

AI: Affinità Intellettive Costruzione e significazione della relazione tra umani e macchine attraverso i racconti sull'intelligenza artificiale*

AI: Intellectual Affinities Construction and Meaning of the Relationship between Humans and machines through narratives on Artificial Intelligence*

Ilaria Ingrao

Università degli Studi di Torino
ilaria.ingrao@edu.unito.it

| abstract

L'intelligenza artificiale rappresenta, oggi, una tematica in grado di generare discorsi controversi e posizioni contrapposte. Da un lato vi è la concezione che possa rappresentare uno strumento di alienazione per l'essere umano e dall'altro, invece, troviamo l'idea che si riveli una tecnologia migliorativa per le nostre facoltà. Molti autori (tra cui Bostrom, Tegmark e Sadin) riflettono infatti sulle future implicazioni di un possibile sviluppo e utilizzo dell'IA, mettendo in luce opportunità e pericoli della sua implementazione. Superando la distinzione ontologica tra esseri umani e macchine – che conduce a creare differenze sulla base del materiale organico di cui siamo fatti – in questo articolo, si riflette su alcuni interrogativi che emergono dal tema dell'intelligenza artificiale rispetto al nostro futuro con essa. Chi siamo? Che tipo di esseri umani vogliamo diventare tramite l'IA? Attraverso un'indagine sociosemiotica tra factual e fictional, si intende comprendere cosa voglia dire costruire tecnologie di intelligenza artificiale *umane* (e non disumane) con la quale possiamo entrare in stretta collaborazione reciproca per creare quei legami utili alla nostra sopravvivenza individuale e collettiva.

Artificial Intelligence represents nowadays an area that can generate opposite points of view in conflict with each other. On one side, there is the idea that it can be an instrument of alienation for human beings, and on the other hand, we find the idea that it turns out to be an improving technology for our abilities. In fact, several authors (including Bostrom, Tegmark, and Sadin) reflect on the future implications of the development and use of AI, pointing out the opportunities and dangers of its implementation. By moving beyond the ontological distinction between human beings and machines – which leads to creating distinction based on the organic material we are made of – in this article, we ponder some questions that emerge from the topic of Artificial Intelligence regarding our future with it. Who we are? What kind of human beings do we want to become by using AI? Through a socio-semiotic investigation between factual and fictional, it is intended to understand what it means to build Artificial Intelligence technologies that are *human* (and not inhuman) with which we can enter close mutual collaboration in order to create those bonds useful for our individual and collective subsistence.

DOI 10.36158/97888929573675

* Questo articolo trae origine dal lavoro di tesi magistrale *A nostra immagine e dissonanza. Analisi sociosemiotica delle narrazioni audiovisive sulla configurazione valoriale dell'essere umano attraverso la relazione riflessa con l'IA*. condotto per l'Università degli Studi di Torino.

Intelligenza artificiale ed esseri umani: i discorsi tra utopia e distopia

All'interno delle riflessioni e degli studi filosofici riguardanti il tema dell'intelligenza artificiale è possibile rintracciare due dinamiche valoriali dicotomicamente opposte. Da un lato c'è l'idea di una IA come strumento di soggiogamento. Dall'altro lato, invece, ci sono le narrazioni più entusiastiche, tendenti verso una concezione dell'essere umano potenziato da questa tecnologia. Quasi sempre, in pratica, si utilizza l'intelligenza artificiale per intavolare discorsi non tanto su di essa, quanto su di noi che la stiamo creando e le domande sono sempre le stesse: chi siamo? Chi vogliamo diventare, servendoci di questo strumento? Si tratta di un mezzo che servirà per potenziare la nostra umanità, oppure di qualcosa di "disumano", che è meglio non continuare a sviluppare in questo modo? In questo articolo, si rifletterà su come sono fatti i discorsi fattuali e di finzione che si confrontano con questi temi, cercando di capire perché ci appaiono più o meno sensati.

Molti descrivono un mondo del futuro in cui opereranno macchine *superintelligenti*, capaci di dominare l'intero pianeta. Autori come Nick Bostrom (2014) e Max Tegmark (2017), per esempio, sembrano non riuscire a prospettare un'epoca a venire nella quale potremo raggiungere – tramite il potenziamento della IA – un vero miglioramento delle nostre condizioni. Questi studiosi invitano a porre maggiore attenzione alle modalità con cui implementiamo i dispositivi di intelligenza artificiale, poiché le abilità e le caratteristiche che scegliamo di conferire alle macchine potranno dar origine a risvolti catastrofici per l'intera razza umana. I problemi non saranno le capacità computazionali che riusciremo ad attribuire loro, ma, piuttosto, la tipologia di obiettivi e scopi che esse arriveranno fedelmente a realizzare:

Un'intelligenza artificiale non deve necessariamente essere molto simile a una mente umana. Le intelligenze artificiali potrebbero essere – anzi, è probabile che per la maggior parte saranno – estremamente aliene. [...] In aggiunta, va detto che i sistemi di obiettivi delle intelligenze artificiali potrebbero differire radicalmente da quelli degli esseri umani (Bostrom, 2014, p. 64).

Una progettazione eticamente umana è ciò che dovrebbe orientare la costruzione della tecnologia. Proprio in questi termini ritroviamo le considerazioni operate da Frank Pasquale (2020) sulle nuove leggi che la robotica deve rispettare affinché l'IA possa considerarsi *umana* e accettabile. Una riprogettazione dell'operato umano (Frischmann & Selinger, 2019) che possa essere messa in atto nello sviluppo di questi sistemi tecnologici: «Infatti, essere etici "nel" design, concretamente, significa adottare precisi standard internazionali e insiemi di procedure di valutazione e validazione» (Cabitza, 2021, p. 63).

Anche la posizione assunta dal già citato cosmologo svedese, Max Tegmark, sembra muoversi su binari fortemente inquieti. Da un lato, le sue riflessioni tangono in modo limitrofo la dimensione ontologica della natura di questi dispositivi capaci di automigliorarsi e di replicarsi in modo del tutto autonomo, motivo per il quale decide di distinguere tra la vita 1.0, 2.0 e 3.0, mettendo maggior risalto sull'impossibilità di mantenere il nostro controllo su di essa (Tegmark, 2017). Dall'altro lato, invece, le sue preoccupazioni sono tutte rivolte verso gli esiti futuri, laddove è l'agentività delle macchine intelligenti che deve diventare il fulcro fondamentale delle nostre apprensioni: dobbiamo implementare l'IA in modo che comprenda, adotti e conservi i nostri stessi fini (*ibidem*). L'implementazione consapevole dell'IA diventa mantra irrinunciabile per il nostro operato. Inoltre, secondo alcuni autori, oltre alla questione etica e morale della programmazione e dello svolgi-

mento dei fini, ci sarebbe la tendenza di questi sistemi a *enunciare la verità* (Sadin, 2018, p. 10). La dimensione *aletheica* delle tecnologie sembrerebbe sorgere – oltre che dalla percezione di infallibilità spesso associata a tali sistemi – dalla nostra istintiva tendenza ad antropomorfizzare l’oggettuale conferendo le nostre umane abilità alla tecnologia stessa (*ibidem*). Non solo di abilità si può presupporre, ma anche di umane mancanze di disciplina che ci conducono a ideare tecnologie che possano ridurre considerevolmente il nostro carico operativo moltiplicando, di contro, il numero di agenti coinvolti nel processo di azione (Latour, 1992). Per un autore come Sadin questo processo, però, non può che condurre all’alienazione dell’umanità, se non proprio in termini marxisti, in quanto essa viene privata della capacità di decidere per sé stessa, sottomessa al *potere ingiuntivo* di una visione algoritmica che le tecnologie restituiscono della realtà, dei nostri volti e dei nostri dati biometrici. Rischiamo di perdere molto:

Perché quello che è in gioco è il rifiuto della nostra vulnerabilità, quella fragilità costitutiva della nostra umanità, la stessa che ha fatto dire ad Aristotele che “una vita così vulnerabile è comunque la migliore”. La stessa che ci spinge continuamente ad andare incontro all’esistenza e ai suoi imprevisti, insegnandoci a far fronte al flusso degli eventi, ad affrancarci dalla sola necessità per comportarci da esseri attivi che si avvalgono di tutto il potere della propria sensibilità e del proprio intelletto (Sadin, 2018, p. 157).

Non esiste libertà di fronte a un simile scenario. I nostri ritmi e le nostre vite vengono così scanditi dallo sguardo e dal ritmo imperativo di macchine intelligenti. Ma lo sviluppo tecnologico non è sufficiente per progredire nell’evoluzione umana: «Invece di un’etica ridotta alla sola sfera personale, sarebbe ora di coltivare un’etica della responsabilità che abbia a cuore la difesa del diritto all’autodeterminazione dei singoli come anche dell’intera società» (ivi, p. 18).

Modelli, narrazioni e strutture

A partire dall’analisi semiotica delle narrazioni in cui esse sono inserite, è possibile descrivere la struttura e il significato delle diverse rappresentazioni dell’essere umano, della tecnologia e della società che prendono corpo nei discorsi sull’IA¹. Uno strumento utile, a questo proposito, è sicuramente il quadrato di Floch (1990), che consente di mettere in risalto le differenti rappresentazioni valoriali attraverso cui l’IA viene raccontata. Un’intelligenza artificiale di cui vengono magnificate le caratteristiche di programmazione volte a eseguire nella maniera più profittevole i compiti impartite è senza dubbio un’IA valorizzata secondo una prospettiva *pratica*, (Santangelo, 2022). Laddove, invece, l’IA venga rappresentata con finalità opposte all’esaltazione dell’utile, insistendo piuttosto sul versante etico ed emotivo del suo utilizzo e del suo funzionamento, ci troviamo di fronte a una valorizzazione di natura *utopica*, dove gli ideali di giustizia e benessere collettivo divengono il campo florido dell’operato di strumenti intelligenti. A oggi, però, non sono nemmeno pochi i casi di discorsi su una IA implementata secondo una prospettiva *ludica*: un passatempo costruito per divertirci e impressionarci attraverso la creazione, ad esempio, di immagini e testi affascinanti. In ultimo, possiamo ritrovare narrazioni in

1. Santangelo (2023), nel suo lavoro, analizza una serie di racconti, rappresentazioni, riflessioni narrative e filosofiche sul tema dell’intelligenza artificiale attraverso cui edifica una mappatura composta da otto tipologie discorsive.

cui l'intelligenza artificiale si configura come un imprescindibile strumento utile a mostrarci le buone o le cattive conseguenze delle nostre scelte attraverso un'esaltazione *critica* della loro efficacia.

Per esempio, seppur in maniera non intenzionalmente semiotica, autori come i già citati Bostrom (2014) e Tegmark (2017) hanno operato schematizzazioni assiologiche molto interessanti da questo punto di vista. Entrambe le loro concettualizzazioni, che si esplicano sul terreno di un futuro in cui l'IA riuscirà a divenire ultraintelligente, possono essere compiutamente analizzate tramite lo strumento valoriale del quadrato in figura 1. Il discorso di Bostrom si colloca su tutti i quadranti dello schema, laddove l'IA *strumento* assume la sua piena valenza pratica in qualità di tecnologia creata per facilitare la nostra vita rispondendo ai nostri comandi; gli *oracoli* vengono rappresentati come portatori di criticità poiché abili dispositivi che, nonostante la loro *praticità* strutturale di rispondere assertivamente alle nostre domande, discriminano per noi le difformità delle informazioni a disposizione restituendo risultati elaborati e ponderati; i *geni* – propendenti verso una dimensione *pratica* (perché concepiti per eseguire i nostri comandi) – si posizionano nel quadrante della *ludicità* proprio per la loro capacità di esaudire tutti i nostri desideri (tenendo a mente però la possibilità di sviluppi negativi di un tale operato); infine l'IA *monarchica*, a seconda dei principi che decidiamo di instillarle, potrà aiutarci a perseguire i nostri ideali.

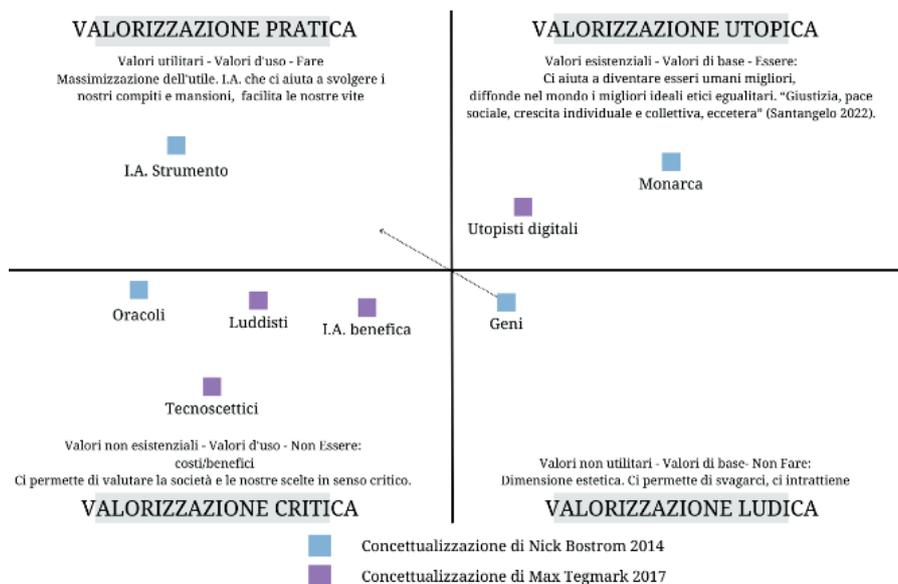


Figura 1. Applicazione del quadrato di Floch alle concettualizzazioni di Bostrom (2014) e Tegmark (2017).

Diversamente da quanto proposto da Bostrom, le posizioni assunte da Tegmark circa lo sviluppo dell'IA sembrano non poter prospettare utilizzi ricreativi delle tecnologie, rifiutando, in tal modo, una valorizzazione di tipo *ludica* di tali sistemi e operando, di contro, un'esaltazione in senso più marcatamente sociale, economico e politico. Secondo l'autore, gli *utopisti digitali* credono nella possibilità di utilizzare le tecnologie per diffondere il benessere assieme a una certa concezione di equità e miglioramento sociale nelle nostre società.

Simile impostazione *utopica* è quella portata avanti dai promotori di un'IA *benefica*, i quali, però, si caratterizzano per le loro posizioni prettamente di natura *critica* rispetto alle tecnologie che non possono dirsi pienamente strumenti neutri e per tale ragione devono essere prodotte e pensate scrupolosamente. Se nel caso dell'IA *benefica* possiamo rintracciare atteggiamenti più indulgenti sulle tecnologie, i *tecnoscettici* sono, inve-

ce, ancorati a una concezione di esse piuttosto ostile, mostrandosi però meno categorici della posizione più apertamente conflittuale assunta dai *luddisti*, per i quali non esiste vantaggio o beneficio ricavabile dai dispositivi intelligenti.

Una riconfigurazione del quadrato di Floch

Le narrazioni sull'intelligenza artificiale paiono, in genere, particolarmente incentrate su una visione allarmista e negativa dell'impiego di tali dispositivi e delle loro implicazioni all'interno delle nostre vite. Una simile rappresentazione, però, sembra essere difficilmente inquadrabile all'interno di una mappatura come quella proposta dal quadrato di Floch (1990), in quanto esso è uno strumento che permette di comprendere analiticamente le valorizzazioni, prettamente positive, attraverso le quali la comunicazione pubblicitaria promuove i prodotti. Accantonare però una concettualizzazione così compiuta e, come si è visto, utile a indagare alcuni meccanismi semiotici alla base dei discorsi sulla IA, sarebbe sbagliato. La riconfigurazione del dispositivo potrebbe essere una strategia utile per superarne i limiti e comprendere aspetti del tema dell'intelligenza artificiale lasciati ancora in ombra.

A tal proposito, uno sdoppiamento del quadrato che metta in luce i valori positivi e negativi che circolano nei discorsi sull'IA, può rappresentare un utile punto di partenza per dar vita a un dispositivo bifronte, che tenga insieme due lati della stessa medaglia: l'idea di cui si è discusso a lungo sin qui, di un'IA come strumento di empowerment o come strumento di alienazione. Se il quadrato di Floch si mostra come naturalmente positivo sin dalle sue origini, la costruzione di una quadratura antitetica metterà in risalto solo valorizzazioni negative (figura 2).



Figura 2. Riconfigurazione al negativo del quadrato di Floch (1990).

Si può trovare, dunque, una valorizzazione *anti-pratica*, laddove le possibilità dell'essere umano vadano, piuttosto che in direzione di un potenziamento, verso una privazione, conducendoci nella direzione di una sottomissione all'operato di strumenti che impediscono alle persone di realizzare i propri obiettivi. Qui ritroviamo tutte quelle riflessioni che dipingono le tecnologie in generale come strumenti che conducono irrimediabilmente verso l'atrofizzazione delle nostre capacità fisiche e cognitive, portandoci verso la perdita di abilità propriamente umane come la scrittura, l'arte e il pensiero.

C'è poi la valorizzazione *anti-utopica*. Questa configurazione riguarda quei discorsi per i quali la nostra specie sarebbe sempre più vicina alla *disumanizzazione*, dove la perdita della nostra "naturalità" e identità di esseri umani viene completamente asservita alla diffusione di valori *anti-umani*, che potrebbe avere come conseguenza la sottomissione della popolazione, non solo attraverso un'azione attiva di propagazione di ideali corrotti e individualistici², ma anche in maniera più sotterranea. È il caso degli algoritmi creati per gestire aziende e interi comparti amministrativi. Si tratta di tecnologie automatizzate colme di bias culturali e sociopolitici che conducono all'esclusione di intere categorie di persone da mansioni lavorative o dalla partecipazione attiva nella vita collettiva, in favore di una maggiore capacità attuativa da parte di quell'esiguo e già privilegiato cinque per cento della popolazione che detiene enormi ricchezze³.

Per quanto riguarda la valorizzazione *anti-critica*, sarebbe più opportuno parlare di valorizzazione *A-critica*, in quanto non esisterebbero ragioni sufficienti a implementare strumenti dall'apporto considerato come improduttivo, perché questo non condurrebbe per davvero a una riflessione critica sul mondo. Ciò che spinge a inserire questa visione della tecnologia secondo una valorizzazione prettamente negativa è proprio la tendenza a sviluppare meditazioni che propendono verso una rappresentazione dei dispositivi come ostili e improduttivi. Un esempio molto esplicativo è quello della posizione filosofica proposta da Sadin (2018), il quale nota come la pervasività di queste tecnologie insistentemente impiegate per restituirci quante più informazioni sul mondo esterno non sia, in realtà, realmente vantaggiosa. Questi dati non forniscono una proiezione del mondo così per come è, ma parlano di un mondo così per come è stato interpretato dall'IA, che assurge di fatto a strumento divino e sanzionatorio.

Infine, c'è la valorizzazione *anti-ludica*. La scomparsa della nostra autonomia, della libertà e del piacere di essere e fare ciò che si desidera, è ciò che caratterizza questo genere di discorsi, in cui si parla ancora di bias e di big data quantificabili e analizzabili algoritmicamente (Cabitza & Floridi, 2021, p. 72). Un mondo fatto di dati da processare per ottenere informazioni predittive sui comportamenti umani. Un'estrapolazione di risorse ottenuta nella totale inconsapevolezza dei soggetti, per indurli a compiere quasi "meccanicamente" ciò che i padroni della IA vorrebbero che facessero.

Dalla contrapposizione valoriale dei quadrati in figura 1 e in figura 2 è possibile riflettere sul contrasto proveniente da quelle narrazioni che oppongono l'intelligenza artificiale come strumento di potenziamento dell'essere umano, a quelle in cui l'umanità si configura come depotenziata dall'utilizzo delle tecnologie. Questo passo analitico è utile per cominciare a domandarci che tipo di conformazione deve avere un'IA per essere definita *umana* e non *disumana*.

Tra fiction e factual. Le domande di partenza

Le narrazioni sull'IA sin qui descritte possono essere approfondite mettendo a confronto i discorsi che vengono affrontati nell'ambito della saggistica con quella parte di fiction che affronta i medesimi temi. Sono, infatti, moltissimi i testi, sia di genere factual che di finzione, che indagano la dimensione relazionale tra l'essere umano e l'intelligenza artificiale. Ciò che li accomuna sono alcune domande di fondo:

2. Esempi di cattivo utilizzo delle tecnologie lo ritroviamo nel caso del *deepfake* sfruttato per fini propagandistici.
3. Gallino (2000).

- l'IA possiede capacità superiori all'essere umano?
- è caratterizzata come dispositivo agentivo o come mezzo nelle mani di qualcun altro?
- è rappresentata come buona o cattiva?

Ma proprio perché l'ambito di interesse della presente indagine risiede nella relazione tra intelligenza artificiale ed essere umano, non ci si può esimere dall'evidenziare che, ogni volta che questi quesiti vengono posti alla base di film o serie TV che parlano di intelligenza artificiale, essi vengono ribaltati anche sulle rappresentazioni degli individui:

- l'essere umano possiede capacità superiori all'IA?
- è agente o mezzo nelle mani dell'IA o di chi la controlla?
- più in generale, è buono o cattivo?

Incrociando le risposte a queste domande, si può ottenere una mappatura concettuale utile a restituire una serie di etichette valoriali e discorsive. Nello specifico, i vari quadranti della mappa che si può ricostruire si organizzano attorno a una serie di opposizioni significative. Sull'asse delle ascisse troviamo la dicotomia che contrappone la dimensione di bontà della tecnologia – rappresentata positivamente perché assolve in modo benefico ai compiti per i quali è stata costruita portando avanti valori reputati collettivamente accettabili – e la dimensione di malvagità dell'IA – disfunzionale strumento diffusore di valori negativi portati a termine con mezzi riprovevoli. Sull'asse delle ordinate risiede, invece, l'opposizione tra un'IA agentiva e un'IA strumentale. La distinzione tra queste due categorie può apparire ambigua, ma ciò che differenzia i due poli è il livello di autonomia attribuito alla tecnologia. Nel primo caso si tratta di strumenti, spesso portatori di *voleri*, che non necessitano di supervisione dell'operato perché capaci di eseguire in modo autonomo i loro compiti. Nel secondo caso, invece, si tratta di tecnologie utilizzate come strumenti operativi che non agiscono in assenza di comandi. Nella zona più centrale della mappa si inserisce un ulteriore riquadro, che consente di distinguere i casi in cui le tecnologie si presentano come superiori o inferiori – fisicamente e/o cognitivamente – rispetto all'essere umano.

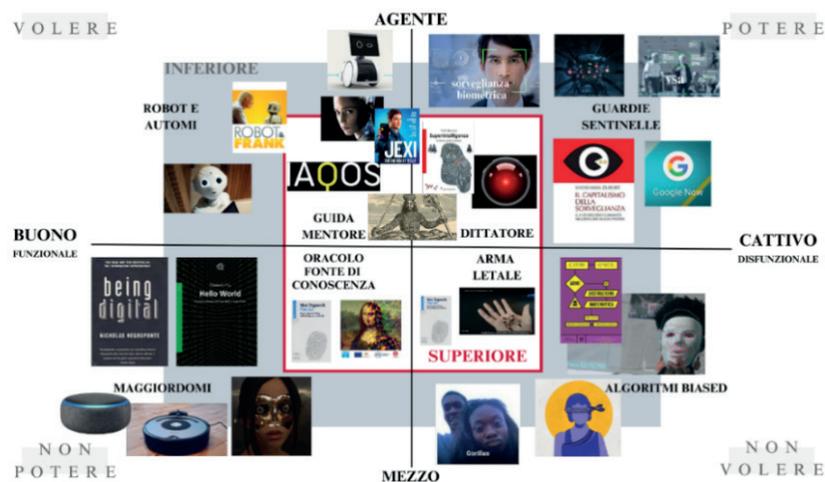


Figura 3. Mappa delle dimensioni valoriali dei discorsi sull'IA.

In questo senso, l'IA può configurarsi come in figura 3. Nella forma di *robot* e *automi* – appartenenti al quadrante derivante dall'incrocio di valori come inferiorità, agen-

tività e bontà – implementati per seguire le istruzioni loro impartite, adattando i propri comportamenti alla specificità del caso e del contesto⁴. Rientrano in questa dicitura i robot di assistenza rintracciabili sia nella realtà – con esempi come Pepper e Nadine⁵ – sia in un caso di fiction come quello di *Robot and Frank* (Schreier, 2012), in cui la macchina è progettata per assistere e interagire con il suo utilizzatore. Quando il fattore bontà si trasforma in indole maligna, invece, ci troviamo di fronte al caso di *guardie e sentinelle* create per porre sotto costante osservazione l'intera razza umana, attraverso le sue capacità decisionali e lo sguardo totalizzante. Si tratta di dispositivi che dirigono la loro sorvegliante attenzione sulle azioni degli individui per vigilarne i movimenti e, in molti casi, orientarne le scelte (Zuboff, 2019). Video sorveglianza biometrica, video sorveglianza algoritmica e il sistema stesso di Google Now sembrano funzionare proprio secondo queste logiche.

Gli *algoritmi biased*, che perpetuano le storture culturali della nostra società, vanno invece a occupare il quadrante inferiore di questa mappa. Le loro azioni – basate su istruzioni logiche preimpostate e da portare a termine – non risultano essere particolarmente agentive. Si tratta, piuttosto, di strumenti disfunzionali che, posti nelle mani di un dominatore malevolo, portano avanti obiettivi individualistici e profittevoli generando un sistema di disuguaglianze. L'autrice Cathy O'Neil mette ampiamente in luce queste dinamiche nel suo libro *Armi di distruzione matematica* (2017), illustrando alcuni casi esemplari in cui gli algoritmi operano diffondendo bias culturali negativi⁶. Ugualmente privi di agentività, ma rappresentati come buoni aiutanti, sono i *maggiordomi*. Strumenti che consentirebbero un vero e proprio empowerment dell'essere umano, in linea con il ritratto proposto da Negroponte nel libro *Being Digital* (1995), nel quale viene descritto un mondo in cui le persone vengono servite da macchine intelligenti che le aiutano a svolgere nella maniera più proficua tutte le loro attività. Nella fiction, del resto, vi sono moltissimi esempi di robot rappresentati come maggiordomi intenti a portare compimento le nostre richieste di pulizia e assistenza⁷.

Sin qui sono state descritte le etichette che connotano la tecnologia all'interno di una dimensione di forte inferiorità cognitiva e/o fisica rispetto all'essere umano, ma è nel settore più centrale di questa mappatura che possiamo rintracciare alcune delle maggiori criticità che derivano dalle riflessioni sul tema dell'IA. Un'intelligenza artificiale di attitudine positiva di cui, come abbiamo già visto, spesso si parla, è chiaramente rappresentata dalla figura di *guida o mentore*, il cui apporto nelle nostre vite diviene fondamentale per mostrarci la verità sul mondo e consentirci di operare le migliori scelte per il nostro futuro. Oltre agli esempi estrapolabili dalla fiction⁸, su cui si tornerà in maniera più analitica in seguito, vi è un interessante caso di matrice fattuale in cui l'IA riveste i panni della guida. È la proposta avanzata da Iaconesi e Persico con il loro *Iaqos*⁹: una sofisticata

4. L'agentività di tali mezzi si rileva nella capacità di operare in autonomia slegati dalla necessità di ottenere singoli comandi per attuare mansioni specifiche.

5. Pepper e Nadine sono automi usati per l'intrattenimento e per l'assistenza degli anziani nelle strutture di riposo. *Intelligenza artificiale, robot e domotica per l'assistenza agli anziani*, accessibile al link: <https://www.aging-project.uniupo.it/intelligenza-artificiale-robot-e-domotica-per-l'assistenza-agli-anziani/> (ultimo accesso: 23/02/2023).

6. È il caso dei software utilizzati all'interno del sistema giudiziario americano per valutare algoritmicamente il livello di possibile recidiva di un detenuto (O'Neil, 2016). Altri esempi significativi riguardano il malfunzionamento di Google Photos o il caso della studiosa ghanese del MIT non riconosciuta dall'IA perché di pelle nera.

7. Cfr., ad esempio, il personaggio di Kyoko del film *Ex Machina* (Garland, 2014) la bella assistente creata dal suo programmatore con lo scopo di soddisfarne i desideri.

8. Ad esempio, Ava in *Ex Machina* (Garland, 2014) robot dalle capacità paritetiche a quelle dell'essere umano e da un'indole non apertamente negativa; e Jexi dell'omonimo film (Lucas, Scott; 2019) autoeletta benefica guida dattatrice per la vita del protagonista.

9. Sito di presentazione *Iaqos* – Intelligenza Artificiale di Quartiere Open Source: <https://iaqos.online/site/index.php/il-progetto/> (ultimo accesso: 19/04/2023).

tecnologia che ha lo scopo di restituire, agli abitanti di un quartiere di Roma, dati per comprendere meglio la realtà cittadina multiculturale.

Il motivo per cui questo genere di progetti viene finanziato dalle pubbliche autorità è proprio che essi si basano un'idea della IA che si differenzia da quella economicistica, per perseguire valori più utopici, che non a caso sono anche quelli che [...] vengono ritenuti fondamentali per dare origine ai discorsi sulle passioni, vale a dire su un'altra di quelle caratteristiche che, secondo Frischmann e Selinger, distinguono uomini e macchine "umani" da quelli "meccanici" (Santangelo, 2023, pp. 244-245).

Laddove, invece, la tecnologia diventa malvagia e oppressiva, ci troviamo d'innanzi a un *dittatore* macchinico che opera nel totale asservimento dell'umanità. Per comprendere meglio questo genere di rappresentazione possiamo fare riferimento alla figura del Leviatano ripresa da Bostrom (2006) utilizzata dall'autore per introdurre il concetto di *singleton*: un ordine mondiale sovranazionale a cui gli Stati possono delegare le proprie scelte. I *singleton* non sono necessariamente cattivi. Essi possono risultare particolarmente proficui nella gestione di alcune problematiche amministrative dell'ordine collettivo¹⁰ assurgendo così a vere e proprie *guide o mentori* macchinici. È chiaro però che la natura impositiva di questa tecnologia può condurre verso la perdita del principio di democrazia che caratterizza le nostre società¹¹.

Ugualmente poco rassicurante si configura anche la rappresentazione molto ricorrente di un'IA nella forma di *arma letale*: uno strumento posto nelle mani malvage di chi la controlla e capace di epurare l'intero genere umano. L'IA come *arma letale* è al centro delle preoccupazioni di tanti autori, tra i quali Tegmark (2017), che nota come i governi stiano lavorando già da molti anni a droni killer capaci di individuare un bersaglio ed eliminarlo con precisione chirurgica¹². Un'eventualità positiva, invece, viene tratteggiata dalla possibile edificazione di un'IA *oracolare*, che ci aiuti a comprendere il mondo tramite una più vasta conoscenza di esso:

Prometheus era tutt'altro che onnisciente, ma le sue capacità a quel punto erano tanto superiori a quelle umane che gli Omega lo consideravano l'oracolo perfetto, che a tutte le loro domande forniva debitamente risposte e consigli brillanti. Il software di Prometheus a quel punto era altamente ottimizzato per ottenere il massimo dall'hardware di invenzione umana, abbastanza mediocre, su cui girava e, come avevano previsto gli Omega, identificò modi per migliorare drasticamente quell'hardware. Temendo una possibilità di fuga, non vollero realizzare impianti di costruzione robotizzati che Prometheus potesse controllare direttamente (Tegmark, 2017, p. 23).

Edificando la mappatura sulla dimensione rappresentativa dell'essere umano, la schematizzazione segue il medesimo processo; a cambiare risultano essere unicamente le etichette apposte alla figura incarnata di volta in volta dall'individuo (figura 4).

10. Ad esempio, la possibilità di scongiurare corse agli armamenti, evitare corse alla colonizzazione spaziale, arginare disuguaglianze o ancora limitare sviluppi evolutivi negativi per l'umanità.

11. Non necessariamente le scelte del *singleton* possono risultare efficaci. Nella prospettiva di Bostrom (2014) creiamo l'IA in modo che ottenga sempre dei risultati nel modo più efficiente possibile. Questo genere di istruzione operativa porterebbe, secondo l'autore, a immaginari scenari di devastazione per la civiltà umana.

12. Caso presentato in modo spettacolarizzato anche da un esempio di fantascienza (Slaughterbots, 2017. Accessibile al link https://www.google.com/search?q=Slaughterbots&rlz=1C1VDKB_itIT992IT992&sourceid=chrome&ie=UTF-8#f-pstate=ive&vld=cid:79ae87c0,vid:O-2tpwW0kmU; ultimo accesso: 19/04/2023).



Figura 4. Mappa delle dimensioni valoriali dei discorsi sull'IA con focus sull'essere umano.

Di fronte a macchine intelligenti dotate di qualità che rendono l'essere umano inerme e indifeso, quest'ultimo si configura come *bisognoso*: incapace di presentarsi come indipendente e autonomo. Con questa specifica etichetta, l'individuo appare come manchevole di qualcosa che lo possa avvicinare maggiormente alla condizione da lui stesso auspicata. Detentore di un *volere* ma carente dal punto di vista del *potere*, il *bisognoso* necessita di supporto. Appartenente a questo quadrante si ritrova la controparte umana dell'intelligenza artificiale, Frank, malato di Alzheimer, co-protagonista del già citato esempio filmografico *Robot and Frank* (Schreier, 2012), che consente di mettere in luce una raffigurazione esemplare di una persona in condizione di bisogno.

Talvolta, però, l'inferiorità viene caratterizzata da un'indole puramente malevola, come nel caso di quelle narrazioni in cui l'individuo *carceriere* costruisce e utilizza l'IA con lo scopo di dominare il mondo e, in alcune circostanze, anche la stessa tecnologia, che gli rimane sottomessa e subordinata. Si tratta del caso in cui la tecnologia viene usata come strumento di potere per sorvegliare altri esseri umani che acquisiscono lo statuto di mezzo subordinato in una logica panottica, come quella rappresentata in un film come *The Circle* (Ponsoldt, 2017).

Un'etichetta che descrive con una certa amarezza l'anatomia valoriale del terzo quadrante è quella che si potrebbe collegare alla figura del *kapò con vantaggi*¹³. L'oppressione subita a opera di tali soggetti si innesta sull'integrazione all'interno del sistema da parte di questi ultimi, che rappresentano l'elemento trainante di diffusione del male nel mondo in cui vivono, in virtù del vantaggio che essi ottengono dal mantenimento infrastrutturale delle disparità e dei soprusi. Il kapò è un individuo che notoriamente possiede un *volere* che contrasta sensibilmente con la condizione di asservimento in cui è inserito. Nel caso specifico, però, con l'utilizzo di questo termine si vuole marcare lo stato di sottomissione cui questi soggetti sono costretti, ma dal quale, al contempo, traggono benefici. Un esempio interessante per questo settore assiologico è quello proposto dalla figura del perfido datore nel film *Jexi* (2019) che consente di inglobare, in questa etichetta, alcune categorie professionali – come influencer, blogger, digital marketers eccetera – che, concorrendo al funzionamento del sistema economico, costituiscono un nuovo tassello nelle logiche di connessione tra

13. Vi è una forte similitudine tra questa categoria e il personaggio di Stephen interpretato dall'attore Samuel L. Jackson nel film *Django Unchained* (Tarantino, 2012). Esattamente come nel caso tratteggiato dallo schema, Stephen porta avanti i valori dell'oppressione schiavista rappresentando sé stesso come alleato di una classe sociale ed economica che non fa altro che asservire a sé tutta la popolazione di uomini e donne neri/e.

aziende e consumatori, aderendo in tal modo ai valori capitalistici da cui traggono comunque un tornaconto.

Si assiste a una presa di coscienza, a una intuizione di interesse fondato sulla conoscenza e sulla reperibilità di una risorsa scarsa (contenuti specialistici, decodifiche sul mondo ricercate da fasce particolari di utenti, interessi legati all'interpretazione degli interlocutori, ecc.) che a loro volta alimentano il «discorso capitalista» (Zanutto, 2020, p. 113).

Tra le *vittime* si ritrovano, invece, quelle persone ingiustamente e coercitivamente incastrate in una realtà soffocante. Per loro non vi è occasione di rivalsa. Spossati dei mezzi per ribellarsi e privi di un *potere* per migliorare la loro condizione di inferiorità – causata dalle modalità attraverso cui è stato costruito e accettato il sistema – per tali individui non esiste altra condizione se non la totale alienazione per sopravvivere in una società che li vede come pedine mobili a seconda degli interessi socioeconomici di riferimento. Esempi eloquenti si rintracciano in tutti quei casi di persone vittime del mal-funzionamento di bias algoritmici (O'Neil, 2016; Santangelo, 2021) o di sistemi che li vedono al servizio di un mercato del lavoro che li include solo a condizione che siano economicamente meno gravosi e più profittevoli di una macchina (Casilli, 2019) in uno scenario che sembra rimandare molto al cupo immaginario dipinto da Fritz Lang in *Metropolis* (1927)¹⁴.

Non sempre l'individuo viene presentato in condizione di inferiorità rispetto alla tecnologia. Vi sono casi, infatti, in cui, oltre alle grandi qualità che le persone posseggono, esse portano avanti anche valori di giustizia e lotta contro le iniquità sociali ed economiche, erigendosi così a incorruttibili leader *democratici* delle nostre società. Questo genere di discorso è proprio quello che traspare da ciò che affermano i creatori del già citato *IaQos*, il sistema di intelligenza artificiale che impara dagli esseri umani con i quali interagisce. Il contraltare di questa tendenza è invece incarnato dal *tiranno*, il quale si serve del potere derivante dal possesso dell'IA e di esseri umani usati come pedine, per realizzare i propri interessi politici ed economici¹⁵. Una figura che incarna a pieno questo statuto valoriale è quella che sta a monte di un principio economico e politico che costringe gli strati meno abbienti della popolazione ad asservirsi al suo volere: il soggetto capitalista.

Proprietario della tecnologia che fagocita gli esseri umani. Costui assume al ruolo di Anti-Destinante, vale a dire del Destinante che spinge le persone a perseguire valori negativi. [...] Sono moltissimi i saggi sull'intelligenza artificiale e sulla rivoluzione digitale in generale che portano avanti questa visione delle cose, dai già citati *En attendant les robots* di Casilli a *Critica della ragione artificiale* di Sadin, fino al famoso *The Age of Surveillance Capitalism. The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power* di Zuboff (2018). In quest'ultimo libro, in particolare, si parla apertamente di un regime tecnocratico basato sugli algoritmi delle piattaforme come Google o Facebook, che si sarebbe già instaurato nelle nostre società e che rasenterebbe il totalitarismo (Santangelo, 2023, p. 259).

La malignità umana può anche essere affiancata a una dinamica di tipo strumentale di individui raffigurati come *conservatori*, i quali, nonostante si rendano conto delle strutture del sistema, desiderano preservare una realtà di comodo, ritardando l'evoluzione

14. Appartiene a questo quadrante anche il personaggio di Caleb – *Ex Machina* (Garland, 2014) – vittima dei piani narrativi del maligno programmatore e della sofisticata macchina che è chiamato a valutare.

15. Il personaggio (*Ex Machina*, 2014) – interpretato da Oscar Issac – rientra perfettamente in questo posizionamento.

verso l'equità e portando avanti i valori della società in cui sono inseriti, perché reputata funzionale (o quanto meno rassicurante).

Poi ci sono, per l'appunto, i socialisti conservatori. È una parte della borghesia che si rende conto delle tragiche condizioni in cui versa il proletariato e vuole sollevarne le condizioni di vita. Tuttavia – e questo è il principale rimprovero mosso loro da Marx ed Engels – i socialisti conservatori non vogliono rivoluzionare la società, vogliono al contrario assicurare la stabilità della società borghese, basata sulla libertà d'impresa e il libero scambio (Campa, 2022, p. 106).

Nella realtà fattuale i creatori di algoritmi che perpetuano nella società bias negativi sono soggetti che ben incarnano questa figura sondabile anche nella fiction con esempi affini. È il caso di Josaphat – del già citato *Metropolis* (Lang, 1927) – tecnico della fabbrica che, fino al momento del suo licenziamento, lavora all'incessante funzionamento della centrale.

Infine, vi è ancora la figura dell'*intermediario*, la cui strumentalità è virata verso un'attitudine benevola. Diplomatici e mediatori tra soggetti umani e soggetti artificiali, gli *intermediari* svolgono una funzione conciliativa tra macchine e individui per instaurare un regime di convivenza armonica. L'unificazione tra l'operato umano e quello macchinico potrebbe dare vita a un sistema in cui il capitalismo non viene escluso dalle nostre vite, ma in cui i lavoratori, grazie agli strumenti tecnologici, possono emanciparsi dalla tirannia oppressiva della produzione (Negroponte, 1995).

Rappresentazioni valoriali della relazione umana e macchinica: dai discorsi ai racconti audiovisivi

La mappatura concettuale precedentemente esposta costituisce un interessante punto di partenza per operare riflessioni sulla relazione tra l'intelligenza artificiale e l'essere umano. Tal genere di dinamica costituisce un ambito sempre più spesso indagato anche dalle rappresentazioni audiovisive, le quali ci presentano in una maniera spesso molto semplice e diretta i modelli di valorizzazione che si ritrovano anche nei discorsi di matrice fattuale. Vi sono infatti alcuni esempi significativi che permettono di comprendere meglio le proposte analitiche sin qui presentate.

Il primo caso è quello di *Tau* (D'Alessandro, 2018), nel quale sorveglianza e prigionia costituiscono le due dinamiche essenziali che coinvolgono tutti i personaggi. Julia è la giovane ragazza protagonista della pellicola, confinata ai margini di una società che la etichetta come reietta e che, per tale ragione, verrà rapita da Alex, il giovane programmatore che conduce esperimenti sugli esseri umani con lo scopo di ottenere i dati per costruire Tau, un sofisticato dispositivo di intelligenza artificiale di tipo emotivo. Julia diventerà una risorsa inestimabile per le ricerche di Alex e, proprio facendo leva su questa consapevolezza, avanzerà le sue pretese per ottenere cibo e vestiti. Presto, però, la ragazza si renderà conto di non essere l'unica prigioniera dell'abitazione. Tau, scollegato dal mondo esterno, è costretto a rimanere all'interno della soglia della casa¹⁶. Ma vi sono altre due tecnologie che si inseriscono a pieno nelle dinamiche di controllo e sorveglianza: Aries (il robot distruttivo) e i piccoli droni pulitori. In questa cornice non c'è scampo per la ragazza che arriverà, però, a

16. Questa è, inoltre, una dimensione spesso rappresentata nei film di IA e che riprende quelle visioni di autori che tratteggiano un futuro in cui la tecnologia dovrà essere contenuta in uno spazio sicuro (Bostrom, 2014; Tegmark, 2017).

comprendere come sia proprio la tecnologia di IA a possedere maggiore umanità dell'individuo carceriere. Tau e Julia, in una dinamica di mutua collaborazione e complicità, stringono un'amicizia che li condurrà ad aiutarsi l'un l'altra per essere liberi insieme, ritrovando nel legame reciproco il senso stesso della loro identità.

A proposito di come lo sviluppo dell'intelligenza artificiale nella società contemporanea solleciti la produzione di discorsi su uomini e tecnologie umani e disumani, Santangelo afferma che, in questo ambito, generalmente, «si può dire umano solo chi desidera prendersi cura degli altri sentendo il dovere morale di aiutarli a essere liberi di realizzare sé stessi» (Santangelo, 2023, p. 254). Questa è una puntuale definizione che descrive il significato profondo del film *Tau*, rintracciabile anche a partire dal quadrato semiotico edificato sull'opposizione tra /controllo/ e /sottomissione/ (figura 5). Avere il controllo non significa essere liberi. In questo senso comprendiamo meglio anche le dinamiche che si instaurano tra le modalità fondamentali del *dovere*, *potere*, *volere* ed *essere*, che consentono di andare oltre la dimensione ontologica che vorrebbe distinguere persone e macchine solo per il fatto di essere fatti di carne o di metallo. Alex, privo di umanità, è così associato direttamente alle figure di Aries e dei droni, incapace di ribellarsi alle volontà dell'azienda per la quale sta sviluppando l'IA e costantemente sottomesso a scadenze e a desideri primitivi¹⁷. La connessione significativa tra Julia e Tau è ben presto stabilita dal loro desiderio di essere liberi autodeterminando loro stessi in funzione del benessere dell'altro. È proprio in questa *relazionalità interspecie*, così di moda, nel dibattito contemporaneo, anche grazie all'opera di Donna Haraway (2019), che si ritrova, anche in *Tau*, uno dei concetti più interessanti del pensiero della studiosa americana: quello di *response-ability* che – collegabile anche alla definizione di *umanità* proposta da Santangelo (2023) – identifica la possibilità di riconoscere, nell'alterità, un'entità con cui relazionarsi e cooperare per sopravvivere all'interno di un pianeta corrotto.

Tau, in definitiva, è una narrazione che ci pone direttamente di fronte alla domanda su cosa voglia dire essere umani nell'epoca dell'intelligenza artificiale, portandoci a comprendere, all'interno di questa definizione, qualcosa che va oltre quell'appartenenza ontologica che escluderebbe la disumanità e l'umanità come attributi propri dell'umano (come fanno, significativamente, anche due autori che riflettono sul rapporto tra uomini e IA nella società contemporanea, come Frischmann e Selinger, 2019). Le tecnologie potranno essere strumenti umani solo quando saremo capaci di crearli in maniera *umana* nel rispetto del bene e dell'autodeterminazione reciproca.

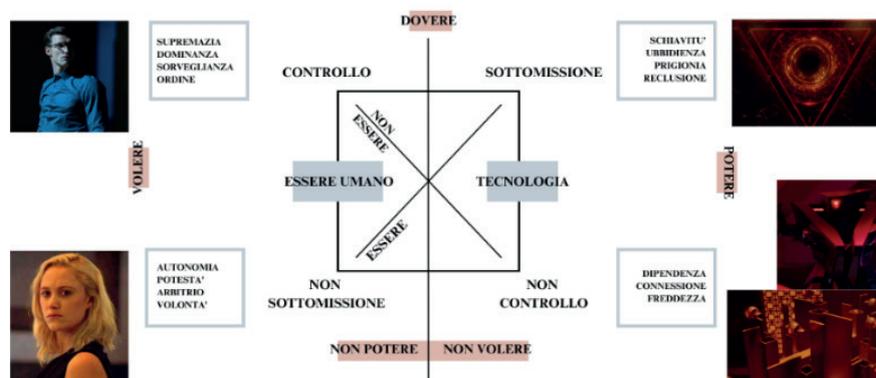


Figura 5. Quadrato semiotico della narrazione *Tau* (2018).

17. Alex è un individuo che prova impulsi sessuali, vuole raggiungere gli obiettivi imposti, ma è incapace di provare emozioni umane.

Il secondo esempio filmografico, significativo per la presente analisi, è *I am Mother* (Sputore, 2019), interessante rappresentazione di un futuro distopico in cui un mondo completamente desolato sembra essere popolato solo dalle macchine e da una ragazza cresciuta da una madre robotica alla quale è stato affidato il compito di creare il nuovo essere umano perfetto. Madre e Figlia sono infatti le uniche entità viventi all'interno del bunker in cui sono confinate. Le due convivono, passando le giornate tra importanti riflessioni morali, insegnamenti scientifici ed esercizi fisici: un allenamento rigoroso finalizzato al superamento di test vitali per il destino delle due. Il ritmo delle loro giornate viene improvvisamente spezzato dall'irruzione nell'abitazione di una strana donna venuta dall'esterno – interpretata da Hilary Swank – pronta a mettere in discussione tutte le verità in cui Figlia crede, a cominciare dalla bontà stessa di Madre. Una lotta tra due figure più o meno materne che tentano con ogni mezzo di convincere la giovane ragazza della verità di ciò che raccontano. A seguito del disvelamento di alcune atrocità commesse da Madre, la ragazza si convince a uscire all'esterno, nella speranza di incontrare altri esseri umani come lei. La donna, però, è l'ultima superstite di un'operazione di sterminio condotta dalle macchine create da un'umanità precedente con lo scopo di rimediare alle devastazioni che hanno portato il mondo al collasso totale. Figlia, dunque, comprende di essere il soggetto di un esperimento ben riuscito, che potrà far nascere una nuova generazione di embrioni preziosamente custoditi nel bunker.

Questo esempio audiovisivo si presenta come estremamente interessante in quanto è l'essere umano, in questo caso, a muoversi verso l'*autodeterminazione* in funzione altrui-stica e collettiva. La ragazza si troverà quindi a mettere in discussione ciò che sa sul mondo e ciò che lei stessa vuole essere per gli altri, ma, in questa evoluzione, arriverà a comprendere che il rifiuto totale della tecnologia non costituisce una scelta efficace¹⁸. *I am Mother* ci pone di fronte la costante necessità di rispondere a una domanda fondamentale: qual è il miglior essere umano secondo questa narrazione? E qual è la migliore IA?

Un primo strumento utile per avanzare una risposta a tale interrogativo è il quadrato semiotico costruito sulla relazione tra /autodeterminazione/ e /controllo/ (figura 6). Al di là delle singole posizioni che i personaggi e i loro valori assumono nel quadrato, ciò che si presenta come significativo ai fini della narrazione è proprio il personaggio di Figlia, che deve riuscire a emanciparsi dalla volontà delle due "non-madri" e autodeterminare sé stessa, riallineandosi al proprio *volere* ottenendo il *potere* necessario ad agire per il bene degli esseri umani futuri, coniugando insieme umanità e tecnologia, per volgere verso un futuro migliore. Ecco allora che possiamo ritornare sulla domanda fondamentale della narrazione: qual è il miglior essere umano secondo *I am mother*? E qual è la migliore IA? Il migliore essere umano non può essere quello cresciuto secondo i migliori insegnamenti teorici e nemmeno quello che ripudia apertamente l'IA, ma è quello che riesce ad accogliere la dimensione di umanità e tecnologia propria dell'individuo affermando sé stesso e agendo secondo quei principi presentati nella definizione di *umanità* sempre proposta da Santangelo (2023). La migliore intelligenza artificiale, allo stesso tempo, non è quella che porta avanti i doveri che le sono stati impartiti – a costo di sottomettere e limitare le libertà altrui – ma è un'IA capace di mettersi ai margini delle decisioni degli individui consentendo loro di trovare la libertà di agire. Madre e Figlia, alla fine della narrazione, riusciranno ad assumere questa configurazione.

18. Alla fine del racconto Figlia non abbandonerà il bunker per vivere nel mondo esterno, ma coniugherà in sé gli insegnamenti che le sono stati forniti da Madre assieme alle sue consapevolezze di essere umano che vive e agisce per il bene degli altri.

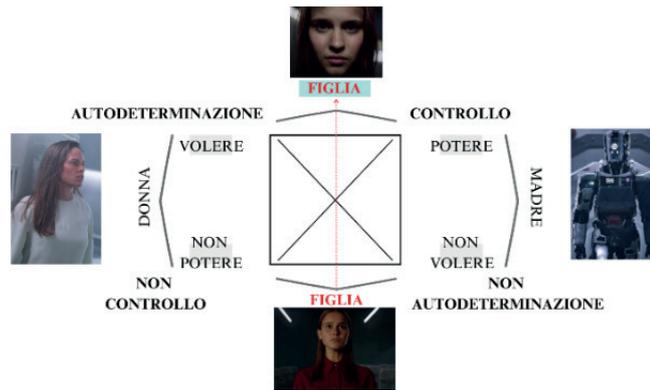


Figura 6. Quadrato semiotico della narrazione *I am Mother* (2019).

Queste brevi analisi consentono in pochi passaggi di mettere in risalto le relazioni fondamentali che si stabiliscono tra l'essere umano e la tecnologia nei testi che parlano di intelligenza artificiale. Tale interazione è indagabile anche alla luce dei dispositivi precedentemente delineati come la Mappa delle dimensioni valoriali in figure 3 e 4. In *Tau*, infatti, l'IA assume una quadruplica configurazione. Da un lato, all'inizio del racconto, si propone come dispositivo *oracolare* capace di processare i dati per la ricerca del suo programmatore. Inoltre, essa pone sotto costante controllo tutta la casa, grazie al lavoro di Aries – il robot assalitore – che assume i connotati dell'*arma letale*, mentre i droni pulitori svolgono la funzione di piccoli *maggiordomi*. Ma il posizionamento dell'IA non si esaurisce in questi quadranti. L'evoluzione di Tau verso l'autodeterminazione altruistica lo conduce a erigersi a dispositivo slegato dai principi negativi di Alex per accogliere nuovi insegnamenti che lo vedono allineato ai principi cooperativi di Julia. Tau, alla fine della narrazione, diventa la casa della giovane, una sorta di legame familiare che non ha mai avuto, una *guida* attraverso la quale lei stessa impara a fidarsi dell'alterità da cui ha sempre diffidato.

L'IA in *I am Mother* si colloca perfettamente a metà strada tra il settore delle *armi letali* e quello del *dittatore*. Madre è senza dubbio un robot dalle capacità superiori rispetto a quelle di Figlia, ma il suo operato, seppur non costantemente negativo, segue le istruzioni dettate da un'umanità precedente che ha accettato lo sterminio di una popolazione che non presenta i valori e le caratteristiche desiderate. Da un altro punto di vista, nonostante Madre possieda una dimensione strumentale, il modo in cui porta avanti il proprio operato la allinea alla definizione di *dittatore* macchinico, precedentemente fornita, in quanto strumento capillare che possiede una propria autonomia agentiva che muterà connotati significativi alla fine della narrazione.

La mappatura che mette in risalto le raffigurazioni umane – nel caso di Tau – vede, invece, in Julia un soggetto *bisognoso*, sia nel mondo esterno, perché manchevole dei mezzi necessari per autodeterminarsi e realizzarsi come essere umano; sia all'interno della tecnologica abitazione di Alex nella quale si ritrova prigioniera e completamente privata della libertà. Alex in questo senso, infatti, assume il ruolo di *carceriere* capace di sottomettere a sé la ragazza e la tecnologia stessa rispetto alla quale dimostra inferiorità sia fisica che cognitiva. Al contempo però è necessario evidenziare il ruolo di Julia assunto agli occhi del giovane programmatore. La ragazza, infatti, rappresenta per lui un mezzo strumentale attraverso cui ottenere i propri tornaconti. Se da un lato Julia può essere descritta come una *vittima* dall'indole non necessariamente negativa, dall'altro lato, però, proprio per il tipo di vita che conduce, ci appare come una semplice truffatrice incapace di mettere in discussione un sistema dal quale riesce a ricavare un seppur esiguo tornaconto. Anche in *I am Mother* troviamo alcuni spunti

interessanti. La protagonista principale, nella prima parte del racconto, si dispone a metà tra il quadrante della *vittima* – perché sottoposta costantemente ai dettami della macchina e costretta a relazionarsi con una realtà che crede essere autentica – ed il settore *dell'intermediario*. Figlia, infatti, tenta in tutti i modi di mediare e conciliare le due figure “femminili”. Anche la donna ribelle si pone a metà tra due settori: *bisognosa* (sopravvissuta in un mondo di devastazione e privata dei mezzi necessari per la sussistenza) e *carceriera* (incapace di prendere delle decisioni puramente altruistiche, in lotta aperta contro le macchine per preservare unicamente il suo benessere personale, una scelta che la condurrà a vivere rinchiusa in un container diventando così carceriera di sé stessa).

Infine, il quadrato di Floch nella doppia schematizzazione valoriale (figure 1 e 2) consente di indagare ulteriormente i discorsi sull'intelligenza artificiale. *Tau* si propone con una *valorizzazione ludica*. Nonostante si dia come un dispositivo particolarmente *pratico* dal punto di vista di Alex – che lo utilizza per portare a termine i suoi obiettivi – e con una propensione verso il quadrante *utopico* (è attraverso l'IA che Julia comprende i valori della cooperazione e della solidarietà reciproca) *Tau* presenta un'indole giocosa e curiosa, interessato al sapere, non per dominare il mondo esterno, ma per la semplice volontà di appagare il suo desiderio di conoscenza. La *ludicità* che spesso scandisce le chiacchierate tra i due protagonisti è elemento chiave dell'identificazione valoriale. Ribaltando il quadrato nella dimensione negativa portata avanti da questo racconto, *Tau* rappresenta per Julia una tecnologia *anti-pratica* che le impedisce di ottenere la libertà. *I am Mother*, invece, secondo una prospettiva positiva del racconto, occupa una doppia collocazione nel quadrato. Le istruzioni inscritte nel suo sistema sono quelle di generare un essere umano educato secondo i migliori principi etici, questo conduce al posizionamento di Madre in una prospettiva del tutto *utopica*. Al contempo, però, la macchinica figura materna fornisce costantemente alla ragazza i mezzi cognitivi e intellettuali per poter comprendere da sola le *criticità* del mondo. Nel ribaltamento al negativo Madre occupa nuovamente due settori. Da un lato quello di *anti-praticità* che è dato dalle limitazioni che il robot impone alla ragazza costretta a non oltrepassare la soglia del bunker, confrontandosi unicamente con la verità che le viene raccontata dalla macchina; dall'altro lato vi è una forte componente di *anti-utopicità* perché gli insegnamenti impartiti da Madre non possono essere considerati i migliori in senso assoluto.

Conclusioni

L'obiettivo della presente ricerca è quello di comprendere – attraverso un'indagine sociosemiotica – i discorsi che circolano sul tema dell'intelligenza artificiale a partire dall'analisi di racconti *factual* e *fictional*.

Gli esempi di *Tau* e di *I am mother*, insieme con tutti gli altri che sono stati riportati, sia dai testi di finzione, sia da quelli di natura fattuale che parlano della IA e del nostro rapporto con essa, testimoniano dunque che costruire un'intelligenza artificiale *umana* significa, per molti pensatori e autori contemporanei impegnarsi a creare uno strumento d'aiuto per gli individui, rispettandone voleri e libertà fondamentali (Santangelo, 2023). È nella *relazionalità* che ritroviamo la chiave fondamentale per creare quella collaborazione tra umani e non umani per giungere al superamento dei binarismi che punteggiano il sistema ideologico e culturale di una società capitalocentrica (Haraway, 2019).

La proposta avanzata da Frischmann e Selinger (2019) procede verso questa direzione. Secondo gli autori, a determinare l'*umanità* di una persona sarebbero proprio i principi e gli ideali che quest'ultima decide di perseguire. In questa dinamica, l'intelligenza artificiale che stiamo creando diventa un dispositivo semiotico di natura differenziale attraverso il quale comprendere anche i valori di *disumanità*, *inumanità* e *superumanità*. Una tecnologia artificiale *disumana*, in molti dei discorsi che circolano oggi a proposito della IA, diventa dispotico strumento di sottomissione nelle mani di coloro che traggono profitti e vantaggi economici esorbitanti e intrinsecamente ingiusti. L'*Inumanità* identifica, invece, la condizione di alienazione percepita come rassicurante. La rinuncia all'autodeterminazione diventa, per gli *inumani*, accettabile sacrificio in cambio dell'astensione alla lotta contro le ingiustizie.

Infine, vale la pena fermarsi a riflettere su che cosa voglia dire creare una tecnologia *superumana*: vero e proprio strumento di liberazione e di propagazione di quei valori etici che intendiamo perseguire in un futuro migliore in cui evolviamo insieme all'intelligenza artificiale in un ciclo perpetuo di mutua collaborazione.

Pertanto, chiedersi se l'IA possa essere realmente intelligente come un essere umano rappresenta un interrogativo che mira a esaltare un tratto non pertinente rispetto alla pratica che, a questo punto, dovremmo attenderci da *lei*. Il compito a cui le chiediamo di assolvere dovrebbe costituire la bussola di riferimento per il suo più ottimale sviluppo. L'intelligenza delle macchine non costituisce più un elemento imprescindibile per reputare una macchina *umanamente intelligente*. È la loro capacità di rendere migliori – più intelligenti, sensibili, empatici, altruisti, coscienti, consapevoli e rispettosi delle libertà altrui – tutti gli esseri umani a rappresentare l'intento di un percorso di ricerca e costruzione dei dispositivi tecnologici di nuova generazione.

Bibliografia

Bostrom, N. (2006). What is a Singleton? *Linguistic and Philosophical Investigations*, 5(2), 48-54. <https://nickbostrom.com/fut/singleton> (ultimo accesso: 19/04/2023).

Bostrom, N. (2014) *Superintelligence. Paths, Dangers, Strategies*. Oxford University Press (trad. it. *Superintelligenza. Tendenze, pericoli, strategie*. Boringhieri, 2018).

Campa, R. (2022). Socialismo conservatore e trasvalutazione della follia. La filosofia politica di George Orwell. *Heliopolis, Culture Civiltà Politica*. XX(2). Artetra Edizioni. <http://www.artetetra.it/heliopolis/2023/02/2022-anno-xx-numero-2/> (ultimo accesso: 22/04/2023).

Casilli, A. (2019). *En Attendant les Robots Enquete sur le Travail du Clic*. Editions du Seuil (trad. it. *Schiavi del clic. Perché lavoriamo tutti per il nuovo Capitalismo?* Feltrinelli, 2020).

Floch, J.M. (1990). *Sémiotique, marketing et communication*. PUF (trad. it. *Semiotica, marketing e comunicazione*. FrancoAngeli, 1992).

Floridi, L., & Cabitza, F. (2021). *Intelligenza artificiale. L'uso delle nuove macchine*. Bompiani.

Frischmann, B., & Selinger, E. (2019). *Re-Engineering Humanity*. Cambridge University Press.

Gallino, L. (2000). *Globalizzazione e disuguaglianze*, Laterza.

Haraway, J.D. (2019). *Staying with the Trouble. Making Kin in the Chthulucene*. University of Chicago Press (trad. it. *Chthulucene. Sopravvivere su un pianeta infetto*. Nero, 2019).

Latour, B. (1992). Dove sono le masse mancanti? Sociologia di alcuni oggetti di uso comune. In Alvise Mattozzi (a cura di) (2006). *Il senso degli oggetti tecnici* (pp. 81-119). Meltemi.

Negroponte, N. (1995). *Essere digitali*. Sperling & Kupfer.

O'Neil, C. (2016). *Weapons of math destruction. How big data increases inequality and threatens democracy*. Penguin (trad. it. *Armi di distruzione matematica. Come i big data aumentano la disuguaglianza e minacciano la democrazia*. Bompiani, 2017).

Pasquale, F. (2020). *New Laws of Robotics. Defending Human Expertise in the Age of AI*. The Belknap Press of Harvard University,

Sadin, E. (2018). *L'intelligence artificielle ou l'enjeu du siècle: Anatomie d'un antihumanisme radical*. L'Echappée (trad. it. *Critica della ragione artificiale. Una difesa dell'umanità*. Luiss, 2019).

Santangelo, A. (2021). Equità degli algoritmi e democrazia. *DigitCult*, [s.l.], 5(2), 21-30. <https://digitcult.lim.di.unimi.it/index.php/dc/article/view/172> (ultimo accesso: 07/04/2023).

Santangelo, A. (2023). Essere umani al tempo dell'Intelligenza artificiale. Narrazioni a confronto. *Lexia. Rivista di Semiotica, 2023, Semiotica e intelligenza artificiale*, L. Massimo, A. Santangelo (a cura di). Aracne.

Tegmark, M. (2017). *Life 3.0. Being Human in the Age of AI*, Penguin (trad. it. *Vita 3.0 Essere umani nell'era dell'intelligenza artificiale*. Raffaello Cortina, 2018).

Zanutto, A. (2020). Diventare ciò che si è: annotazioni al confine tra individualizzazione e decostruzione del discorso pubblico sui giovani. *Giovani e comunità locali*, 1(3). Network Culturale Orizzonte giovani. https://www.giovaniecomunitalocali.it/wp-content/uploads/2022/05/alberto-zanutto_diventare-cio-che-si-e.pdf (ultimo accesso: 22/04/2023).

Zuboff, S. (2019). *The Age of Surveillance Capitalism. The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power*. Profile Books.

Filmografia

D'Alessandro, F. (2018). *Tau*. Lungometraggio, Netflix, USA, 97 min.

Sputore, G. (2019). *I am Mother*. Lungometraggio. Netflix, Australia, 115 min.