

Paspolemos: un'analisi SWOT degli effetti di una guerra globale nell'era della Quarta rivoluzione industriale

di Annamaria Dichio

Abstract

The struggle for existence is a primordial idea that we can identify since the early history of philosophy. The growth of humanity urges an incessant comparison with war and its destructive character that therefore requires new cohabitations and sociopolitical models. The concept of Paspolemos offers an alternative perspective of the conflicts in a globalized world that run to the 2050s featuring the horrific consequences of the use of Industry 4.0 technologies. Who will save the world? The key players will be the resilient GenZ 5.0.

Non basterebbe la biblioteca più grande al mondo per capire e spiegare l'intreccio di elementi che danno forma al cosmo ogni minuto in cui il soffio vitale entra in gioco per impregnare la materia e renderla soggetta al divenire. Sin dall'antichità, in Oriente e in Occidente, gli uomini più sapienti hanno provato a individuare le caratteristiche dell'armonia, nonostante la propria esperienza quotidiana fatta di diversità in continuo movimento e di lotta tra opposizioni che emergono l'una a discapito dell'altra. Alla fine ha vinto l'idea che la vita sia indissolubilmente legata alla morte, che l'ordine non possa cristallizzare il dinamismo nella staticità e che la guerra sia una condizione perenne dell'universo, appartenente non solo alla cultura umana, ma più in generale al mondo della natura.

Abbracciando la filosofia greca, non si può non pensare a Eraclito, quando afferma che «Conflitto [Πόλεμος] di tutte le cose è padre, di tutte è re, e gli uni, dèi li dimostrò, gli altri uomini; gli uni, schiavi li fece, gli altri liberi» [DK 22, B 53]. Se tutto è in perenne trasformazione, il concetto di armonia non può prescindere dall'accettazione dell'idea che i contrari in lotta siano elemento di vitalità, anziché di ingiustizia. Sempre Eraclito sostiene: «Occorre sapere che la guerra è comune, e giustizia è contesa, e che tutto avviene secondo contesa e necessità» [DK 22, B 80]. Finché c'è vita c'è guerra: è giusto e necessario che sia così. E, nel conflitto, ogni elemento è inscindibilmente legato all'opposto con cui lotta e non può esistere isolato da esso, per cui anche l'unità alla fine non può fare a meno della molteplicità, in un gioco dinamico senza fine.

La stessa complementarità relazionale si scorge in quel manuale millenario

attribuito a Sun Tzu, che dalla tradizione orale cinese è giunto fino ai nostri giorni per iniziare diversi popoli e intere generazioni all'arte della guerra. Arte che può lasciar intendere una specificità settoriale di stampo prettamente militare con, alla base, la saggezza collettiva orientale di stampo taoista, ma che in realtà è facilmente scalabile nei contesti polemici più variegati della quotidianità umana di ogni popolo. Il punto di partenza è la consapevolezza che il conflitto è parte integrante della vita umana e che la vittoria può essere ottenuta attraverso una profonda conoscenza di sé, ma anche del nemico e di tutte le variabili che possono intrecciarsi sul campo di battaglia. Si prospetta l'esistenza di una profonda unità tra i diversi fattori in gioco: in questo frangente, la vera vittoria si configura laddove si riesca a preservare ogni elemento del conflitto. «Un risultato superiore consiste nel conquistare intero e intatto il paese nemico. Distruggerlo costituisce un risultato inferiore» (Sun Tzu, 2017). Sulla base di ciò, vince davvero chi riesce a mantenere intatta la visione d'insieme, tenendo conto che gli elementi interagiscono tra di loro e si muovono continuamente in mutevoli relazioni. Essere in grado di abbracciare tutti gli aspetti del mondo significa tener presente che modificare un singolo elemento produce ripercussioni sull'insieme, in quanto tutti gli elementi sono connessi tra loro, per cui diventa necessario conoscerli uno a uno e capire come ognuno agisce e influenza gli altri, per avere potere sulle diverse configurazioni che la guerra può assumere.

Ma quante forme può avere un conflitto? Le modulazioni di una guerra solitamente sono considerate in relazione a un campo di battaglia, in cui si confrontano uomini di diverse identità, incapaci di riconoscere e rispettare le reciproche istanze. Le diversità in lotta possono quindi distinguersi sulla base dell'identità territoriale, ideologica, politica, socio-economica, sessuale, religiosa, culturale, demografica. Ma non solo. Esistono anche conflitti intrapresi dagli uomini non contro altri uomini, ma contro fattori di diverso tipo che vengono percepiti come una minaccia per l'uomo: per cui si sente parlare di lotta contro talune specie animali (si pensi ai cinghiali), lotta contro le conseguenze prodotte dalle azioni del genere umano (si considerino ad esempio il cambiamento climatico oppure azioni legate a talune politiche economico-legislative, come nel caso della lotta al precariato o al carovita) o lotta contro un virus come il Covid-19. Non meno importante è la guerra non contro un nemico esterno, ma interiore. L'esistenza individuale si sviluppa continuamente sul confronto dell'io con se stesso nelle diverse fasi della sua vita, che si tratti di conflitti legati alla mancata accettazione di alcuni aspetti identitari di sé oppure a momenti decisionali che implicino diverse alternative in gioco e producano sofferenze o rimorsi. Infine, pensando alle antiche suggestioni richiamate, il conflitto può non interessare l'uomo, bensì i diversi altri elementi della natura.

In definitiva, la guerra assume un ruolo centrale secondo varie angolazioni, per il suo carattere diffuso e permeante. Da qui l'idea che il greco antico possa essere d'ausilio per indicare tale pervasività, configurando l'idea di con-

flitto bellico secondo prospettive divergenti, rispetto a quella classica di tipo territoriale, in cui si decidono gli equilibri di potere tra fazioni diverse che si battono fino alla sconfitta dell'avversario. Il concetto di *paspòlemos* (da $\pi\acute{\alpha}\varsigma$ che significa "intero, totale" e $\pi\acute{o}\lambda\epsilon\mu\omicron\varsigma$ a indicare "guerra, scontro") è un neologismo che vuole evidenziare un nuovo modo di considerare lo scontro tra le parti in lotta: parti di un tutto sempre in guerra. Se ogni aspetto del reale è da considerare come immerso in un conflitto perenne e si sostiene l'idea che la guerra sia totale, globale, pervasiva e continua, secondo varie configurazioni, lo stesso concetto di pace dev'essere riconsiderato, in quanto non si potrebbe più parlare di pace come momento di fine di un conflitto. Fine che non avrebbe più ragione di essere presupposta, sulla base di quanto detto.

Per individuare nuovi scenari di guerra e pace, è necessario però partire dall'analisi di alcuni trend e segnali attuali.

Una roadmap di guerra

La storia dell'umanità si è continuamente sviluppata sulla base dell'avvicinarsi di conflitti bellici, classicamente intesi come scontri violenti tra Stati. In tal senso la guerra, nonostante possa esser considerata come intrinsecamente tesa alla distruzione, ha sempre inglobato in realtà i germogli di nuove convivenze umane, nuovi modelli sociali e politici, nuovi scenari tecnologici. Vale la pena delineare una roadmap delle fasi di evoluzione del concetto di guerra, per individuare gli scenari dei futuri conflitti, avendo come orizzonte il 2050.

Se è vero che per secoli si sono susseguiti scontri estesi territorialmente perlopiù a livello *locale o regionale*, nel XX secolo avviene la svolta, dettata dalle due guerre mondiali: *mondiali*, data la dimensione del conflitto, la varietà geografica e continentale dei teatri di guerra simultanei e il coinvolgimento di potenze extraeuropee, ma soprattutto *totali*. Con la Prima guerra mondiale si assistette infatti alla mobilitazione totale dell'intera società, per cui tutte le strutture politiche, economiche e culturali furono completamente coinvolte nell'orizzonte bellico, rendendo la società politica massificata e militarizzata nel segno della difesa della patria, senza alcuna distinzione tra combattenti e non combattenti, con il coinvolgimento dell'intera popolazione nello sforzo militare. Ma fu soprattutto con la Seconda guerra mondiale che questa militarizzazione si accentuò e l'apparato politico invitò la società a un grande sforzo produttivo e al contempo distruttivo, dati gli esiti dell'utilizzo delle innovazioni scientifiche e tecnologiche del tempo. Peculiarità di questo conflitto, rispetto al precedente, furono la pratica dello sterminio sistematico di interi popoli e le numerose deportazioni di massa, nonché i bombardamenti ripetuti sulle città, che raggiunsero il loro apice con lo sgancio delle due bombe atomiche (cfr. Ortoleva e Revelli, 2000).

La divisione del mondo in blocchi fu l'esito di trattative di pace che in

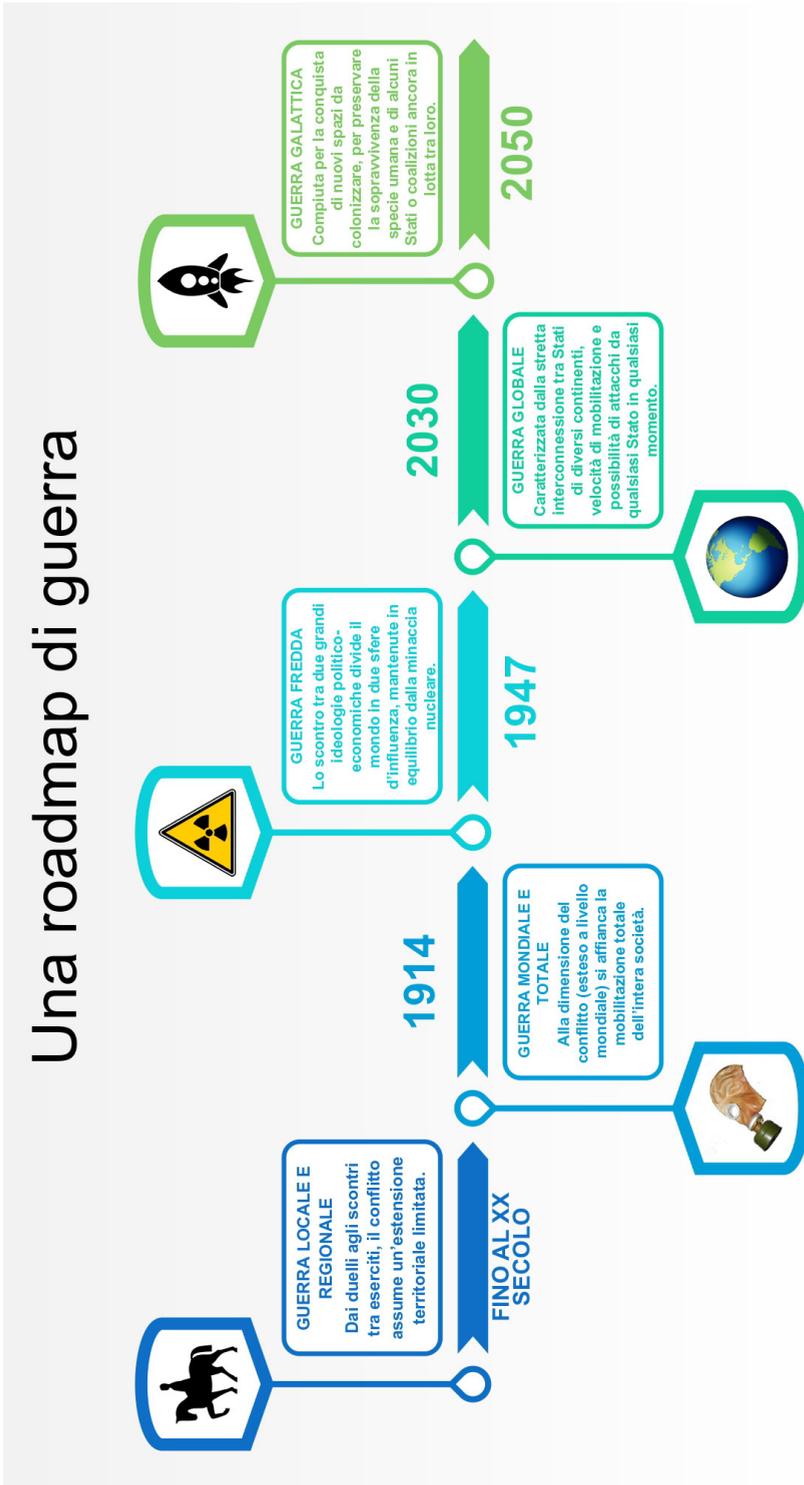


Fig. 1 – Una roadmap di guerra

realtà prefigurarono l'inizio di un nuovo tipo di scontro tra due superpotenze vincitrici extraeuropee: iniziò così la *Guerra Fredda*. Dopo sei anni di conflitto ininterrotto che aveva coinvolto quasi tutto il pianeta, la Seconda guerra mondiale lasciò in eredità la consapevolezza che il mondo fosse ormai caratterizzato da un'elevatissima interdipendenza tra aree e Paesi diversi e che il problema del potere rivestisse ormai dimensioni planetarie. Perciò USA e URSS non poterono non farsi portavoce di alternativi progetti di stampo universalistico, a discapito di meri interessi di dominio locale, al fine di promuovere due diverse concezioni di benessere per la popolazione dell'intero pianeta. Due modelli ideologici che permearono due sfere di influenza nettamente contrapposte, dove i due contendenti disponevano di armamenti tali che una guerra aperta avrebbe devastato non solo i vinti, ma anche i vincitori, in virtù del carattere altamente distruttivo della bomba atomica. L'idea di Guerra Fredda rivestì quindi l'asprezza di un vero e proprio conflitto, per la mobilitazione militare, economica, psicologica che pur sempre presupponeva, lasciando però raffreddare le armi, sospesa com'era la possibilità di una Terza guerra mondiale, e affermando la necessità di una pace determinata dall'equilibrio delle forze, retta sull'impossibilità di uso effettivo degli armamenti e, comunque sia, sulla minaccia onnipresente del deterrente nucleare (cfr. Ortoleva e Revelli, 2000).

Possono ritenersi davvero superati gli orizzonti appena descritti? Il potenziale nucleare continua a costituire motivo di preoccupazione, per l'eventualità che un'escalation dei conflitti regionali distribuiti sul globo terrestre possa portare alla distruzione del pianeta. Tuttavia il confronto tra i due blocchi ha subito una sostanziale modifica, poiché il quadro internazionale è diventato più complesso e multipolare, grazie alla decolonizzazione, alla maggiore forza geopolitica dei Paesi a Sud del mondo e soprattutto all'ingresso della Cina nel panorama delle superpotenze economico-politiche. Soprattutto, avanza con più insistenza nell'immaginario collettivo il concetto di *guerra globale*, con significati inediti che non riducano questa espressione ad essere mero sinonimo di guerra mondiale.

In effetti, se è vero che le guerre del XX secolo hanno, in successione, prima totalizzato la mobilitazione bellica all'interno di ogni Stato, per poi promuovere la diffusione di ideologie universalistiche in grado di investire tutto il mondo, non si può pensare a una guerra globale senza seguire la naturale evoluzione dell'interdipendenza economica, politica, sociale, tecnologica, energetica, culturale tra civiltà diverse prodottasi fino a oggi. Partiamo dal concetto di globalizzazione, con cui si intende l'interrelazione di tutte le società e le economie del globo, al di là delle frontiere nazionali, fino a costituire un unico sistema mondiale, a causa della compressione spaziale delle distanze. Compressione favorita da quella virtualizzazione economica e finanziaria promossa dall'impiego delle nuove tecnologie della Terza rivoluzione industriale e dai mezzi della cybercultura, con cui persone da tutto il mondo hanno iniziato a coordinarsi, cooperare, alimentare e consultare una memoria comune in tempo

reale, malgrado la dispersione geografica e le differenze d'orario di ognuno. Un'eventuale guerra globale dovrebbe quindi confrontarsi non solo con l'ipotesi di un'estensione massima del conflitto a livello mondiale mai verificatasi in precedenza, ma anche con forme sempre più strette di interconnessione, palesatesi tra l'altro proprio in occasione dell'emergenza pandemica da Covid-19.

Assumiamo la considerazione di Cimini e Cozzolino, secondo cui «se c'è un aspetto che la pandemia ha evidenziato con forza è che il virus non conosce barriere e che, in una realtà così interconnessa e percorsa da crisi veramente globali, agire in maniera scoordinata se non addirittura opposta riduce, anziché migliorare, l'efficacia della risposta. Eppure, sembra aver prevalso la tendenza a risposte atomizzate. In questo senso, la questione della globalizzazione, o meglio della possibile *de-globalizzazione*, sarà una delle direttrici per comprendere il mondo che verrà» (Cimini e Cozzolino, 2020). Il Coronavirus ha rappresentato una *wild card* importante, che ha messo in primo piano sia gli effetti negativi che positivi della globalizzazione. Abbiamo verificato che la mobilità spinta oggi consente agevolmente la diffusione di un virus su più ampia scala rispetto al passato, il che potrebbe costituire un'arma devastante. Ma, allo stesso tempo, determina meccanismi di solidarietà che possono muoversi più rapidamente di prima, se accettati: non senza influenzare nuovi accordi geopolitici tra Stati che tentano di mantenere la propria sovranità nazionale, probabilmente in forza dell'abitudine alla conservazione dello status quo sotto ogni aspetto. Le risposte atomizzate costituiscono un segnale importante in tal senso, ma non è da sottovalutare il ruolo da protagonista assunto in tale occasione dalla comunità scientifica internazionale, che ha funto da collante tra le differenti biopolitiche nazionali.

Lo stesso ordine internazionale è un driver esplicativo di queste dinamiche. L'*hard power* degli Stati Uniti, utilizzato in virtù della propria soverchiante supremazia militare in tutto il mondo, è stato lo strumento privilegiato di intervento in singoli teatri di guerra lungo diversi continenti, per ostacolare prima l'espansione russa e poi altre singole minacce all'ordine mondiale costituito. Ha però lasciato dietro di sé buchi neri d'odio e tante perplessità, una volta richiamate le truppe in ritirata, come successo di recente in Afghanistan. Maggior efficacia sembra avere invece il *soft power* cinese che, attraverso investimenti, prestiti, esportazione di tecnologia e programmi di sviluppo, pare riesca ad affermare con più forza la propria influenza a livello internazionale [cfr. Chomsky, 2022]. Lo ha fatto anche in occasione della pandemia da Covid-19, distribuendo aiuti persino nell'Unione Europea e divenendo un esempio da seguire anche per altri Paesi, come la Russia (è emblematica la cartina geografica di distribuzione dei maggiori vaccini in tutto il mondo, a tal proposito). Peccato che, su territorio ucraino, gli Stati coinvolti abbiano nuovamente prediletto il ricorso all'*hard power*.

Considerati questi aspetti, possiamo parlare di *guerra globale* descrivendo quel conflitto in cui a essere privilegiato sia l'aspetto di interconnessione imprescindibile tra Stati di diversi continenti e l'elemento cardine sia la velocità

di trasmissione informativa e di mobilitazione di risorse. In tale situazione, sarebbe difficile per qualsiasi Stato ritrarsi nella neutralità, in quanto attacchi potrebbero partire da qualsiasi punto del pianeta verso qualsiasi bersaglio in qualsiasi momento (la globale diffusione del covid lo ha dimostrato, ma anche il terrorismo islamico degli anni precedenti).

Che la posta in gioco diventi la conquista dell'intero pianeta o solo una parte di esso, alzando i toni della contesa non si otterrebbe piuttosto la vittoria su un mondo completamente distrutto? Diventerebbe improrogabile, a un certo punto, la conquista di nuovi territori e l'avvio di *guerre galattiche* per garantire la sopravvivenza della specie umana o di alcuni Stati e coalizioni ancora in lotta tra loro. Per approfondire questi aspetti, risulta però necessario considerare l'utilizzo delle tecnologie abilitanti della Quarta rivoluzione industriale.

Guerra 4.0

La Quarta rivoluzione industriale si è affermata negli ultimi dieci anni a partire dalla Fiera di Hannover tenutasi nel 2011, in cui per la prima volta si fece cenno al concetto di Industria 4.0. Essa prevede l'utilizzo delle cosiddette *tecnologie abilitanti*, raggruppate in nove categorie (robot collaborativi, manifattura additiva, realtà aumentata e virtuale, simulazione, integrazione digitale orizzontale e verticale, IoT, Cloud, Cybersecurity, Big Data e Analytics), al fine di un efficientamento dato dalla velocizzazione dei tempi, dalla riduzione di errori, dalla diminuzione degli scarti e degli sprechi in un'ottica più sostenibile, dalla garanzia di una maggior personalizzazione del prodotto finale e, in definitiva, dal miglioramento della qualità dei processi e dei prodotti, con un occhio di riguardo alla salvaguardia della salute delle risorse umane impiegate (cfr. Floridi, 2017). Tutto questo si traduce in ottica aziendale in una maggior competitività delle imprese sul mercato globale, grazie all'utilizzo della digitalizzazione avanzata.

Ma in ambito bellico funziona allo stesso modo? Proviamo a tracciare un'analisi SWOT per capirlo. Analizziamo quindi, da un punto di vista interno ed esterno, un ipotetico contesto bellico che utilizzi le tecnologie abilitanti 4.0 (Fig. 2).

Stengths (Punti di forza)

Un primo fondamentale elemento positivo di una guerra 4.0 è l'ipotesi di un utilizzo di macchine maggiore rispetto al passato, tale da consentire un risparmio importante in termini di perdite di vite umane. Droni e robot umanoidi al posto di soldati in carne e ossa sul campo tutelerebbero maggiori vite umane, in un combattimento però condotto a pari condizioni da tutte le parti in lotta: a vincere sarebbe la tecnologia più avanzata. Altrimenti, un impiego di tecnologie abilitanti da parte di un solo contendente potrebbe generare una grande strage nel campo nemico, qualora soldati umani non fossero in grado

di neutralizzare le macchine a tempo debito. Un secondo aspetto da considerare è la velocità di azione che deriverebbe da sistemi informativi integrati, in cui le informazioni viaggiano sul filo della simultaneità, con la capacità di mettere subito in collegamento Stati alleati disposti in angoli del mondo anche notevolmente distanti. Inoltre, una volta attuata la protezione avanzata dei dati riguardanti le strategie militari da adottare, l'impiego spinto di reti di comunicazione digitali consentirebbe attacchi a sorpresa, limitati nel caso di movimentazioni massicce di truppe e veicoli da combattimento. Si consideri a tal proposito il grande potere di un attacco informatico che, oltre a cogliere di sorpresa il nemico, potrebbe bloccare interi sistemi informativi del fronte avversario, danneggiando in maniera capillare sezioni di mondo molto estese; o effettuare operazioni di spionaggio importanti, rubando dati fondamentali relativi alla strategia militare nemica. Un importante punto di forza è infine costituito dalle enormi potenzialità della simulazione e dei digital twins, in grado di effettuare test su scenari e su dispositivi bellici con estrema accuratezza, per raggiungere livelli di precisione tali da ottenere meno errori nella mira e nei meccanismi di difesa.

Non solo: questo efficientamento strategico porterebbe a meno devastazioni e inquinamento dovuto alla produzione e all'impiego di strategie e mezzi militari tradizionali. Basti pensare a quanto ammonta il consumo di risorse in una guerra, a partire dall'utilizzo di metalli comuni e terre rare per le armi, all'impiego di acqua da parte delle truppe e, per finire, all'ampio utilizzo di idrocarburi nelle basi militari e per i veicoli da combattimento, che determina come risultato immediato emissioni esorbitanti di gas serra. Per non parlare degli alti livelli di smaltimento delle armi tradizionali e delle munizioni, che spesso rimangono tra l'altro inesplose e recano danni al sottosuolo, oltre ad essere pericolose per i civili. L'utilizzo poi di armi chimiche e batteriologiche determina l'immediata richiesta di distruzione dei raccolti. Ci sono soprattutto danni diretti all'ambiente: con incendi di boschi e campi; inquinamento diretto di mari, fiumi e aria a causa delle polveri tossiche di bombe e missili; distruzione della biodiversità, per via non solo delle esplosioni, ma anche del movimento stesso di veicoli militari; necessità di smaltimento di tonnellate di detriti e macerie, che causano inquinamento dell'aria e del sottosuolo. Impatti ambientali hanno anche i movimenti di profughi su larga scala. E, infine, devastante sarebbe l'impiego di armi nucleari ed esplosioni di centrali nucleari¹. L'Industria bellica 4.0 avrebbe il vantaggio di limitare l'utilizzo di tale arsenale. Inoltre, l'impiego della manifattura additiva anche per l'industria pesante ridurrebbe di molto gli sprechi.

¹ Report dettagliati sono riportati sul sito web <https://ceobs.org> del CEOBS – Conflict and Environment Observatory, che monitora costantemente le conseguenze ambientali e umanitarie scatenate dai conflitti in tutto il mondo.

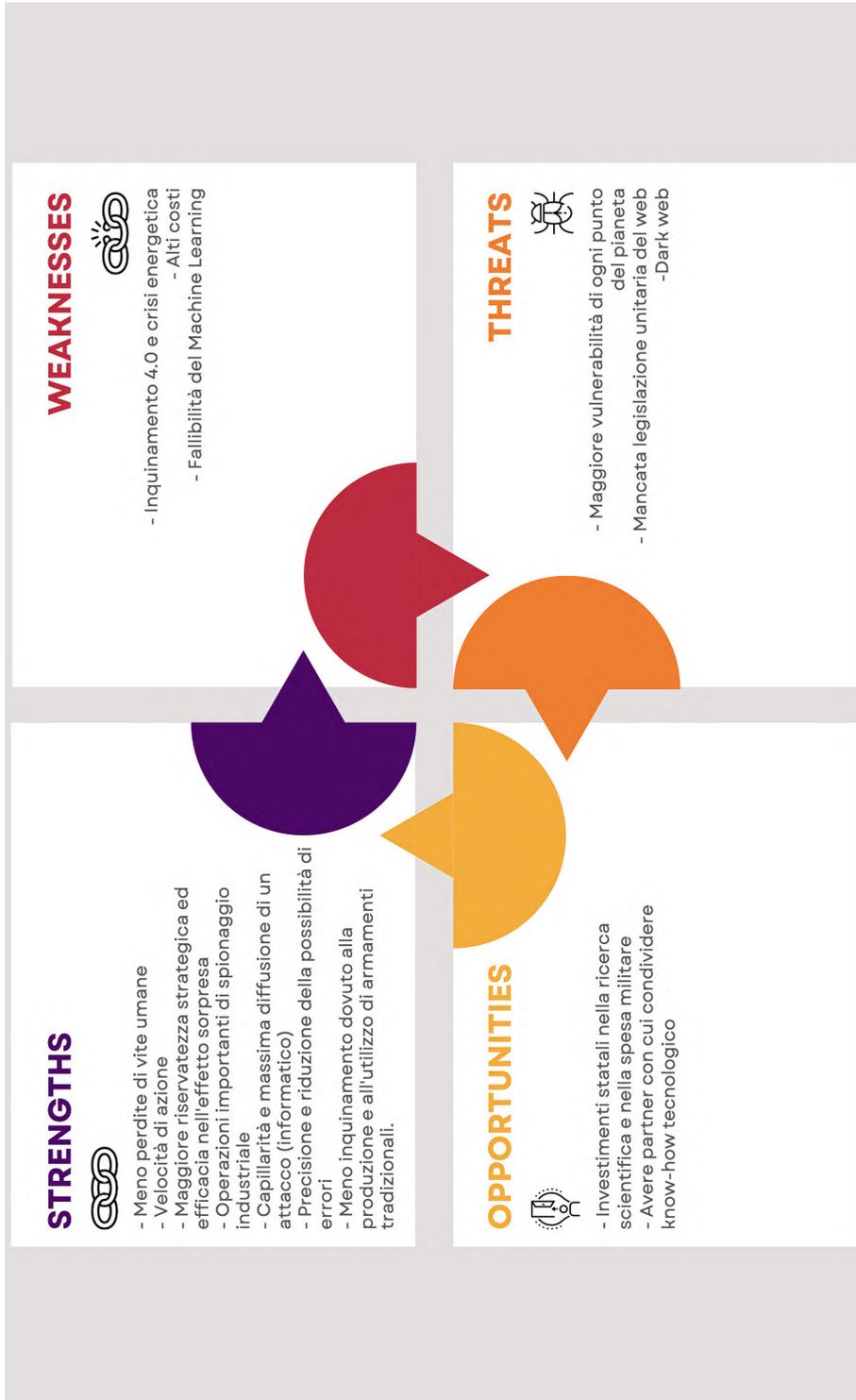


Fig. 2 – Analisi SWOT Guerra 4.0

Weaknesses (Punti di debolezza)

Tuttavia, non è detto che tali soluzioni porrebbero fine definitivamente all'inquinamento. Presupponendo il maggiore utilizzo di macchinari sofisticati, il problema dello smaltimento dei rifiuti non verrebbe eliminato, ma semplicemente trasferito su nuovi oggetti, a meno che non si riesca a identificare materiali biodegradabili e al contempo resistenti anche per la manifattura avanzata. Ma, soprattutto, la vera questione diventa quella energetica: le macchine hanno bisogno di elettricità per funzionare e un impiego massiccio di tecnologie abilitanti provocherebbe una grave insufficienza energetica nel mondo. Inoltre, già allo stato attuale si ricorre ai bitcoin per aggirare le sanzioni internazionali e trovare fonti di finanziamento parallele: ma il mining richiesto dalle criptovalute è sotto accusa proprio per la gran quantità di energia elettrica necessaria per queste operazioni, pur profilandosi soluzioni alternative. Bisogna fare i conti con i costi richiesti dalla produzione e dall'acquisto delle tecnologie abilitanti. Infine, c'è da chiedersi se il Machine Learning che regola l'Intelligenza Artificiale delle macchine sia davvero in grado di rendere i robot in grado di far fronte ad ogni imprevisto o se, alla pari degli esseri umani, non siano anch'essi ugualmente soggetti a errori di valutazione dovuti a bias cognitivi (Kahneman e Tversky, 1974) peculiarmente tech.

Opportunities (Opportunità)

Se da un lato è stato evidenziato l'alto costo della tecnologia, dall'altro riveste sicuramente una grande opportunità la quantità di investimenti che gli Stati decidono ogni anno di destinare sia all'acquisto delle nuove tecnologie, sia alla ricerca scientifica. Di certo, un buon punto di partenza in una guerra è possedere il know-how tecnologico, oppure poter contare su partner affidabili in tal senso, pronti a condividere il proprio sapere.

Threats (Minacce)

La principale minaccia della guerra 4.0 è speculare al carattere di capillarità e pervasività insito nella tecnologia 4.0, che aumenta la vulnerabilità di ogni parte del globo, facilmente attaccabile in poco tempo dai nuovi dispositivi. Se la minaccia nucleare è stata il principale deterrente fino ad oggi, attacchi inferti dalle tecnologie abilitanti implicherebbero la possibilità di distruzione del pianeta in maniera più sofisticata e devastante. Per giunta, viaggiando i Big Data delle operazioni militari su reti utilizzate da Stati e continenti differenti, una mancata legislazione unitaria del web rende le operazioni mai completamente sicure, perché non tutti i reati informatici risultano tali in tutte le Nazioni e questo rende più diffusi gli illeciti. Il dark web potrebbe permettere a gruppi hacker non governativi di entrare nei conflitti a briglie sciolte, seguendo una propria etica hacker (cfr. Himanen, 2001), ostacolando pur tuttavia operazioni militari mirate. Molti cracker invece potrebbero costituire una reale minaccia incontrollabile.

Dallo spazio al tempo nel 2050: il *paspòlemos* della Gen-Z 5.0

Il binomio guerra/tecnologia sembra correre verso l'eventualità che diventi presto indispensabile cercare nuovi territori extraterrestri da colonizzare per garantire la sopravvivenza della specie umana, con tutti i suoi pregi e difetti, in una sorta di neoimperialismo di memoria ottocentesca di spartizione dello spazio. Se a profilarsi è l'eventualità della distruzione del globo terrestre, il conflitto continuerebbe comunque ad esistere secondo nuove forme, sulla base di quanto premesso: poiché tutto è sempre in guerra.

Nell'orizzonte del conflitto perenne, però, urge ormai un cambio di paradigma e l'ipotesi di futuri possibili, diversi da quelli indicati nella roadmap. Riprendiamo Sun Tzu con questa massima: «Sottomettere l'esercito nemico senza combattere è prova di suprema abilità» (Sun Tzu, 2017). La guerra è ineluttabile, ma il modo di affrontarla può anche cambiare. La sfida non è quella di annullare il conflitto, ma di portarlo su un piano diverso, che tenga conto di tutte le istanze in gioco e di tutte le parti in causa, per cui si sceglie di vincere il nemico, ma non di annichilirlo: piuttosto di inglobarlo, in un'ottica di inclusione, preservando la sua umanità e il suo punto di vista. Il *paspòlemos* tiene conto che gli opposti godono di complementarità e non possono esistere l'uno senza l'altro. L'abilità sta nel preservare l'intero e non una sola polarità del confronto tra forze in campo. La stessa pace non è dopo, oltre la guerra, ma è con essa perennemente parte di un intero sempiterno e onniavverantesi di quell'apparente ossimoro che chiameremmo *lotta pacifica*.

Lì dove il 4.0 ha fallito, si profilano quindi nuove dinamiche 5.0, che implicino maggior attenzione verso la sostenibilità in una prospettiva antropocentrica e resiliente e che, nell'utilizzo delle nuove tecnologie, considerino i limiti e le fragilità del pianeta (cfr. Breque, De Nul, Petridis, 2021). Da qui si può tentare di costruire uno scenario di guerra nel 2050, che tenga conto di tutti i soggetti in gioco, spostando l'attenzione dallo spazio al tempo e dal territoriale al generazionale. Nel 2050 sarà la *Generazione Z*, che identifica i nati tra il 1997 e il 2012, cresciuti in un clima di terrore all'indomani del crollo delle Torri Gemelle, degli attacchi terroristici e della crisi economica, a diventare protagonista della politica internazionale. Viene chiamata anche *iGeneration* per via della forte connessione col mondo tecnologico: mondo con cui i membri della *GenZ* si sono dovuti maggiormente confrontare durante l'emergenza pandemica, data la didattica a distanza avvenuta su piattaforme come Zoom (da qui il ribattezzarli a maggior ragione come *Zoomer*, anche se questo termine era già utilizzato in contrapposizione alla generazione *Boomer*). Sono degnamente rappresentati dalla giovane attivista Greta Thunberg, promotrice dei "Fridays for Future" a difesa dell'ambiente, e sono estremamente preoccupati dal cambiamento climatico. Cresciuti nel mondo iperconnesso (di cui sono stati già descritti vantaggi e svantaggi) e molto attenti a questioni sociali e filantropiche, sono i giovani d'oggi resilienti ad una serie di eventi negativi che hanno investito l'umanità. Tollererebbero mai una

guerra globale 4.0 dall'alto potenziale inquinante e distruttivo? O piuttosto preferirebbero far guerra alle generazioni precedenti secondo le modalità prefigurate dal *paspòlemos*, per salvare l'umanità e dare avvio alla Società 5.0, spostando il conflitto dalle coordinate spaziali a quelle temporali?

Segnali in tal senso si colgono già adesso: hanno protestato con convinzione e coraggio contro le blande decisioni prese dai potenti della Terra durante la Cop26 di Glasgow e chiedono che le loro giovani voci vengano ascoltate. Ma non solo. Scendono in piazza contro la guerra in Ucraina, percepita come estremamente lontana dalla loro vision. Ma non solo. Chiedono di tornare alla vita e alla socialità perduta per colpa del Covid-19. Ma non solo. Hanno bisogno di coltivare valori umani e gestire le conflittualità in maniera diversa dalle generazioni precedenti. Hanno bisogno di preservare il pianeta da minacce di ogni tipo, per non vivere continuamente nella paura e nel disagio.

Secondo lo scenario proposto, saranno loro i soggetti in grado di cogliere nel profondo il significato del *paspòlemos* e di metterlo in pratica nel 2050.

Bibliografia

- Chomsky N., *Perché l'Ucraina. Interviste di C.J. Polychroniou e Valentina Nicolì*, tr. it. di V. Nicolì (a cura di) e V. Ostuni, Adriano Salani Editore, Milano, 2022.
- Breque M., De Nul L., Petridis A., *Industry 5.0: towards a sustainable, human-centric and resilient European industry*, Commissione europea, Direzione generale della Ricerca e dell'innovazione, Publications Office, 2021, <https://data.europa.eu/doi/10.2777/308407>.
- Diels H., Kranz W. (a cura di), *Die Fragmente der Vorsokratiker*, Weidmann, Berlin, 1968, tr.it. e cura di A. Lami, *I Presocratici. Testimonianze e frammenti da Talete ad Empedocle*, BUR, Milano, 2005.
- Floridi L., *The Fourth Revolution. How the Infosphere is Reshaping Human Reality*, Oxford University Press, Oxford, 2014, tr. it. di M. Durante, *La quarta rivoluzione. Come l'infosfera sta trasformando il mondo*, Raffaello Cortina Editore, Milano, 2017.
- Himanen P., *L'etica hacker e lo spirito dell'età dell'informazione*, tr. it. di F. Zucchella, Feltrinelli, Milano, 2001.
- Kahneman D., Tversky A., *Judgment under Uncertainty: Heuristics and Biases*, "Science", vol. 185, n. 4157, 1974.
- Ortoleva P., Revelli M., *L'età contemporanea. Il Novecento e il mondo attuale*, Paravia Bruno Mondadori Editori, Milano, 2000.
- Cimini G., Cozzolino A., *Ordine internazionale*, in Paura R. (a cura di), *Guida ai megatrend globali. 20 tendenze sul mondo di domani*, Italian Institute for the Future, Napoli, 2020.
- Sun Tzu, *L'arte della guerra*, a cura del Gruppo di traduzione Denma, tr.it. di M. Rossi, Mondadori, Milano, 2017.