

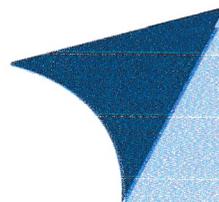
Cento e una voce di informatica giuridica

a cura di

Agata C. Amato Mangiameli
Guido Saraceni



Giappichelli



© Copyright 2023 - G. GIAPPICHELLI EDITORE - TORINO

VIA PO, 21 - TEL. 011-81.53.111 - FAX 011-81.25.100

<http://www.giappichelli.it>

ISBN/EAN 978-88-921-4350-0



G. Giappichelli Editore



Questo libro è stato stampato su
carta certificata, riciclabile al 100%



Stampa: Stampatre s.r.l. - Torino

Le fotocopie per uso personale del lettore possono essere effettuate nei limiti del 15% di ciascun volume/fascicolo di periodico dietro pagamento alla SIAE del compenso previsto dall'art. 68, commi 4 e 5, della legge 22 aprile 1941, n. 633.

Le fotocopie effettuate per finalità di carattere professionale, economico o commerciale o comunque per uso diverso da quello personale possono essere effettuate a seguito di specifica autorizzazione rilasciata da CLEARedi, Centro Licenze e Autorizzazioni per le Riproduzioni Editoriali, Corso di Porta Romana 108, 20122 Milano, e-mail autorizzazioni@clearedi.org e sito web www.clearedi.org.

Il termine cyborg (cybernetic organism) è stato coniato nel 1960 per riferirsi ad un essere umano in grado di sopravvivere in ambienti extra-terrestri grazie a specifiche protesi tecnologiche. In quello stesso anno, il romanziere Isaac Asimov ha pubblicato *Io, Robot*, stabilendo i principi di base della relazione robot/umano. A differenza del robot [v. voce] completamente artificiale, il cyborg è un essere autonomo, umano e meccanico, simbolo della confusione tra uomo e macchina che ossessiona la nostra immaginazione almeno fin dai tempi di Frankenstein. Per molto tempo ci siamo preoccupati che le macchine potessero diventare umane, attualmente, siamo piuttosto preoccupati della nostra tendenza a diventare macchine. La meccanicizzazione accelerata del corpo umano, dovuta alla moltiplicazione di protesi meccaniche, chimiche o genetiche, è accresciuta dall'impatto delle tecnologie di comunicazione o di riproduzione e sollecita i nostri interrogativi, spingendo alcuni autori a profetizzare la fine della differenza tra uomo e macchina.

Non a caso, il cyborg rappresenta un tema ricorrente nel cinema (Robocop, Terminator, Blade Runner, ecc.) o nei fumetti manga. Sembra essere divenuto una realtà concreta in ragione delle sostanze dopanti, delle protesi mediche e delle tecnologie atte a potenziare le prestazioni del corpo umano. Ma il cyborg è anche una metafora filosofica. L'ibridazione tra organismo e macchina sconvolge infatti le dicotomie fondamentali del nostro pensiero: natura/artificio, umano/oggetto, maschile/femminile, normale/patologico. Per questo motivo, il saggio *A Cyborg Manifesto* (1985) di Donna Haraway, descrive il cyborg come soggetto post-genere, il cui corpo mutante mette in crisi i nostri tradizionali concetti di genere e identità sessuale.

In un certo senso, la medicina ha già reso possibili i cyborg. Basti pensare alle persone portatrici di pacemaker elettronici, protesi, articolazioni artificiali, sistemi di somministrazione di farmaci e impianti intraocu-

Cyborg

lari. Nel 2002, i progressi compiuti dalla ricerca scientifica in tema di miglioramento delle potenzialità del corpo umano attraverso l'uso dei computer (BCI, Brain Computer Interfaces) hanno permesso al professor Kevin Warwick, pioniere dei nano-trapianti, di definirsi esattamente un cyborg. Venti anni più tardi, la società di impianti cerebrali Neuro-link, di proprietà del magnate americano Elon Musk, ha annunciato l'intenzione di impiantare il primo chip nel cervello umano per creare un'interfaccia cerebrale ad alta larghezza di banda (BCI). L'esperimento ha già avuto successo sugli animali, ovvero sul cyborg-macaco Pager – diventato famoso grazie a un video in cui possiamo ammirarlo mentre gioca a Mind-Pong. L'obiettivo dichiarato di Musk è terapeutico: il neurochip BCI intende consentire alle persone paralizzate di tornare a muoversi, facendo funzionare, con la sola mente, computer, protesi e dispositivi elettronici.

Nella misura in cui i trapianti di neurochip BCI sono destinati alla cura dei malati, devono ovviamente essere rispettati i principi generali della bioetica (consenso informato, valutazione del rischio, dignità umana, ecc.). Tuttavia, quando lo scopo di queste tecnologie non è più la terapia ma il potenziamento del corpo umano (transumanesimo), il tema implica altre e più complesse problematiche. Come avviene, ad esempio, nel caso dei neurochip BCI che non soddisfano solo esigenze mediche, ma anche ricreative. Basti pensare che nel 2006, una società americana è riuscita a collegare il cervello di un ragazzo di 14 anni ad un computer, permettendogli di giocare a Space Invaders usando i movimenti della lingua.

Nel 2001, il filosofo transumanista Nick Bostrom ha redatto un codice etico nel quale afferma il diritto a divenire uomini-robot (o cyborg), che non sarebbe altro, in definitiva, che una nuova tipologia di diritto alla salute, in quanto migliorativo della natura umana. L'ideologia cyborg è dunque ossessionata dal desiderio di liberare la mente dal fardello del corpo umano: sogna di rendere l'uomo immortale, trasferendo la coscienza all'interno di un computer.

In maniera più realistica, il cyborg dovrebbe essere inteso oggi nei termini di un paradigma non utopico che implica il superamento del pregiudizio ontologico dualistico tra la natura, ontologicamente buona, e la tecnologia, per definizione ostile, malvagia. Il punto di equilibrio po-

trebbe consistere nel sottrarsi al ‘contagio della tecnofobia’, evitando al contempo che le tecnologie ‘snaturino’ radicalmente il corpo umano.

Bibliografia minima essenziale

Hoquet T., *Les Presque-humains. Mutants, cyborg, robots, zombies...et nous*, Seuil, Paris, 2021.

Kurzweil R., *The Singularity Is Near: When Humans Transcend Biology*, Penguin, London, 2005.

Sorgner S., *We Have Always Been Cyborgs. Digital Data, Gene Technologies, and an Ethics of Transhumanism*, Bristol University Press, Bristol, 2022.