

La guerra non è un videogame

Enrico Manera

1 Ottobre 2026

Cercare di tracciare un confine tra reale e virtuale, analogico e digitale ha smesso di avere senso diverso tempo fa, nella misura in cui una porosità si è fatta prima intreccio e poi impasto. In [Giocare alla guerra. Come l'industria ludica militarizza le nostre menti](#), (Nottetempo 2026), Dario Bassani conferma questa idea declinandola sul tema della guerra, tornata dal 2022 in modo macroscopico nell'orizzonte di senso comune: tanto nelle forme della violenza "calda", brutale e ravvicinata, quanto nella forma "fredda" e a distanza; fare la guerra ha assunto l'aspetto di una pratica ibrida, digitalizzata e materiata di droni e intelligenze artificiali che potenziano le asimmetrie in campo e divaricano la forbice tra l'esercizio della violenza e i suoi effetti su carne, ossa e sangue.

Il libro, scritto da uno studioso nato nel 1994, getta uno sguardo vivido su una esperienza dai tratti autobiografici e generazionali che si muove tra storia, teoria e analisi del presente con un felice passo narrativo e sotto il segno di un certo disincanto. Quello di chi sa quanto la scrittura e l'impegno intellettuale, urgenti e necessari, siano in fondo "antiquati" e quasi inadatti a un presente in cui il linguaggio comune è armato (nel senso che l'inglese *weaponizing* rende in modo più efficace) e le forme del pensiero e degli stati di coscienza assumono *nuances* inaspettate per il modo in cui si costruiscono socialmente, collettivamente, digitalmente.



Leonardo Madrussa, Francesco Mennella, Lucia Romanello, [*GI, your helicopters fall from the sky like broken birds*](#), 2025, still da video (video HD, colore, suono, 5' 28"). Courtesy degli artisti.

Uno degli assi del libro è storico-culturale e muove dall'idea che dall'epoca moderna-contemporanea guerra e gioco non siano mai stati davvero separati. Bassani ricostruisce una genealogia che muove dal *Kriegsspiel* prussiano tra Settecento e Ottocento e nei secoli attraversa giochi da tavolo, di ruolo e di strategia, in video e in rete, e si contamina con i simulatori di volo e gli scenari *fantasy* di *Dungeons & Dragons* fino ai *First person shooters*, ai contemporanei *Doom*, *Call of Duty*, *Modern Warfare*, e da lì senza soluzione di continuità giunge ai visori per realtà virtuale, alle Intelligenze artificiali, ai droni mobilitati per il combattimento. L'operazione che ne risulta è qualcosa di più di un saggio ben informato: è una storia sociale dell'immaginario con un deciso impegno teorico, in cui si mostra come il gioco bellico coincida con la progressiva trasformazione della guerra in un soggetto rappresentabile, simulabile, addomesticato e accomodato in qualcosa di accettabile e naturale: dopo anni di sonno e inconsapevolezza, che abbiamo scambiato per interdetto dell'orrore visto nel Novecento, qualcosa di non più osceno.

Dario Bassani

Giocare alla guerra

Come l'industria ludica militarizza le nostre menti

cronache nottetempo



In tale processo si evidenzia un movimento che dalla guerra va verso il gioco per poi procedere in direzione inversa: se un tempo erano ufficiali gentiluomini impegnati nell'arte bellica a modificare i passatempo proiettando il combattimento "sul tavolo", oggi sono ragazzini in una stanzetta che si socializzano alla guerra in

un mondo “metaversale”. Nuove forme di gioco e pratiche di mascolinità ridefiniscono la guerra e ne modificano la grammatica: l'interfaccia del drone somiglia a quella di una *console* di gioco, in modo tale che il pilota, fisicamente lontano dal bersaglio, gli sia strategicamente vicino e come estraniato rispetto alle conseguenze del suo agire. Se assumiamo che la tendenziale ripugnanza a uccidere sia proporzionale alla prossimità dell'obiettivo, il nemico si trasforma in un punto sullo schermo, un bersaglio da acquisire, un *non-player character* (NPC), una variabile in una procedura: l'agire contro di lui si de-realizza e diventa più accettabile; se il principio di realtà si indebolisce, a dominare sembra essere l'esperienza autocentrata, l'abilità tecnico-esecutiva del giocatore che supera i propri limiti e accresce la sua soddisfazione, avverte l'adrenalina e aumenta il senso di autoefficacia, alimentato dal sistema di *quest* e di incentivazione che stimola attivazione e partecipazione. Per il soggetto che compie questa esperienza la distanza fisica dalla violenza esercitata finisce per coincidere con una sostanziale riduzione dell'orizzonte bellico alla dimensione simbolico-estetica; la delega della scelta degli obiettivi alle IA rende pulviscolare la catena di comando e deresponsabilizza ulteriormente l'obbedienza all'ordine; l'operazione è anche dissolvente della differenza di genere, se in fondo la forza fisica e i tradizionali ruoli possono non essere più così rilevanti e permettere anche alle ragazze di prendere parte alle guerre. Così la dimensione meccanica e calcolata alla base dell'esecuzione di un attacco potenzia la de-umanizzazione dello stesso soggetto che esercita la violenza: si realizza pienamente dopo oltre cento anni quell'impovertimento della vita mentale del soldato che nella Grande guerra strateghi e psicologi dell'esercito ritenevano necessario realizzare per il successo della guerra moderna. Speculare è anche la dis-umanizzazione delle vittime, soldati in condizione di svantaggio e civili in numero preponderante nel passato recente (anche se qui non si parla di questo); se negare l'umanità dell'*altro* è stato decisivo nelle guerre del Novecento, nel gioco la demonizzazione del nemico può inoltre richiamare gli aspetti fantastici di una vera e propria mostrificazione. In un videogioco uccidere significa premere tasti, acquisire un bersaglio, fare punteggio per passare al livello successivo: la violenza finisce per essere assorbita all'interno di una sintassi per cui l'accettabilità del fare la guerra deriva dalla sua familiarità e dalla sua ovvietà. La tecnologia che perfeziona l'esecuzione tecnica della violenza può opacizzare progressivamente la percezione di ciò che della violenza costringeva a definirla tale.

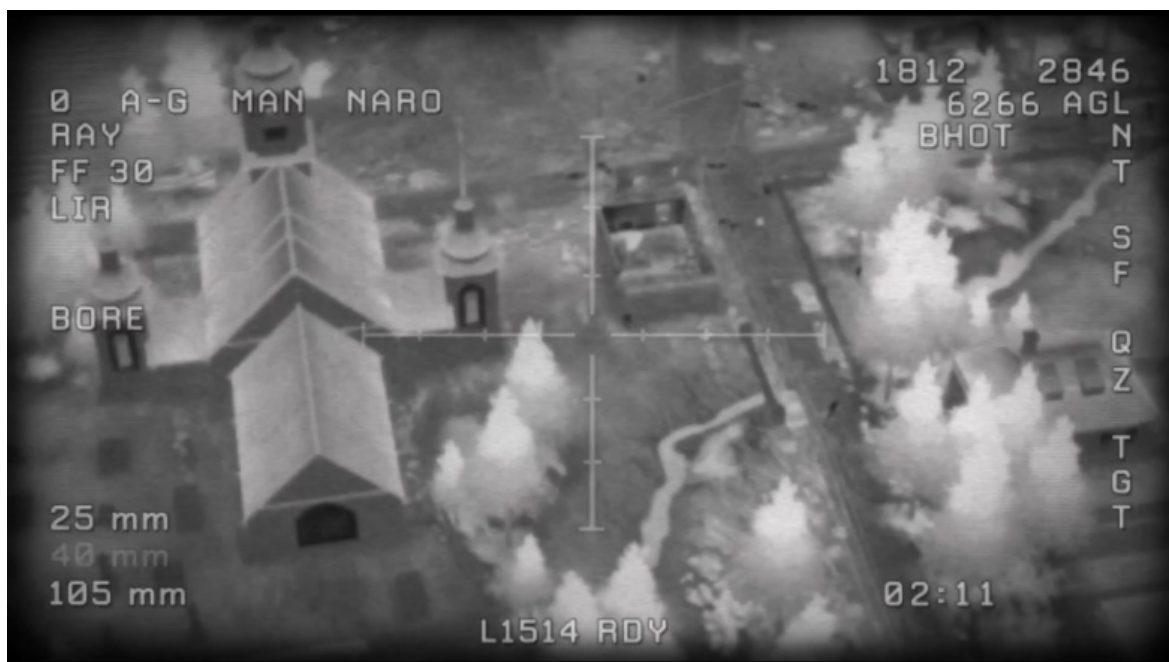


Leonardo Madrussa, Francesco Mennella, Lucia Romanello, [GI, your helicopters fall from the sky like broken birds](#), 2025, still da video (video HD, colore, suono, 5' 28"). Courtesy degli artisti.

Sono lontani e fuori fuoco i tempi in cui ci si chiedeva se i videogiochi alimentino la violenza tra bambini e adolescenti: innanzitutto la pratica videoludica è diffusissima e intergenerazionale (e, d'altro canto, non tutti i giochi sono di guerra). Il mercato globale della videoludica è stato calcolato in un valore di 200 miliardi di dollari per il 2025/26 con tassi di crescita per il successivo che sfiorano ricavi di 300 nelle previsioni e alcuni investitori che scommettono sui 700 miliardi entro il 2034. La domanda è quindi piuttosto come sia successo che la cultura pluridecennale del *gaming* e la sua diffusione in rete e nella dimensione *social* abbia incontrato una guerra che utilizza le stesse forme percettive e operative e si sia radicata nella tecnologia più recente colonizzandola e arricchendo il settore? Ancora: avuta la percezione del problema, quale grado di controllo, quale antidoto o resistenza si può essere in grado di opporre a un fenomeno vantaggioso per molti e desideratissimo dai più giovani (più inclini a dipendenze e all'acquisizione di *habitus* di lungo periodo)? Il problema centrale resta a mio avviso dunque etico, educativo e politico e riguarda prima di tutto il ritorno della guerra nell'orizzonte di senso comune proprio in un momento in cui la tecnologia sembra essere [eccedente la comprensione di chi l'ha messa in campo](#) per poi investire il rapporto di questa con le pratiche quotidiane che hanno modificato le nostre vite senza che ce ne accorgessimo o ne valutassimo seriamente i rischi.

Giocare alla guerra getta uno sguardo particolarmente acuto sul presente. Bassani racconta un mondo realizzato in cui le competenze sviluppate davanti a una PlayStation possono diventare risorse militari e nel quale la distinzione fra addestramento, simulazione e combattimento tende a scomparire. Non solo dal

punto di vista tecnico-strumentale, la guerra è diventata pensabile attraverso le categorie del videogioco: nella videoludica non si esprime l'ideologia esplicita della propaganda (avviene in alcuni casi) ma si realizza la costruzione sociale di un mondo in cui uccidere fa parte di una procedura connessa a dispositivo di comando tale da farsi prassi priva di conseguenze percepite. Tale forza ideologica consiste nella naturalizzazione di un immaginario che trasforma ciò che dovrebbe essere inaccettabile da un punto di vista etico, dichiarato tale alla fine del secondo conflitto mondiale, in una sequenza di operazioni tecnico-operative. La «militarizzazione delle menti» evocata dal sottotitolo del libro si sostanzia in una pedagogia della percezione di lungo periodo, in cui strategia dall'alto e attivazione dal basso hanno trovato il punto di fusione nella depoliticizzazione dell'educazione, nell'estetizzazione della violenza e nell'assuefazione alla vacuità. Varie forme di infantilizzazione, spettacolarizzazione e degradazione del vivere in comune, il disimpegno di più generazioni e il cinismo dei mercati accompagnano l'esaurimento dall'interno delle democrazie contemporanee: in questo senso il presente distopico che si mostra nelle forme più recenti di guerra è solo un pezzo di uno scenario più vasto in cui molti processi di soggettivazione del contemporaneo si realizzano nell'impersonalità.



Leonardo Madrusa, Francesco Mennella, Lucia Romanello, [GI, your helicopters fall from the sky like broken birds](#), 2025, still da video (video HD, colore, suono, 5' 28"). Courtesy degli artisti.

Questo sguardo permette anche di osservare da un altro punto di vista i protagonisti della guerra tecnologica di questi anni, in cui i fronti di guerra aperta – su tutti in [Ucraina](#) e a Gaza, qui e [qui](#) –, sono diventati [test e mostra-mercato per la R&D](#) (Reserch and Development). Aziende come Anduril, Palantir, Helsing, pur con specifiche differenze e solo per citare casi molto noti riferiti al mercato

globale occidentale, mostrano come la guerra contemporanea sia diventata un laboratorio per l'industria dell'intelligenza artificiale e dei sistemi autonomi, con un coinvolgimento nello sviluppo di infrastrutture di intelligence, analisi dei dati e targeting, con il rifornimento di droni e munizioni con sistemi avanzati di autonomia. Tali realtà non seguono le logiche dell'industria militare tradizionale ma sono una [derivazione dell'ecosistema digitale](#): della realtà virtuale, dell'intelligenza artificiale, dei videogame, delle startup. Significativo nell'analisi di Bassani è il caso di Palmer Luckey, imprenditore fondatore di Oculus e poi di Anduril, gamer in infradito e con il mullet nato nel 1992, sostenitore già dal 2016 delle [organizzazioni trumpiane legate all'alt-right e all'uso politico dei meme](#) che viene da un mondo di riferimenti *nerd*, oggetto di una vera e propria codificazione glorificante, in cui la realtà virtuale si sovrappone alla tecnologia *cutting edge* e all'industria militare. Nel passaggio culturale che ha accompagnato lo “scivolamento verso il nero” dei nostri anni una parte della nuova destra ipermoderna ha così scoperto nell'*high tech* informatico più avanzato una seducente magia politica. AI, droni autonomi, realtà virtuale, colonizzazione spaziale, criptovalute, dematerializzazione e deterritorializzazione vengono fusi in un immaginario di accelerazione, nella convinzione – o meglio: fede – che la tecnologia abbia una propria intenzionalità storica che attende di essere liberata dai vincoli della politica, dell'etica e della democrazia, [in modo tale che possa produrre una certa idea di futuro](#). La destra accelerazionista, dalle prime formulazioni alle successive metamorfosi neo-reazionarie e tecno-libertarie, ha incontrato nuove “feudalità” ipercapitaliste e ha prodotto una autorità culturale mediatica, ricombinatoria e digitale: con l'*allure* apocalittica del trans-umano, dell'estinzione di massa e della rinascita tecnologica spesso esibisce riferimenti filosofici, mitologici e sacralizzanti in un reboot del tradizionalismo che non solo dirotta l'agenda delle destre istituzionali ma intercetta fame di mistero e cospirazionismo spiritualista. La tradizione rivive in forma di campionamento e *mash-up* di temi nietzscheani, spengleriani, evoliani, schmittiani, tolkeniani; in una ricombinazione di frammenti di fantascienza, esoterismo e futurismo, un lusso culturale screziato di brividi sacrali può fornire una patina di profondità ad ambienti controculturali nati in rete. È forse questo il punto più interessante nel libro in cui si evidenzia una radicalizzazione nella grande contraddizione della cultura di destra contemporanea: quella di una mitologia regressiva antimoderna costruita con gli strumenti ipermoderni della comunicazione di massa e di uno spiritualismo che si realizza con la tecnologia industriale, incardinato nella materialità economica e verniciato di simbolica. I nuovi signori della guerra tecnologica, che amano riferirsi alla tradizione reazionaria classica ed europea, escono dall'incubazione della socializzazione digitale, del gaming, dei forum, dei

meme, della cultura *nerd* cresciuta con loro e diventata potere politico, economico e militare. In molti articoli della stampa mainstream sui nuovi oligarchi della tecnologia, i *Tech Titans*, si avverte un compiacimento narrativo che rafforza la loro immagine dando loro ulteriore aura: la posa da intellettuali profetici o il costume da *villain* viziato e contorto, che sono l'ombra della loro ricchezza e del loro coinvolgimento politico, è parte di un disegno di marketing che mostra come questo tipo di destra sappia citare temi culturali per piazzare con grande efficacia prodotti virali riconsolidando la liquidità postmoderna attraverso l'estetica iperperformativa della metamodernità. Ma conviene notare che la matrice da cui emerge il loro pensiero accelerazionista non è tanto la filosofia della storia quanto l'economia dell'attenzione; non tanto la metafisica quanto l'immaginario, non tanto la tradizione quanto la *lore* – lo sfondo mitologico e narrativo in cui [prende forma un universo di fiction](#), in una sorta di *rebranding*. *Giocare alla guerra* racconta con lucidità il paesaggio culturale in movimento in cui ragazzini/e che giocano alla guerra sviluppano *skills* per poter diventare programmatori di simulatori, *gamer* che pilotano i droni, *startupper* che vendono AI ai ministeri della difesa, assassini seriali professionali ai quali un dispositivo impersonale (ma con varie responsabilità) insegna a non essere consapevoli di esserlo. Un giorno non so quanto lontano i posteri o quantomeno gli storici del futuro si chiederanno come nei nostri giorni la guerra sia tornata e come sia stato possibile averla sotto gli occhi senza volerla o saperla fermare. Tra le risposte possibili metterei l'aver perso la capacità di distinguere la realtà dalla finzione, o meglio: aver imparato a guardare la realtà come se fosse finzione, senza vederla.

In copertina, Leonardo Madrusa, Francesco Mennella, Lucia Romanello, [Gl, your helicopters fall from the sky like broken birds](#), 2025, still da video (video HD, colore, suono, 5' 28"). Courtesy degli artisti.

Se continuiamo a tenere vivo questo spazio è grazie a te. Anche un solo euro per noi significa molto.

Torna presto a leggerci e [SOSTIENI DOPPIOZERO](#)

