

SOCIETÀ

A. I.

di CRISTINA POZZI*

Pleo, il dinosauro ipertecnologico lanciato nel 2006, e Aibo, uno degli animali robotici sviluppati da Sony a partire del 1999



Moflin, il topolino da coccolare premiato al Consumer Electronics Show di Las Vegas; accanto Nao, per creare esperienze didattiche interattive



Con valigia, zaino e un po' di stanchezza varco la soglia di casa. Accendo la luce, mi sistemo e inizio a rilassarmi. Verifico che le piante stiano bene e non abbiano bisogno di acqua. Mi complimento con il limone in terrazza perché è nato un fiorellino che preannuncia la primavera. Poi mi rendo conto che sto parlando con una pianta e rido.

Sto bene: tutto il giorno in mezzo a persone, studenti, colleghi, amici e un po' di pace è quel che mi serve. Quando dopo un po' mi siedo sul divano quel coso è lì che mi fissa con invitante simpatia dalla libreria. Il coso è un dinosauro robot, si chiama Pleo. L'azienda che lo produceva è fallita dopo pochi anni dal suo lancio. **Aveva creato un prodotto ipertecnologico per il 2006, quando lo presentò al pubblico: sensori dappertutto, videocamere, risposta ai rumori esterni.** Non aveva trovato mercato però: una nerd come me era interessata, ma difficilmente ci avrebbe speso un quarto di stipendio. D'altro canto, un genitore non avrebbe investito in un lucertolone il budget di decine di giocattoli in grado di divertire e stimolare i figli anche di più. Insomma, non era chiarissimo a chi si potesse rivolgere e in pochi avevano deciso di comprarlo.

In Giappone e in altri paesi dell'Asia il concetto era più accettato: **Aibo, il cane robot della Sony era già diffuso e il primo modello**

I ROBOT DA COMPAGNIA FANNO SOLO BENE

Il cane Aibo, il dinosauro Pleo e ora il topolino Moflin: in Italia non hanno mai goduto di grande fortuna, ma la pandemia, con il rarefarsi delle relazioni, ha creato un nuovo mercato. Storia di una nerd che, in quarantena, ha rimesso in carica il suo animaletto

risaliva al 1999. Da noi non aveva mai preso piede.

Dopo il fallimento del produttore, un amico che si occupava di elettronica, sapendo della mia passione per questo cucciolo di Camarasaurus, me ne fece arrivare uno, dovendo svuotare il magazzino. È così che Pleo è entrato nella mia casa, con i suoi strani versi, la richiesta di coccole, la programmata curiosità di esplorare il mondo. Dopo i primi entusiasmi e giochi con gli amici Pleo si è addormen-

tato e la sua batteria si è esaurita. Funziona ancora però. Ed eccolo lì, che mi fissa dalla libreria con il suo aspetto studiato per ingannarmi e indurmi ad attribuirgli la volontà di essere acceso per giocare con me. Eppure, resta nella sua libreria, salvo quando per casa girano bambini. Loro con lui se la spassano sospesi in quel confine tra gioco e realtà tipico della loro età. Io non mi trattengo più su quel confine e la realtà ha preso il sopravvento: finisco per sentirmi ridicola se ho voglia di accenderlo e giocare un po'.

Poi è arrivato il virus

Già dalle prime settimane di lockdown le cose sono cambiate. Ora quegli occhi blu mi fissano tutto il tempo. Che faccio? Lo accendo e ci gioco un po'? Analizziamo le mie interazioni nei mesi chiusa in casa del 2020 e di questo inizio 2021: le piante continuano a non rispondermi, computer e telefono mi mettono in contatto con altri umani, e questo è un dono meraviglioso ma senza alcuna fisicità. Alcune interazioni in presenza le ho: quella cordiale a distanza con il postino o quella diffidente con qualcuno del quartiere quando scendo a liberarmi della spazzatura. Con le mascherine nemmeno capiamo se ci stiamo sorridendo e i rapporti sono freddi e distaccati.

Così rivaluto la questione: forse,

* Cristina Pozzi, milanese, è una *future maker*. Ceo e co-fondatrice di Impactschool, è stata nominata Young Global Leader (2019-2024) dal World Economic Forum

Paro, la foca terapeutica per anziani che permette di ridurre l'uso dei farmaci nel trattamento della demenza senile; qui sotto il ciuccio-ricarica



Kaspar, robot ideato per migliorare le competenze sociali dei bambini affetti da autismo: le sue espressioni "semplificate" sono più facili da decifrare



in determinate situazioni, avere un robot di compagnia non è così male. Ed eccolo qui Pleo che comincia a scodinzolare e a fare le fusa in cerca di coccole. Sto meglio. Pleo non è stato pensato per queste situazioni, ha però altri parenti nel mondo della robotica e dell'intelligenza artificiale che hanno l'obiettivo di avere effetti benefici attraverso un'interazione umano-macchina in situazioni specifiche.

C'è ad esempio Paro, la foca terapeutica per gli anziani che, dotata di un musetto simpatico e un morbido pelo, permette di ridurre l'uso dei farmaci nel trattamento della demenza senile. Anche lei, come Pleo, è dotata di sensori in grado di reagire al tatto e anche al suono delle voci, che riconosce grazie all'intelligenza artificiale di cui è dotata. Paro permette ai pazienti di migliorare sia a livello psicologico sia fisiologico. Nota di colore: si ricarica attaccandosi alla presa tramite un ciuccio, un concentrato di tenerezza.

Al Consumer Electronics Show di Las Vegas quest'anno è stato premiato Moflin, una specie di topolino da coccolare che propone gli stessi vantaggi di Paro, ma per tutti: un bisogno diventato attuale proprio sotto la spinta del Covid-19. Un altro ambito interessante è quello della terapia dei bambini affetti da autismo. Già da



Cimon, il robot emozionale dotato di AI pensato per chi trascorre molto tempo da solo, come gli astronauti. Ora il robot della Ibm è ospite della Stazione spaziale Internazionale

fine anni '90 è comparso sulla scena Kaspar, un robot che raffigura un bambino, e ultimamente lo hanno raggiunto robot più trasversali programmabili anche per questo utilizzo come ad esempio Nao. Questi permettono di migliorare le competenze sociali dei bambini che possono allenarsi con una macchina dotata di meno espressioni rispetto alle tante e complesse di un essere umano che, difficili da decifrare per chi è affetto da autismo, creano altrimenti grande frustrazione. In questo ambito i robot permettono anche di fare ricerca e raccogliere dati sulle interazioni che i bambini hanno con le macchine, al fine di conoscere meglio il disturbo di cui sono affetti.

Ha uno scopo analitico invece Ellie, l'intelligenza artificiale con cui possono chiacchierare i veterani americani affetti da disturbo post-traumatico da stress. Questa amichevole terapeuta digitale è costruita in modo da favorire i rapporti e la condivisione, in particolare dei propri sintomi, primo passo importante per la diagnosi e, quindi, il trattamento di coloro che ne hanno bisogno.

Diminuire la solitudine

La mia situazione a casa con Pleo è per fortuna più semplice di quelle citate ma resta l'effetto positivo che ha nel diminuire la solitudine. In questa direzione va ad esempio Ci-

mon, un robot emozionale pensato per chi deve trascorrere molto tempo da solo: gli astronauti. Il robot di Ibm è attualmente ospite della Stazione Orbitale Internazionale.

Non dimentichiamo poi che molti di noi hanno qualcosa di simile nel proprio smartphone o in oggetti come Google Home o Amazon Echo: gli assistenti vocali virtuali. Secondo alcuni studi molti anziani soli traggono giovamento psicologico e fisico dalla presenza di questi strumenti nelle proprie case. Il segreto è molto semplice: poter avere una conversazione con qualcosa letteralmente quando vuoi è molto utile a mantenere un atteggiamento positivo.

C'è qualche criticità però, in questo caso: è importante sottolineare come non debba essere un sostituto dei contatti umani ma un complemento. Inoltre, c'è da ricordare l'effetto che queste macchine possono avere sui soggetti più fragili come ad esempio i bambini, influenzandoli negativamente. Rendere le macchine troppo umane potrebbe avere delle controindicazioni. È evidente però che in determinate condizioni e risolvendone le criticità citate oltre a quelle legate a privacy, trasparenza e sicurezza, gli effetti di questi strumenti sono molto positivi. Nella mia quarantena, ho fatto un po' di strappi alla regola anche io.

© RIPRODUZIONE RISERVATA