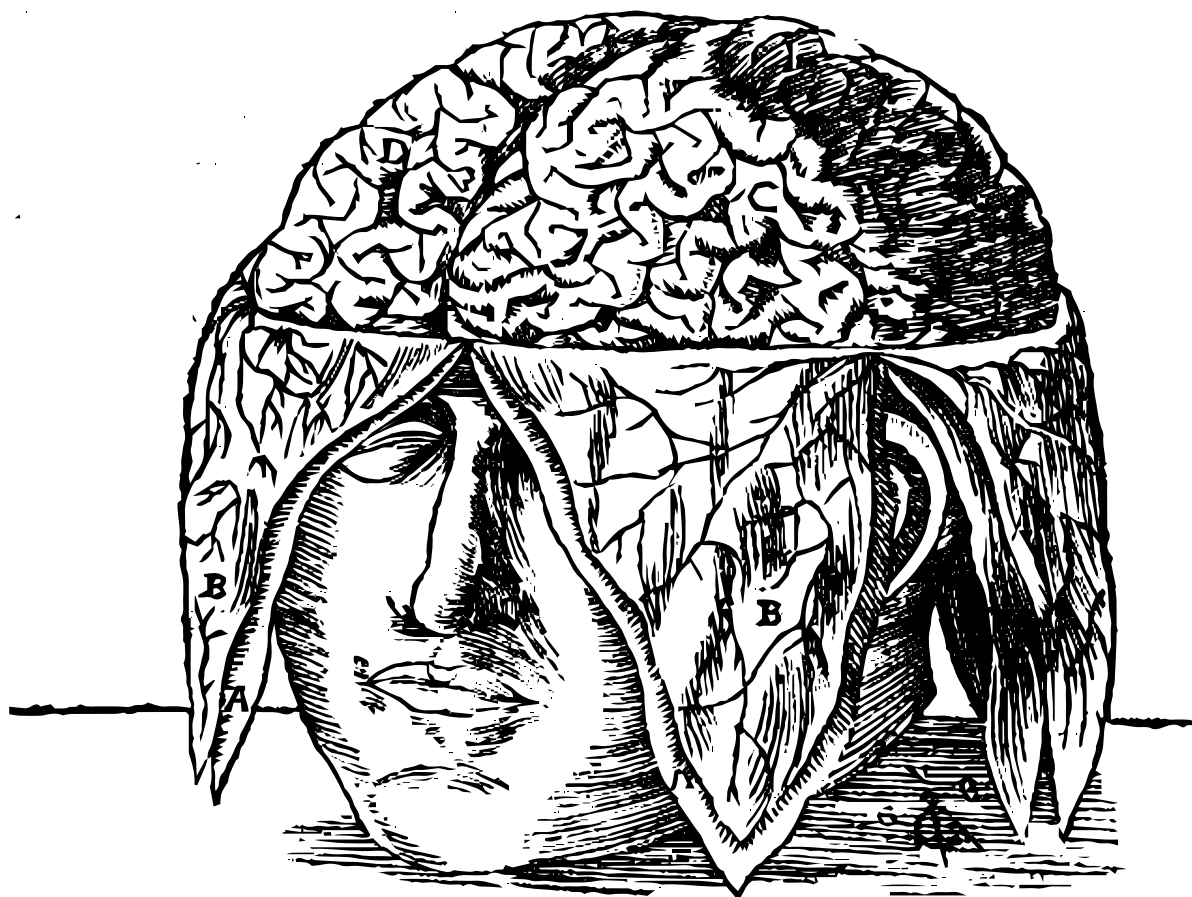


Uomini contro il fuoco

Per contrastare l'umano rifiuto della guerra e sfruttare le vulnerabilità delle mente tanto dei propri soldati quanto di quelli nemici, la scienza militare ha trovato zelanti collaboratori fra le fila degli psicologi e dei neuroscienziati. Più la nefasta alleanza di scienza e guerra affila i suoi strumenti, più il campo di battaglia e il laboratorio si estendono e si confondono, e le possibilità di ribellarsi ai loro protocolli di morte si fanno sottili. Con la diffusione delle neurotecnologie e la teorizzazione della guerra cognitiva, tutta la società entra in guerra, e il vecchio sogno militare di manovrare la mente di soldati e civili si fa sempre più pericoloso.



*E una folla assiste, c'è una guerra in background.
Cattive notizie, la tua mente è il playground.*

Marracash, CRASH

L'arma definitiva

Stripe è alla sua prima missione. Gli “scarafaggi”, creature umanoidi mostruose, hanno saccheggiato un altro villaggio. Il soldato è dotato di una interfaccia neurale, il sistema MASS, al quale il capitano può inviare direttamente tutte le informazioni utili alle operazioni sul campo. La missione va a buon fine, Stripe riesce ad uccidere ben due “scarafaggi”, e viene ricompensato con una dose extra di sogni erotici programmati dallo psichiatra dell'esercito e trasmessi direttamente al suo sistema MASS. Il dispositivo, però, inizia a dare segni di malfunzionamento. Quando si rompe ulteriormente, durante una successiva missione, Stripe vedrà per la prima volta gli “scarafaggi” per quello che sono realmente: esseri umani. Esseri umani a cui il governo sta dando la caccia in quanto il loro DNA, non perfezionato artificialmente, è portatore di malattie, quoziente intellettuale inferiore e comportamenti “devianti”. Per facilitarne il genocidio da parte dell'esercito, il sistema MASS li fa apparire come esseri mostruosi, in una forma letterale di disumanizzazione implementata direttamente a livello cerebrale.

Il sistema MASS è la soluzione tecnologica definitiva a un problema annoso del comando militare: la riluttanza dei soldati ad uccidere. Come verrà spiegato a Stripe dallo psichiatra delle truppe, durante la prima guerra mondiale i soldati sparavano in alto sopra le teste dei nemici, mentre durante la seconda solo il 15-20% di loro premeva il grilletto durante uno scontro. Ed è qui che l'episodio della serie TV *Black Mirror*¹ si collega più esplicitamente con *Men Against Fire*, il report del 1947 di S. L. A. Marshall che dà il titolo all'episodio. La stima del 15-20% risale infatti a Marshall, che la ottenne da interviste con i reduci di guerra, e la attribuì a una «paura dell'aggressione» causata dalla norma sociale che condanna l'omicidio. Il testo di Marshall ebbe una profonda influenza sui molti ufficiali che lo lessero e che negli anni seguenti adattarono l'addestramento militare per ottenere la maggiore aggressività e percentuale di fuoco che vennero dimostrate dai soldati in Korea e Vietnam.

La psicologia in guerra

Il lavoro di Marshall è fra gli esempi più famosi di un filone di studi psicologici del primo dopoguerra che per primi si preoccuparono di analizzare la condot-

ta del singolo soldato, fino ad allora rimasta lontano dai riflettori. Il fiorire della psicologia e delle scienze sociali nel dopoguerra fu infatti legato a doppio filo allo sforzo bellico, che secondo le stime vide la collaborazione di circa un terzo degli studiosi di psicologia statunitensi, inclusi vari luminari del settore. Con il passaggio alla guerra fredda, negli anni cinquanta, quasi tutti i finanziamenti del governo federale statunitense per le scienze sociali provenivano dall'esercito, e il principale finanziatore della ricerca psicologica era l'Office of Naval Research (Ufficio per le ricerche navali)². A fare da sfondo a questi studi era la guerra in Korea: caduti prigionieri dell'esercito nemico, molti soldati statunitensi avevano confessato crimini di guerra e in alcuni casi si erano addirittura convertiti al maoismo. La mente del soldato, che non solo lo rendeva inoffensivo sul campo di battaglia ma poteva addirittura essere sfruttata per portarlo a tradire la patria, rappresentava un anello debole nella catena del comando militare. Il controllo della mente, ottenuto con qualunque mezzo a disposizione, divenne la prerogativa dell'*intelligence* atlantica. Per scoprire le misteriose «tecniche sovietiche di pervertimento cerebrale», come le definì il direttore della CIA Allen Dulles – solo il ricorso a metodi inauditi poteva spiegare il tradimento di così tanti giovani patrioti –, la CIA incaricò due professori di neurologia, Harold Wolff e Lawrence Hinkle. Harold Wolff, mosso dall'ambizione di capire come la mente umana poteva essere manovrata, eseguì esperimenti in cui tentò di trasformare rifugiati cinesi in agenti americani rendendoli impermeabili al “lavaggio del cervello comunista”³.

La CIA finanziò molti accademici della Ivy League fra cui ad esempio Ewen Cameron, primo presidente della World Psychiatric Association, il quale sosteneva di poter ridurre la mente del paziente al suo stato infantile per poi riprogrammarla, e i cui esperimenti causarono la morte di un numero sconosciuto di pazienti e provocarono conseguenze drammatiche ai sopravvissuti⁴. Questi esperimenti erano parte di un programma di ricerca *top secret* intrapreso dalla CIA, il progetto MKUltra. Secondo il suo direttore, Sidney Gottlieb, per ottenere il controllo della mente bisognava prima spazzare via la mente esistente, per poi iniettarne una nuova. MKUltra era il proseguimento diretto del lavoro iniziato nei campi di concentramento nipponici e nazisti, non solo perché si basava su quegli esperimenti, ma anche perché la CIA fece arrivare negli Stati Uniti proprio i vivisezionisti e i torturatori che avevano lavorato nei campi di con-

1. Episodio 5 della terza serie (2016).

2. Moreno, J. D. (2012). *Mind wars: brain science and the military in the 21st century*. Bellevue Literary Press.

3. Moreno, J. D. (2012), op. cit.

4. Farahany, N. A. (2023). *The battle for your brain: defending the right to think freely in the age of neurotechnology*. St. Martin's Press. Cameron utilizzava l'elettroshock sui suoi pazienti, e somministrava loro miscele di droghe, tra cui allucinogeni, spesso senza che i pazienti ne fossero a conoscenza. Tra le sue tecniche di “depatterning”, i pazienti indotti in come farmacologico venivano sottoposti a un bombardamento di messaggi verbali contenenti elementi della loro vita intima.

centramento⁵. Anche Henry Murray, pioniere dei test della personalità, ebbe varie collaborazioni con l'esercito e con la CIA. In uno dei suoi esperimenti Murray misurò la reazione di ventun studenti di Harvard a una situazione volutamente (e a loro insaputa) stressante e umiliante. L'esperimento ebbe un impatto profondo su uno di questi studenti, il giovane Ted Kaczynski, e forse contribuì in parte a fare di lui un uomo *contro il fuoco*⁶.

Dalla psicologia alla neuroscienza: il cervello e la macchina

I feroci esperimenti degli anni 50 e 60, al netto della scia di sofferenza e di morte che si lasciarono alle spalle, non condussero a nessun segreto per il controllo della mente, e anche Wolff e Hinkle conclusero che i successi del “lavaggio del cervello comunista” erano stati ottenuti con metodi piuttosto prosaici. Col passare degli anni, il tentativo di controllare la mente si affidò sempre di più allo studio del cervello, che aveva ricevuto un grosso impulso dallo studio dei traumi cerebrali dei reduci delle guerre della prima metà del novecento⁷. Il paradigma cibernetico intanto, profondamente radicato nel matrimonio fra scienza, ingegneria e guerra sancito nel secondo conflitto mondiale, sfumava il confine fra l'umano e la macchina⁸, e influenzava profondamente il modo di pensare il cervello, che da Alan Turing in poi venne sempre più concepito come un calcolatore biologico. Sull'onda di queste idee, nel 1973 Jacques Vidal firma una breve articolo scientifico intitolato “Verso la comunicazione diretta cervello-computer”⁹, nel quale immagina un futuro in cui i segnali elettrici del cervello possono essere interpretati come veicolo di informazione e usati per controllare apparati esterni. La DARPA¹⁰, agenzia di ricerca della difesa statunitense, è entusiasta, e di lì a poco finanzia il primo programma di ricerca su un sistema “biocibernetico” uomo-macchina. Ma i primi veri successi arrivano nel 1999, con



un programma che produrrà alcuni dei traguardi più significativi nella ricerca sulle interfacce neurali. In uno di questi esperimenti, tre scimmie posiziono il cursore sullo schermo di un computer solo tramite la loro attività cerebrale, senza muovere un muscolo¹¹.

Questi programmi di ricerca finalizzati a leggere e programmare la mente dei soldati continueranno negli anni successivi a produrre pietre miliari della ricerca nelle interfacce neurali. La loro ambizione di creare soldati superumani e di trasformare radicalmente non solo l'esercito ma la società intera, nonostante venga tenuta a margine per dare risalto ai ben più rassicuranti scopi medici¹², non è difficile da intravedere. In uno di questi successi futuristici, nel 2012 una donna completamente paralizzata riesce a controllare col pensiero un braccio robotico per mangiare una barretta di cioccolato. Un anno e mezzo dopo,

5. Kinzer, S. (2019). *Poisoner in chief: Sidney Gottlieb and the CIA search for mind control*. Henry Holt and Company. Dopo che per anni i nazisti avevano guardato con interesse agli Stati Uniti e tratto ispirazione dalle loro politiche razziali (le leggi di Norimberga contengono varie derivazioni dal modello americano delle Jim Crow laws), ora i dottori nazisti, arrivati a Fort Dietrich, nel Maryland, istruivano i colleghi statunitensi sui risultati che avevano ottenuto nei campi di concentramento con la mescalina e con il gas nervino.

6. Moreno, J. D. (2012), op. cit.

7. A questo proposito vedi ad esempio: Lanska, D. J. (2009). Historical perspective: neurological advances from studies of war injuries and illnesses. *Annals of neurology*, 66(4), 444-459.

8. Galison, P. (1994). The ontology of the enemy: Norbert Wiener and the cybernetic vision. *Critical inquiry*, 21(1), 228-266.

9. Vidal, J. J. (1973). Toward direct brain-computer communication. *Annual review of Biophysics and Bioengineering*, 2(1), 157-180.

10. La DARPA (Defense Advanced Research Project Agency) è un'agenzia governativa del Dipartimento della difesa degli Stati Uniti, fondata come ARPA da Eisenhower nel 1958 in risposta al lancio dello Sputnik sovietico (la “D” di *Defense* venne aggiunta in seguito). Al riparo da oneri burocratici e dai vincoli della revisione scientifica, nel corso della sua storia la DARPA ha finanziato decine di progetti ad alto tasso di rischio e ambizione, ed è all'origine di invenzioni quali internet, velivoli *stealth*, droni, riconoscimento vocale, GPS.

11. Carmena, J. M., Lebedev, M. A., Crist, R. E., O'Doherty, J. E., Santucci, D. M., Dimitrov, D. F., ... & Nicolelis, M. A. L. (2003). Learning to control a brain-machine interface for reaching and grasping by primates. *PLoS biology*, 1(2), e42.

12. Gross, M. J. (2018). The Pentagon's push to program soldiers' brains. *The Atlantic*.

la sua interfaccia neurale è collegata a un simulatore di volo di F-35¹³, e la DARPA presenta il risultato in una conferenza intitolata *Future of War*.

Ma al fine di una completa ibridazione uomo-macchina non è sufficiente “leggere” il cervello: il rapporto fra cervello e computer deve essere bidirezionale. Uno dei primi esperimenti in questo senso è probabilmente quello di José Delgado, professore di Yale. Nel 1964 Delgado è in piedi in un’arena da corrida. Di fronte a lui, un toro spagnolo. Il toro carica, ma a poco meno di un metro dal professore si ferma, si gira e si allontana: nel cervello del toro erano stati impiantati degli elettrodi, controllati via radio, che permettevano di interferire coi riflessi motori dell’animale premendo un bottone. L’esperimento, che ricevette grande attenzione mediatica, era finanziato dal Pentagono. Nel descrivere i risultati, Delgado si disse entusiasta di come, in prospettiva, «qualunque funzione del cervello, emozioni, intelletto, personalità» sarebbe stata modificabile dall’esterno¹⁴. Nel 2002 questa volta è la DARPA a presentare “roborat”, un ratto che tramite impianti neurali può venire telecomandato da remoto (la DARPA ha finanziato negli anni vari progetti per

trasformare in cyborg squali, piccioni, insetti¹⁵). Ad oggi, gli sforzi della DARPA per integrare in modo bidirezionale i soldati con i sistemi d’arma (ad esempio per il controllo di robot e droni), si concentrano su dispositivi non invasivi o minimamente invasivi (che non richiedono interventi chirurgici) all’interno del programma N3.

Quando la guerra diventa cognitiva

Rispetto all’uso militare della neurotecnologia, è difficile tracciare una linea di separazione netta tra la retorica e la realtà. Nonostante la mole degli investimenti ci sono spesso molti ostacoli fra le dimostrazioni di fattibilità e il dispiegamento effettivo sul campo. Quel che è certo, è che la mente è sempre più al centro degli interessi militari. La cosiddetta “guerra cognitiva”, concetto che indica lo sfruttamento di tecnologia e dei processi cognitivi umani per influenzare, modificare, o stravolgere la percezione e le decisioni delle persone, sta acquisendo un ruolo di primo piano nelle agende militari a livello mondiale, dalla NATO alla Cina¹⁶.

In Italia a fare il punto sulla guerra cognitiva è un report dello Stato Maggiore della Difesa del 2023, realizzato con la collaborazione di vari esperti civili provenienti dai settori industriale, accademico e della ricerca. Secondo gli autori, le interfacce neurali (anche non invasive) potranno essere usate per leggere i dati del cervello al fine di monitorare la performance cognitiva dei soldati e permettere loro di controllare i sistema d’arma, per veicolare informazioni direttamente al cervello, e infine per scambiare informazioni direttamente fra cervelli tramite stimolazione transcranica, nell’ottica di un rapporto simbiotico fra uomo e macchina e di una «ibridazione tra realtà fisica e realtà digitale»¹⁷. L’utilizzo di interfacce neurali implicherebbe però rischi non indifferenti se attori malintenzionati riuscissero a interferire con il loro funzionamento. Il report, nell’affrontare la possibilità di *malware* (virus informatici) neurali, arriva ad ipotizzare «l’hacking cognitivo del soggetto target, attraverso l’induzione di una rappresentazione falsata della realtà oggettiva». A parti invertite, è quello che accade al soldato Stripe: sottoposto a una visione distorta della realtà dal suo stesso esercito, è il sabotaggio con mezzi di fortuna degli “scarafaggi” a danneggiare la sua interfaccia neurale mostrandogli finalmente la realtà per quello che è.

Nella classificazione proposta nel report, all’ibridazione uomo-macchina si affiancano altre due modalità forse meno avveniristiche ma non per questo meno importanti per intervenire sulla mente umana. La prima è quella dell’*influenza*, che consiste nell’intervenire sulla mente dall’esterno (tramite



13. Phillip, A. (2015). A paralyzed woman flew an F-35 fighter jet in a simulator—using only her mind. *The Washington Post*.

14. Il video dell’esperimento e un estratto dell’intervista a Delgado sono disponibili su YouTube in un video intitolato “Jose Delgado and Mind Control”.

15. Moreno, J. D. (2012). op. cit.

16. Masafumi, I. (2024). China’s Chilling Cognitive Warfare Plans. War is entering a new, and very frightening, domain. *The Diplomat*.

17. Stato Maggiore della Difesa (2023). *Cognitive Warfare. La competizione nella dimensione cognitiva*.

strumenti di informazione e persuasione, in ambito digitale ma non solo). Anche nell'universo distopico del soldato Stripe, la disumanizzazione del "nemico" implementata direttamente a livello cerebrale tramite l'interfaccia MASS coesiste con tecniche di disumanizzazione "classiche": le masse di poveri paesani, infatti, hanno imparato a temere gli "scarafaggi" sulla base di una propaganda martellante¹⁸. La seconda è quella dell'*interferenza* (miglioramento delle abilità cognitive – o degradazione delle abilità cognitive del nemico – tramite farmaci o tecniche di stimolazione neurale). Come ha sintetizzato il generale Carmine Masiello, capo di Stato Maggiore dell'Esercito, in un recente discorso: «La mente, nostra militare e di tutti, è diventata ormai parte del campo di battaglia»¹⁹. In questa sussunzione completa della sfera cognitiva umana nel calcolo bellico, il fronte e le retrovie si avvicinano, la dimensione militare e quella civile diventano inseparabili. Il report continua: «La sfida di questa nuova frontiera di competizione cognitiva si estende a livello globale (individui, gruppi e comunità) con potenziali impatti dirompenti sia in termini di Sicurezza Nazionale che di stabilità internazionale, e richiede necessariamente risposte a livello *Whole of Society*» (società intera). L'ingresso della dimensione cognitiva nella guerra porta in guerra la società.

Nel frattempo, mentre gli eserciti cinese e statunitense testano braccialetti e dispositivi indossabili per monitorare la tenuta psicologica dei combattenti²⁰, sul mercato proliferano interfacce neurali (spesso EEG inseriti in cerchietti, cuffie o auricolari) finalizzati al *benessere*. In un'evoluzione dei sensori che misurano temperatura e battito cardiaco, questi dispositivi promettono agli utenti che tracciando il proprio cervello potranno migliorare la concentrazione, il sonno, la meditazione, o la performance negli sport²¹. Il progetto delle Big Tech è rendere questi dispositivi il modo con cui ci interfacciamo quotidianamente con la tecnologia, spingendo l'estrazione di dati oltre ogni frontiera fino all'interno dei processi cerebrali e mettendo le basi per un *tracciamento cerebrale di massa*.

La conquista di grandi quantità di dati cerebrali spalancha possibilità inedite, il cui impatto potrebbe in poco tempo far impallidire quello di tecnologie come internet o lo smartphone, con conseguenze potenzialmente drammatiche. E l'esproprio di dati non si affida solo alla cessione spontanea e magari entusiasta di chi corre ad acquistare l'ultimo *gadget* tecnologico: migliaia di lavoratori vengono già da anni continuamente monitorati nelle oltre 5000 aziende al mondo che utilizzano SmartCap, un casco da lavoro dotato di sensori EEG in grado di rilevare e segnalare un calo dell'attenzione e il rischio di colpi di sonno²².

Nel contesto di queste tecnologie, l'ambito medico, commerciale e militare sono intrecciati in modo inestricabile. Negli anni, svariati progetti di DARPA hanno avuto *spin-off* aziendali, mentre la ricerca per scopi militari ha spesso potuto capitalizzare decenni di studi a scopo terapeutico. Da una parte, le aziende sanno che i casi di disabilità o malattia grave non sono sufficienti a sostenere i propri profitti, e quindi ambiscono a sviluppare prodotti che possano essere *per tutti*. Dall'altra, lo sviluppo di tecnologie in ambito commerciale è strategico per il settore della difesa, come sostenuto da Amy Kruse, che ha diretto presso DARPA alcuni dei progetti neurotecnologici più importanti. Per fare un esempio, nel 2016 l'azienda Halo Sport commercializzava un casco con neurostimolazione (tDCS) pensato per ottimizzare le prestazioni degli sportivi. Questo prodotto è stato poi testato sui Navy SEALs per massimizzare le loro performance cognitive²³. Infine, l'azienda è stata acquisita da Flow, una start-up che lavora sull'uso della neurostimolazione per trattare la depressione: una tecnologia sviluppata in ambito civile, testata in ambito militare, e travasata in ambito medico.

Conclusione

Grazie al sabotaggio della sua interfaccia neurale ad opera degli "scarafaggi", il soldato Stripe si è finalmente reso conto della distorsione della realtà a cui era stato sottoposto. Quando viene catturato dall'eser-

18. Sviluppi tecnologici e scientifici, come la diffusione digitale o una maggiore comprensione dei processi cognitivi, possono però contribuire a rendere più insidiose ed efficaci anche mezzi meno futuristici.

19. Video disponibile sul canale YouTube dell'Esercito Italiano, dal titolo "Discorso del Capo di SME Gen.C.A. Carmine MASIELLO".

20. Baughman, J. and Singer, P. W. (2023). China Gears Up for Cognitive Warfare. Like the U.S. military, the PLA is working on wearable sensors and other ways to hone and maintain troops' fighting spirit. *Defense One*.

21. Aziende come Muse, Emotiv, e FocusCalm offrono dispositivi (cerchietti, cuffie e auricolari) con sensori EEG per aiutare la meditazione e il sonno, per aumentare la propria efficienza cognitiva, e per migliorare la propria concentrazione nel golf, mentre gli auricolari EEG di NextSense promettono addirittura di «ripristinare l'energia, la gioia, e il senso di scopo nella vita quotidiana». Apple ha già depositato un brevetto per inserire sensori EEG all'interno dei suoi auricolari AirPods, e Microsoft ha acquistato il brevetto di un cerchietto EEG che permette agli utenti di navigare con la mente all'interno di un browser. Questi dispositivi si differenziano da quelli di aziende come Neuralink di Elon Musk in quanto registrano l'attività cerebrale dall'esterno del cranio senza bisogno di impianto chirurgico. Le interfacce impiantabili – capaci di ottenere dati molto più precisi – nonostante in alcuni casi ambiscano esplicitamente a diventare tecnologie per tutti (come nel caso di Neuralink) per ora rimangono legate all'ambito medico per via dei significativi rischi chirurgici.

22. SmartCap è commercializzato da Wenco, azienda canadese che fornisce tecnologie per l'estrazione mineraria. In Italia, la start-up romagnola Vibre è al lavoro su un prodotto simile che dovrebbe «ridurre il rischio di incidenti ed errori nei luoghi di lavoro». Nemmeno i sogni possono dirsi al sicuro: se quelli del soldato Stripe sono interamente programmati dall'esercito, la possibilità di interferire con i sogni per scopi commerciali è già stata presa in considerazione. Vedi: Moutinho, S. (2021). Advertisers could come for your dreams, researchers warn. *Science* 372, 1380-1380.

23. Iacch, F. (2016). Neurostimolazione per atleti Usa e Navy Seal. *Il Giornale*.

cito, però, è senza scampo: il sistema MASS, una volta ripristinato, può in un click disattivarli completamente la vista, o costringerlo a vedere giorno e notte a ripetizione il duplice assassinio compiuto nella prima missione (nella versione originale in cui a finire sotto le sue coltellate non sono i mostruosi “scarafaggi” ma esseri umani come lui). Completamente soggiogato dall’impianto finanche nella sua percezione sensoriale, ogni possibilità di insubordinazione e di diserzione è completamente azzerata, tutta la realtà del soldato Stripe è nelle mani di chi controlla il sistema MASS.

Quello che si realizza in Stripe è il traguardo definitivo della lunga alleanza – che abbiamo provato a tratteggiare – fra scienziati e militari, finalizzata a soggiogare la mente di soldati e popolazioni²⁴. Guardando agli attuali teatri di guerra, è però lampante quanto l’irriducibilità delle mente umana ai disegni di chi vuole dominarla sia tanto un punto debole per chi prepara la guerra quanto un possibile punto di forza per chi vi si oppone. Rispetto al fronte ucraino, una massiccia campagna multi-mediata è stata in grado di convincere il 70% di ucraini²⁵ che – nonostante l’evidente inferiorità sul campo – l’esercito di Kiev avrebbe prevalso, e di irreggimentare i cittadini-soldato europei nella produzione bellica e nel sostegno alla guerra. Ciò nonostante, gli atti di diserzione, renitenza e insubordinazione si sono moltiplicati negli ultimi tre anni, tanto in Ucraina quanto in Russia, in un dilagante rifiuto popolare della guerra che ha il potere materiale di determinare le sorti del conflitto e di arrestare un’acutizzazione delle ostilità potenzialmente fatale per l’umanità tutta.

In Palestina, l’esercito sionista – paradigmatico per il livello di indottrinamento suprematista – è in crisi, i soldati non vogliono più andare a morire a Gaza, e quelli che sopravvivono sono colpiti da tendenze suicide, depressione, sindromi post-traumatiche, difficoltà familiari: la disumanizzazione dei palestinesi non è sufficiente a evitare ferite profonde e durature

nei soldati²⁶. E mentre cittadini israeliani decidono di disertare il sionismo rinunciando alla cittadinanza, un movimento internazionale dimostra l’indisponibilità di chi vive in Occidente ad essere complice del genocidio di Gaza, e si mobilita per intralciare il supporto politico e materiale che dalle retrovie del fronte atlantico permette e alimenta il massacro.

Oggi più che mai, la speranza di sfuggire a una catastrofe planetaria scientificamente organizzata con delirante lucidità dai sacerdoti della potenza è affidata alla capacità di uomini e donne di insorgere *contro il fuoco*, rifiutando la guerra e opponendosi ai suoi apparati distribuiti su tutto il globo. Il progetto intrinsecamente duale di estendere l’estrazione di dati al cervello e di influenzarne il funzionamento non potrà che contribuire drammaticamente all’erosione delle zone d’ombra in cui gli ammutinati e i ribelli possono riconoscersi e pianificare la fuga e il contrattacco. Contro i progetti di chi pensa che l’umano sia riducibile a elementi psicologici e neurologici del tutto «prevedibili e manipolabili»²⁷, e si propone di manovrarli per i propri scopi, ogni spazio di impenetrabilità e opacità della nostra mente e del nostro cervello sarà un rifugio prezioso.

L’estensione del campo di battaglia alla mente implica dichiaratamente l’inizio di una guerra cognitiva permanente condotta in modo preventivo dagli eserciti e dai governi contro le loro stesse popolazioni²⁸. Man mano che si moltiplicano i tentativi di influenzare e alterare i nostri processi cognitivi, la nostra capacità di disertare i campi del dominio – tanto al fronte quanto nelle retrovie della guerra globale – sarà sempre più legata a quanto sapremo difendere dalle incursioni nemiche la nostra mente, la nostra interpretazione del mondo, il nostro sentire ■

Trento, gennaio 2025

Palter Witts

24. Nel nostro racconto è rimasto sullo sfondo un processo parallelo, che è quello di affidare progressivamente i campi di battaglia (e la società tutta) alla gestione algoritmica. L’automazione della guerra persegue, fra gli altri, un obiettivo analogo a quello del controllo cognitivo: espellere l’umano – in quanto elemento di inaffidabilità che può sfuggire al controllo – dall’amministrazione della morte. L’intelligenza artificiale è motore centrale di entrambi i processi.

25. La percentuale è citata in un articolo del 2023, in cui l’analista militare Peter Warren Singer segnalava fra le principali «lezioni per il futuro» del conflitto in Ucraina l’utilizzo dello spazio online per costruire il consenso interno al paese e soprattutto nelle popolazioni europee.

26. Scheindlin, D. (2025). IDF in Crisis, Despite a Cease-fire: Why Fewer Israelis Were Turning Up to Fight in Gaza. *Haaretz*. Il rifiuto dei soldati sionisti di combattere non è, almeno non principalmente da quello che si può ricostruire, motivato da una rivolta morale contro i crimini dell’occupazione, ma mostra comunque fratture interne al programma di guerra.

27. Stato Maggiore della Difesa (2023). Op. cit.

28. «La Difesa dovrà quindi informare la propria azione comunicativa verso la promozione di un sentimento favorevole utile a sostenere, in particolare nelle aree di interesse strategico, un approccio preventivo che possa limitare, almeno inizialmente, la portata di strategie di influenza avversarie». Stato Maggiore della Difesa (2023). Op. cit.