

Giovedì 12 Novembre 2026
Notizie mercati esteri [1]

Dai videogiochi ai droni: la Svezia guarda ai gamer come nuova risorsa per la difesa

Per anni il mondo dei videogiochi e quello della difesa sono sembrati appartenere a universi molto distanti. In Svezia, però, questa separazione sta iniziando a essere messa in discussione. Le capacità sviluppate dai giocatori più esperti, soprattutto da chi pratica e-sport a livello competitivo, potrebbero infatti rivelarsi preziose per rispondere ad alcune delle nuove esigenze della difesa nazionale, a cominciare dall'impiego dei droni.

È da questa idea che nasce **"Gamers som samhällsresurs"**, letteralmente "I gamer come risorsa per la società", un nuovo progetto promosso dal **Center for Security and Resilience della Stockholm School of Economics**, la prestigiosa Handelshögskolan di Stoccolma. L'iniziativa vuole verificare se giocatori esperti di e-sport possano essere formati come operatori di droni, sia per applicazioni civili sia militari.

Il progetto riunisce soggetti che normalmente appartengono a mondi differenti: università, ricerca, autorità pubbliche e difesa. Tra i partner figurano le **Forze Armate svedesi**, la **FMV – Försvarets materielverk**, responsabile degli approvvigionamenti militari, la **Myndigheten för civilt försvar**, oltre all'Università di Skövde e all'Università di Örebro. L'iniziativa è stata presentata anche al ministro svedese per la Difesa civile, **Carl-Oskar Bohlin**.

Alla guida del progetto c'è **Faruk Pita**, ex giocatore professionista di Counter-Strike e successivamente allenatore nel mondo dell'e-sport. L'ipotesi di partenza è semplice: molte delle capacità allenate durante anni di gaming competitivo coincidono con quelle necessarie per governare sistemi tecnologici complessi come i droni.

Tra queste ci sono la capacità di **prendere decisioni molto rapidamente**, mantenere un'elevata precisione nei movimenti, interpretare contemporaneamente numerose informazioni sullo schermo e sviluppare una forte **percezione spaziale**. Nelle competizioni professionistiche tutto questo avviene inoltre sotto pressione e in situazioni che cambiano continuamente, costringendo il giocatore a reagire quasi istantaneamente. Secondo la Stockholm School of Economics, esperienze internazionali, in particolare negli Stati Uniti e in Ucraina, indicano che queste capacità cognitive e spaziali possono essere rilevanti anche nella conduzione dei droni.

Il collegamento non è soltanto teorico. Le stesse Forze Armate svedesi hanno già osservato un fenomeno interessante durante l'addestramento con i **droni FPV, First Person View**, nei quali l'operatore pilota il velivolo

seguendo in tempo reale le immagini trasmesse dalla telecamera del drone. In una pubblicazione ufficiale della Försvarsmakten viene spiegato che imparare a utilizzare correttamente questi sistemi può richiedere fino a tre mesi di formazione, ma che i giovani con molta esperienza nei videogiochi sembrano avere maggiore facilità nell'apprenderne i comandi.

Ed è proprio qui che emerge uno dei possibili vantaggi del progetto: **partire da competenze che esistono già nella società**, invece di costruirle completamente da zero.

Un gamer esperto è abituato a utilizzare controller, tastiere e sistemi visivi complessi, a coordinare rapidamente mano e occhio e a orientarsi in ambienti tridimensionali attraverso uno schermo. Nel caso degli e-sport professionistici si aggiungono allenamento metodico, capacità di concentrazione prolungata, comunicazione con il resto della squadra e gestione dello stress.

Non significa, naturalmente, che l'esperienza nei videogiochi possa sostituire la formazione militare o quella necessaria per operare un drone. L'obiettivo svedese è piuttosto capire se possa rappresentare **una base di partenza migliore**, rendendo l'addestramento più rapido ed efficace e consentendo di individuare persone particolarmente adatte a determinati compiti tecnologici.

La questione è diventata particolarmente rilevante perché i droni stanno assumendo un peso crescente nelle strategie di difesa. La guerra in Ucraina ha mostrato quanto sistemi relativamente piccoli, economici e rapidamente modificabili possano essere utilizzati per ricognizione, sorveglianza, raccolta di informazioni e numerose altre funzioni operative. Anche la Svezia sta accelerando lo sviluppo delle proprie capacità: presso il reggimento K3 di Karlsborg opera un **centro UAS delle Forze Armate**, dedicato proprio alla formazione, all'addestramento e allo sviluppo dei sistemi aerei senza pilota.

L'altro elemento interessante è il concetto svedese di **totalförsvar**, la difesa totale. La preparazione del Paese non viene considerata esclusivamente una questione delle Forze Armate, ma coinvolge competenze e risorse presenti nell'intera società. Per questo il progetto non studia soltanto possibili piloti militari: le capacità dei gamer potrebbero essere utilizzate anche nel settore civile, per esempio in operazioni di emergenza, ricerca, ricognizione o protezione delle infrastrutture.

Il progetto dovrà quindi stabilire quanto sia realmente forte il vantaggio iniziale dei giocatori, quali competenze siano trasferibili e come possano essere integrate nei programmi di formazione esistenti. Verrà inoltre studiato l'interesse degli stessi gamer verso questo tipo di percorso.

L'aspetto forse più originale dell'iniziativa svedese è proprio il cambio di prospettiva. Una competenza sviluppata principalmente per divertimento o competizione viene osservata come possibile **capitale umano già disponibile nella società**.

Dietro migliaia di computer potrebbero esserci persone che, senza averlo mai considerato, possiedono già parte delle capacità richieste da alcune delle tecnologie più importanti della difesa contemporanea.

La Svezia vuole ora capire quanto grande sia realmente questo potenziale. E per scoprirlo ha deciso di fare una cosa molto svedese: invece di discuterne soltanto, ha messo allo stesso tavolo gamer, università, ricercatori e Forze Armate e ha iniziato a testarli sul campo.

(Contributo editoriale a cura della Camera di Commercio Italiana per la Svezia **[2]**)
Ultima modifica: Giovedì 12 Novembre 2026

Condividi

Reti Sociali

ARGOMENTI

Source URL: https://www.assocamerestero.it/notizie/dai-videogiochi-ai-droni-svezia-guarda-ai-gamer-come-nuova-risorsa-difesa

Collegamenti
[1] https://www.assocamerestero.it/notizie/%3Ffield_notizia_categoria_tid%3D1122
[2] https://www.assocamerestero.it/ccie/camera-commercio-italiana-svezia