#WarGames: la nuova opera interattiva di Sam Barlow

#Wargames "Giochi di Guerra" è un classico degli anni '**80** che mescola paura del nucleare e l'inizio della cultura hacker in cui **Matthew Broderick** scongiura il pericolo di una **Terza Guerra Mondiale** aggirando **l'IA** responsabile dei silos nucleari americani.
Trent'anni dopo lo stesso titolo verrà utilizzato per un esperimento che mescola narrativa non sequenziale con la struttura di una classica serie tv, al fine di creare un racconto interattivo in cui il punto di vista dello spettatore cambia lo svolgimento della storia, permettendo di vedere la stessa scena da più angolazioni e con risultati differenti.

Il tema di ***#WarGames***, è lo stesso dell'originale, ovvero l'**hacking**, con l'unica differenza che al posto della guerra termonucleare globale questa volta la minaccia riguarda dati sensibili, password e conti bancari. I game designer si sono probabilmente ispirati alle molte violazioni informatiche che negli ultimi anni hanno riguardato le principali compagnie legate alla tecnologia, come **Sony** o **Yahoo** e **Apple**. Progetto reso ancor più interessante dal fatto che è gestito da **Sam Barlow**, uno sviluppatore che nel **2015** riscosse un enorme successo con ***Her Story***, un videogioco basato su vari filmati che ci chiedeva di risolvere un giallo, consultando vari interrogatori e usando un terminale di una fittizia stazione di polizia. Esattamente come ***Her Story***, la principale attività del giocatore in ***#WarGames*** è osservare: l'interfaccia è composta da una serie di schermi che seguono le avventure dei vari personaggi.
La differenza tra ***#WarGames*** e altri progetti simili è che la scelta non viene presentata immediatamente, ma viene decisa in base al nostro comportamento nel corso della storia. Il sistema traccia infatti le nostre preferenze e scelte, come i filmati che abbiamo deciso di vedere, quelli che ci sono sfuggiti e quelli che abbiamo guardato contemporaneamente, per poi confezionare una storia basata sulle nostre decisioni.

Per cercare di raccontare una storia che avesse senso, **Barlow** si avvalso della collaborazione di alcuni hacker ed esperti di sicurezza informatica, per evitare esagerazioni e luoghi comuni.

Secondo una descrizione ufficiale di ***#WarGames*** dello studio **MGM Eko**:

> **«Gli spettatori seguiranno l'attrice Jess Nurse nei panni di Kelly, un'ex militare diventata attivista hacker, mentre lei e un gruppo di hacker internazionali si uniscono per tentare di portare la pace. Nel corso degli eventi, si accorgeranno di aver fatto probabilmente più danni che benefici. Gli spettatori influenzeranno la storia facendo scelte nei vari video proposti, dando vita a esperienze uniche e personali.»**

Titoli come questo non sono del tutto una novità rispetto l'attuale generazione: basti pensare a ***The Bunker*** e soprattutto a ***Late Shift***, molto simile a ***#Wargames***. In ***Late Shift***, il protagonista è uno studente di matematica che crede solo nella potenza dei numeri e nella statistica. Durante il turno di notte nel parcheggio in cui lavora, viene minacciato con una pistola da un losco figuro a entrare in macchina. La sua vita cambierà per sempre ritrovandosi invischiato in una faccenda troppo più

grande di lui.