



Wargames: l'unico modo per vincere è non partecipare

Descrizione

WarGames del 1983 è stato, a quanto pare, **il primo film a tema hacker diventato popolare tra il grande pubblico**, incentrato su un aspetto ben specifico: la possibilità di attacchi informatici malevoli commessi mediante la rete internet.

È il gioco il destino dell'umanità, e molto passa per le mani del giovane protagonista, definito *a computer maniac* nello *script*, alle prese con una "cosa" più grande di lui. Da un lato i militari USA credono che possa essere una spia russa, dall'altro David è semplicemente uno scaltro smanettone che, di suo, non farebbe del male ad una mosca. Tanti degli stereotipi narrativi sull'*hacking* e sul come vengano viste dall'uomo della strada le persone "brave col computer", nascono forse con questo film.

Se è vero che l'impostazione generale (da autentica storia per ragazzi dall'immane *happy end*) fa vagamente sorridere, vista oggi, rimane una sorta di valore **profetico** a molte delle attività che compie David Lightman (incluso l'utilizzo di un computer da remoto che il protagonista fa parlare, una sorta di **antenato di Alexa**), ed il film si pregia di una sostanziale plausibilità in tutto ciò che viene rappresentato. Se in lavori successivi, infatti, la figura dell'hacker avrebbe vissuto fasi altalenanti (in cui, con pochissime eccezioni, il *geek* era in grado di effettuare operazioni al limite dell'impossibile, spesso con effetti *trash*), in questa fase si consolida e si pregia, per molti versi, della possibilità realtà di ciò che racconta.

Il protagonista, interpretato da un giovanissimo Matthew Broderick, viene rappresentato attraverso un paio di rapide pennellate iniziali: studente come tanti, sveglio quanto svogliato a scuola e, naturalmente, molto sul pezzo quando si tratta di tecnologia. Utilizza le sue doti, ad esempio, per migliorare artificialmente i voti suoi e della ragazza di cui è innamorato, **infiltrandosi nel computer della sua scuola** (una cosa che, neanche a dirlo, è successa realmente in [un paio di occasioni](#) anche in Italia, in tempi recenti). Facendo poi uso delle *backdoor* (le "porte di servizio" che in molti casi i programmatori dei sistemi informatici si lasciavano aperte, ad esempio con una password speciale, con la quale si riservano i poteri di



amministratore, generalmente per praticità o a scopo di interventi di manutenzione) riesce ad entrare in contatto con una **segretissima tecnologia militare** che, inavvertitamente, le autorità avevano lasciato scoperte mediante un accesso secondario. Una tecnologia che è in grado, di fatto, di **lanciare missili nucleari sulla Russia**, simulando la loro possibile reazione per pervenire così ai “giochi di guerra” del titolo.

David si diverte ad effettuare il cosiddetto *wardialing*, con l'obiettivo di giocare in anteprima un videogame di prossima uscita: l'attività **sfugge di mano**, ovviamente, ed il ragazzo si connette, senza rendersene conto, ai server del NORAD, un'ente militare realmente esistente che si occupa di traffico aereo ed eventuali voli non autorizzati. Il supercomputer **WOPR** (*War Operation Plan Response*) custodito al suo interno è un cervellone elettronico che David conosce bene: è in grado non solo di far partecipare a vari giochi mediante terminale di accesso remoto (una modalità di **gioco in rete** che sarebbe diventata sempre più popolare, in quegli anni), ma anche di **apprendere e migliorare automaticamente** le proprie strategie (sfruttando il paradigma che sfrutta anche Google, ad esempio, ed è noto come *machine learning*). Ed è proprio su una degenerazione del *machine learning*, mista al contenuto del celebre articolo di **Alan Turing** del 1950 sull'indistinguibilità, a livello speculativo, tra una chat automatizzata ed una espressa da un essere umano, che si fonda *Wargames*. Il computer WOPR viene riattivato da David dopo che, per motivi di sicurezza, era stato disattivato per sempre, ed acquista una **inquietante autonomia** (sfoggiando anche un attacco di tipo *brute force*, ovvero tentare tutte le combinazioni possibili al fine di lanciare i missili da solo, senza l'intervento umano) che lo renderà in grado di diventare **una minaccia di guerra nucleare** tra USA e Russia dell'epoca (siamo in piena clima da Guerra Fredda).

Le tematiche tecnologiche affrontate nel film non sono le prime della storia del cinema ([2001 Odissea nello spazio](#) aveva rappresentato in precedenza, ad esempio, le videochiamate e il *feeling* più “domestico” che l'informatica stava progressivamente acquisendo), ma *Wargames* ha il merito di cementare un **immaginario hacker** a cui chiunque, negli anni a venire, avrebbe attinto. Soprattutto i media e la cultura popolare, come è facile accorgersi da alcune situazioni tipiche che si verificano: la figura dell'**hacker come ragazzo insospettabile** e di buona famiglia, la CIA che lo rapisce portandolo su un anonimo furgone, l'atteggiamento ostile e poco propenso alla comprensione dell'informatica da parte delle autorità – che si mostrano vagamente *boomer* (diremmo oggi), le tecniche di hackeraggio telefonico che – in parte – utilizzavano realmente informatici divenuti celebri oggi, come **Kevin Mitnick**. In questo senso, se *Wargames* getta le fondamenta di decine di film di argomento hacker che sarebbero seguiti (da [The Den](#) a [Cam](#), passando ovviamente per [Brainscan](#)), servì ad alimentare la discussione, la critica ed il senso di aspettativa sul mondo dell'informatica in genere. Un mondo che forse i media generalisti non hanno mai capito appieno, tant'è che – ancora adesso – si leggono articoli sull'argomento che sembrano quasi concepiti, in modo grossolano, dai “cattivi” di questo film.

La distinzione tra buoni e cattivi, per la verità, in questo lavoro diretto magistralmente da **John Badham**, è del tutto illusoria: alla fine è in gioco la sopravvivenza degli esseri umani, per un film che assume un tono quasi post apocalittico ed un cui David, dopo essere stato individuato inizialmente come spia sovietica, assumerà il ruolo di eroe. Molta della critica dell'epoca si chiese, ed in alcuni casi sostenne apertamente, la possibilità del verificarsi di



eventi catastrofici e legati agli armamenti nucleari come quelli descritti nel film (cosa ovviamente mai avvenuta nella realtà), alla luce di quello che, nella strategia militare, è una sorta di “gioco di equilibri” secondo il quale l’attacco nucleare da parte di una potenza comporterebbe, per forza di cose, l’autodistruzione dell’attaccante stesso, ed è noto come [distruzione mutua assicurata](#).

Se è vero che le Bulletin Board System (BBS) (le antenate di internet) rilevarono un incremento di attività insolito dopo l’uscita del film, anche il presidente americano dell’epoca, **Ronald Reagan**, vide il film e ritenne opportuno porre le sue tematiche al proprio staff, cosa che fece pervenire ad una delle **prime leggi USA sulla sicurezza informatica**, nota come NSDD-145. *Wargames* esprime una legittima **preoccupazione per il fideismo tecnologico**, una cosa che allarma molti esperti di informatica ancora oggi – per quanto, ovviamente, la questione del disarmo nucleare si ponga in termini differenti da allora.

Categoria

1. Recensioni

Tag

1. FILM TIPO INCEPTION_
2. MIGLIORI FILM_
3. PASSEGGIATE MENTALI_
4. SCI-FI_

Data di creazione

19/05/2023

Autore

cipollers

lipercubo.it