WARGAMES (1983) DI (1984)
Regia di John Badham
Sceneggiatura: Lawrence Lasker e Walter Parkes
Interpreti: Matthew Broderick, Dabney Coleman, John Wood, Ally Sheedy
Fotografia: Gillian Becker
Musica: Arthur B. Rubinstein

I futurologi che si occupano di comunicazioni prevedono imminente il boom della telematica, dell'incontro cioè tra informatica e telecomunicazioni. Negli USA il fenomeno è già consistente: il personal computer è diventato un tale protagonista della vita americana da meritargli il titolo di "personaggio dell'anno '83". A sua volta il collegamento con le banche-dati e con i vari servizi di videotext e teletext lo fa diventare terminal di una rete di informazioni e di servizi praticamente sconfinata: da casa si possono prenotare aerei, fare acquisti, consultare archivi e biblioteche, vincere i più svariati videogames. Teoricamente tutti i computer del mondo collegati alla rete telefonica sono responsabili di una o due condizioni: che si conosca il loro numero telefonico e che si disponga della parola chiave senza la quale ci è inesorabilmente respinti. Ma che cosa succederebbe se, per una serie di fortuite circostanze, un estraneo riuscisse a penetrare e quindi a dare ordini a un cervellone che presiedesse a tutto il sistema di difesa degli USA? E' quello che succede a David, il protagonista di WARGAMES. David, maniaco di computers, riesce un giorno per un'eccezionale serie di coincidenze (praticamente impossibili ma teoricamente possibilissime) a inserirsi nel sistema di computer del Pentagono, l'organizzazione per la difesa degli USA. Egli inizia così a giocare al gioco della "guerra termonucleare totale" con il computer destinato a simulare e studiare- apprendendo dai suoi stessi errori- tutti i possibili scenari della terza guerra mondiale. E il computer ce' sul serio, e invia missili che fanno scattare un attacco sovietico in forze, con quel che ne seguirebbe poi...
Quando finalmente si scrivono il "fine", i due giovani geni informatici-hackers e pirati- sono solenni fonte un film di vecchio delle super-spy tecnologiche, ma valevano scommettere la vendita del "piccolo David" nel suo difficile rapporto con il padre ottuso e lui.
Il divorzio dal vecchio inglese però coinvolge anche il mondo della tecnologia in cui si diverte e con questo scompare il solo argomento valevole a colmare la distanza che li separa. Il film finisce in una comune risata liberatoria, ma a dire : "Weird? Bizarre enough". Le due parole giuste! : se David non ce l'avesse fatta? Le "coincidenze" e gli "errori" secondo il metro classico "dell'accidente e nobili": ci ne che i "progressi" tecnici

ne sono la materia. Ma quando si giocano... Ne vale che giocare la Bibbia l'intera umanità in giocattoli; si sposta un filo, sempre di meno al mio, si devono contare sui fili di tensione dei computers che governano il calcolo per evitare l'apocalisse? Altrimenti il pericolo comune lascia da soldato le parti: il film- cioè il computer che giuoca a cuochi conclusione "logicamente" - lo dice a chiare lettere: "THE ONLY WINNING MOVE IS NOT TO PLAY" (la sola mossa vincente è non giocare). E' un gioco perdente. E' NON "GIOCARE" [illegible] degli scenari....