

PAOLO DI MARCO

IL GIOCO SEGRETO... CHE CI HA REGALATO QUARANTANNI



1983.

CORREVA l'anno 1983, e in marzo Ronald Reagan, il presidente piú amato della storia degli Stati Uniti, definisce l'Unione Sovietica «L'impero del male»; due settimane dopo lancia il progetto dello Scudo Missilistico, SDI, subito soprannominato dai giornali Guerre Stellari.

L'idea era di creare un sistema missilistico a piú livelli che rendesse impossibile a un missile nemico colpire gli Stati Uniti.

Reagan gioca sulla impressione di sicurezza e tranquillità che lo Scudo avrebbe creato negli americani, senza mettere in conto, o perlomeno senza dirlo, che questo veniva a rompere l'equilibrio dinamico di «mutua distruzione garantita» che aveva garantito la pace fino ad allora.

Mentre l'URSS era arrivato a ritenere l'arsenale nucleare, pur fondamentale per la sopravvivenza del paese, un mero strumento politico, negli USA erano in ballo molte opzioni militari; le principali 8 erano:

1. attacco preventivo per decapitare il nemico
2. lancio di missili (nucleari) dopo avvertimento

3. lancio sotto attacco mentre le testate nemiche esplodevano
4. inasprire «orizzontalmente» spostando una guerra in Europa fino all'Asia
5. creare una guerra su due fronti facendo in modo che la Cina attaccasse l'URSS
6. preposizionare testate nucleari nello spazio
7. invadere l'Europa dell'Est con eserciti Nato
8. e, il nuovo piano, eseguire un inasprimento progressivo delle minacce nucleari con lo scopo di controllare e vincere una guerra nucleare limitata

La discussione su queste strategie era in una situazione di stallo, e lo Stato Maggiore delle forze armate non riusciva a sceglierne una, mettendo in grave imbarazzo il Segretario alla Difesa, Casper Weinberger.

Per trovare una via d'uscita Weinberger si rivolge a Phillip Karber (ex Marine, docente alla National Defense University quando non è sul campo in Ucraina) che a sua volta recluta un docente di Harvard, Thomas Schelling, esperto di teoria dei giochi (nonché futuro premio Nobel per l'Economia),



per creare un Gioco di Guerra segreto che approfondisse i pro e i contro di tutte le ipotesi nei vari scenari.

♣ IL DOTTOR STRANAMORE.

SCHELLING aveva lavorato con Herman Kahn (capo dell'Istituto Hudson e ispiratore della figura del dott. Stranamore di Kubrick; il suo lavoro piú noto era il libro del '60 *Sulla guerra termonucleare*, (famoso per il cinismo col quale calcolava morti e danni reciproci in una guerra atomica) e Daniel Ellsberg alla Rand, dove avevano sviluppato una serie di «giochi di crisi», sostanzialmente degli esercizi di logica e ragionamento piú simili agli scacchi che alla guerra.

Stavolta il gioco di guerra proposto da Weinberger e strutturato da Karber è assai diverso e vede la partecipazione di tutti quelli che avevano responsabilità militari, inclusi centinaia di ufficiali in servizio e funzionari, canali di comunicazione segreti coi principali comandi USA (sia all'interno che all'estero), i piani di guerra effettivi ultrasegreti comprese le valutazioni di rischi e debolezze.

Per due settimane di fila i partecipanti (inclusi in incognito lo stesso Weinberger e il capo di Stato Maggiore di tutte le Forze Armate, Wesley) si dividono in una squadra blu (comandata da un alias di Weinberger), una squadra rossa (i russi, formata da ufficiali del Pentagono, specialisti della CIA, esperti accademici) e una squadra di osservatori, diretta da Schelling.

Gli osservatori sono gli unici che conoscono le mosse di entrambe le squadre, e un unico cronista è ammesso in tutte le stanze di Fort Mc Nair dove si svolge il gioco: Paul Bracken, docente a Yale, già protetto di Kahn, autore di *Comando e Controllo delle forze Nucleari* ma piú agnostico di Kahn sulla possibilità di vincere una guerra atomica; è

suo il resoconto di quel gioco (come ci racconta sul *NYTimes* del 2 Dicembre William Langewiesche).

♣ PROUD PROPHEET.

Profeta orgoglioso era il nome del gioco.

Il meccanismo aveva come snodo la squadra di controllo: se i rossi lanciavano un attacco il controllo lo registrava, valutava i danni e comunicava i risultati ad entrambe le parti; poi si continuava.

Bracken riferisce l'osservazione di Schelling che *per analizzare situazioni imprevisite il gioco è il sistema migliore:*

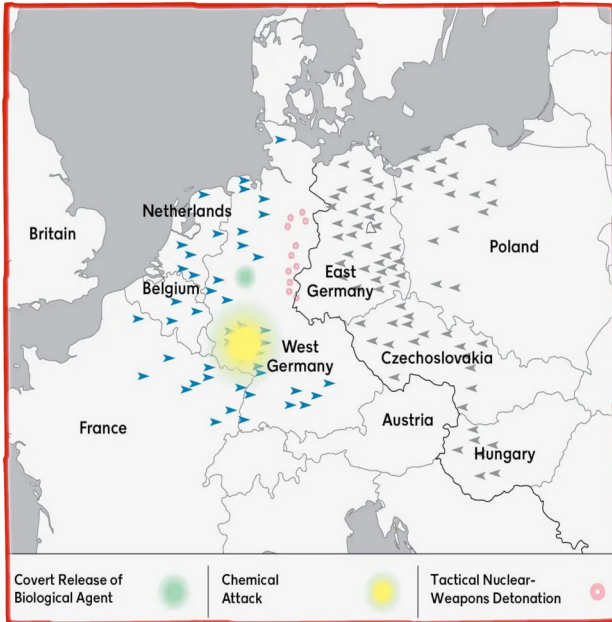
perché qualcun altro fa la parte del nemico; quindi non devi tu stesso metterti nei suoi panni, perché non riusciresti mai a sorprendere te stesso.

Il 13 Giugno '83 il gioco comincia, coi giocatori di Fort Mc Nair e delle basi militari sparse per il mondo.

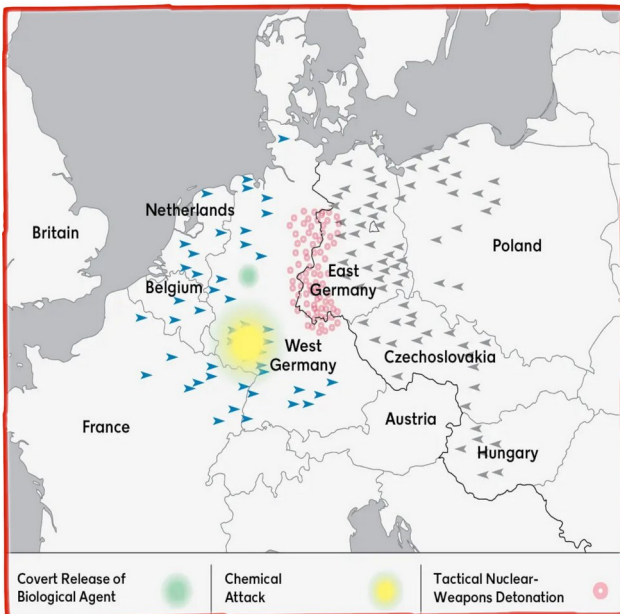
Controllo informa la squadra blu: forze sovietiche stavano manovrando nell'Est Europeo (allora parte del blocco di Varsavia) in quello che sembrava una grossa esercitazione, anche se derivando verso la Germania ovest; contemporaneamente i residenti di Bonn iniziavano ad ammalarsi misteriosamente. Weinberger, incerto, aspetta ulteriori informazioni; dopo 4 giorni Controllo conferma un attacco biologico sulla Germania ovest. *La guerra è iniziata.*

La risposta blu vede le truppe Nato disporsi su un fronte di 800 Km dal Baltico all'Austria: iniziano gli scontri armati; tedeschi e americani tengono bene al centro e al sud, ma i sovietici lanciano una salva di armi chimiche su Ramstein e altre basi Nato e le forze belghe ed olandesi iniziano ad arretrare sotto la pressione. Al 5° giorno i russi raggiungono i sobborghi di Amburgo e belgi ed olandesi appaiono sul punto di venir sopraffatti:

Weinberger autorizza il primo uso limitato di armi atomiche «tattiche»: proiettili di forza esplosiva inferiori al kilotone (Hiroshima erano 20 Kilotoni) ma con una diffusione radioattiva rinforzata.



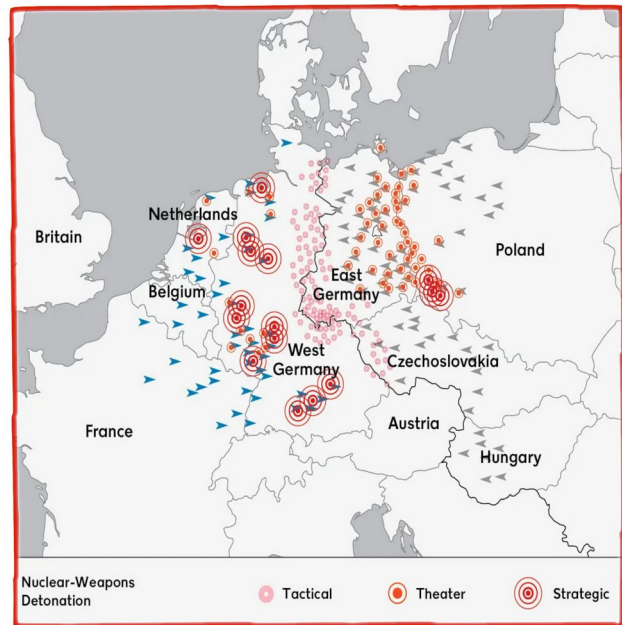
I russi rispondono anch'essi con armi nucleari tattiche ma su scala limitata, e per due giorni la situazione appare stabilizzarsi e inchiodarsi al centro dello scacchiere.



Come racconta Karber, sembrava che a questo punto non ci sarebbe stata un'espansione-intensificazione del conflitto (escalation); ma

quello che succede in effetti è che le forze opposte iniziano ad usare sistemi a maggior gittata, e una volta che inizi ad attaccarci con questi gli aeroporti... non ci si ferma più.

Entrambe le parti iniziano ad usare aerei e missili per lanciare bombe nucleari sempre più distruttive sul retro del nemico: bombe «da teatro» anche se fino a 60 kilotoni: gli obiettivi preferiti porti, aeroporti, vie di rifornimento, infrastrutture di comunicazione. Alla fine del giorno 3 la situazione è:



I porti di Amburgo e Rotterdam erano andati, come tutte le basi aeree della Nato e del patto di Varsavia, e anche le città di Bonn e Amburgo.

Karber, che è tutt'altro che un pacifista, dice:

Io stesso ho avuto una conversione radicale nel rendermi conto e comprendendo il pericolo dell'escalation.

Lo sviluppo successivo diventa più incontrollato: c'è una «linea rossa» (emulazione di quella vera) tra i due comandi, ma regna la diffidenza; Bracken dice:

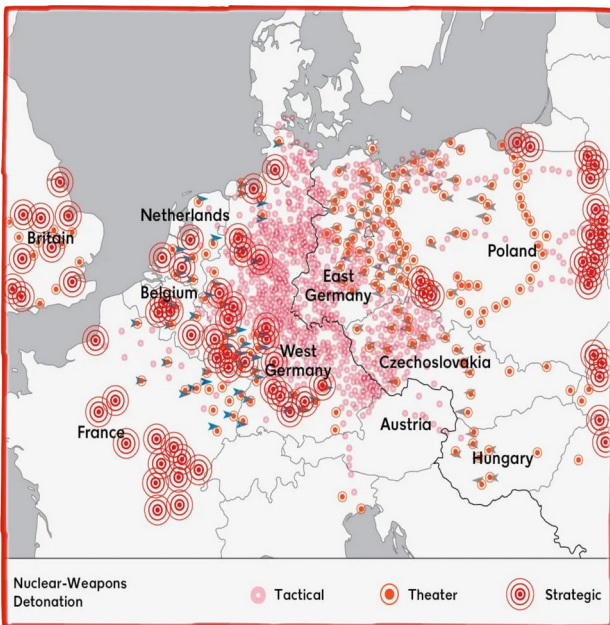
quando colpivamo i sovietici loro non avevano la minima idea di quali fossero le nostre limitazioni; tutto quello che sapevano erano i rapporti di un mucchio di detonazioni nucleari.

Il campo di battaglia diventa opaco per entrambi: «si sta operando con una conoscenza tutt'al più del 50% del campo reale» dice Karber.

Dopo il 5° giorno la situazione in Europa diventa sempre più pesante.

I bersagli iniziali sono ponti e banchine, ma con le testate nucleari anche le città intorno vengono colpite, e le vittime civili, anche se nominalmente si cerca di ridurle, sono inevitabili, e sempre più numerose.

Al 7° giorno l'Europa è così:



Anche a questo livello tutti gli attacchi avevano bersagli militari (*counterforce*), ma aumentava progressivamente la pressione per allargarli all'annichilazione di *countervalue*,

in altre parole delle città. Al 7° giorno la distinzione scompare: Parigi, Londra, Amsterdam, Rotterdam e Bruxelles erano già andate, così come tutte le principali città tedesche, polacche e molte altre. Oltre ai bersagli della mappa erano stati colpiti anche la Svezia, la Bielorussia, i paesi Baltici, il Giappone, la Corea del Sud, le Filippine, Singapore e appendici USA come Hawaii e Alaska. Si era stati attenti a risparmiare il cuore continentale degli Stati Uniti così come la Russia europea, ma le vittime erano già maggiori della seconda guerra mondiale, nonostante i combattimenti fossero soprattutto tattici.

La resa era fuori questione per ambedue le parti, e l'uso blu delle testate nucleari aveva seguito la dottrina NATO, procedendo lungo i due stadi necessari, Difesa Diretta e Incremento (*Escalation*) Deliberato; ed ora erano stati soddisfatti i requisiti per il terzo e ultimo stadio, Risposta Nucleare Generalizzata: ovvero la fine del mondo.

Profeta orgoglioso terminò quando non rimase nessuno a combattere su nulla.

L'*hotline* passò l'ultimo messaggio di Weinberger a Mosca: «Che possiate bruciare all'inferno come state per bruciare qui».

LE CONSEGUENZE.

Quello che avvenne dopo fu uno shock generalizzato, che partì dai vertici (Weinberger e Wesley) e si diffuse a tutti i livelli della scala, lo «sconvolgimento dell'aver visto che si era arrivati fino in fondo» dice Bracken. Si diffuse lungo tutti i consigli di guerra degli USA, dove le ipotesi di controllare l'escalation nucleare furono abbandonate e il governo di Reagan si convertì a un rafforzamento delle difese convenzionali non nucleare.

Non bisogna sottovalutare l'effetto che fa un vero gioco di guerra su chi partecipa: è tutt'altra cosa da ragionamento e analisi logi-

che e fattuali, coinvolge emotivamente (v. il messaggio finale), incide i ragionamenti nella testa e nelle viscere.

Anche se Bracken avvisa di non sopravvalutare gli effetti di *Proud Prophet* quello che succede dopo è incontrovertibile:

✱ Reagan si addolcisce, le tensioni Est/Ovest si smorzano

✱ arriva al potere Gorbaciov e USA e URSS iniziano una drastica riduzione degli arsenali nucleari, dalle 70.000 testate precedenti a 5.500 a testa

E gli insegnamenti del gioco di guerra sono rimasti impressi nella memoria per decenni.

✱ e inoltre divenne chiaro a tutti che gli USA, che ci hanno preso gusto agli interventi armati in casa altrui, non hanno mai attaccato uno stato dotato di armi nucleari.

Così per quasi quarant'anni possiamo dire che il mondo è sopravvissuto grazie a un gioco di guerra, *Profeta* (giustamente) *Orgoglioso*.

☞ E OGGI?

Le memorie si offuscano e spariscono, e anche di *Proud Prophet* la memoria oggi è di fatto scomparsa.

E questo quando situazioni come l'Ucraina ricordano troppo da vicino le prime fasi di quel gioco.

Nel frattempo il mondo si è complicato: nel libro del 2012 di Bracken, «La seconda età nucleare» il mondo è fiorito di funghi malevoli, diventando un mondo atomicamente multipolare.

A questo aggiungiamo il passaggio della Cina da potenza nucleare minore a maggiore, con una moltiplicazione delle sue testate e dei suoi vettori, aumentando così a 3 il numero di attori principali e garantendo quindi la presenza di un potenziale caotico.

Non è un caso se Bracken si fa intervistare oggi: la ricerca statunitense del dominio atomico, vuoi con drastici miglioramenti delle rilevazioni a distanza e nella precisione di puntamento, vuoi con le conseguenti riduzioni nella carica necessaria e nelle radiazioni emesse, infine con l'integrazione di tecnologie intelligenti, di invisibilità, di controllo del cibernazio ha reso gli avversari, Cina in testa, molto nervosi: il dominio è l'opposto della dissuasione, e quello che conta tra potenze nucleari è come viene visto dagli altri.

E come *Proud Prophet* ha insegnato, una volta iniziata la guerra finisce in un modo solo.

Per quanto guerrafondaio sia il governo Biden tuttavia è prevedibile; molto meno Trump, tanto che alla fine del suo primo mandato il Capo degli Stati Maggiori, Milley, telefonò al suo equivalente cinese per tranquillizzarlo contro l'ipotesi di un lancio improvviso; e contemporaneamente convocò tutti gli ufficiali nella catena nucleare per garantirsi che nessun uso dei codici avvenisse senza il suo permesso.

Eppure questo è solo uno dei problemi minori di una situazione totalmente irrazionale e irrimediabilmente caotica, Bracken la definisce «follia trascendentale»; già logicamente contraddittoria — la capacità di dissuasione richiede di affinare proprio quelle capacità offensive il cui sviluppo viene visto come il suo opposto, il dominio e la capacità di primo colpo — è anche tatticamente contraddittoria: occorre persuadere un avversario che si è pronti a sferrare il primo colpo atomico in difesa di un amico lontano (europeo o giapponese o taiwanese) rischiando di veder per questo colpite le proprie città; sei disposto a sacrificare New York per Parigi? come disse De Gaulle a Kennedy, o per le isole Senkaku? come direbbero i giapponesi.

Una volta che si è rotto il blocco all'uso limitato dell'atomica tutti i frutti avvelenati che gli USA hanno seminato in giro per il mondo, dall'Ucraina al Medio Oriente, possono creare cammini fatali.

Possiamo sperare che tutto si smorzi, ma per farlo occorre guardare dalla parte giusta dei problemi; e per farlo, ad esempio, il Pentagono/ma non solo/ dovrebbe cominciare a togliersi le lenti deformanti delle tecnologia, quando pensa che formare un sistema di comando e controllo impenetrabile con le *blockchain* per dare il via ai missili in tempo sia un passo avanti: dedica a una prospettiva di probabilità infinitesima (un lancio nemico improvviso) sforzi che farebbe meglio a dedicare a situazioni più convenzionali ma fruttuose. *L'elemento essenziale è sempre il modo in cui ognuno vede gli avversari, e tutte le mosse vanno viste non di per sé ma come elemento di una relazione.* Le ultime mosse

della Cina, l'aumento delle testate e il missile balistico planante, dicono agli USA che non possono sferrare impunemente il primo colpo. E il satellite 2553 della Russia, che allude alla capacità di detonare una bomba atomica nello spazio che distruggerebbe tutti i satelliti militari americani (oltre a molti di quelli civili) dice agli Stati Uniti che i loro avanzamenti tecnologici non gli hanno dato la superiorità finale. In sintesi quindi si stanno dicendo: siamo in equilibrio, per quanto dinamico, manteniamolo.

Come dicono i cinesi, stiamo vivendo tempi interessanti.



Fonte: www.poliscritture.it, 8 Dicembre 2024.



Francisco Goya, *I disastri della guerra*, tavola 35.