Claverie, *op. cit.* p. 38.

⁶ École de guerre économique, *op. cit.*

⁷ *Ibidem.*

⁸ *Ibidem.*

dagli attori, soprattutto perché "si dice che Frances Townsend abbia aiutato (...) a creare un gruppo che lavorava per migliorare le relazioni sino-americane" non presentando la Cina come un nemico¹.

Utilizzato da gruppi terroristici

L'estrema popolarità dei videogiochi li rende un mezzo ideale per la propaganda. Lo Stato Islamico si è appropriato di alcune importanti licenze di videogiochi occidentali, dirottandole su *mod*² che mettono in mostra le proprie forze e, soprattutto, i propri ideali. Ad esempio, *Iraqi Warfare*, basato sul popolarissimo *Arma III*, sostituisce le due fazioni originali del gioco con "unità dell'esercito iracheno, peshmerga curdi e combattenti dell'EI, tutti ricreati con impressionante attenzione ai dettagli"³. Questo dirottamento è stato pubblicizzato dal jihadista Jarazaoui M., che ha lodato "le battaglie contro i peshmerga laici e l'esercito iracheno apostata"⁴. Allo stesso modo, il *mod Middle East Conflict*, che permette ai giocatori di assumere i ruoli dello Stato Islamico, di Hezbollah, dell'esercito siriano, di Hamas, di Boko Haram e dei Talebani, è stato scaricato in oltre 50.000 copie. Tuttavia, il creatore del gioco dichiara di non avere l'intenzione di promuovere alcuna organizzazione jihadista⁵ e si è persino ritirato dalla scena videoludica dopo le diffuse polemiche sulla sua creazione.



Mod ISIS su ARMA III (© Bohemia Interactive⁶)

Esistono molti altri esempi, tra cui *Mosul Warfare*, *Islamic State and Guerilla Units Pack*, *HAFM ISIS Warriors* e *Grand Theft Auto: San Andreas* (2004). Quest'ultimo ha dato origine alla *mod Grand Theft Auto: Salil al-Sawareem* ("Il suono delle spade che si scontrano"), in cui gioca nei panni di un combattente dello Stato Islamico che si scontra con convogli della polizia e dell'esercito, "promossa dallo Stato Islamico per aumentare il morale dei mujaheddin e addestrare bambini e giovani a combattere l'Occidente e a incutere terrore nei cuori di coloro che si oppongono allo Stato Islamico"⁸. Ma oltre a modellare giochi di successo, alcuni gruppi islamisti non esitano a crearne propri, come *Le Mali musulman*⁹, uno *sparatutto* che incoraggia i giocatori a distruggere i caccia dell'esercito francese controllando un aereo nero con la bandiera di Al-Qaeda: "Una volta che il giocatore clicca su play",

¹ *Ibidem*.

² Termine utilizzato per descrivere la modifica un gioco mediante l'aggiunta di nuove funzionalità non previste dagli sviluppatori.

³ William Audureau, Madjid Zerrouky, "Un mod d'Arma 3 riacquistato dalla propaganda dello Stato islamico", *Le Monde*, 5 febbraio 2015.

⁴ *Ibidem*.

⁵ *Ibidem*.

⁶ Estratto da, John Hall, "Il videogiochi che ti permette di vestire i panni di un combattente dell'ISIS che massacrare gli occidentali: gli islamisti regalano un simulatore di combattimento nel tentativo di reclutare bambini e ragazzi", *Dailymail*, 3 febbraio 2015.

⁷ William Audureau e Madjid Zerrouky, "L'étrange trajectoire d'Iraqi Warfare, le jeu vidéo permettant d'incarner l'Etat islamique", *Le Monde*, 6 febbraio 2015.

⁸ Magdalena El Ghamari, "Propaganda jihadista pro-Daesh. A Study of Social Media and Video Games", *Security and Defence Quarterly* vol 14, no 1, 2017, pp. 69-90.

⁹ Laure De Rochegonde e Elie Tenenbaum, "Cyber-influence: les nouveaux enjeux de la lutte informelle", studio IFRI, Focus stratégique n°104, Institut français des relations internationales, marzo 2021, pag. 39.

appare il seguente messaggio in arabo: *'Fratello musulmano, vai e respingi l'invasione francese del Mali musulmano'*¹. Questo tipo di propaganda si rivolge a un pubblico molto ampio, una pratica che non è molto diversa da quella utilizzata giochi occidentali.

Tuttavia, i gruppi islamisti non si accontentano di svolgere una propaganda insidiosa offrendo giochi che promuovono la loro ideologia. *Grand Theft Auto 5*, ad esempio, è stato utilizzato per *"reclutare bambini e radicalizzare persone vulnerabili"*², poiché il gioco permette di comunicare facilmente con tutti i giocatori sullo stesso server. Nel 2015, in Austria, un ha utilizzato il disco rigido della sua console PlayStation per memorizzare i piani per la costruzione di una bomba che gli erano stati dati da membri di un gruppo jihadista con cui l'adolescente era in contatto³. Nel 2016, una madre ha lanciato l'allarme sui messaggi di reclutamento ricevuti dal figlio 21enne tramite il gioco mobile *Clash of Clans*. *"Quando suo figlio voleva unirsi alle squadre, riceveva regolarmente sollecitazioni da parte dei jihadisti, a partire da un appuntamento per incontrarsi fino ai preparativi per una possibile partenza per la Siria"*. Poster e filmati di propaganda, in gran parte ispirati al *gameplay* e alle immagini di *Call of Duty*⁴, sono anche condivisi account di comunicazione dei jihadisti⁵. Nell'agosto 2024, un ragazzo di 12 anni di Sochaux è stato condannato per *"apologie du terrorisme"*. *"Aveva 1.700 video di propaganda, compresi contenuti di giochi online"*⁶.

L'influenza dei videogiochi non è sfuggita ad alcuni. Nel 2010, Hugo Chavez ha approvato una legge che vieta tutti i videogiochi *"che incitano alla violenza e all'uso di armi"* sul territorio venezuelano. Tali specifiche escludevano la stragrande maggioranza dei videogiochi in circolazione, rendendo il Venezuela *"il primo Paese a bandire quasi tutti i videogiochi dal proprio territorio"*⁸. Nel 2008, sviluppatore americano di videogiochi Pandemic Studios ha pubblicato *Mercenaries 2, Hell in the Favelas*. Il gioco permetteva ai di assumere il ruolo di un mercenario americano che lavorava per abbattere "Ramon Solano", il tiranno a capo del Venezuela *"che sta bloccando le forniture di petrolio, portando a un'invasione che sta trasformando il Venezuela in una zona di guerra"*. Il parlamentare venezuelano Ismael García ha dichiarato che *"il gioco aveva lo scopo di preparare le menti alla conquista americana del Venezuela"*⁹.

L'USO DEI VIDEOGIOCHI A FINI PROPAGANDISTICI: LA GUERRA RUSSO-UCRAINO

Per molti versi, i videogiochi sono diventati un potente strumento di guerra informativa, di operazioni di propaganda e di influenza culturale. Il conflitto russo-ucraino è un caso emblematico, in cui l'industria dei videogiochi e le sue creazioni hanno svolto un ruolo significativo sotto diversi aspetti.

1 "AQIM ha progettato un videogioco per disintegrare l'esercito francese in Mali", *France 24*, 13 marzo 2013.

2 Magdalena El Ghamari, *op. cit.*

3 Shadia Nasralla, "Teenager in Austrian 'Playstation' terrorism case gets two years", *Reuters*, 26 maggio 2015.

4 Jordan (pseudonimo), "Comment Daesh recrute les jeunes grâce aux jeux vidéo?", *Hitek*, 26 aprile 2016.

5 Shaikh Mubin, "A First-Person Narrative: From Recruiter to Challenger", in "Countering Daesh Propaganda: Action-Oriented Research for Practical Policy Outcomes", *The Carter Center*, Atlanta, febbraio 2016, p. 54.

6 Magdalena El Ghamari, *op. cit.*

7 Pierre Bienvault, "Les jeux vidéo, nouveau terrain de recrutement des djihadistes", *La Croix*, 23 agosto 2024.

8 Meakaya (pseudonimo), "Perché questo Paese ha vietato quasi tutti i videogiochi?", *Jeuxvideo.com*, gennaio 2022.

9 "Le mercenaire qui veut la peau d'Hugo Chavez", *France 24*, settembre 2008.

Le azioni ucraine e occidentali contro la Russia

Oltre al conflitto armato, l'Ucraina sta conducendo una campagna psicologica contro la Russia in Occidente, in cui i videogiochi svolgono un ruolo significativo. Secondo il ricercatore Yevgeniy Golovchenko, Kiev ritiene che *"non si debbano limitare solo le esportazioni russe di petrolio e gas, ma anche i prodotti culturali, e i videogiochi sono una parte importante di questa industria"*¹. Ad esempio, il gioco *Atomic Heart* (2023), pubblicato da Mundfish Studio, presenta una distopia di un'Unione Sovietica alla conquista. La nazionalità russa dello studio di sviluppo e l'apparente glorificazione dell'immaginario sovietico nel gioco² hanno scatenato una vera e propria polemica e un invito boicottaggio. Secondo Alex Bornyakov, ministro ucraino per la Trasformazione digitale³, il gioco era anche sospettato di raccogliere dati degli utenti e di utilizzare potenzialmente "i fondi vendite del gioco per continuare a condurre una guerra contro l'Ucraina".

Nel marzo 2022, anche il vice primo ministro ucraino Mykhailo Fedorov ha chiesto di boicottare il mercato russo dei videogiochi. Ha chiesto l'introduzione di sanzioni contro gli utenti russi e bielorusi, come il blocco degli account online, l'interruzione della partecipazione a competizioni di *e-sport*⁴ e la cancellazione di eventi internazionali di *e-sport* organizzati in Russia e Bielorussia⁵. Queste misure erano mirate, secondo a spingere *"I cittadini russi a fermare proattivamente questa vergognosa aggressione militare"*⁶. Molti grandi studi di sviluppo e pubblicazione di videogiochi, come CD Projekt Red, Sony, Nintendo,

Microsoft, Activision e Ubisoft hanno risposto all'appello ritirando le loro produzioni dal mercato russo⁷.

Oltre a queste misure, il gruppo Electronic Arts ha dichiarato che nell'edizione 2023 del suo famoso *gioco* di calcio *FIFA* non sarà presente alcuna squadra russa. Questa decisione è stata presa per esprimere *"solidarietà al popolo ucraino"* e *"per chiedere la pace e la fine dell'invasione"*⁸. Allo stesso modo, Nintendo ha annunciato il rinvio a tempo indeterminato dell'uscita del suo gioco di strategia *Advance Wars*, alcuni dei cui generali immaginari sono ispirati alla cultura sovietica⁹. Ci sono state polemiche anche per il gioco di strategia *World Of Tanks*, un gioco bielorusso con metà dei suoi server in Russia, nonostante il fatto che molti soldati ucraini giochino a questo gioco molto popolare nel loro tempo libero al fronte¹⁰.

Nella primavera del 2024, il Dipartimento di Stato degli Stati Uniti ha proposto di finanziare con 250.000 dollari un progetto di *e-sport* in Ucraina, volto a fornire *"una formazione sulla risoluzione dei conflitti e sull'antidisinformazione per contrastare la propaganda straniera in spazi di gioco online competitivi"*¹¹. È stato inoltre lanciato un bando per progetti del valore di un milione di dollari per adattare una piattaforma esistente e trasformarla in *"un gioco che rafforzi la resistenza cognitiva all'autoritarismo e promuova norme e valori democratici"*. Un terzo bando per progetti, finanziato con 800.000 dollari, mira a organizzare una maratona di sviluppo di videogiochi per *"migliorare lo scetticismo dei giocatori nei confronti della propaganda e della disinformazione straniera"*¹².

1 Sébastien Seibt, "Guerre en Ukraine: *Atomic Heart*, un jeu vidéo sous influence russe?", *France 24*, 23 febbraio 2023.

2 *Ibidem*.

3 "L'Ucraina chiede il ritiro del videogioco *Atomic Heart*", *HuffPost*, 23 febbraio 2023.

4 *L'e-sport* è la pratica dei videogiochi a livello professionale. partite tra giocatori professionisti, spesso sponsorizzati da aziende, sono pubblicizzate e trasmesse allo stesso modo degli sport tradizionali.

5 Raphaël Lavoie, "L'Ucraina invita PlayStation, Xbox e l'intera industria dei videogiochi a reprimere la Russia", *Pèse sur Start*, 2 marzo 2022.

6 *Ibidem*.

7 Andy (pseudonimo), "Les conséquences du conflit Ukraine-Russie sur le jeu vidéo", *Le Mag Jeux High-Tech*, 26 marzo 2022.

8 "Guerra in Ucraina: in *FIFA 23* non ci saranno squadre di calcio russe", *20 Minutes*, 22 luglio 2022.

9 L.M. (pseudonimo), "Guerre en Ukraine : Nintendo rinvia l'uscita di uno dei suoi videogiochi", *La Voix du Nord*, 9 marzo 2022.

10 Anne Castella, "I soldati ucraini giocano alla guerra per divertimento e questo li infastidisce", *Watson*, 7 settembre 2023.

11 Bastien Mertens, "Comment les Etats-Unis veulent utiliser les jeux vidéo pour combattre la désinformation russe", *RTBF*, giugno 2024

12 *Ibidem*.

Azioni occidentali favore dell'Ucraina

Il rifiuto dei videogiochi russi è solo un aspetto dell'influenza culturale ed economica di questo medium nel conflitto. Infatti, una parte dell'industria videoludica occidentale si sta adoperando per sostenere le ONG che operano in Ucraina. Ad esempio, lo studio britannico Perp Games dona il 10% dei profitti del suo gioco *Chernobylite* all'UNICEF. Blizzard offre ai giocatori di *World of Warcraft* la possibilità di acquistare una mascotte virtuale¹, i cui profitti - 1,5 milioni di dollari entro ottobre 2023 - saranno donati a una ONG ucraina, *BlueCheck Ukraine*². Lo studio Epic Games ha donato i profitti del gioco *Fortnite* dal 20 marzo al 3 aprile 2022 a diverse associazioni umanitarie che operano in Ucraina, tra cui Direct Relief, UNICEF, World Food Program (WFP) e l'Alto Commissariato delle Nazioni Unite per i Rifugiati. Il piatto finale ammonta a 144 milioni di dollari³. In linea con questi slanci di solidarietà, gli sviluppatori ucraini incoraggiano i giocatori a scaricare i giochi della loro industria nazionale per sostenerli⁴.

La guerra ispira anche creatori. Infatti, sono stati pubblicati diversi giochi che parodiano più o meno gli episodi del conflitto. Tra questi c'è *Ukraine Defense Force Tactics*, un gioco di strategia creato dallo studio polacco Spacewalker Games, basato sulla difesa del territorio ucraino contro un invasore russo numericamente superiore. Lo studio ha presentato il gioco come un progetto di beneficenza, con tutti i profitti destinati direttamente all'Ucraina. In *Farmers Stealing Tanks*, un gioco free-to-play dello studio indipendente PixelForest, l'obiettivo è di

utilizzare un trattore per trainare carri armati russi abbandonati. Il gioco si ispira eventi reali che hanno ricevuto un'ampia copertura mediatica all'inizio del conflitto, a causa della loro natura insolita⁵. Sebbene il gioco sia gratuito, il menu principale incoraggia i giocatori a fare una donazione alla Banca Nazionale Ucraina o a un'organizzazione umanitaria come l'UNICEF, l'UNHCR o il Programma Alimentare Mondiale (PAM). Ci sono anche negozi che vendono prodotti derivati, i cui profitti sono devoluti alle stesse organizzazioni. A proposito di *Farmers Stealing Tanks*, il ricercatore Julien Lalu spiega che c'è anche "un intero aspetto del conflitto che ruota attorno ai media, alla comunicazione e al soft power". Aggiunge che, oltre a criticare la guerra, il gioco funziona per "umiliare il nemico, con l'ambivalenza del trattore contro il carro armato"⁶.

Continuano ad apparire altri giochi che raccontano la guerra dal punto di vista ucraino, come *Ukraine War Stories*, una serie di *visual novel* (racconti illustrati e interattivi) che raccontano la storia civili intrappolati nei territori occupati dalle truppe russe⁷, o *Glory To The Heroes*, uno sparattutto multiplayer che riproduce luoghi geografici che sono stati teatro di vere battaglie⁸.

Azioni russe

Da parte russa, l'attenzione si concentra meno sulla creazione di nuovi media e più sull'appropriazione di giochi esistenti e popolari. Abbiamo già citato la ricreazione della Battaglia di Soledar in *Minecraft*, la parata di vittoria dei carri armati sovietici in Mosca in 1945 in *Mondo*

¹ Come molti giochi multiplayer online, *World of Warcraft* offre aggiunte a pagamento, in questo caso piccole mascotte che possono accompagnare il personaggio del giocatore.

² Louis Nicod, "World of Warcraft - I giocatori raccolgono 1,5 milioni di dollari per BlueCheck Ukraine", *Actualités Jeux Vidéo*, 12 ottobre 2023.

³ Valentin Boero, "In 5 giorni, Fortnite ha già raccolto 70 milioni di dollari per l'Ucraina", *Les Inrockuptibles*, 28 marzo 2022.

⁴ Isabelle Hontebeyrie, "Jeux vidéo: soutenir l'Ukraine", *le Journal de Québec*, 19 marzo 2022.

⁵ All'inizio del 2022, sono circolate online numerose immagini che mostravano trattori ucraini che trainavano carri armati russi abbandonati, uno dei simboli della resistenza ucraina.

⁶ *Ibidem*.

⁷ "Ukraine War Stories", pagina ufficiale di Steam.

⁸ "Glory To The Heroes", pagina ufficiale di Steam.

of Tanks¹, o una parata online, sul gioco *Roblox*, celebrare la Giornata nazionale russa². Tuttavia, cominciano a comparire alcuni videogiochi incentrati sul punto di vista russo del conflitto, come *Hell's Best*, che permette ai giocatori di seguire le truppe russe durante la battaglia di Popasna nel 2022³, o *Defiance*, che ripercorre l'invasione russa dalle campagne di Kiev e Chernihiv del febbraio-aprile 2022⁴.

Gli influencer non sono da meno, come lo streamer di videogiochi *Grisha Putin*, che promuove apertamente l'azione russa giustificandone la legittimità. L'influencer è stato invitato dal gruppo Wagner a trasmettere dai loro locali e appare il più delle volte in uniforme per giocare a simulazioni militari, in cui impersona le truppe russe contro le forze della NATO⁵.

Inoltre, secondo l'*Istituto per lo studio della guerra*⁷, il gruppo Wagner sta cercando di reclutare "persone di età compresa tra i 21 e i 35 anni con esperienza di gioco⁸", anche se non hanno esperienza militare. Dal momento che l'obiettivo è pilotare droni, i candidati con esperienza di videogiochi sembrerebbero essere sufficienti per la società militare privata russa⁹.

Compagnie militari private come Wagner, o la più recente Africa Corps, sono ora direttamente presenti nei videogiochi, come il mod *Africa Dawn* creato dal gruppo russo *African Initiative* per il gioco *Hearts of Iron IV*¹⁰.

L'USO DEI VIDEOGIOCHI A FINI PROPAGANDISTICI: I CONFLITTI IL MEDIO ORIENTE

I conflitti odierni sono un terreno più che fertile per l'uso dei videogiochi a fini propagandistici. Il conflitto israelo-palestinese, in virtù della sua lunga storia e della sua importanza sulla scena internazionale, ha da tempo incorporato i videogiochi come componente delle operazioni di propaganda e di influenza dei vari attori di questo conflitto.

Gaza

Innanzitutto, va notato che dopo l'attacco terroristico e i massacri del 7 ottobre 2023 da parte di Hamas, l'uso dei videogiochi come strumento di propaganda ha seguito lo schema già visto nel conflitto russo-ucraino. In quest'ultimo, "i giocatori russi hanno rievocato la battaglia di Soledar in *Minecraft* (...) o hanno inscenato una parata online gioco *Roblox* per celebrare le festività russe¹¹". Gli stessi giochi sono stati utilizzati nel conflitto israelo-palestinese. Tra gli esempi, la ricreazione di un video di uomini di Hamas che attaccano un carro armato israeliano in *Minecraft*¹², o l'organizzazione di manifestazioni pro-palestinesi su *Roblox*¹³.

1 Steven Lee Myers & Kellen Browning, "La Russia porta la sua guerra dell'informazione in Ucraina nei videogiochi", *The New York Times*, 30 luglio 2023.

2 Sacha Carion, "Minecraft, Roblox: come la Russia utilizza i videogiochi come canale di propaganda", *Géo*, 31 luglio 2023.

3 Preston Stewart, "Il nuovo videogioco segue la guerra in Ucraina - aggiornamenti su Crimea, Chernihiv e Chasiv Yar", canale YouTube di Preston Stewars, aprile 2024.

4 "Defiance: seconda guerra russo-ucraina 2022", *GMT Games*.

5 Una persona che trasmette i propri "videogiochi in diretta".

6 "Giochi di guerra: gli streamer di videogiochi portano la guerra di propaganda della Russia al livello successivo", *NBC News*, agosto 2024.

7 Karolina Hird, Nicole Wolkov, Grace Mappes e Mason Clark, "Valutazione della campagna offensiva russa", Institute for the Study of War, *ISW Press*, 19 giugno 2023.

8 Laurent Morales, "Guerre en Ukraine : pourquoi le groupe paramilitaire russe Wagner cherche à recruter des joueurs de jeux vidéo", *L'Indépendant*, 20 giugno 2023.

9 *Ibidem*.

10 Karen Allen, "Cosa c'è in un gioco? Videogiochi e influenza russa in Africa", Istituto per gli studi sulla sicurezza, 18 settembre 2024.

11 Valère Llobet e Théo Clavier, "Le jeu vidéo et la guerre en Ukraine", Note Renseignement, Technologie et Armement n. 67, CF2R, dicembre 2023.

12 Ségolène Le Stradic, "Sur Minecraft et Roblox, la guerre d'information entre Israël et le Hamas se pixélise", *Le Figaro*, 26 novembre 2023.

13 Jacob Gurvis, "Roblox, famoso videogioco e centro virtuale di manifestazioni anti-Israele", *The Times of Israel*, 28 ottobre 2023.

Questi esempi recenti rappresentano solo una piccola parte dell'uso dei videogiochi come strumento di propaganda da parte dei gruppi palestinesi. Potremmo citare il gioco per computer *The Liberation of Palestine*, uscito nel 2014¹, o il titolo mobile *Gaza-man*², uscito nel 2015. Quest'ultimo ha come protagonista l'omonimo supereroe palestinese che deve affrontare e distruggere il maggior numero possibile di veicoli e truppe di Tsahal per accumulare punti³. Questo gioco, creato da attivisti gazani, è tutt'altro che un caso isolato; oltre ai molti progetti simili di mezzi modesti spesso disponibili su *smartphone* - come il satirico *Raid Gaza*⁴, *Rocket Pride*⁵, *Gaza Defender*, *Gaza Hero*⁶ o *Liyla and the Shadows of War*⁷ - esistono anche giochi molto più ambiziosi.

Il gioco di maggior successo e popolarità è sicuramente *Fursan al-Aqsa: The Knights of the Al-Aqsa Mosque*, sviluppato e pubblicato da Nidal Nijem Games. Pubblicato nell'aprile del 2022, il gioco è disponibile in cinque lingue tra cui l'arabo e l'ebraico, ed è stato creato da Nidal Nijem, un palestinese residente in Brasile il cui padre era un membro di Fatah⁸. Il titolo, disponibile in due versioni (l'originale e un *remake* che "migliora la grafica e la fisica"⁹), racconta la storia di uno studente palestinese, Ahmad al-Falastini, che, dopo essere stato ingiustamente torturato e imprigionato per cinque anni e la cui famiglia è stata uccisa da un attacco terroristico, è costretto a tornare in patria.

ha deciso di vendicarsi¹⁰. In questo gioco, che utilizza molti dei simboli e degli slogan della causa palestinese¹¹, i giocatori affrontano poliziotti e soldati israeliani nel contesto di eventi reali, come la battaglia di Nablus dell'aprile 2002¹², o di eventi fittizi.

Sebbene il suo creatore sostenga che il suo gioco "non è più violento di qualsiasi altro gioco prodotto negli Stati Uniti, che si tratti di *Mortal Combat*, *Grand Theft Auto* o *Call Of Duty*, (...) o di qualsiasi altro gioco standard di oggi"¹³, la violenza grafica del titolo solleva delle domande. Infatti, mentre i giochi sopra citati offrono una violenza cruda, *Fursan al-Aqsa* si spinge oltre offrendo, tra l'altro, la possibilità di sventrare soldati e poliziotti israeliani con una motosega, di bruciarli vivi o di finirli con un coltello gridando "Allah 'Akbar"¹⁴. Sebbene il dibattito sulla violenza nei videogiochi non sia recente, se confrontiamo quest'opera con altri giochi dello stesso genere, cioè FPS¹⁵ che trattano direttamente o ispirano a conflitti reali, è chiaro che licenze come *Call Of Duty* o *Battlefield* non offrono un tale condensato di rappresentazioni violente e in genere non si spingono fino a *Fursan al-Aqsa*. Va aggiunto che Nidal Nijem assume apertamente posizioni virulente sui social network e promuove azioni violente contro politici e media israeliani¹⁶.

1 "Un nuovo gioco per computer palestinese insegna ai giocatori: resistenza armata, non negoziati", *MEMRI*, 28 ottobre 2014.

2 Avi Lewis, "Gaza Man game takes aim at IDF", *The Times of Israel*, 4 marzo 2015.

3 Il gioco è stato rapidamente ritirato dalla piattaforma applicazioni online di Google ("Gaza Man: un gioco per uccidere i soldati israeliani"), *Cnews*, 5 marzo 2015).

4 Nick Dyer-Witheford, Greig de Peuter, *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games*, University of Minnesota Press, 2009, pag. 198.

5 Matt Peckham, "Google rimuove il gioco 'Bomb Gaza' dal Play Store", *Time*, 5 agosto 2014.

6 "Google ritira altri giochi di Gaza-Israele dal negozio Android", *BBC*, 5 agosto 2014.

7 Frank Allegra, "Piattaforma politica palestinese rifiutata dall'App Store di Apple, 'non appropriata' per i giochi (aggiornamento)", *Polygon*, 20 maggio 2016.

8 Aaron Reich, "Il videogioco anti-israeliano invita i giocatori a 'liberare la Palestina', combattere l'IDF", *The Jerusalem Post*, 29 settembre 2021.

9 Nidal Nijm, "Fursan al-Aqsa è nei saldi estivi di Steam 2023", pagina ufficiale di Fursan al-Aqsa: The Knights of the Al-Aqsa Mosque, *Steam*, 22 ottobre 2023.

10 Laura Mielke, Lucas Maier/t-online, "Uccidi i 'sionisti' e diventa un 'martire': questo gioco è disponibile in Svizzera", *Watson*, 1 dicembre 2023.

11 Matthew Impelli, "Video Game of Palestinians Killing Israelis Sparks Backlash", *Newsweek*, 13 dicembre 2023.

12 Nidal Nijm, *op. cit.*

13 Intervista a Nidal Nijm, "Défense : Un jeu vidéo appelle à tuer les soldats israéliens", *I24NEWS*, 12 maggio 2022.

14 Aaron Reich, "Il videogioco anti-israeliano invita i giocatori a 'liberare la Palestina', combattere l'IDF", *The Jerusalem Post*, 29 settembre 2021.

15 Acronimo di *First Person Shooter*.

16 Sam Sokol, "Sviluppatore palestinese di videogiochi minaccia figure e organizzazioni israeliane ed ebraiche", *Haaretz*, 21 giugno 2023.

Particolarmente criticato in Israël per la sua rappresentazione del conflitto¹, dal 7 ottobre il gioco sta vivendo una rinascita di popolarità sulla piattaforma online *Steam*. Nell'ottobre 2023, ad esempio, il numero di giocatori è aumentato oltre il 233%². Da molti anni i videogiochi sono parte integrante della propaganda palestinese contro Israele, ma questa non è un'eccezione, poiché anche altri attori del conflitto non hanno esitato a utilizzarli.

Libano

L'esempio più convincente dell'utilizzo di videogiochi da parte di Hezbollah è *Special Force*³, creato nel 2003 dall'*Hezbollah Central Internet Bureau*⁴, che mette il giocatore nei panni di un membro organizzazione terroristica che deve combattere le truppe israeliane nel sud del Libano durante l'occupazione della regione tra il 1985 e il 2000⁵. Questo gioco non è una novità assoluta, infatti l'organizzazione terroristica ha creato nel 2018 un nuovo gioco chiamato *Sacred Defence - Protecting the Homeland and Sanctuaries* in cui i giocatori assumono il ruolo di membri di Hezbollah che devono combattere gli uomini dello Stato Islamico. Ispirato a battaglie reali avvenute in Siria e Libano⁶, il gioco è in linea con *Special Force*, sia per l'obiettivo di promuovere l'azione dell'organizzazione sciita, sia per il design, anch'esso opera dell'*Hezbollah Central Internet Bureau*⁷. Anche la creazione di videogiochi da parte di Hezbollah sembra essere parte integrante della strategia del gruppo.

parte importante della propaganda dell'organizzazione. Nel 2007, l'organizzazione terroristica ha creato *Special Force II*, basato sulla guerra del 2006 in Libano⁸. Dall'inizio degli anni 2000, quindi, ogni grande conflitto in cui l'organizzazione è direttamente coinvolta sembra essere rapidamente adattato in un videogioco.

Esistono anche *mod*⁹ sul conflitto; alcune sono vecchie, come la *mod Middle East Conflict* - che permette ai giocatori di impersonare membri di Hamas o Hezbollah¹⁰ - o la *mod Hamas Naval Commandos*¹¹ - che permette ai giocatori di impersonare i *Nukhba*, l'equivalente dei commando marini delle Brigate Izz al-Din al-Qassam di Hamas¹². Altre, più recenti, sono apparse pochi giorni dopo gli eventi del 7 ottobre. La maggior parte di essi è stata creata per il gioco *Digital Combat Simulator*. Essi consentono ai giocatori di ricreare la risposta israeliana a Gaza, l'operazione *Iron Sword*¹³.

Conflitto Israele/Stati Uniti/Iran

Sullo sfondo delle tensioni esistenti tra Israele, Stati Uniti e Iran, criticato da Tel Aviv e Washington per lo sviluppo della sua influenza regionale e soprattutto per i suoi sforzi di dotarsi di armi nucleari, i videogiochi hanno più volte rappresentato un possibile conflitto tra questi attori. Un esempio è la serie di giochi *Heavy Fire*, in cui i giocatori invitati ad andare sotto copertura per infiltrarsi nell'esercito iraniano.

1 Raphael Kahan, "Il videogioco che ricostruisce l'attacco terroristico del 7 ottobre mette il giocatore nei panni del terrorista di Hamas", *Ynet*, 27 dicembre 2023.

2 Dati estratti dal database di *Steam* il 20 maggio 2024.

3 Toby Harnden, "I videogiochi attirano i giovani verso Hizbollah", *The Telegraph*, 21 febbraio 2004.

4 Briec le Gouvello, *op. cit.*

5 Associated Press, *op. cit.*

6 "Libano: Hezbollah lancia un videogioco per riflettere la sua "esperienza" in Siria", *France 24*, 1 marzo 2018.

7 *Ibidem*.

8 "Videogioco di Hezbollah: guerra con Israele", *CNN*, 16 agosto 2016.

9 Termine utilizzato per descrivere la modifica un gioco con 'aggiunta di nuove funzionalità non previste dagli sviluppatori.

10 William Audureau, Madjid Zerrouky, "Un mod d'*Arma 3* riacquistato propaganda dello Stato islamico", *Le Monde*, 5 febbraio 2015.

11 "Hamas Naval Commandos", *Steam Workshop*, 12 agosto 2022.

12 James Rothwell, "Israele punta a distruggere Nukhba, il misterioso commando di Hamas", *The Telegraph*, 12 ottobre 2023.

13 Le *mod* in questione sono liberamente disponibili sul sito ufficiale di *Digital Combat Simulator*.

in territorio iraniano e distruggere le installazioni nucleari prima di lanciare un missile¹; oppure il famoso *Battlefield 3*, che permette ai giocatori di assumere il ruolo di soldati americani che partecipano all'invasione dell'Iran². Nel gioco, i principali antagonisti sono i membri di un'organizzazione iraniana, il PLR (*People's Liberation and Resistance*), un gruppo fittizio largamente ispirato alle Guardie Rivoluzionarie (Pasdaran) e che è in particolare responsabile un attacco terroristico armi nucleari a Parigi il 13 novembre 2014³. Teheran ha considerato il gioco come propaganda⁴ e lo ha bandito dal suo territorio⁵.

Concludiamo citando il gioco *Call of Duty: Modern Warfare II* (2022), che permette al giocatore utilizzare un missile per eliminare un generale dell'esercito iraniano chiamato "Ghorbrani", il cui aspetto e le circostanze della sua morte sono un riferimento al generale Qassem Soleimani, morto a Baghdad nel 2020 vittima di un attacco di droni americani⁶.



Confronto tra Qassem Soleimani e il generale "Ghorbrani" in *Call of Duty: Modern Warfare II*⁷

L'Iran, da parte sua, utilizza i videogiochi anche a scopo propagandistico, sia per la propria popolazione che per altre nazioni. Sebbene i videogiochi, allora agli albori, siano stati banditi dal Paese nel 1979 durante la Rivoluzione iraniana, il Paese ha ripreso a interessarsene nel 1995. Inizialmente liberale in termini di creazione, lo Stato ha presto assunto il controllo producendo giochi attraverso istituzioni o enti controllati dal governo⁸, in particolare attraverso la Fondazione iraniana per l'informatica e i videogiochi fondata nel 2007⁹, o l'organizzazione paramilitare Basij¹⁰.

Esistono due tipi principali di giochi nella produzione locale: in primo luogo, i giochi storici o ambientati nella cultura del Paese, come *Safir Eshgh* - anche come *Ambasciatore dell'amore*, *Moktar: la stagione della ribellione*¹¹ -, *1979 Revolution: Black Friday*¹² e la serie *Quest of Persia*¹³. In questi giochi, è la visione che il regime di Teheran ha della storia del Paese a emergere.

A questi sono seguiti giochi progettati per diffondere la propaganda di Teheran sui recenti conflitti nella regione e, soprattutto, per colpire i suoi nemici, in primo luogo gli Stati Uniti e Israele. Si tratta di giochi come *Special Operation 85: Hostage Rescue* - creato dall'Unione degli Studenti Islamici - in cui il giocatore assume il ruolo di un membro delle forze speciali iraniane che deve liberare una coppia di scienziati atomici iraniani rapiti dai soldati

1 "Heavy Fire: Shattered Spear", sviluppatore Teyon, editore Mastiff, *Steam*, 23 ottobre 2015.

2 "Ce jeu vidéo qui a provoqué la première censure officielle en Iran", *La Tribune*, 28 novembre 2011.

3 Il gioco è stato pubblicato nel 2011.

4 Sébastien Seibt, "L'Iran voit dans *Battlefield 3* une arme de propagande massive", *France 24*, 28 novembre 2011.

5 AFP, "Ce jeu vidéo qui a provoqué la première censure officielle en Iran", *op. cit.*

6 Ayah El-Khaldi, "Il nuovo *Call of Duty* include una missione per assassinare Qasem Soleimani", *Middle East Eye*, 28 ottobre 2022.

7 *Ibidem*.

8 L'uscita di *Battlefield 3* nel 2011 e le sanzioni imposte al gioco di Electronic Arts hanno rappresentato il punto di svolta principale della ripresa. (Clémentine Amblard, "Les jeux vidéo, nouvel outil de propagande du régime iranien", *Slate*, 6 marzo 2023).

9 Kamiab Ghorbanpour, "I videogiochi sono una nuova macchina di propaganda per l'Iran", *Wired*, 1 marzo 2023.

10 "I Bassidji iraniani lanciano il primo videogioco "anti-israeliano"", *France 24*, 6 ottobre 2010.

11 Clémentine Amblard, *op. cit.*

12 Ky Henderson, "La rivoluzione iraniana raccontata attraverso un videogioco", *Vice*, 5 aprile 2016.

13 Neal Ungerleider, "Iran, le pays où les jeux vidéo sont princes", *Slate*, 7 giugno 2010.

che si sono svolti in Israele¹. Altri giochi prendono apertamente di mira Israele sono *Devil's Nest*, *Freedom Flotilla*², *Missile Strike* e *Attack on Tel Aviv*³. C'è poi *The Commandor of the Resistance: Amerli Battle*, uscito nel 2022, che permette ai giocatori di assumere il ruolo di combattenti iraniani contro gli uomini dello Stato Islamico. Il gioco, prodotto dalla *Basij Cyberspace Organization*, il braccio digitale dell'organizzazione Basij, esalta la figura di Qasem Soleimani, che è l'eroe della storia⁴. Il secondo capitolo della serie *Battle of Persian Gulf* presenta un personaggio con caratteristiche simili al generale Soleimani⁵.

Concludiamo citando altri due giochi. Il primo, *Defending Freedom*, è pura propaganda e mette i giocatori nei panni di George Floyd, che deve fuggire dalla polizia americana⁶. Il secondo, attualmente in sviluppo da Kosar3D, creatori della serie *Battle of Persian Gulf*, si chiama *Revenge*. Ispirato in gran parte alla licenza del gioco *Call Of Duty*, sarà caratterizzato da un confronto tra Russia e Iran da un lato, e truppe NATO e israeliane dall'altro. Il gioco dovrebbe avere sette livelli, uno dei quali si svolgerà territorio ucraino in un laboratorio segreto americano incaricato di sviluppare "un virus che trasformerà gli ucraini in zombie", che saranno poi inviati ad affrontare le truppe russe.

L'obiettivo iraniano è quindi chiaro. La produzione locale mira a trasmettere un messaggio di propaganda all'esterno del Paese, utilizzando il mondo dei videogiochi come strumento di *soft power*.

anche all'interno dei propri confini, rivolti più specificamente ai giovani, soprattutto nell'attuale contesto di fragilità del regime dopo le manifestazioni del 2022. D'altra parte, sembra che Israele, a differenza di Hamas, Hezbollah e Iran, scarso uso dei videogiochi come veicolo di propaganda, a parte alcuni giochi per cellulari abbastanza riservati come *Bomb Gaza*, *Whack the Hamas*⁸, *Iron Dome Missile Defense*⁹ e *Gaza Assault: Code Red*¹⁰. Il titolo che ha attirato maggiormente l'attenzione è stato *Tsahal Ranks*, disponibile sul sito ufficiale di Tsahal. Incoraggiava i giocatori a condividere le pubblicazioni dell'esercito israeliano sui social network in cambio di punti. A seconda del punteggio ottenuto, i partecipanti ottenevano gradi che andavano dal soldato di prima classe al capo di stato maggiore in una classifica pubblica¹¹. Lo scopo dichiarato del gioco era quello di promuovere l'immagine dell'esercito israeliano e la politica del Paese nei confronti della Palestina.

Se Israele è meno attivo nell'utilizzo dei videogiochi come strumento di propaganda e disinformazione, è utilizza altri vettori. Già l'8 ottobre 2023, Tel Aviv ha utilizzato la piattaforma *YouTube* per trasmettere spot di propaganda che denunciavano le azioni di Hamas¹². Nell'estate del 2024, un video pubblicato in tre lingue - inglese, francese e tedesco - da

1 Samuel Laurent, "Quand l'Iran se met au jeu vidéo 'géopolitique'", *Le Figaro*, 14 ottobre 2007.

2 "I Bassidji iraniani lanciano il primo videogioco "anti-israeliano"", *op. cit.*

3 Yara Elmjouie, "Medio Oriente. L'Iran, île aux trésors de l'industrie des jeux vidéo", *Courrier International*, 20 marzo 2016.

4 Kamiab Ghorbanpour, *op. cit.*

5 Il secondo episodio si svolge dopo un attacco americano a una centrale nucleare iraniana, che scatena una guerra nel Golfo Persico tra gli Stati Uniti e le Guardie Rivoluzionarie ("Battle of Persian Gulf II", IMDb).

6 Kevin Dufreche, "En Iran, un jeu vidéo pour critiquer la démocratie américaine", *Radio France*, 1^{er} dicembre 2021.

7 Rich Stanton, "'Iran's Call of Duty' vuole distruggere gli Stati Uniti e la NATO, e 'con il permesso di Dio farà un sacco di soldi'", *PC Gamer*, 29 giugno 2023.

8 "Google ritira altri giochi di Gaza-Israele dal negozio Android", *op. cit.*

9 Matt Peckham, *op. cit.*

10 "I videogiochi Gaza-Israele suscitano polemiche", *BBC*, 5 agosto 2014.

11 Mathilde Lizé, "L'esercito israeliano lancia un gioco per sostenere le sue azioni", *Le Point*, 5 dicembre 2012.

12 Elsa de La Roche Saint-André, "Comment Israël a payé plusieurs millions de dollars pour inonder les internautes français de publicités anti-Hamas", *Libération*, 25 ottobre 2023.

il canale ufficiale del Ministero degli Esteri israeliano ha dichiarato che la situazione tra Beirut e Tel Aviv è "responsabilità del governo libanese"¹.

Messaggi pro-israeliani sono stati trasmessi anche in pubblicità di giochi per cellulari² e un gruppo con sede in Israele ha persino utilizzato l'IA generativa per creare account realistici e lasciare commenti sul conflitto sui social network³. Va notato che l'uso dell'IA si sta diffondendo nelle operazioni di influenza online e che si possono utilizzare tecnologie come il *Deep Fakes*. È il caso, ad esempio, degli Stati Uniti, che vogliono consentire all'USSOCOM, il suo comando per le operazioni speciali, di utilizzarle nell'ambito delle operazioni di guerra psicologica o *PsyOps*⁴.

ALTRI ESEMPI DAL MONDO

L'influenza dei videogiochi è diventata ineludibile, al punto che la propaganda videoludica viene utilizzata in ogni angolo del mondo.

In Pakistan, il gioco *Glorious Resolve* è simulazione realistica che permette di vestire i panni di un agente delle forze armate pakistane in operazioni antiterrorismo⁵. Allo stesso tempo, la All Pakistan Association of CD, DVD and Audio Cassette Traders and Manufacturers (APCDACTM) ha vietato giochi occidentali come *Medal of Honor: Warfighter* e *Call of Duty: Black Ops II*, considerati ostili al Pakistan⁶.

In Myanmar è il gioco per cellulare *People's Defence Forces* (PDF), progettato da uno sviluppatore simpatizzante degli oppositori del regime di Naypyidaw, che mira a diffondere gli ideali della People's Defence Force (PDF), il braccio armato del governo di unità nazionale che si oppone alla giunta militare alla guida del Paese. Il gioco permette ai giocatori di assumere il ruolo di uno dei combattenti della PDF contro le forze militari della giunta birmana. Il gioco aiuterà anche a finanziare la causa dell'opposizione, facendo guadagnare tra i 70.000 e gli 80.000 dollari al mese. Questi fondi saranno utilizzati per nutrire e armare i membri del PDF, oltre che per rifornimenti e supporto umanitario ai bambini colpiti dal conflitto⁷. Altri giochi progettati da creatori locali, come *PDF Hero* e *End Game-Union*, condividono la stessa ambizione⁸.

In Turchia, dopo l'attacco alla sede delle *Industrie Aerospaziali Turche* del 23 ottobre 2024, gli utenti di Internet che sostenevano che l'attacco fosse stato istigato dalla CIA hanno pubblicato sui social network il ritratto uno degli assalitori. In realtà, si trattava del ritratto del personaggio Farah Karim della serie di videogiochi *Call Of Duty*⁹.

Nel Nagorno-Karabakh, il conflitto tra Armenia e Azerbaigian non è stato dimenticato, visto che il gioco *Maroon Berets: 2030*, prodotto da uno studio turco, ha come protagonista il figlio di un soldato turco ucciso nella guerra del 2020, desideroso di vendicarsi della

Il gioco si chiama "Armeni ultranazionalisti". Il gioco non lascia altra scelta che uccidere gli armeni o essere uccisi da loro. Per l'Istituto Lemkin per la Prevenzione del Genocidio, questo gioco è considerato come

1 "La responsabilità è del governo libanese - francese", canale ufficiale del Ministero degli Affari Esteri israeliano, 2 luglio 2024.

2 Raphael Satter, Katie Paul & Sheila Dang, "Annunci grafici pro-Israele si fanno strada nei videogiochi per bambini", *Reuters*, 30 ottobre 2023.

3 *Renseignor* n°1333, CF2R, 2 giugno 2024.

4 Sam Biddle, "U.S. Special Forces Want to Use Deepfakes for Psy-Ops", *The Intercept*, 6 marzo 2023.

5 "Glorious Resolve", sito ufficiale della Direzione delle relazioni pubbliche interservizi delle Forze armate pakistane, marzo 2018.

6 Shamil Shams, "Non solo un gioco", *Deutsche Welle*, gennaio 2013.

7 Oliver Slow, "Il gioco mobile che finanzia una rivoluzione in Myanmar", *BBC*, agosto 2023.

8 "Il regime di Myanmar minaccia i giocatori del videogioco PDF", *The Irrawaddy*, aprile 2023.

9 Etienne Merle, "En Turquie, l'assalitrice della CIA presa in giro dagli internauti è un personaggio di Call of Duty", *Les Surligneurs*, 28 ottobre 2024.

come propaganda aggressiva contro la sovranità armena¹. Sembra inoltre che, dalla sua uscita nel maggio 2022, il gioco sia stato leggermente censurato: la Turchia è diventata "Turmenkay" e l'Armenia "Agriri". Allo stesso modo, il gioco *The Nagorno-Karabakh War: Soviet Fallout: 1992-1994* fa della popolazione armena l'obiettivo del giocatore. *Under Occupation*, invece, è un gioco in cui i giocatori assumono il ruolo di un soldato azero che cerca di riprendere la città di Shusha dalle forze armene².

Hi Zinvor ("Soldato armeno"), progettato dallo sviluppatore informatico Karen Sogoyan, permette invece ai giocatori di assumere il ruolo di un soldato armeno. Secondo il suo creatore, lo scopo del è quello di rendere omaggio alle truppe di Erevan, ma le meccaniche rimangono quelle di un classico gioco di guerra, dove l'obiettivo principale è quello di abbattere i nemici che portano una bandiera con i colori dell'Azerbaigian³.

Infine, il gioco *Syrian Warfare*⁴, sviluppato dallo studio russo *Cats Who Play*, permette ai giocatori di assumere il ruolo di membri dell'esercito del regime di Damasco e di soldati russi che combattono contro i membri del Free Syrian Army⁵.

La popolarità del mezzo videoludico fa uno strumento d'elezione per la propaganda e le operazioni di influenza. Come altre produzioni artistiche, in particolare il cinema, i videogiochi sono oggi uno strumento a tutti gli effetti di *soft power statale*.

¹ "Dichiarazione dell'Istituto Lemkin sul gioco di ruolo anti-armeno su Steam Maroon Berets: 2030", Istituto Lemkin per la prevenzione dei genocidi, ottobre 2022.

² Nino Gojashvili, "Ora anche voi potete rivivere la straziante guerra azero-armena come un videogioco", *The Atlantic*, agosto 2012.

³ Nika Musavi, Lilit Arakelyan, Seda Muradyan, "Come si gioca la partita della guerra in Armenia e Azerbaigian", *JAM News*, giugno 2018.

⁴ "VÉRIF' - Jeux vidéo : comment certains États les utilisent comme outils d'influence", *TF1*, 15 dicembre 2024.

⁵ "*Syrian Warfare*", pagina ufficiale di *Steam*.

4. UN NUOVO TEATRO DI GUERRA DELL'INFORMAZIONE

La copertura mediatica dei conflitti in corso è così intensa che le immagini che si presumono girate in prima linea inondano tutte le reti di informazione e comunicazione, con centinaia di nuovi video e fotografie prodotti ogni giorno¹. Queste foto includono elementi fabbricati, spesso a partire da immagini tratte da videogiochi, il cui realismo visivo può, a un occhio inesperto, passare per immagini reali. Mentre alcuni suggeriscono che gli utenti di Internet dietro queste pubblicazioni stiano semplicemente cercando di divertirsi e *"vedere quante persone riescono a ingannare"*², gli sviluppatori di *Arma III*, pur essendo *"lusingati dal fatto che il loro gioco simuli un conflitto moderno in modo così realistico"*, non vogliono che venga usato *"scopi propagandistici"*³. Le storie sui presunti eventi, diventate rapidamente virali, sono state create da zero e illustrate con immagini tratte dai videogiochi.

IL CONFLITTO UCRAINO

L'uso di immagini tratte da videogiochi per produrre disinformazione è presente fin dall'inizio della guerra in Ucraina⁴. Il famoso

Il "Fantasma di Kiev", pilota di caccia ucraino diventato eroe di guerra, si è rivelato essere nient'altro che il prodotto di immagini tratte da *Arma III* e *Digital Combat Simulator*⁵ - ironia della sorte, un simulatore di volo di origine russa.

Tuttavia, tale pratica non è una novità assoluta: nel 2017, il Ministero della Difesa russo ha pubblicato immagini *"che mostrano che gli Stati Uniti stavano addestrando combattenti dello Stato Islamico con l'obiettivo di equipaggiarli militarmente e difendere gli interessi americani in Medio Oriente"*. Queste immagini si sono rivelate essere tratte dal gioco *AC-130 GunShip Simulator* (2014)⁶.

Innanzitutto, non è raro che entrambe le parti utilizzino immagini tratte da videogiochi per scopi propagandistici e per diffondere false informazioni. Questo uso si è rivelato piuttosto efficace, dato che diversi media ci sono cascati. Lo studio dietro al gioco, Bohemia Interactive, mette costantemente in guardia contro l'uso fraudolento di immagini tratte dal suo gioco nei conflitti attuali. Ha persino pubblicato una guida per aiutare a riconoscere le immagini virtuali⁷. Il gioco *S.T.A.L.K.E.R. 2: Heart of Chornobyl*, uscito nel novembre 2024 e sviluppato dallo studio ucraino GSC Game World, è stato oggetto di una campagna di disinformazione⁸. Il gioco è stato accusato di essere stato utilizzato segretamente dal governo di Kiev per raccogliere i dati personali degli utenti e poi arruolare i giocatori ucraini che erano ancora scampati alla leva⁹.

1 Olivier Dujardin, "Méfiez-vous de la preuve par l'image", Note Renseignement, Technologie et Armement n. 56, CF2R, 18 aprile 2023.

2 "I troll usano questo videogioco realistico per diffondere disinformazione sulla guerra in Ucraina", *Euronews*, 3 gennaio 2023.

3 Kim Matt, "Gli sviluppatori di Arma 3 si battono contro i filmati di gioco usati come propaganda di guerra", *IGN*, 29 novembre 2022.

4 Valère Llobet e Théo Claverie, "Le jeu vidéo et la guerre en Ukraine", *op. cit.*

5 Maxime Recoquillé, "Martiri dell'isola dei Serpenti, "fantasma di Kiev"... L'Ucraina in cerca di un eroe", *L'Express*, 25 febbraio 2022.

6 "Guerra in Ucraina: i videogiochi al centro della disinformazione", *DeusSearch*, 5 marzo 2022.

7 Thomas Leroy, "Attaque contre Israël : comment détecter les "images de guerre" provenant de jeux vidéo", *BFM TV*, 9 ottobre 2023.

8 Emanuel Maiberg, "La campagna di disinformazione russa diffonde bugie sullo 'Stalker 2' dell'Ucraina", *404 media*, 27 novembre 2024.

9 Maxime Claudel, "Non, Stalker 2 ne sert pas à recruter des soldats pour la guerre en Ukraine", *Numérama*, 3 dicembre 2024.

IL CONFLITTO ISRAELO-PALESTINESE

Anche i videogiochi sono stati utilizzati dall'inizio della guerra tra Israele e Hamas per scopi di disinformazione¹. Nei giorni successivi agli attacchi terroristici del 7 ottobre e alla risposta di Tel Aviv, sono state utilizzate sui social network sequenze di videogiochi come *Arma III*² e *Digital Combat Simulator*³.

Questi video, spesso alterati per ridurne la qualità e la risoluzione in modo da rendere più difficile intuirne la reale origine, vengono tradotti in diverse lingue e diffusi su numerosi social network per massimizzarne la condivisione e l'impatto sul pubblico. Il processo è così efficace che alcuni media ci cascano, come il canale rumeno *Romania TV*, che ha presentato un video di *Arma III* come immagini reali del conflitto. Le immagini sono state commentate da "un ex ministro della Difesa e un ex capo dei servizi segreti"⁴.

Prendiamo ad esempio un video particolarmente virale, condiviso sui social network da un account che sostiene di essere quello dell'esercito israeliano, che pretende di mostrare l'azione dell'*Iron Beam*, un cannone laser mobile progettato per succedere all'*Iron Dome*, che costa 50.000 dollari a colpo⁵. Un colpo di *Iron Beam* costerebbe solo 3,5 dollari e sarebbe in grado di polverizzare

"In una frazione di secondo, razzi, missili o droni con un raggio laser da 100 kW⁶. Se il raggio di ferro ,

non sono state diffuse immagini reali del suo funzionamento in una situazione reale. Ancora una volta, questo filmato proviene da *Arma III* ed è stato ampiamente diffuso⁷.

Mentre gli utenti di Internet che sostengono Tel Aviv utilizzano questi metodi, i loro avversari fanno lo stesso. Infatti, dopo che l'Iran ha lanciato droni e missili balistici contro Israele nell'aprile 2024, sono stati diffusi sui social network e sul canale televisivo nazionale iraniano diversi video che mostravano il presunto risultato di questi attacchi, con scene di devastazione e un cielo arancione di fiamme. Queste immagini si sono rivelate tratte da altri conflitti, da incendi passati o addirittura generate dall'intelligenza artificiale⁸. Nel 2020, subito dopo la morte Qassem Soleimani, sono state diffuse immagini di un attacco iraniano a una base statunitense, sempre tratte da *Arma III*⁹. Nel 2016, inoltre, la televisione iraniana ha trasmesso un filmato che pretendeva di mostrare le gesta di un cecchino di Hezbollah contro i combattenti dello Stato Islamico, che in realtà proveniva dal gioco *Medal of Honor* (2010)¹⁰.

Il realismo visivo di *Arma III* - che, non dimentichiamolo, funge da base per il software di simulazione tattica *Virtual Battlespace III* - e la possibilità personalizzare gli ambienti e gli equipaggiamenti visualizzati con semplici *mod*, lo rendono la piattaforma ideale per propagare questo tipo di disinformazione. In effetti, giochi già realistici come *Arma III* sono unici in quanto possono essere resi altamente modulari e personalizzabili in termini di "fazioni" e ambienti disponibili,

1 Marc Paupe, "Guerre Israël-Hamas : des images de jeux vidéo utilisées pour illustrer le conflit", *France 24*, 3 novembre 2023.

2 Reuters Fact Check, "Fact Check: la clip mostra il gameplay di Arma 3, non il sistema di armi laser di Israele", *Reuters*, 18 ottobre 2023.

3 Pierre Monnier, "Attacchi di Hamas in Israele: le immagini dei videogiochi sono usate per disinformare", *BFM TV*, 9 ottobre 2023.

4 "Guerra Israele-Hamas: la disinformazione attraverso le immagini dei video", *Sud-Ouest*, 19 ottobre 2023.

5 Pascal Samama, "L'esercito israeliano ha davvero utilizzato il laser Iron Beam per polverizzare i razzi di Hamas?", *BFM TV*, 17 ottobre 2023.

6 *Ibidem*.

7 Elsa de La Roche Saint-André, "Sur le réseau social X, un faux compte du Mossad, le service de renseignement israélien, sème confusion et désinformation", *Libération*, 1° novembre 2023.

8 Huo Jingnan & Jude Joffe-Block, "Mentre l'Iran attaccava Israele, video e immagini vecchie e falsificate hanno ottenuto milioni di visualizzazioni su X", *National Public Radio*, 16 aprile 2024.

9 "Ucraina, Mali, Gaza: immagini reali o videogiochi?", canale YouTube dell'AFP, 17 ottobre 2023.

10 "Smentito: l'asso cecchino di Hezbollah... viene da un videogioco", *France 24*, 17 febbraio 2016.

in particolare attraverso i *componenti aggiuntivi* o DLC¹. Queste aggiunte al gioco, ufficiali o meno, forniscono una vastissima gamma di modelli 3D pronti all'uso che rappresentano attrezzature e ambienti visualizzabili, che possono essere utilizzati a fini di disinformazione. Ad esempio, il gioco *Digital Combat Simulator*, un simulatore di volo altamente realistico, offre mappe aggiuntive che riproducono fedelmente la regione del Sinai², il Golfo Persico³ Stretto di Hormuz⁴.

All'inizio del 2024 le milizie Houthi hanno condiviso le immagini di un caccia americano F-15 abbattuto sullo Yemen⁵ e di un presunto attacco missilistico Houthi contro navi nel Mar Rosso⁶. Ancora una volta, queste immagini erano tutte tratte da *Arma III* e circolavano ancora sui social network nel novembre dello stesso anno⁷. Sempre nel Mar Rosso, nel giugno 2024, sono state diffuse immagini che mostrano un attacco di droni Houthi contro navi americane. Le immagini erano in realtà tratte dal motore di gioco *Unreal Engine 4*⁽⁹⁾⁸.

Nell'aprile 2023, dopo l'attacco terroristico del 22 aprile a Sévaré, in Mali, alcune pubblicazioni hanno presentato immagini dello stesso gioco come quelle dell'esercito maliano che combatte contro i gruppi jihadisti¹⁰.

Nello stesso periodo, altre immagini di *Arma III*, raffiguranti elicotteri abbattuti da armi antiaeree, sono state dirottate per illustrare presunti scontri in Sudan¹¹. Nel 2020 sono state diffuse immagini di un MIG-25 azero presumibilmente abbattuto da armi terra-aria armene, sempre dallo stesso gioco¹². Nel 2018, immagini dello stesso gioco sono state utilizzate dai media russi¹³, siriani¹⁴ turchi¹⁵ per illustrare i combattimenti in Siria.

Le piattaforme di distribuzione - essenzialmente social network progettati per il consumo rapido di contenuti - contribuiscono a diffondere queste immagini in modo rapido e massiccio a un pubblico poco avvezzo ai videogiochi e sensibile a questo tipo di manipolazione¹⁶. La maggior parte di questi video viene alla fine identificata come falsa, ma la loro diffusione è tale che il loro impatto rimane. Se alcuni governi e i loro sostenitori sono consapevoli dell'impatto di questi strumenti, lo stesso vale per i gruppi con un'influenza più modesta, per i quali la disinformazione attraverso i social network è un'arma efficace e poco costosa.

Questo vale in particolare per Hamas, che nell'ottobre del 2023 ha diffuso immagini che mostravano un attacco dei suoi militanti contro Israele.

1 Contenuto scaricabile.

2 "DCS: Sinai Map by OnReTech", pagina ufficiale di *Steam* per i contenuti scaricabili di DCS.

3 "DCS: Persian Gulf", pagina ufficiale di *Steam* per i contenuti scaricabili di DCS.

4 "DCS: MAD Campaign", pagina ufficiale di *Steam* per i contenuti scaricabili di DCS.

5 "Fact Check: Video game footage mislabeled as showing Houthis striking US fighter jet", *Reuters*, gennaio 2024

6 "Fact Check: Video game clip shared as real footage of Red Sea attacks", *Reuters*, febbraio 2024

7 Kamran Khan, "Fact Check: un video del gioco falsamente collegato agli Houthi ha attaccato le navi da guerra statunitensi", *DRAFC*, 15 novembre 2024.

8 Software che riunisce e gestisce in tempo reale le principali funzionalità di un videogioco relative alla grafica, al suono, alla simulazione fisica, all'intelligenza artificiale e alla comunicazione in rete, e che è progettato specificamente per la creazione e lo sviluppo di videogiochi. (cfr. *Grand dictionnaire terminologique*, "moteur de jeu", Office québécois de la langue française, 2009).

9 Celine SEO, "Clip generata al computer e falsamente condivisa come 'attacco Houthi alla portaerei USA'", *AFP*, 25 giugno 2025.

10 Anthony Saint-Léger, "Risposta maliana o combattimenti in Sudan? Attenzione a queste immagini tratte da un videogioco", *France 24*, aprile 2023

11 Gregory Genevri, "Affrontements au Soudan: attention aux images qui circulent sur les réseaux", *RFI*, aprile 2023

12 "L'Armenia ha abbattuto il MiG-25 azero? È una simulazione di videogioco", *The Quint*, ottobre 2020

13 "La TV russa manda in onda un videogioco come filmato della guerra in Siria", *BBC*, 26 febbraio 2018.

14 "Attivisti siriani sfatano videogioco, filmati usati per diffondere notizie di guerra", *Al-Arabiya*, 14 luglio 2018.

15 "En Syrie, des militants ont lancé la guerre... aux 'fake news'", *Le Point*, 14 luglio 2018.

16 David-Julien Rahmil, "Comment le jeu vidéo Arma 3 est devenu l'outil de désinformation idéal en temps de guerre", *L'ADN*, 16 ottobre 2023.

sempre da *Arma III*¹. Lo stesso processo è stato utilizzato per mostrare la distruzione di elicotteri israeliani da parte di combattenti palestinesi, o un presunto attacco missilistico che ha distrutto un carro armato israeliano ed eliminato membri della *Delta Force* americana².

Tuttavia, non sono solo i belligeranti a essere colpevoli di questa pratica di disinformazione, poiché i media sono altrettanto rapidi quanto i social network a cadere nell'illusione. Il 21 agosto 2024, il telegiornale di *France 2* ha utilizzato immagini del videogioco di simulazione di volo *Flight Simulator*, presentate come "filmati d'archivio", per illustrare un servizio sull'aeroporto di Madeira³. Un evento non dissimile dall'uso di immagini tratte dal gioco *Fallout 4* per illustrare un servizio sulle armi nucleari russe su *LCI* nel 2022⁴.

1 Stephen Totilo, "Video game footage used to spread misinformation about Israel-Hamas war", *Axios*, 12 ottobre 2023.

2 Marc Paupe, *op. cit.*

3 CheckNews, "France 2 ha presentato un filmato del videogioco Flight Simulator come "d'archivio" di un atterraggio a Madeira? *Libération*, agosto 2024.

4 Bogdan Bodnar, "LCI ha usato le immagini del videogioco Fallout per illustrare i missili nucleari", *Numerama*, settembre 2022.

CONCLUSIONE

Negli ultimi anni, il successo e l'influenza esponenziale dei videogiochi hanno dato vita a un nuovo mondo di conflitti. Si sta rivelando un'area di attività clandestina, una fonte di ispirazione addestramento dell'esercito, un nuovo strumento di condizionamento e influenza e un nuovo teatro di guerra informativa. Che si tratti di comunicazioni segrete, di propaganda attiva, di operazioni di reclutamento o di disinformazione, l'uso dei videogiochi si sta rivelando tanto pericoloso quanto efficace per i suoi utenti, e tutti gli attori della geopolitica contemporanea ne sono ben consapevoli.

Questi sviluppi, che sembrano avvantaggiare soprattutto gruppi di attivisti, terroristi e criminali, pongono le forze di sicurezza di fronte a nuove sfide in termini di intercettazione delle comunicazioni, sicurezza delle informazioni e lotta alla propaganda e alla disinformazione. D'altro canto, offre loro anche nuove opportunità in termini di formazione e sviluppo di nuove attrezzature.

Come sottolinea Sébastien Laurent nel suo libro *Politiques de l'ombre : l'État et le renseignement en France*, "dalla comparsa dei primi periodici allo sviluppo telefono (...) lo Stato è sempre stato in grado di adattarsi rapidamente al progresso tecnico e di garantire i mezzi per controllare e monitorare i diversi mezzi di comunicazione"¹. Non è quindi sorprendente vedere il

I servizi di intelligence sono sempre più interessati ai videogiochi e alle loro applicazioni. La fuga di documenti americani riservati avvenuta nell'aprile del 2023² rafforza questa esigenza e suggerisce che i servizi di sicurezza e di intelligence aumenteranno la sorveglianza dei videogiochi e delle loro applicazioni di terze parti. A maggior ragione, i videogiochi sono un'area traffico e di atti criminali che interessano i servizi di intelligence criminale³ come, in Francia, il Service central de renseignement criminel (SCRCG)⁽⁴⁾ o il Commandement de la gendarmerie dans le cyberspace (ComCyberGend)⁽⁵⁾. Si tratta di traffico di beni virtuali, dati personali, portafogli di criptovalute o persino dati bancari rubati agli utenti attraverso questo mezzo⁶. Inoltre, tra questi criminali, alcuni gruppi APT⁷ stanno già utilizzando i videogiochi per lanciare attacchi⁸.

Anche i videogiochi sono diventati una componente significativa delle operazioni di influenza mediatica avviate da ciascuna parte. La sua popolarità e il suo status di mezzo di comunicazione trasversale, fruito da un pubblico di tutte le età, origini e classi sociali, gli conferiscono una visibilità senza pari che arriva a influenzare le questioni geopolitiche contemporanee, poiché i videogiochi veicolano, volontariamente o meno, percezioni spesso distorte e orientate all'attualità, a vantaggio di un'ideologia o di una nazione. La sua modularità e la capacità di essere alterato, modificato e personalizzato, così come il suo realismo visivo in costante evoluzione, lo rendono estremamente utile per

¹ Laurent Sébastien, *Politiques de l'ombre : l'État et le renseignement en France*, Fayard, Paris, 2009 (versione digitale), p.44.

² "Fuite de documents secrets : 15 ans de prison pour le militaire américain Jack Teixeira", *op. cit.*

³ François Farcy, *Le Renseignement criminel*, CNRS éditions, Paris, 2011, (versione digitale), p. 57.

⁴ Conosciuto anche come Service central de renseignement criminel de la Gendarmerie nationale (SCRCGN) (vedi Gendarmeria nazionale "Présentation du SCRCGN", Pôle judiciaire de la Gendarmerie nationale IRCGN-SCRCGN).

⁵ "De nouvelles techniques de renseignement pour ComCyberGend", *L'Essor de la gendarmerie nationale*, 9 marzo 2022.

⁶ Pensez Cybersécurité, "Video games and cybersecurity: an introduction", Governo del , 3 novembre 2021.

⁷ Acronimo di *Advanced Persistent Threat*. Originariamente un tipo di cyberattacco sofisticato, è diventato, per metonimia, il nome dei gruppi che ricorrono a questo tipo di hacking. Il più delle volte questi gruppi sono legati ai governi o ai servizi di intelligence dei loro Paesi.

⁸ È quanto accaduto nel maggio 2024, quando il gruppo nordcoreano Lazarus ha creato una copia fraudolenta di un videogioco per infettare gli utenti e rubare le loro criptovalute (cfr. William Zimmer, "Ces célèbres hackers nord-coréens exploitent une faille Chrome via un faux jeu"), *Phonandroid*, 24 novembre 2024).

propaganda e disinformazione, soprattutto in un momento in cui i media trasmettono un flusso di informazioni sempre più massiccio e istantaneo, con sempre meno fonti e controllo. Propaganda, comunicazione d'urto e disinformazione sono i modi principali in cui i videogiochi vengono utilizzati in situazioni di conflitto. Tali pratiche sembrano diventare sempre più internazionali e democratizzate tra la maggior parte dei belligeranti di oggi. Inoltre, i videogiochi continuano a evolversi dal punto di vista visivo e tecnologico. La comparsa giochi con grafica foto-realistica, come *Unrecord* o *Bodycam*, suggerisce che i videogiochi saranno utilizzati in modo sempre più vario e diffuso per esercitare influenza¹.

Ma la crescente influenza dei videogiochi nel campo dell'intelligence e della difesa non è solo negativa. L'ampia gamma di meccaniche che offre e le numerose abilità che consente ai giocatori di sviluppare ne fanno uno strumento ideale per l'apprendimento e la formazione a tutti i livelli e in tutte le posizioni in molte funzioni, in particolare in ambito militare. L'uso di sistemi di simulazione operativa per l'addestramento presenta molti vantaggi per le forze armate, soprattutto termini di budget. Nonostante i costi elevati di acquisto e installazione, i risparmi in termini di logistica, carburante e munizioni compensano l'esborso iniziale. Un altro grande vantaggio riguarda la sicurezza del personale: il rischio di incidenti è molto più limitato, o addirittura inesistente a seconda della modalità di simulazione, grazie un ambiente sicuro e controllato. Questi sono tutti vantaggi per le forze armate, che possono così aumentare notevolmente il numero di esercitazioni annuali offerte alle loro unità a costi inferiori.

Anche se le sessioni di addestramento con i simulatori non sostituiranno mai l'addestramento tradizionale, non è troppo ottimistico prevedere che avranno un ruolo sempre più importante nell'addestramento militare, *soprattutto vista* l'attuale tendenza alla digitalizzazione del campo di battaglia. Inoltre, il reclutamento dell'esercito si rivolge a un pubblico sempre più abituato alle nuove tecnologie. I videogiochi stanno quindi occupando un nuovo posto nel campo della guerra.

Grazie all'enorme fascino popolare che genera, il medium videoludico sta spingendo l'industria a raddoppiare gli sforzi per migliorare costantemente il *software* e l'*hardware*, dando il via a una corsa all'innovazione che si traduce in hardware versatile e connesso che può essere usato e abusato per un'ampia gamma di scopi professionali.

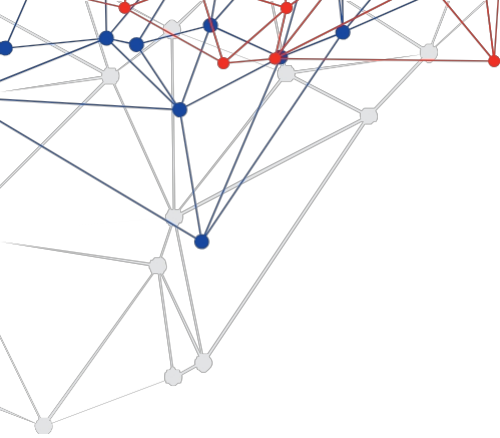
Sia per le sue meccaniche che per i suoi messaggi, i suoi contenuti e le sue forme, e persino i suoi supporti materiali, i videogiochi occupano oggi un posto importante tra gli strumenti a disposizione dei vari attori della geopolitica. Nel giro di pochi decenni, i videogiochi sono passati dall'essere un'attività di nicchia per il tempo libero a uno strumento di influenza centro delle grandi questioni odierne, ma il loro impatto non è poi così sorprendente data la dilagante virtualizzazione delle nostre società. Le sue applicazioni sono già numerose, ma senza dubbio si moltiplicheranno negli anni a venire, così come la sua influenza sui conflitti contemporanei.

¹ Valère Llobet e Théo Claverie, "Le jeu vidéo et le conflit israélo-palestinien", Note Psyops n°18, CF2R, luglio 2024.

GLOSSARIO

Componenti aggiuntivi	Contenuti aggiuntivi, ufficiali o meno, pubblicati dopo l'uscita di un videogioco.
Amniyat	Servizio di intelligence dello Stato Islamico.
APCDACTM	<i>Associazione pakistana dei commercianti e produttori di CD, DVD e cassette audio.</i>
CERBERE	Centri di addestramento rappresentativi dei campi di battaglia e degli impegni.
CIA	<i>Central Intelligence Agency.</i>
ComCyberGend	Comando della gendarmeria nel cyberspazio.
DCS	<i>Simulatore digitale di combattimento.</i>
DGSE	Direzione generale della Sicurezza esterna.
DGSI	Direzione generale della sicurezza interna.
ZONA DEMILITARIZZATA	<i>Zona demilitarizzata.</i>
DNRED	Direzione nazionale dell'intelligence e dell'investigazione doganale.
DT	Direzione tecnica (DGSE)
EI	Stato Islamico.
E-sport	Videogiochi giocati a livello professionale. Le partite tra giocatori professionisti, spesso sponsorizzate da aziende, sono coperte dai media e trasmesse come gli sport tradizionali.
FBI	<i>Federal Bureau of Investigation.</i>
FPS	Sparatutto <i>in prima persona</i> .
Free-to-play	Videogiochi a cui è possibile accedere gratuitamente.
GCHQ	<i>Quartier generale governativo per le comunicazioni.</i>
GIGN	d'intervento della Gendarmeria nazionale.
IRCG	Istituto di ricerca criminale della Gendarmeria nazionale.
ISAF	<i>Forza internazionale di sicurezza e assistenza.</i>
Kinect	Periferica per la console Xbox 360 di Microsoft. Telecamera a rilevamento del movimento progettata per riprodurre i movimenti del giocatore sullo schermo, consentendogli di utilizzare il proprio corpo per controllare il gioco senza bisogno di un joystick e introducendo il giocatore o il suo avatar in un'ambientazione di realtà aumentata.
MASCHIO	<i>Media Altitudine Lunga Resistenza.</i>
Mod	Termine usato per descrivere la modifica di un gioco con l'aggiunta di nuove funzionalità non previste dagli sviluppatori.
Motore di gioco	Software che riunisce e gestisce in tempo reale le principali funzioni di un videogioco relative a grafica, suono, simulazione fisica, intelligenza artificiale e comunicazione. rete, progettata specificamente per la creazione e lo sviluppo di videogiochi.
NSA	<i>Agenzia per la sicurezza nazionale.</i>
In linea	Modalità di gioco online, o di rete, che consente di giocare con giocatori di tutto mondo.
NATO	Organizzazione del Trattato del Nord Atlantico.
PAM	Programma alimentare mondiale.
PDF	<i>Forze di difesa del popolo (Birmania)</i>
RTP	Robot tattici versatili.
SCRC	Servizio centrale di intelligence criminale.
SETA	addestramento tattico aumentato.
Shoot'em up	Videogioco d'azione in cui il giocatore, impersonando un personaggio o un veicolo, deve distruggere ondate sempre più massicce di nemici, migliorando le proprie armi e schivando gli attacchi nemici.

SIMDAV	Simulatore di difesa visiva.
SINETICO	di addestramento e formazione al fuoco da combattimento.
SITERYX	Simulatore di tiro Eryx.
SITTAL	Simulatore di addestramento tecnico alle armi leggere.
SMP	Società militare privata.
SOULT	Simulazione di operazioni logistiche terrestri e di unità congiunte.
Streamer	Persona che trasmette in diretta le proprie "partite di videogiochi.
TRACFIN	Elaborazione e azione di intelligence contro i circuiti finanziari clandestini.
UNHCR	<i>Alto Commissariato delle Nazioni Unite per i Rifugiati.</i>
UNICEF	<i>Fondo internazionale di emergenza per l'infanzia delle</i>
Nazioni Unite. PAM	<i>Programma alimentare mondiale.</i>



RAPPORTI DI RICERCA

■ RAPPORTI DI RICERCA CF2R

I Rapporti di Ricerca (RR) pubblicati dal Centre Français de Recherche sur le Renseignement (CF2R) sono studi approfonditi realizzati da uno o più ricercatori al fine di fornire nuove informazioni su un tema di attualità. Questi rapporti possono essere scaricati dal nostro sito web www.cf2r.org.

• ÉRIC DENÉCÉ

Crimini di guerra commessi dalle unità speciali britanniche, australiane e americane nella guerra al terrorismo

Rapporto di ricerca n. 33, dicembre 2024

• ÉRIC DENÉCÉ

La CIA e la guerra in Ucraina: sapere dove non spingersi... davvero?

Rapporto di ricerca n. 32, maggio 2024

• DAVID GAÜZÈRE

Cosa riserva il futuro alla Crimea?

Analisi delle richieste e delle strategie

Ucraina e Russia e uno sguardo al futuro

Rapporto di ricerca n. 31, novembre 2023.

• IGOR PRELIN

Morale ed etica nell'intelligence: la prospettiva del KGB/SVR

Rapporto di ricerca n. 30, novembre 2021.

• MOHAMMED DJAFOUR

L'Unione Europea e la lotta al terrorismo e al suo finanziamento

di ricerca n. 29, settembre 2021.

• IGOR PRELIN

I servizi segreti sovietici e russi: considerazioni storiche

Rapporto di ricerca n. 28, aprile 2021.

• TIGRANE YÉGAVIAN

Le diaspore turche e azere come strumenti al servizio del panturchismo

di ricerca n. 27, gennaio 2021.

• MOUNIR ABI

Algeria: i servizi di intelligence sacrificati sull'altare della politica

di ricerca n. 26, febbraio 2020.

• YOUSSEF CHIEB

Vocabolario islamico: parole chiave nel linguaggio teologico, religioso e politico dell'Islam salafita-wahhabita

Rapporto di ricerca n. 25, agosto 2019.

• MOUNIR ABI

Il finanziamento criminale del terrorismo algerino

Rapporto di ricerca n. 24, dicembre 2018.

• LAURENCE-AÏDA AMMOUR

La penetrazione wahhabita in Africa

Rapporto di ricerca n. 23, febbraio 2018.

• PIERRE CONESA

La crisi Arabia Saudita, Emirati Arabi Uniti, Egitto, Bahrein e Qatar: una disputa più grave di quanto sembri Rapporto di ricerca n. 22, novembre 2017.

• JEAN-MARIE COTTERET

I dossier della polizia e dell'intelligence in Francia

Rapporto di ricerca n. 21, ottobre 2017.

• GENERALE ALAIN LAMBALLE

I servizi di intelligence e sicurezza dell'Asia meridionale

Rapporto di ricerca n. 20, giugno 2017.

• ERIC DENÉCÉ, GENERALE MICHEL MASSON, MICHEL NESTERENKO & JEAN-FRANÇOIS LOEWENTHAL

Quale contributo darà l'arma aerea alle esigenze di intelligence civile e militare entro il 2035? Rapporto di ricerca n. 19, giugno 2016 (riservato).

• GÉRALD ARBOIT

Quali eserciti segreti della NATO?

Rapporto di ricerca n. 18, maggio 2016.

• CHLOÉ AEERHARDT E ALTRI

Le donne nell'intelligence belga: una sfida continua

Rapporto di ricerca n. 17, marzo 2016.

• CRISTIANO DARGNAT

2015-2016: anni cambiamenti nella strategia geoeconomica cinese

Rapporto di ricerca n. 16, febbraio 2016.

• **OLIVIER DUJARDIN**

Intelligenza tecnica elettromagnetica applicata al radar (ELINT)

Rapporto di ricerca n. 15, ottobre 2015.

• **OLIVIER GUILMAIN**

Smart Power in soccorso dell'energia americana

Rapporto di ricerca n. 14, marzo 2015.

• **LESLIE VARENNE E ERIC DENÉCÉ**

Ricatto americano e dimissioni dello Stato. Le carte dietro l'acquisizione di ALSTOM da parte di General Electric

Rapporto di ricerca n. 13, dicembre 2014.

• **Dott. FARHAN ZAHID**

L'operazione Cyclone e le sue conseguenze

Rapporto di ricerca n. 12, agosto 2014.

• **Dr FARHAN ZAHID E HAIDER SULTAN**

Gli obiettivi degli Stati Uniti nella GWOT e i loro effetti sul teatro AfPak

Rapporto di ricerca n. 11, luglio 2014.

• **Dott. FARHAN ZAHID**

Radicalizzazione islamista in Asia meridionale. Origini, ideologie e significato degli attori non statali radicali islamici violenti

Rapporto di ricerca n. 10, maggio 2014.

• **GÉRALD ARBOIT**

L'intelligenza, una dimensione mancante nella storia contemporanea della Francia

Rapporto di ricerca n. 9, marzo 2013.

• **ERIC DENÉCÉ & GÉRALD ARBOIT**

Studi di intelligence in Francia

Rapporto di ricerca n. 8, novembre 2009.

• **NATHALIE CETTINA**

Comunicazione e gestione del rischio terrorismo

di ricerca 7, marzo 2009.

• **FILIPPE BOTTO**

Nukhaev e il nazionalismo ceceno

Rapporto di ricerca 6, settembre 2008.

• **ALAIN RODIER**

La minaccia iraniana

Rapporto di ricerca 5, gennaio 2007.

• **NATHALIE CETTINA**

Caratteristiche specifiche della gestione organizzativa della lotta al terrorismo in Corsica

Rapporto di ricerca 4, marzo 2006.

• **GENERALE ALAIN LAMBALLE**

Il terrorismo in Asia meridionale

Rapporto di ricerca 3, novembre 2005.

• **MICHEL NESTERENKO**

Project for a New American Century: Neoconservative Politics Behind the War on Terror Research Report 2, ottobre 2005.

• **ERIC DENÉCÉ**

Lo sviluppo dell'Islam fondamentalista in Francia: sicurezza, conseguenze economiche e sociali Rapporto di ricerca n. 1, settembre 2005.

■ RAPPORTI DI RICERCA CF2R/CIRET-AVT

I rapporti pubblicati in collaborazione con il Centre international de recherche et d'étude sur le terrorisme et d'aide aux victimes du terrorisme (CIRET-AVT) sono il risultato di missioni di valutazione sul campo effettuate nell'ambito di una missione internazionale francofona.

• **SOTTO LA DIREZIONE ÉRIC DENÉCÉ**

Siria: una libanizzazione inventata. Compte rendu de mission d'évaluation auprès des protagonistes de la crise syrienne

Parigi, gennaio 2012 (tradotto in inglese e arabo).

• **YVES BONNET**

Iran: la primavera dimenticata

Parigi, dicembre 2011.

• **SOTTO LA DIREZIONE ÉRIC DENÉCÉ (CF2R) E YVES BONNET (CIRET/AVT)**

Libia: un futuro incerto, rapporto sulla missione di valutazione presso i belligeranti libici

Parigi, aprile 2011 (tradotto in inglese e italiano).

12-14 Rond-Point des Champs Elysées
75 008 Parigi - FRANCIA
E-mail: info@cf2r.org Tel.
33 (1) 53 53 15 30

www.cf2r.org

