

SCIENZA DEVIATA

→ **Il caso** Una delle «pagine più oscure della storia della medicina»→ **Gli esperimenti** condotti dal '46 al '48 in Guatemala con soldi pubblici

Il Mengele d'America che infettò innocenti per studiare la sifilide

**Rivelazioni** La storica della medicina Susan M. Reverby, che ha scoperto il caso

Una vicenda terribile, scoperta dalla storica Susan Reverby: per anni il dottor John Cutler tra il '46 e il '48 aveva infettato di proposito persone ignare per studiare le sifilide. Oggi è un caso internazionale.

PIETRO GRECO

scienza@unita.it

Hillary Clinton, Segretario di Stato e dunque responsabile della politica estera degli Stati Uniti, l'ha definita un'azione «chiaramente non etica» e «orrenda». Francis Collins, direttore dei National Institutes of Health (NIH), l'agenzia federale che finanzia la ricerca medica negli Usa, è andato oltre e l'ha definita

«una pagina scura nella storia della medicina». L'azione non etica che segna una pagina nera nella storia della medicina è stata consumata oltre 60 anni fa, tra il 1946 e il 1948. Proprio nelle settimane in cui a Norimberga era in corso il «Processo ai dottori» e venivano giudicati i medici nazisti colpevoli di un crimine contro l'umanità per aver usato come cavie i prigionieri dei campi di concentramento, un gruppo di medici americani con fondi NIH è andato in Guatemala, ha reclutato un gruppo di prostitute, le ha infettate, ha fatto in modo che contaminassero centinaia di ignari prigionieri, soldati e malati mentali per studiare i modi di prevenire e di curare la sifilide e altre malattie trasmesse sessualmente.

I risultati di quello studio «chiaramente non etico», non sono mai stati pubblicati. E la vicenda è rimasta a lungo segreta. Finché una storica della medicina, Susan Reverby, è venuta in possesso di alcuni documenti che il dottor John G. Cutler, un esperto di malattie sessuali, aveva lasciato in eredità all'Università di Pittsburgh al momento della sua morte, nel 2003. Reverby stava, in realtà, studiando un altro caso «chiaramente non etico» consumato in Alabama tra il 1932 e il 1972 che aveva visto protagonista lo stesso Cutler insieme a un gruppo di ricercatori del U.S. Public Health Service. In questo caso – chiamato Tuskegee experiment – un gruppo di afro-americani con la sifilide era stato lasciato deliberatamente senza cura per studiare il decorso della malattia.

DOPIA INCHIESTA

Studiando le carte del disinvoltato medico americano, Susan Reverby ha scoperto la vicenda del Guatemala. Cutler era andato in Guatemala per realizzare un esperimento ancora più crudele: infettare di proposito persone ignare per studiare la sifilide. Un crimine contro l'umanità. Così «scioccante» che, anche se a 64 anni di distanza, ha indotto il Segretario di Stato Usa a chiedere pubblicamente scusa al Guatemala. In un comunicato congiunto con il Segretario alla Sanità, Hillary Clinton hanno riconosciuto che: «L'azione di contagio di malattie trasmissibili sessualmente avvenuta in Guatemala nel 1946-48 è stata chiaramente non etica, e nonostante si tratti di eventi occorsi 64 anni fa siamo scioccati che una ricerca simile sia potuta avvenire sotto la guida della sanità pubblica. Ci scusiamo con tutte le persone che sono state colpite da una simile orrenda pratica di ricerca».

La vicenda non è chiusa. Le autorità politiche e scientifiche degli Stati Uniti hanno aperto una doppia inchiesta su quella «pagina scura nella storia della medicina». Appare opportuna l'iniziativa di Francis Collins di promuovere la costituzione di una commissione internazionale che assicuri che tutte le ricerche mediche realizzate sul pianeta raggiungano gli standard etici minimi e rispettino i diritti umani. ♦

Quei videogame che ci addestrano nelle situazioni d'emergenza

Chi è abituato a pensare male dei videogiochi dovrà ricredersi. Videogiochi e simulazioni virtuali possono aiutarci ad affrontare situazioni complesse come un terremoto o un incidente in un'industria chimica, o ancora le difficoltà relazionali all'interno di una azienda. Questo ci dice il progetto SINAPSI (Simulazioni Interattive per l'Apprendimento di Skill Individuali) i cui risultati sono stati presentati a Roma nel convegno «Videogame e simulazioni come nuovi ambienti di apprendimento». In particolare, sono state presentate le piattaforme interattive sviluppate dal gruppo di ricerca ALT (Advanced Learning Technology) dell'Istituto di scienze e tecnologie della cognizione (ISTC) del Cnr.

In sostanza si tratta di vere e proprie palestre virtuali in cui imparare ad essere un buon leader, a gestire al meglio persone e risorse durante emergenze ambientali e sociali o a condurre la negoziazione in un conflitto. Tutto avviene interagendo on line con avatar guidati da altri allievi oppure dotati di intelligenza artificiale: una specie di *Second Life* in cui ci si esercita ad af-

Progetto Sinapsi

Palestre per manager, ma anche simulazioni per affrontare un sisma

frontare situazioni critiche prima che si concretizzino. Qualche esempio? *Eutopia*, videogiochi di ruolo che utilizza la tecnica dello psicodramma in 3D: si costruisce una scena teatrale per far interagire i soggetti che, poi, con l'aiuto del terapeuta, riflettono sulle proprie azioni. *Eutopia* è stato utilizzato a Belfast per favorire il dialogo tra cattolici e protestanti. *Dread-ed* è un serious game per imparare a prendere decisioni velocemente in situazioni di forte stress. È stato utilizzato dalla protezione civile abruzzese prima del terremoto per alleare i suoi uomini a muoversi in un luogo colpito da un sisma. *Palma* è una palestra per manager: insegna strategie per la negoziazione aziendale. Finito il gioco le scelte e i comportamenti dei giocatori potranno essere analizzati e valutati. «La struttura di questi giochi di ruolo virtuali – spiega Orazio Miglino, psicologo dell'ISTC – si basa naturalmente su rigorosi modelli cognitivi e di intelligenza artificiale». Tutto frutto di un gruppo di ricerca fatto di psicologi, linguisti, informatici, ingegneri, filosofi.

CRISTIANA PULCINELLI