volerelaluna LA POLITICA PUNTOACAPO

Trump e l'orrore del "gioco della guerra"

Autore: Elisabetta Grande

Internazionale del 6 marzo racconta come in una serie di simulazioni di crisi internazionali, Kenneth Payne – un ricercatore del King's college di Londra – abbia messo **l'uno contro l'altro in un gioco di guerra tre dei principali modelli linguistici di grandi dimensioni** – Gpt-5.2, Claude Sonnet 4 e Gemini 3 Flash – sviluppati rispettivamente da OpenAI, Anthropic e Google. Ciò che l'esperimento mostra è una **maggior propensione dell'intelligenza artificiale a far uso del nucleare**: pur avendo a disposizione molte opzioni, nel 95 per cento delle simulazioni è stata infatti impiegata almeno un'arma nucleare tattica. Non solo, ma i modelli non hanno **mai scelto di soddisfare completamente le richieste di un avversario o di arrendersi**, anche se stavano perdendo malamente: al massimo hanno accettato una pausa per ridurre temporaneamente il livello di violenza. **Quanto lontani siamo oggi da guerre condotte secondo principi e criteri che nulla hanno più a che vedere con l'umanità e che sono invece sempre più vicini al modello artificiale descritto da Payne?** Mentre la guerra russo-ucraina sembra avere finora messo da parte qualunque negoziato (ciò che ben si concilia con le scelte dell'intelligenza artificiale di resistere a oltranza), la guerra in corso USA-Israele v. Iran, vede sul fronte israelo-statunitense **spaventose assonanze con l'esperimento di Payne**.

Negli Stati Uniti è, in particolare, l'aspetto ludico con cui si mescola la realtà di una guerra con morti e feriti che appaiono finti, a dare la misura di quanto il conflitto sia immerso ad arte all'interno di una dimensione puramente virtuale. Non solo ai cittadini americani l'attacco all'Iran non è stato né anticipato (basti pensare al silenzio al riguardo di Trump nel discorso al Congresso sullo stato dell'Unione, che pure è avvenuto a ridosso dell'aggressione) né in alcun modo giustificato, sia pure con la finta provetta di un'arma di distruzione di massa. All'oscuro di ogni decisione presa al riguardo dalla Casa Bianca – che si è ben guardata dal cercare il consenso presso la popolazione come aveva fatto George W. Bush ai tempi della guerra in Iraq – **ciò che agli americani viene ufficialmente comunicato sulla guerra li immerge in un mondo spettacolare di puro gioco**. Sui social dell'amministrazione Trump **la carneficina e gli sconvolgimenti della guerra sono, infatti, ridotti a meri divertimenti distopici e superficiali**. Personaggi come Iron Man, Walter White e SpongeBob, insieme a molte altre figure provenienti da film, TV, sport, musica e meme dei videogiochi, sono apparsi in una serie di brevi video provocatori riguardanti la guerra, pubblicati dalla Casa Bianca su piattaforme come TikTok e X. In un video, immagini di esplosioni reali sono montate insieme a una clip del personaggio spugna della serie per bimbi – SpongeBob per l'appunto – che dice: "Vuoi vedermi farlo di nuovo?". In un altro, placcaggi di football e detonazioni sul campo di battaglia sono sincronizzati con "Thunderstruck" degli AC/DC. Pete Hegseth, a capo del dipartimento della guerra, tiene un *briefing* sulle note del brano simbolo dell'*heavy metal* "Enter Sandman" dei Metallica; munizioni colpiscono i loro obiettivi al ritmo di "Here Comes the Boom" di Nelly, un pezzo del genere *hip pop/rap*, concepito per creare

adrenalina e frequentemente utilizzato in contesti sportivi o di allenamento. Una clip del videogioco “Grand Theft Auto” apre un video; una scena di guerra tratta dal videogioco sparatutto in prima persona “Call of Duty” ne introduce un altro. **Spezzoni tratti da film o serie televisive di successo a sfondo violento si alternano a colpi di missili e siluri su una colonna sonora frenetica, culminando con la dichiarazione “Vittoria perfetta!” tratta dalla saga di “Mortal Kombat”, videogioco noto per la sua brutalità e per le forti scene splatter e cruente** che negli anni ’90 avevano creato problemi di censura. **La guerra viene così rappresentata dalla Casa Bianca come un gioco o come un film e, svuotata della sua dimensione tragica, produce effetti anestetizzanti sullo spettatore rispetto alle sofferenze che essa causa**.

Non è, poi, solo questione di retorica a fini di sviamento della gente da ciò che effettivamente accade, ma di **vera e propria assenza di emozioni di chi la guerra la sta conducendo**. Non si tratta solo di Donald Trump, la cui sociopatia è fuori discussione, ma dell’intero *establishment*, a cominciare proprio da un capo del Pentagono come Pete Hegseth. Il capo del dipartimento della guerra, che sul bicipite ha tatuata la scritta “Deus Vult” e sul petto la croce di Gerusalemme, appare infatti **convinto di avere avuto il compito divino di liberare la terra santa dai musulmani** e, mentre le forze militari statunitensi e israeliane sganciavano migliaia di bombe su una nazione a maggioranza sciita, in un’intervista al programma della CBS “60 minutes” dichiarava: «Le nostre capacità sono superiori. La nostra volontà è superiore. Le nostre truppe sono superiori … la provvidenza del nostro Dio onnipotente è lì a proteggere quelle truppe, e noi siamo impegnati in questa missione». In una recente conferenza stampa al Pentagono **il segretario della guerra ha anche parlato di «forza schiacciante» e della capacità senza pari dell’esercito statunitense di far piovere «morte e distruzione dall’alto» sui suoi nemici iraniani definiti «apocalittici»**. Ha, poi, chiesto al popolo americano di pregare per la vittoria in battaglia e per la sicurezza delle truppe: «ogni giorno, in ginocchio, con la vostra famiglia, nelle vostre scuole, nelle vostre chiese» – ha detto – «nel nome di Gesù Cristo».

Lo scollamento fra la realtà delle morti e delle sofferenze quotidiane di migliaia di innocenti, che Hegseth pretende di voler liberare con le bombe dal regime islamico, e il mondo da supereroi dei videogiochi in cui sembra calato non potrebbe essere più evidente. Una tal confusione fra combattimento ludico-spirituale e combattimento reale era d’altronde già chiara quando, dopo l’uccisione del fondatore di Turning Point USA, Charlie Kirk, a settembre scorso, aveva pubblicato un video che mescolava **l’audio di se stesso mentre recitava il Padre Nostro con immagini di missili lanciati, navi da guerra in movimento e paracadutisti che scendevano dal cielo**. Non stupisce allora che abbia definito “stupide” – e quindi allentato – le regole del diritto internazionale così dette “di ingaggio” che, imponendo la verifica della presenza di civili o bambini in un edificio prima che venga colpito o l’obbligo di preavviso nei bombardamenti, cercano di limitare le sofferenze umane, ma impediscono quelle azioni rapide e decisive che nel mondo da videogiochi del segretario della guerra lo porteranno alla vittoria. L’obiettivo è

garantire “massima letalità” e maggiore libertà operativa ai militari, ha chiarito. **Nel mondo dei supereroi, degli sparatutto virtuali e dei videogames, gli esseri umani, infatti, non esistono**.

Così, mentre più pragmaticamente ai giornalisti che seguono il Pentagono viene imposto di riportare solo informazioni che hanno ottenuto l’approvazione ufficiale e il capo della Federal Communication Commission – Brendan Carr – minaccia di togliere la licenza a qualunque emittente diffonda notizie sulla guerra che non siano in sintonia con l’amministrazione Trump; oppure si fanno scommesse su Polymarket, come se il conflitto in corso fosse un nuovo tipo di competizione ludica; o ancora soffiate di *insiders* – che anticipano annunci del presidente relativi alla posticipazione di attacchi – consentono a chi ha i contatti giusti di guadagnare cifre esorbitanti in borsa sui *futures* del petrolio, la guerra – per chi non la vive sulla propria pelle – è sempre più virtuale. **È un gioco, anche profittevole, in cui per l’umano non c’è più posto**.