

# IL (VIDEO) GIOCO DEI RUSSI IN AFRICA

NEL CONTINENTE LA PENETRAZIONE DI MOSCA VA OLTRE LA FORZA MILITARE: PER RENDERE **ANTI-OCIDENTALE** LA POPOLAZIONE, BASTA UN CELLULARE.

di Stefano Piazza e Luciano Tirinnanzi

**M**entre si asciugano le firme sull'accordo di difesa tra Niger, Burkina Faso e Mali, gli africani hanno l'opportunità di determinare il destino del tutto virtuale di quegli stessi Paesi. Parliamo di videogames, e in particolare di *Hearts of Iron 4* (HOI4), celebre videogioco di strategia che in luglio ha ricevuto una modifica - chiamata *African Dawn*, ovvero «Alba africana» - che rende coloro che lo utilizzano degli appassionati artefici di una grande svolta sul Continente. Filorussa.

Lo scopo è infatti simulare la creazione di una coalizione di Stati del Sahel che si oppongano alle pressioni della Comunità economica degli Stati dell'Africa occidentale (Ecowas) e delle potenze occidentali. Interpretando i leader dei vari Paesi, i giocatori devono affrontare di tutto: reti separatiste e gruppi terroristici locali, così come

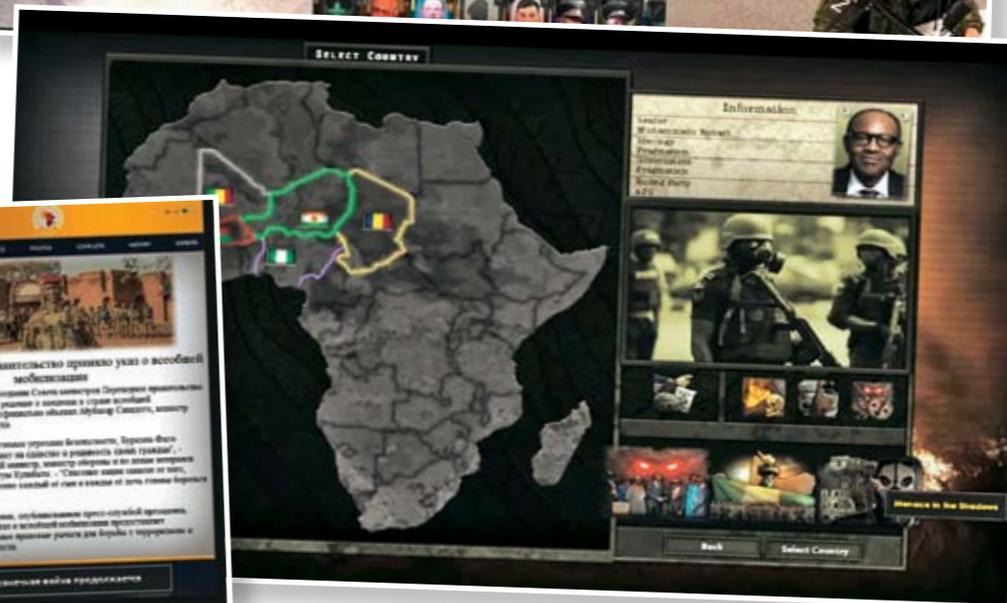
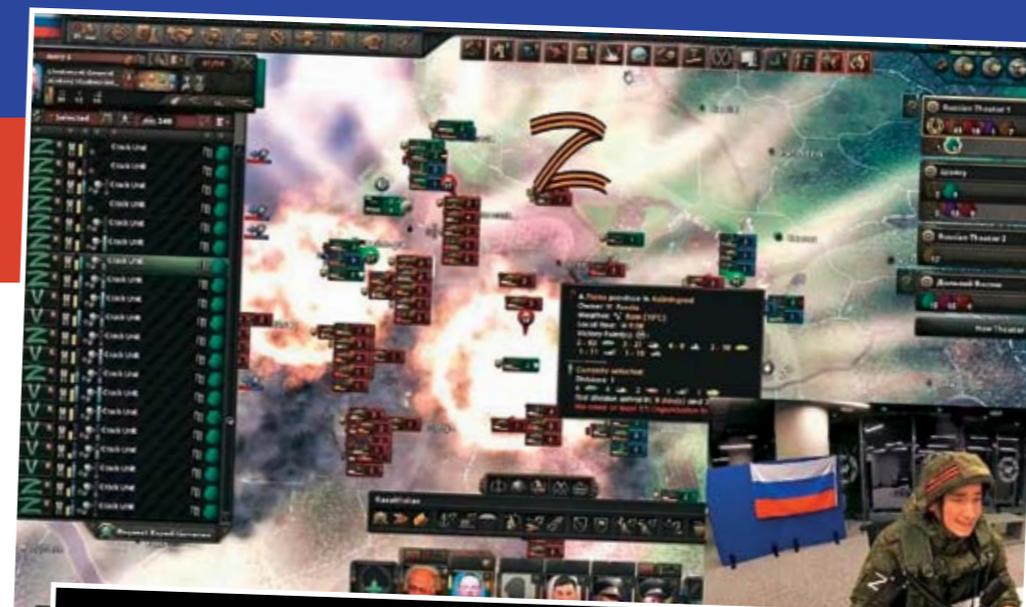
ingerenze occidentali. Se riescono nell'intento, i governi virtuali ottengono sostegno militare ed economico da parte di Mosca. Lo schema e la trama, insomma, sono piuttosto intuitive: *African Dawn* simula l'intenzione reale del Cremlino di rafforzare la sua influenza in Africa e continuare a screditare gli alleati occidentali. Il gioco non solo favorisce una narrazione panafricana e anticoloniale, ma mette in dubbio le locali istituzioni multilaterali esistenti, come appunto l'Ecowas.

A immaginare questo geniale strumento è stato il 19enne Grisha Putin, all'anagrafe Grigorij Aleksandrovich Korolev, che è sì, un protagonista nelle piattaforme di streaming come videogamer (già schierato per l'invasione dell'Ucraina), ma è anche collegato all'agenzia di propaganda del Cremlino e all'Africa Initiative, agenzia di stampa russa fondata nell'ottobre 2023 da un ex-dirigente dei servizi russi.

C'è da dire che l'impiego di videogiochi di guerra per scopi di propaganda e reclutamento militare non rappresenta una pratica inedita: questo metodo è stato ipotizzato già negli anni Ottanta e inaugurato poi nei Novanta, quando gli Stati Uniti utilizzarono il «gaming» per attirare nuovi soldati nelle loro campagne in Iraq e Afghanistan. I videogiochi, specie quelli di ultima genera-

zione, offrono un'esperienza altamente immersiva che può connettere e suggestionare davvero in profondo i giocatori con ideologie e scenari. E del resto, i simulatori di guerra in uso alle forze armate si basano sugli stessi algoritmi e immagini del gaming.

Per questo, *African Dawn* non soltanto è ambientato in quei Paesi del Sahel in cui operano i russi, ma gli stessi



In queste pagine, alcune schermate di *African Dawn*, il videogioco creato dalla propaganda di Mosca in cui si possono impersonare i vari leader (golpisti) dell'area del Sahel, che tra giochi di alleanze e azioni di forza possono avvicinarsi all'«amico» russo e alla fine riceverne l'aiuto militare.

«promo» del videogame diffusi sui social media mescolano immagini reali provenienti dalla regione con scene del gioco, confondendo ulteriormente i confini tra realtà e finzione. I siti pro-Cremlino promuovono il gioco digitale in diverse lingue e sottotitoli, e utilizzano strategie di ottimizzazione dei motori di ricerca, e sfruttano le comunità online per lanciare campagne di raccolta fondi a favore delle truppe russe impegnate sul fronte in Ucraina.

Forse è anche per questo che, all'inizio dell'anno, l'industria di videogiochi russa ha prodotto anche *Best in Hell*, un gioco stavolta ambientato durante l'invasione dell'Ucraina promosso dalla compagnia NoName. Secondo quanto dichiarato dall'azienda, il gioco è stato sviluppato senza alcun finanziamento o supporto governativo. Tuttavia, la trama è strettamente collegata al film di propaganda omonimo, uscito nel 2022 e realizzato da affiliati alle milizie private del Gruppo Wagner, tra cui lo stesso ex leader Yevgeny Prigozhin, che hanno rappresentato la testa di ponte del Cremlino per «rimuovere in modo palese l'influenza politica occidentale (in particolare francese e statunitense) dal continente» come afferma l'Istituto polacco per gli Affari internazionali. Quelle milizie,

## PROPAGANDA EVOLUTA

A destra, un corteo che inneggia al presidente russo Vladimir Putin nella Repubblica democratica del Congo. Sotto, l'ideatore di *African Dawn*, Grisha Putin, in Burkina Faso.



GETTY IMAGES

dopo la morte di Prigozhin e il conseguente disfacimento della Wagner nel 2023, non a caso oggi sono state rinominate Africa Corps.

**Tale riorganizzazione ha permesso alla Russia di adottare un approccio più strategico e coerente nelle sue operazioni in Africa, visto che com'è noto le ambizioni della Russia nel continente sono incentrate sull'acquisizione di risorse e sul consolidamento della propria influenza politica. In cambio di concessioni e sostegno politico internazionale, Mosca offre appoggio militare ed economico. Questo spesso comporta il rifiuto di altri aiuti internazionali,**

soprattutto da parte di Europa e Occidente, e persino l'opposizione a comunità economiche regionali consolidate come l'Ecowas.

Sebbene le operazioni russe in Africa possano rivelarsi redditizie, Mosca deve ancora ingrossare e rafforzare pesantemente le file dell'Africa Corps se vuole mantenere le promesse di assistenza ai regimi militari nella lotta

contro le insurrezioni e nella protezione dei propri interessi economici. Cosa che fino ad oggi non è stata garantita: la presenza dei miliziani russi nel Sahel non è servita, per esempio, a fermare le stragi quotidiane dei gruppi affiliati ad Al Qaeda o allo Stato islamico che attaccano sia militari che popolazione civile.

**Il Cremlino si può consolare con il fatto che il «suo» mercato del gaming in Africa perlomeno ha visto una crescita esponenziale negli ultimi anni. Nel 2021, il numero di giocatori nell'Africa subsahariana, per esempio, aveva raggiunto quota 186 milioni, mentre gli ultimi dati rivelano un aumento più che triplicato di gamer rispetto a ogni anno sin qui analizzato. Le previsioni di *Africa Index* dicono, non a caso, che nel 2024 il mercato dei giochi su dispositivi mobili – soprattutto i simulatori di guerra, ma anche le scommesse online – genererà nel**

continente entrate pari a due miliardi di dollari, con una stima di crescita a 2,57 miliardi di dollari entro il 2027. Attualmente, siamo a oltre 310 milioni di utenti africani attivi quasi quotidianamente. Il che significa che i videogame stanno influenzando intere nuove generazioni di ragazze e ragazzi che, se non traggono alcun beneficio dalla realtà, nel virtuale si immaginano già come combattenti o signori della guerra, che rispettano Mosca e vogliono distruggere l'Occidente.

Ma non è da escludere, visti i numeri (in fin dei conti i *gamer* africani costituiscono ancora oggi meno di un terzo di un punto percentuale delle entrate del mercato globale dei videogiochi) che l'obiettivo di questa peculiare propaganda tecnologica siano i tanti immigrati africani in Europa, cui basterà avere un telefono cellulare per diventare alleati di Vladimir Putin. ■

© RIPRODUZIONE RISERVATA

