

Guerra asimmetrica ed etica della tecnologia

di Marco Pagani

La notizia è di qualche giorno fa: Microsoft si è aggiudicata un contratto da 480 milioni di dollari con l'esercito statunitense. La mamma di windows Fornirà 100000 visori di realtà aumentata, modificati apposta per l'esercito, da impiegare in combattimento e in addestramento.

Si tratta di occhiali speciali che permettono ai soldati di vedere di notte, di vedere la traccia termica del nemico, di sapere sempre dove si trovano i propri compagni e di tenere sotto controllo i loro segni vitali. L'obiettivo, leggiamo nel comunicato del pentagono, è "incrementare la letalità migliorando la capacità di decidere e ingaggiare prima del nemico".

Al di là delle parole usate, che già fanno venire i brividi, è interessante notare alcuni elementi:

per prima cosa, siamo abituati da anni a sentire regolarmente allarmi dai media sulla pericolosità dei videogiochi, soprattutto quelli di guerra. *I videogiochi sono pericolosi per i nostri ragazzi, impediscono di distinguere tra realtà e finzione, creano i serial killer che poi fanno le stragi nelle scuole.* In questo caso, che in un certo senso rappresenta il contrario – ovvero non un videogioco che renderebbe violenti, ma la violenza della guerra che diventa un videogioco – nessuno, o quasi, ne ha parlato. Mezzo miliardo di dollari, 100mila visori, e nessuno di quelli che si indignano per il sangue digitale nei videogiochi ha alzato un sopracciglio.

100mila soldati potenziati, in grado di decidere più rapidamente, di avere più informazioni, possono fare la differenza in qualunque scenario bellico. E arriviamo al secondo elemento. Un conflitto classico, fra stati contrapposti che mettono in campo le loro armate per conquistare territorio, è ormai un fenomeno piuttosto raro. Questo tipo di conflitto oggi lo si trova molto più spesso all'interno di uno stato, in forma di guerra civile (come nel caso della Libia, della Siria o della Nigeria). Oggi gli stati occidentali combattono contro minacce nascoste, invisibili, con armi altrettanto nascoste. L'intelligence ha un ruolo di primo piano, nella scelta degli obiettivi. È il concetto di guerra asimmetrica, su cui da un paio di decenni si è cominciato a ragionare e sono stati scritti saggi molto interessanti, come quello di Qiao Liang e Wang Xiangsui dal titolo *Guerra senza limiti. L'arte della guerra asimmetrica fra terrorismo e globalizzazione*

Un esercito come quello americano può mettere in campo una forza tecnologicamente avanzatissima e quasi impossibile da contrastare sul campo. I suoi nemici hanno solo una possibilità: scomparire, agire nell'ombra e colpire con il minimo dispendio obiettivi sensibili. Il terrorismo in altre parole, è anche una conseguenza dell'impossibilità di combattere una guerra convenzionale contro un nemico troppo grande, troppo potente e infinitamente più avanzato sotto l'aspetto tecnologico. E torniamo ai 100mila visori: l'ultimo elemento da notare è che non si tratta di una tecnologia creata a scopi bellici: I Microsoft HoloLens, da cui i prototipi militari verranno sviluppati, sono in commercio già da tempo, e Microsoft li pubblicizza come strumento per fare arte, per sviluppare la creatività e le capacità lavorative.

Non è la prima volta che un'invenzione nata per uso civile viene traslata in ambito bellico, ma il fatto che sia la stessa azienda che l'ha creata a proporre questo uso impone una valutazione di carattere morale sulla stessa Microsoft. Google poco tempo fa aveva rifiutato i soldi del pentagono, per un progetto che voleva usare le sue intelligenze artificiali a scopi bellici, dopo che centinaia di dipendenti avevano protestato contro questa possibilità.

Questo non significa che google sia buona e microsoft cattiva, ovviamente. Ma che la responsabilità sociale di una multinazionale globale non può e non deve più essere ignorata

né sottovalutata. Non solo dai consumatori, che sono chiamati a un'attenzione anche su questi aspetti quando esercitano il loro potere di acquisto, ma anche dagli stessi dipendenti.