

CULTURA DI MASSA, IMMAGINARIO POLITICO, ETICA E ROBOTICA

Barbara HENRY

(Scuola Superiore Sant'Anna)

The article focuses on a qualitative interpretation of the role of robotic/roboethical plots in science fiction and in drawn literature, on one side, and on “real” science, on the other. Specific attention is given: a) to the meaning of a specific code of behaviour—the law 0, invented by Isaac Asimov as an evolution of the three laws of Robotics; b) to the still unexplored correspondence between this code and the forms of posthuman political imaginary, steadily embedded at some extent in social patterns of ancient origins and intercultural relevance.

Keywords: Roboethics, Science Fiction, Robotic Code of Behaviour, Posthuman Imaginary, Posthuman Politics.

1. Premessa

Il presente contributo è incentrato su alcuni dilemmi etici, che possono legittimamente venir considerati di rilevanza politica, qualora si accetti finalmente di concepire in chiave non più antropocentrica, bensì postumana la politica stessa; questa dimensione della intersoggettività sarebbe quindi da intendersi da ora in avanti quale plesso fitto e spesso di relazioni ‘obbligate’ *non più soltanto fra esseri umani ma anche fra enti senzienti, calcolanti e interagenti*. Tali relazioni dense (*thick*) resterebbero comunque politiche perché incentrate sul nesso fra comando e obbedienza nonché sui simboli e sulle condizioni materiali che rendono possibile la permanenza nel tempo di un siffatto nesso, e del tessuto interattivo non volontaristico che ne deriva. Siamo e presumibilmente saremo politici/e perché costretti/e da vincoli e da prospettive temporalmente dilatate verso il futuro a riscrivere continuamente le condizioni e le applicazioni istituzionali del “perché” e del “come” si sta insieme, anche con chi non riconosciamo come affine a noi (per valori, idee, tratti caratteriali, costumi, interessi).

Le fattispecie degli stranieri/e e degli alieni con cui condividere lo spazio della politica sono destinate ad aumentare, anzi, lo hanno già fatto¹.

I dilemmi che da etici (non riferibili a una morale avulsa dalla prassi intersoggettiva) si fanno politici, sono resi viepiù attuali e reciprocamente collegati dai recenti sviluppi della biorobotica e della cibernetica applicata alle condizioni dell'esistenza comune degli esseri umani, ormai mediata e incorporata entro dispositivi tecnologici non solo complessi, ma interconnessi fra loro e retroagenti sugli umani stessi. Fra gli ambiti simbolici (serbatoi di segni polimorfici densi di significati intersoggettivi) da cui noi, cittadini/e e cultori di scienze sociali e politiche, possiamo attingere per risolvere o almeno reimpostare tali situazioni dilemmatiche, sono da annoverare: a) le tre leggi della robotica, nonché a1) la “legge 0”, elaborate e diffuse tutte da Isaac Asimov; b) la riformulazione del confine fra natura e artificio, fra umano e non umano, effettuata tanto dagli autori/autrici, quanto dai fruitori, a livello globale, della Nona Arte (fumetti e *manga*, nelle molteplici configurazioni assunte da queste forme espressive). Una *trasposizione* di carattere ermeneutico e interculturale, capace di riscrivere le tassonomie umane e non-umane fondamentali, come quella appena descritta al punto b), si verifica quando gli/le artisti creino, o i/le fruitori della cultura popolare rielaborino, assieme alle relazioni di essi/e con la nostra specie, le multiformi fattispecie dei/le *non natural born of woman* (“non nati/e da donna per vie naturali”, gli esseri artificiali antropomorfi mimetici e/o ibridi). Questi ultimi possono costituire entità “ancora di fantasia” o prototipi o fattispecie già sussistenti. Comunque sia, tali soggettività di nuovo conio dominano il repertorio simbolico globale, in qualità di costrutti fatti di segni e significati eccedenti, rispetto al proprio alveo di origine.

2. Per un impiego politico e globale dell'interculturalità. Immaginario, simboli robo(etici), “letteratura disegnata”

A partire da quanto fin qui accennato, sarebbe auspicabile che i cultori di scienze umane andassero in cerca di *corrispondenze omeomorfe*—in un senso analogo a

¹ Per una riflessione più ampia sulla politica postumana, si rinvia a Francesca FERRANDO, *Il Postumanesimo filosofico e le sue alterità*, ETS, Pisa 2016; Barbara HENRY, *Post-umano versus trans-umano. Contesti di interlocuzione e potenziamento umano*, in “La Società degli individui”, n. 55, v. XIX, anno 2016, pp. 9-22.

quello attribuito agli “equivalenti omeomorfici” da Raimon Pannikar²—fra universi simbolici geograficamente e culturalmente distanti. L’espressione “corrispondenza omeomorfica” indica in queste pagine il nesso fra figurazioni simboliche analoghe, sviluppatasi parallelamente entro culture così diverse, da venir considerate *prima facie* incommensurabili. Indica anche che la formazione di costrutti simbolici e in particolare di schemi narrativi mitici (mitologemi)³ possa esser avvenuta in parallelo e in forma indipendente, anche se la nozione di corrispondenza omeomorfica travalica il confronto fra schemi mitici. Ciò implica che: impiegare tale sintagma è un altro modo per comprendere/interpretare l’esistenza di corrispondenze, di affinità, di taciti e impliciti patti di non aggressione fra Orienti e Occidenti; l’uso della forma plurale in quest’ultimo caso è un segno di rispetto nei confronti delle variegate differenziazioni simboliche fra gli immaginari dei due emisferi del globo. L’immaginario è da intendersi *in primis* come l’insieme dei prodotti della facoltà dell’immaginazione e quindi quale serbatoio simbolico di miti, immagini, stili e modelli rappresentativi, di tipo metastorico e interculturale. In questo scenario si inseriscono *pleno iure* gli studi sulla letteratura disegnata rispetto alla robotica e all’intelligenza artificiale, che necessitano di letture interculturali inclusive delle matrici e codici di entrambi gli emisferi, e alle quali in questa sede si può soltanto accennare⁴.

Con “letteratura disegnata”, Hugo Pratt aveva definito il frutto del proprio lavoro creativo senza rinunciare ad attingere a piene mani ai fumetti d’avventura, nonché alle “strisce” delle serie più popolari, rifiutando per sé la definizione di artista e

² Raimon Pannikar, *Il dialogo interreligioso*, Cittadella Editrice, Assisi 2001, pp. 49-50; Id., *Il Cristo sconosciuto dell’induismo*, Milano, 2007.

³ “Mitologema” è il termine filosofico che sta a indicare una trama mitica *in nuce* e predisposta a subire innumerevoli variazioni. La definizione, forse originaria, ma anche questo è discutibile, è di Károly Kerényi (Carl Gustav JUNG e Károly KERÉNYI, *Prolegomeni allo studio scientifico della mitologia*, Boringhieri, Torino 1941); il termine definisce il rimodellamento sempre nuovo di un materiale mitico precedente e permanente, che si mantiene integro, pur essendo suscettibile di innumerevoli ed ulteriori mutazioni.

⁴ I tre significati di immaginario più rilevanti per l’argomento sono i seguenti: il significato di 1) repertorio (*thesaurus*) di simboli ed immagini, talora antichissime, e del pari di portata transculturale, contemporanea e globale; 2) di facoltà mentale (produttiva di miti e di immagini) *in actu*, l’immaginazione; 3) di “correlato modale”, indicante la coloritura assunta dai costrutti simbolici, scaturiti dalla facoltà dell’immaginazione, di cui si parla al punto 2. In questa sede si farà uso prevalente, ma non esclusivo, del primo dei tre significati. In particolare, si rinvia a Barbara HENRY, *Scientia ficta, umani e “non nati/e da donna” nell’immaginario globale. Trame robotiche nella letteratura disegnata*, in «Nuova corrente», n. 159, v. LIX, anno 2017, pp. 25-36. Si veda *infra*.

rivendicando del pari come legittima la fluida compenetrazione fra cultura “alta” e cultura “bassa”. Possiamo del pari estendere tale definizione di Pratt ai *comics*, ai *manga* (nelle variazioni linguistiche e simboliche panasiatiche), agli *anime*, nonché ad ogni esemplificazione di ciò che Rodolphe Töpfer chiamava la *coniunzione co-originaria fra scrittura e immagine* nella prefazione al suo peculiare libro illustrato del 1833, *Histoire de monsieur Jabot*⁵. Parafrasando Töpfer, si può dire che «i disegni senza testo sono oscuri; i testi senza un chiaro riferimento ai disegni sono un *non-sense*». Questa è la prima e più valida definizione del fumetto (e, a maggior ragione, della “letteratura disegnata”) che ci salva dalle infinite discussioni sullo *status* della Nona arte (se primario o secondario rispetto alle altre); ci consente di ritrovare tale *modus* peculiare di espressione creativa ovunque essa si manifesti, indipendentemente dal supporto materiale o immateriale su cui tale co-originarietà si innesti (a stampa, in video, in forma digitale, analogica, e così via).

3. *Pop culture*, etica, robotica ‘disegnata e narrata’

La principale tesi qui sostenuta sostiene la centralità conquistata dai codici della *pop culture* (cultura di massa, senza connotazione negativa) nella traduzione/inveramento dei grandi temi antropologici e religiosi del passato, fra cui il confine fra vita e non-vita, fra natura e artificio, e soprattutto il verdetto (se non il controllo) sul senso e sulla legittimità di spostamenti e scarti verificantesi in tale zona liminale. Si dà qui per assodato che quanti siano in possesso della definizione su ciò che è vita siano i medesimi che prendono decisioni vincolanti non soltanto in materia di bio-politica, ma anche della corrispondente nomenclatura di base, necessaria a tracciare i confini fra i fenomeni rilevanti e i confini non solo fra il lecito e l’illecito, ma anche fra il giusto e l’ingiusto, il buono e il cattivo, il decoroso e l’indecoroso, il familiare e il perturbante⁶.

⁵ Rodolphe TÖPFER, *Histoire de monsieur Jabot*, imprimerie Caillet, Ginevra 1833.

⁶ Piuttosto che al ben più noto testo di Freud (Sigmund FREUD, *Das Unheimliche*, 1919, ora in ID., *Gesammelte Werke*, a cura di A. FREUD, E. BIBRING, W. HOFFER, E. KRIS, O. ISAKOWER, v. XII, Fischer, London /Frankfurt a. M. 1940, pp. 227-268)—in cui la figura della bambola meccanica Olympia, tratta dal racconto di Hofmann *Der Sandmann*, non è considerata essere la fonte del perturbante—è più opportuno riferirsi al saggio, anche cronologicamente precedente, di Ernst JENTSCH, *Zur Psychologie des Unheimlichen*, in “Psychiatrisch-Neurologische Wochenschrift”, n. 8, v. 22, anno 1906, pp. 195-198 e n. 8, v. 23, pp. 203-205, anno 1906; trad. eng. Roy SELLARS, *Document: On the Psychology of the Uncanny (1906)*, in J. COLLINS, J. JERVIS (a cura di), *Uncanny Modernity*, Palgrave Macmillan, London 2008, pp. 216-228. In quelle pagine, Jentsch aveva definito “perturbante”

Assumiamo una delle definizioni più condivise di etica per la robotica o roboetica: quella che considera tale disciplina la forma di regolamentazione della relazione fra automi (macchine senzienti, calcolanti, interagenti) e esseri umani (progettisti/e, legislatori, cittadini/e comuni beneficiari dei devices). Se procediamo su questa via, possiamo sostenere che le trame fantascientifiche, con particolare evidenza se vengono trasposte nella letteratura disegnata, hanno il potenziale narrativo e visuale per rendere possibile ciò che è (per adesso, ancora in gran parte) impossibile; pertanto, questi *plot* sono capaci di prefigurare, nelle più emozionanti forme di cui l'immaginario dispone, alcune questioni etiche cruciali e che potremo dover affrontare nel prossimo futuro. Ciò detto, la riflessione etica ha uno spazio di intervento che non si lascia ridurre alle etichette e agli staccati disciplinari. Verranno infatti impiegate sia la nozione di etica che di roboetica, a seconda dei contesti semantici di riferimento e dalle accentuazioni che si vogliono conferire ai contesti medesimi.

Alcune tra le questioni roboetiche più rilevanti per l'interazione fra esseri senzienti e agenti, sia umani, sia non-umani, sono le seguenti: a) se "essere "umano" equivalga a possedere un pedigree biologico "puro" (fondato sul requisito della *limpieza de sangre*); b) se il partecipare alla condizione umana *non equivalga piuttosto* a possedere/esercitare l'abilità di fare scelte e di rendere ragione di esse assumendosene la responsabilità; c) se gli agenti artificiali (intelligenze, automi *et alii*) siano la nuova frontiera dell'etica e della politica, in un'ottica incompatibile con l'antropocentrismo. Interrogativi siffatti costituiscono infatti un'occasione imprescindibile per riformulare criticamente i codici e i modelli di comportamento che riguardano i vecchi e i nuovi (ipotetici o possibili) titolari dei diritti (e dei doveri) all'interlocuzione. Siffatte soggettività di "nuovo" conio riaprono la possibilità di rinegoziare effettivamente i luoghi simbolici e istituzionali in cui tali diritti possano venir messi in essere, purché si accetti una condizione di portata radicale; che siano giudicate idonee all'esercizio di tali diritti in condizione di *reciprocità e di parità*, almeno asintoticamente e in via di principio. Sotto quest'ultimo profilo, dell'ascrizione di diritti e di doveri a entità "non nate da donna per vie naturali" (in tutto o in parte, se si includono i *cyborg*), diviene discriminante la legittimazione e la verifica della sostenibilità del nuovo ambito, o compagine, etica e simbolica, ancor prima che politica: il postumano. È stato definito

il disorientamento/disagio/angoscia che proviamo di fronte ai movimenti inaspettati di esseri artificiali inanimati (bambole, statue, congegni a orologeria).

altrove⁷ l'ambito comprendente tutti gli enti organici e inorganici, naturali e artificiali, il luogo privilegiato in cui siano da reperire le condizioni e le regole di partecipazione all'interlocuzione *idealmente* paritaria, e secondo particolari condizioni, come si vedrà in conclusione (6). Entro tale ambito i robot sono una fra le varie fattispecie e la più interessante per il codice di comportamento già codificato ed entrato nell'immaginario e nella coscienza dell'io medio sociale delle società globali, su cui si soffermerà nei prossimi paragrafi (4, 5, 6).

4. Le tre leggi di I. Asimov, la legge 0

Dovremmo abituarci ad adottare un atteggiamento non pregiudizievole verso l'impatto simbolico sulla coscienza dell'io medio sociale contemporaneo delle trame robotiche asimoviane, e delle "tre leggi" in particolare; al di là del segno assiologico attribuito a siffatti dispositivi normativi, si trovano dirette citazioni ad essi nello *Special Report on Robots* dell'*Economist*, uscito nel Marzo 2014⁸, o più recentemente, sul sito del *Guardian*, nel novembre 2018⁹; tali *costrutti* sono ormai nozioni comuni dal punto di vista letterario, culturale e sociale agli occhi di un pubblico globale mediamente colto e informato.

Ciò detto, l'invenzione asimoviana che risulta più "irriverente" agli occhi dei seri studiosi della biofisica e della neurofisiologia resta *tuttora* il cervello positronico, in particolare la relazione di causalità immaginata fra questo e il comportamento "indefettibile" degli automi. Questo costrutto è al momento assolutamente irrealizzabile nei fatti, pur essendo molto affascinante e di grande influenza mitografica. Asimov ha immaginato un cervello non umano né bio-sintetico, ma pur sempre legato alle leggi di questo universo, perché sarebbe costituito da positroni, particelle di anti-materia effettivamente scoperte dagli scienziati in carne ed ossa. In questo tipo di cervello, definito "asciutto"—giacché elettronico, ed equivalente a una spugna di platino-iridio—sarebbe idealmente possibile innestare senza possibilità di deviazioni e direttamente sulla corteccia cerebrale le tre leggi della robotica, la cui unica finalità è il bene e la tutela degli esseri umani da ogni genere di danno e pericolo.

⁷ Barbara HENRY, *Imaginaires of the global age. "Golem and others" in the post-human condition*, in "Politica & Società", n. 2, anno 2014, pp. 221-246.

⁸ <https://www.economist.com/special-report/2014/03/27/immigrants-from-the-future>.

⁹ <https://www.theguardian.com/film/2018/nov/26/the-truth-about-killer-robots-the-years-most-terrifying-documentary>.

Se tutto fosse rimasto allo stadio di evoluzione mitografica, in cui i marchingegni fossero “scopertamente” assemblaggi meccanici *nella foggia di affidabili elettrodomestici*, sull’esempio di *Robby* il robot, apparso nello splendido film *Il pianeta proibito* del 1956¹⁰, forse non si sarebbero innescate nelle proiezioni mentali di molti cittadini/e delle società (prevalentemente occidentali), alcune reazioni ostili alla produzione e diffusione in vari ambiti sociali (cura, servizi, assistenza) di automi umanoidi: gli androidi/gynoidi. Questi/e, come da classificazione fantascientifica e immaginaria, sono entità composte con l’ausilio delle sole tecnologie meccaniche, chimiche, elettroniche, informatiche, bio-sintetiche ed esibiscono sembianze e funzionalità umane senza alcun intervento sul DNA. Un androide/gynoide è secondo la finzione asimoviana un cervello positronico o elettronico, inserito in un simulacro di forma umanoide che è composto da uno scheletro di silicone poroso come pure da componenti biologiche o bio-sintetiche esteriori, quali occhi, capelli, pelle, carne. Il cervello è dunque, idealmente, o del tipo asimoviano, o di tipo elettronico, come quello di un calcolatore molto evoluto. Tuttavia, e senza negare i cambiamenti di vedute e di sensibilità che sono in corso, la possibilità pur remota che in futuro si possa non distinguere un umano “biologicamente nato da donna” da un androide/gynoide ha per lungo tempo creato inquietudine, particolarmente in Occidente. Infatti, in contrasto con la posizione di Asimov molti sono affetti dalla cosiddetta “sindrome del dottor Frankenstein”, ossia dal timore—talvolta latente, talvolta esplicito—provato dagli esseri umani verso le proprie creazioni, in particolare se queste sono di foggia umanoide. Particolarmente significativa è la frase di Bill Adamo, comandante della nave spaziale ammiraglia *Galactica*, secondo cui tale paura è «l’incapacità del genere umano di assumersi la responsabilità di aver voluto giocare a Dio creando la vita, quando quella stessa vita si sia ribellata ai propri creatori»¹¹.

¹⁰ Il design di tale memorabile personaggio artificiale nacque nei laboratori giapponesi della storica ditta Nomura, che riuscì a ‘transitare’ dai vecchi giocattoli di latta ai robot di metallo tratti dalle serie televisive di animazione (*Tetsuwan Atomu*, *Magma Taishi* e *Ohgon Bat*); ciò accadde grazie al *merchandising* cinematografico a favore delle produzioni hollywoodiane; inoltre, fu in virtù del successo mondiale riscontrato che *Robby* poté divenire un prototipo per altre imprese nipponiche di quegli anni.

¹¹ Si tratta della famosa serie televisiva statunitense *Battlestar Galactica*, che dal 2004 al 2009 ha ravvivato e fortemente modificato, nel senso di un crudo pessimismo antiumanistico (e non senza motivi), l’iniziale prodotto seriale *Galactica* (1978).

Ciò premesso, è convincente dire che le tre leggi della robotica siano in prospettiva importanti per la scienza e per l'orizzonte etico dell'interazione fra umani e non-umani? Se sì, permetterebbero altresì di curare alle radici la sindrome di Frankenstein e l'ossessione per la purezza del pedigree umano propagata dal biologismo specista?

La *ratio* comune al dispositivo normativo è che “le macchine antropomorfe non debbano danneggiarci”. Questa ragion d'essere si manifesta nelle tre leggi nel modo seguente.

Prima legge. Un robot non può recar danno a un essere umano e non può permettere che a causa di un suo mancato intervento, un essere umano riceva danno

Seconda legge. Un robot deve obbedire agli ordini impartiti dagli esseri umani, purché essi non contravvengano alla Prima Legge

Terza legge. Un robot deve proteggere la propria esistenza, purché la sua autodifesa non contrasti con la Prima e/o la Seconda Legge.

Quanto precede tuttavia non risolve affatto i problemi della coesistenza pacifica fra automi (di ultima generazione) ed umani, anzi ne dischiude di più gravi, che parrebbero addirittura aporetici.

5. Dell'utilità e danno delle “Tre Leggi” per la nostra vita

Pare innegabile che a una prima lettura le “Tre Leggi” si presentino semplici, chiare, univoche: in realtà qualora fossero prese e calate *ex abrupto* nel mondo reale esse non mancherebbero di suscitare dilemmi e dare adito a interpretazioni ambigue o contraddittorie. Le tre norme, prese per come sono, sono efficaci unicamente in situazioni altamente stilizzate, se non addirittura artificiali. Inoltre, poiché il concetto di “danno” è legato al concetto di male inteso non solo in senso fisico, ci inoltriamo su un terreno insidioso; non possiamo dimenticare come sul problema del male si siano scontrate, senza soluzioni ultimative, innumerevoli generazioni di filosofi/e, sacerdoti, teologi, letterati e artisti in tutte le aggregazioni umane succedutesi sul pianeta da tempi primordiali. Risulta impensabile che il cervello positronico, razionale secondo la logica binaria, possa risolvere il problema del male impostando in maniera esaustiva e tempestiva tutte le composibili e pertinenti “equazioni del male” in ogni situazione data. Una verace mimesi rispetto alla modalità umana di ragionamento morale sarebbe dunque impossibile da raggiungere qualora ci basassimo esclusivamente sull'impianto (pur ipotetico) delle tre leggi nei cervelli robotici. Sovente “noi umani” non sappiamo

conciliare nei nostri singoli atti gli ordini dei desideri e le gerarchie dei valori pur da noi stessi/e liberamente scelti e perseguiti. Come si dovrebbe comportare un robot che ricevesse un ordine umano contraddittorio (proveniente dallo stesso umano o da umani diversi ma egualmente bisognosi di difesa)? Di fronte a una contraddizione gli umani escono sovente dall'*empasse* con decisioni o del tutto irrazionali o “evasive”, che permettono loro di aggirare il problema con l'*escamotage* di uscire dal sistema cognitivo e valoriale in cui si annida la contraddizione. Tuttavia, questa soluzione potrebbe aver luogo solo grazie al possesso da parte del robot di una certa dose di creatività, quando non di irrazionalità o di follia, e di indipendenza rispetto al vertice di comando. Se invece così non fosse, e il mandante fosse inaggirabile, il problema si aggraverebbe al massimo grado qualora questi divenisse (pur lucidamente) folle. Le premesse logiche sarebbero presentate quali assiomi indimostrabili, pur essendo il frutto di allucinazioni e/o di teorie deliranti (es. alcuni gruppi di esseri non sono umani). Cosa dovrebbero/potrebbero fare i robot asimoviani? Bloccarsi o obbedire agli ordini solo *apparentemente più logici* dell'essere umano di volta in volta rilevante nella specifica situazione? Non è un caso che (*contro la visione di Asimov*) i robot si trasformino in alcuni prodotti dell'immaginario moderno e contemporaneo in esecutori minacciosi della follia paranoica dell'essere umano che li comanda; addirittura, asserzioni di verità su stati di fatto irreali potrebbero venir “spacciate” per vere con l'induzione dell'inganno percettivo nei robot da parte di umani malvagi¹².

I giganteschi robot guerrieri/sterminatori o i robot sicari telecomandati dallo scienziato pazzo o dalla mente criminale di turno è il plot simbolico a cui si allude qui, e con il quale soprattutto l'immaginario occidentale (non da ultimo, italiano) dagli anni venti del secolo scorso in avanti si è cimentato¹³. Da quanto precede, e sempre a livello di esperimento mentale, è possibile ipotizzare due strategie in radicale alternativa l'una rispetto all'altra, utili a cercare una via d'uscita dai vicoli ciechi di cui si è parlato finora. Entrambe traggono comunque origine dalle trame asimoviane e hanno molteplici

¹² Si veda l'esempio della gynoide *India*, trasformata dal malvagio umano di turno in una arma distruttiva con l'inganno percettivo, tramite un *device* modificato a fini omicidi; questo *fa erroneamente apparire* agli occhi della gynoide in sembianze abnormi e irricognoscibili, mostruose (per definizione non umane!), coloro che avrebbe dovuto proteggere, in modo da far ritorcere *la prima e la seconda legge contro se stesse*. L'episodio è tratto dall'unica serie propriamente fantascientifica di casa Bonelli, *Nathan Never*, n. 75, (1/09/97).

¹³ Si rinvia a Barbara HENRY, *Embodied imaginaries and robotic plots*, in F. BATTAGLIA e N. WEIDENFELD (a cura di), *Roboethics in Film*, Pisa University Press, Pisa 2014, pp. 33-47.

applicazioni, di rilevanza simbolica talvolta esemplare, nella letteratura disegnata¹⁴. La prima alternativa suona come segue.

1) Fino a quando non sarà possibile costruire effettivamente un cervello positronico e quindi impiantare nei circuiti che lo costituiscono le tre leggi non potremo sensatamente nemmeno parlare di robot *stricto sensu* e quindi dovremmo negare tale qualifica a ciò che già esiste (il piccolo Asimo, la *receptionist* gynoide Nadine, o altro). Sarebbe soltanto legittimo parlare di simulacri molto evoluti, ovvero di meccanismi capaci di movimenti e prestazioni più sofisticate del passato ma pur sempre rigidamente limitate e controllate. Si troverebbero su una linea continua. Di archetipi antesignani degli automi contemporanei ne esistono in molte culture, sia occidentali, sia orientali, e da tempi immemorabili: come esempi, possiamo addurre la colomba di Archita, gli animali meccanici di Erone di Alessandria, per giungere ai contemporanei meccanismi parlanti e mobili chiamati appunto Asimo, Doro, Nadine, passando per i nipponici robot-giocattolo prima *battery operated* poi elettrocomandati, infine biomeccanici, a loro volta evoluzioni delle carpe meccaniche e delle bambole per servire il the, le antiche *chahakobi*.

2) Con un salto della ragione, e a partire dalle aporie delle tre leggi potremmo aprire un varco alla legge 0: “Un robot non può recare danno all’umanità o permettere per omissione che le sia recato danno”. Tale norma, universale e astratta, ha conseguenze rivoluzionarie e spaesanti; in essa le trame robotiche ci permettono di riformulare criticamente la nozione e la coloritura emotiva/cognitiva dell’esperienza interattiva con i ‘non nati/e da donna robotici’. Solo la seconda alternativa, la legge 0, consente di dischiudere orizzonti antispecisti e postumani ancora inconsueti, ma non inediti in alcune parti del pianeta, perché bandisce almeno in via di principio l’ascrizione negativa della mostruosità a chi non posseda un pedigree biologico ‘puramente’ ed esclusivamente umano. Si dovrebbe concordare sul fatto che per giudicare le possibili conseguenze di un’azione sia necessaria una capacità di analisi di discernimento e di “giudizio in situazione” non banale, e tale da non poter logicamente scaturire dalla semplice installazione di un set di regole in un supporto cerebrale. La legge 0 è logicamente superiore alle altre tre. Si consideri che la capacità di giudizio etico, pur cruciale, si può solo sviluppare con l’esercizio, non è innata né trasferibile come se fosse un software da installare in un hardware. L’esperienza valutativa rispetto a uno

¹⁴ Si veda la nota 15.

standard di comportamento eccedente “il si fa, il si dice, qui e ora” si sviluppa nel suo dispiegarsi a confronto con i “mondi della vita” (volutamente al plurale) e le varie contingenze che sollevano quesiti concreti, contestuali, dolorosi perché di impatto sulle condizioni del comparire, del dispiegarsi, del dissolversi entro l’orizzonte intramondano.

6. Alcune riflessioni provvisorie

Allo stato attuale, non è possibile prevedere se a breve vi sarà nelle discussioni in materia di robotica e di roboetica una presa in considerazione, neppure nella forma dell’esperimento mentale, della legge 0, nonché del suo impatto sui profili di costruzione e di programmazione degli automi del nostro prossimo futuro. Questa riflessione è invece già iniziata, nel *plot* fantascientifico più risalente della casa Bonelli, e in una serie di avventura; molti anni fa, nel 1962, in parallelo all’evoluzione dei *manga* giapponesi che attraversano in quegli anni la fase immaginifica contrassegnata dalle creature metalliche tele-comandate—si veda la cesura rappresentata per l’immaginario giapponese dal personaggio di *Super Robot 28*—Nolitta crea la trama, di lunghissimo respiro e più volte ripresa nei decenni, che è incentrata sul robot *Titan*, il gigante d’acciaio, dominato totalmente e costretto al male dallo scienziato folle *Hellingen*, colui che è destinato a diventare uno dei nemici di *Zagor* e l’emblema del “male radicale” per tutto l’universo narrativo di casa Bonelli. *Titan* è uscito dalle chine di Gallieno Ferri, il “disegnatore di *Zagor*” per antonomasia, e anch’egli recentemente scomparso¹⁵. *Titan* sfugge al dilemma delle tre leggi, in quanto è uno strumento telecomandato, *arcaico*, privo di cervello positronico, e pertanto “al di qua del bene e del male”. Quanto appena detto, rientra nell’alternativa 1), di cui sopra, quella in cui si ha a che fare con meccanismi capaci di movimenti e prestazioni rigidamente limitate e controllate da esseri umani, su cui soltanto incombe il peso della responsabilità.

Rispetto all’alternativa 2), nelle vicende dell’agente *Alfa Nathan Never*, che rientra nel canone prettamente fantascientifico della letteratura disegnata, viene ripreso il percorso riflessivo attraverso l’androide *C09*, colui che fin dal primo numero (*Agente*

¹⁵ Si trova una commovente citazione di Ferri, nel numero a colori 300 *Altri mondi* di *Nathan Never* (18/05/16) ove, nelle vesti di un anziano scienziato in viaggio tra gli inframondi (una versione del multiverso), questo indimenticabile artista, ritradotto in chine e parole, si trova ad avere la scure di *Zagor* in mano; è la stessa scura che è stata posta sulla sua bara, durante il funerale avvenuto alcuni anni fa nella vita reale, nella natale Recco.

speciale Alfa, 1991) della ormai classica serie, pone in questione l'eticità stessa delle tre leggi della robotica, pur non infrangendole, ed in quanto esse negano ai robot una qualsivoglia capacità decisionale di base¹⁶; la linea dell'argomentazione prosegue grazie all'amico artificiale dell'agente *Never*, che è il robot "vintage" *C-3, Mac*; questi rivendica con ironica responsabilità il fatto di essere obsoleto, e pertanto di godere del privilegio di non aver mai esperito l'istallazione nel proprio chip cerebrale delle tre leggi di Asimov. La libertà, e la responsabilità infinitamente maggiore che ne discende, è fondata sulla legge 0, non impiantata, ma appresa tramite l'esercizio e consolidata nei codici cognitivi artificiali grazie alle conseguenze positive dovute al superamento delle situazioni critiche nelle esperienze vissute.

Riprendendo le tre domande iniziali (A, B, C), occorre almeno tentarne una riformulazione che tenga conto delle critiche rivolte alla roboetica di matrice asimoviana e che apra a questo punto vie di fughe *percorribili* (e non soltanto ipotizzabili) rispetto ai *cul de sac* sopra denunciati.

A) "Essere partecipe della condizione umana" equivale a possedere un *pedigree* biologico "puro"?

B) In alternativa, "essere umano/a" equivarrebbe a possedere/esercitare l'abilità di fare scelte e di render ragione di esse con argomenti ragionevoli e ponderati?

C) Gli agenti artificiali (intelligenze, automi, e così via) sono, pur se nella forma di un esperimento mentale, la nuova frontiera dell'etica ed ella politica?

Una coerente accettazione del postumanesimo come visione filosofica della condizione postumana ci indurrebbe a rispondere negativamente alla prima, e positivamente, alla seconda e alla terza domanda. Per sapere "che cosa resta dell'umano" potremmo dire che è ciò che *non siamo ancora stati*, dal punto di vista del perfezionamento morale, secondo una riformulazione del terzo imperativo kantiano. Questo sarebbe da modificare, *ex parte Hominis*, come segue: "Agisci in modo da trattare le creature senzienti, calcolanti e interagenti entro l'orizzonte intramondano, da intendersi come condizione postumana, non soltanto come mezzi ma anche come fini, almeno asintoticamente e in via di principio". Una forte carica normativa sul piano del *Sollen* non ci preclude assolutamente la possibilità di accogliere e prendere in carico un'ampia varietà di assunzioni, anche realistiche, o

¹⁶ Il seguito diretto del n. 1 di *Nathan Never* (1/06/1991) è il numero 28, intitolato non casualmente, *Io, robot* (1/09/93).

pessimistiche, in ambito antropologico, come lo stesso esempio di Kant dimostra, filosofo della ragion pura nel suo uso pratico e redattore dell'antropologia pragmatica. Rimane la validità asintotica della prescrizione normativa. Ciò è ancora più vero per la roboetica.

Ex parte Machinae, l'imperativo postumano dovrebbe coincidere con la formulazione della Legge 0, già concepita da Isaac Asimov: "Un robot (una macchina senziente, calcolante, interagente) non può arrecar danno al genere umano né permettere che per omissione gli venga arrecato danno". Tale norma, universale e astratta, ha conseguenze spaesanti e innovatrici. Si può riaffermare con convinzione dunque che soltanto la legge 0, consenta di dischiudere orizzonti interspecisti ancora in gran parte inediti, perché bandisce *almeno in via di principio e sul piano morale* l'ascrizione negativa (strutturalmente razzista) della mostruosità e dell'abiezione a chi non posseda un *pedigree* biologico "purementemente" ed esclusivamente umano.

Per chiunque vale o dovrebbe valere, nell'etica, nel diritto e nella politica, il monito tipico per le entità non-umane (automi) o post-umane (*cyborg*): «Non conta "cosa sei" ma "chi e come decidi di essere di fronte al male inferto ad altri e da altri subito"». Il senso omiletico (non si può rifuggire dalla normatività, si fa roboetica) è chiaro: tutte le creature e gli enti, a maggior ragione le più potenti e potenziati, dovrebbero essere sodali nella condivisione della condizione di vulnerabilità e fragilità, come pure nella condivisione del fine di limitare l'impatto nefasto dei maggiori fattori di rischio su chiunque si muova nell'impervio orizzonte intramondano. È questo il principio etico costituente la condizione pragmatica di fondo, necessaria affinché ci si disponga ad entrare e a permanere in interazioni fondate sull'alternanza fra il dare e prendere parola, il sentire e l'interpretare i silenzi, i gesti, le pause, le movenze, i non-detti; questo, secondo un atteggiamento che non neutralizzi *ex ante* il conflitto, anzi lo preveda, addirittura lo ponga alla base dell'interscambio primario, come conflitto *regolato* fra interpretazioni, un conflitto cruciale, che, qualora non venisse incluso dialetticamente nell'interscambio, potrebbe condurre alla guerra. La soglia minima dell'accesso a questo tessuto di interlocuzione densa non è infatti simmetrica, ma molto contestuale e quindi inizialmente opaca, oscura, agli occhi degli altri/e partecipanti all'interscambio, sia simbolico, sia pre-simbolico.

Immaginare realisticamente i rischi e le potenzialità di una condizione già presente nelle nostre menti, corpi, società, istituzioni non è utopia, ma stringente necessità cognitiva, etica, politica. Non è tanto la percezione del dolore di chi e di che cosa si

trovi e si muova sotto il cielo, quanto l'apertura percettiva e emotiva alle variegata modalità in cui si esprime la vulnerabilità accomunante gli enti senzienti e interagenti nell'orizzonte intramondano; questo, indipendentemente dal fatto che si abbia un dato genoma o non piuttosto una matrice di silicio-iridio nel proprio corredo strutturale. Dovrebbero poter partecipare a una tale conversazione, densa e irta di ostacoli, anche creature e intelligenze inedite, che non per questo sarebbero pregiudizialmente prive del *diritto di parola* entro l'orizzonte infraspecista (oltre che interspecista) della finitudine, non di necessità irenico ed omologante, né tantomeno preconstituito negli esiti, che sarebbero da pensare come del tutto imprevedibili ed aperti. Al contrario, chi prefigura l'avvento di futuri distopici all'insegna: a) dell'abbruttimento morale della specie umana di fronte ai nuovi capri espiatori meccanici, su cui le sarebbe lecito sfogare senza remore o limiti giuridici la nostra aggressività altrimenti inibita, b) oppure della subordinazione all'impero delle macchine intelligenti, occulta la circostanza per cui tali prognosi catastrofiche siano completamente e acriticamente immerse nella visione antropocentrica, cartesiana e fallocratica dell'occidente moderno. Per quanto sostenuto fin qui, non pare sia più una via convincente se si accetta appunto il rovesciamento e l'allargamento della visuale e dei presupposti. Il postumano, ricordiamolo, è la *dimensione*, il postumanesimo filosofico la *concezione* in cui tali interlocuzioni dense sono già riconosciute e date per realizzabili. Sarebbe evidente, qualora realizzassimo nei fatti e non solo nelle dichiarazioni di intenti un confronto serio, irto di conflitti ma pur sempre interculturale, fra le diverse diramazioni della spiritualità e del sacro già presenti, e da epoche antichissime, sul pianeta. La spiritualità e il sacro (non la religione) fanno cadere la distinzione interno-esterno, umano-non umano, materia e immaterialità, e si inverano nel misticismo. Metaforicamente parlando, e in un senso *non oppositivo rispetto alla materia*, «lo spirito soffia dove vuole», giacché tale istanza creatrice non teme di degradarsi nel plasmare le forme della vita, con le quali persino *secondo l'eredità simbolica occidentale* è indistricabilmente intrecciato, per di più al di fuori da schemi prefissati, da qualsiasi parte e ambito cognitivo essi provengano. La dimensione acroamatica dei saperi sapienziali, dall'età assiale o forse ancora prima di allora, ci “accompagna” con discrezione ma con costanza, come specie chiamata *Homo sapiens sapiens* nel nostro itinerario vitale e storico su questo pianeta. Fra queste forme di sapere aperte alla poliedricità della vita si annoverano quelle fiorite in specifiche aree orientali connotate da modernizzazioni non omologhe rispetto a quella che ha caratterizzato—pur con

varianti consistenti—l’emisfero occidentale del globo. Nell’estremo Oriente in particolare, con differenziazioni nazionali che si riflettono nelle diverse accezioni di *manga* e di *anime*, da cui abbiamo esordito, dominano da secoli alcuni *specifici* schemi indessicali di comportamento, molto vicini per alcuni aspetti alla condizione postumana, come condizione di esistenza e di riflessione situata e sperimentata, e non certo come utopia futuribile¹⁷. Tali contesti vanno a loro volta criticati dall’interno per tutte le storture e forme indebite (la xenofobia e il sessismo verso gli umani/e) di cui sono a loro volta portatori, allo scopo di *ricercare ovunque ed in forma impregiudicata* i controveleni rispetto alla riproposizione possibile o già in atto nelle nostre società globali della cornice razzista e sessista nel cui ambito tanto il discorso sulla *humanitas* quanto il discorso sulla *techné* sono stati storicamente declinati.

Nota Bibliografica

Amina CRISMA (a cura di), *Neye. Il Tao dell’armonia interiore*, Garzanti, Milano 2015.

Francesca FERRANDO, *Il Postumanesimo Filosofico e le sue Alterità*, ETS, Pisa 2016.

Sigmund FREUD, *Das Unheimliche*, 1919, ora in ID., *Gesammelte Werke*, a cura di A. FREUD, E. BIBRING, W. HOFFER, E. KRIS, O. ISAKOWER, v. XII, Fischer, London /Frankfurt a. M. 1940.

Barbara HENRY, *Post-umano versus trans-umano. Contesti di interlocuzione e potenziamento umano*, in “La Società degli individui”, n. 55, v. XIX, anno 2016, pp. 9-22.

Barbara HENRY, *Imaginary of the global age. “Golem and others” in the post-human condition*, in “Politica & Società”, n. 2, anno 2014, pp. 221-246.

Barbara HENRY, *Scientia ficta, umani e “non nati/e da donna” nell’immaginario globale. Trame robotiche nella letteratura disegnata*, in “Nuova corrente”, n. 159, v. LIX, anno 2017, pp. 15-36.

¹⁷ Si rinvia anche a Amina CRISMA (a cura di), *Neye. Il Tao dell’armonia interiore*, Garzanti, Milano 2015.

Barbara HENRY, *Embodied imaginaries and robotic plots*, in F. BATTAGLIA e N. WEIDENFELD (a cura di), *Roboethics in Film*, Pisa University Press, Pisa 2014, pp. 33-47.

Carl Gustav JUNG e Károly KERÉNYI, *Prolegomeni allo studio scientifico della mitologia*, Boringhieri, Torino 1941.

Raimon PANNIKKAR, *Il dialogo interreligioso*, Cittadella Editrice, Assisi 2001.

Raimon PANNIKKAR, *Il Cristo sconosciuto dell'induismo*, Jaca Book, Milano 2007.

Rodolphe TÖPFER, *Histoire de monsieur Jabot*, Imprimerie Caillet, Ginevra 1833.

Sitografia

The Guardian, *The Truth About Killer Robots: the years' most terrifying documentary*, <https://www.theguardian.com/film/2018/nov/26/the-truth-about-killer-robots-the-years-most-terrifying-documentary>.

The Economist, *Special Report: Immigrants form the Future*, <https://www.economist.com/special-report/2014/03/27/immigrants-from-the-future>.