



Il caso

di Serena Danna

Il robot che assiste gli anziani e lo spettro della solitudine

I progetti di «badante hi tech». L'allarme di Morozov: alienante

Il 13 luglio scorso, durante una conferenza sull'età organizzata dalla Casa Bianca, l'imprenditore hi tech Seth Sternberg ha gelato la sala affermando che la terza età «è il settore più sotto-sviluppato in termini di innovazione». Per questo motivo, con il sostegno, tra gli altri, del cofondatore di PayPal Max Levchin, di Mike Schroepfer di Facebook, dell'amministratore delegato di Yelp Jeremy Stoppleman, Sternberg ha avviato Honor, una start-up che punta a migliorare l'assistenza, online e offline, agli anziani in casa.

Dopo decenni di disinteresse nei confronti degli over 65, il mondo della tecnologia ha capito che è in quel segmento anagrafico (2 miliardi di persone entro il 2050, secondo l'Organizzazione mondiale della Sanità) che si nasconde un'enorme possibilità di sperimentazione e di profitto. Una buona notizia? Niente affatto stando a quanto ha scritto sul *Guardian* Evgeny Morozov. Per lo studioso di cultura digitale, il modello di welfare per anziani proposto dalla Silicon Valley rappresenta una promessa di solitudine.

Di certo, le aziende hanno cominciato a investire sul mercato della terza età: dai software e applicazioni in grado di «semplificare» il rapporto degli anziani con i gadget tecnologici — come Breezie, un'interfaccia per

Il film
Sopra Frank Langella in una scena di *Robot & Frank* diretto da Jake Schreier: l'attore recita la parte di un anziano che vive un'amicizia con un robot (foto Samuel Goldwyn Films)

tablet — ai robot che aiutano nelle faccende domestiche, come Romeo dell'azienda francese Aldebaran.

A Singapore è già attivo il RoboCoach, un robot che assiste nello svolgimento di un esercizio fisico regolare e corretto. Proprio come un personal trainer in palestra, il RoboCoach aiuta a mantenersi in forma con programmi su misura, consigli e incitamenti.

L'Ibm ha avviato «Secure Living project», un programma che permette agli anziani di «vivere al sicuro» a casa, senza dover ricorrere a strutture esterne o badanti. Il progetto pilota riguarda trenta residenti di Bolzano, che vengono monitorati in tempo reale da sensori che tracciano possibili variazioni della temperatura corporea o della pressione sanguigna. I da-

ti registrati vengono poi trasmessi a una centrale di controllo che, in caso di problemi, avverte la famiglia e l'ospedale locale.

È evidente come, dietro questi progetti (molti dei quali non a caso sostenuti dai governi), si nasconde l'obiettivo di ridurre l'ingente spesa sanitaria per la terza età e di «informatizzare» un'altra porzione di mercato umano, sostituendo con sensori, robot e videocamere le quasi novecentomila badanti che lavorano in Italia (1,5 milioni negli Stati Uniti). Non ci sono solo ragioni di efficienza economica, ma anche un pizzico di onnipotenza. I robot-badanti incarnano l'ultimo sogno proibito della Silicon Valley: allungare la durata della vita (e allontanare lo spettro della caducità) grazie alla tecnologia. Per questo nel

2013 è nata Calico, la nuova creatura biotecnologica di Google. Mentre il cofondatore di PayPal Peter Thiel è uno dei maggiori finanziatori del progetto Sens (Strategies for Engineered Negligible Senescence) per contrastare l'invecchiamento del biochimico inglese Aubrey de Grey.

«Come è possibile — si domanda Morozov — andare in pensione in un'economia in cui il valore finanziario è prodotto semplicemente dall'interazione con tecnologie ad alta intensità di dati?». Gli esseri umani devono vivere più a lungo perché, solo in questo modo, potranno continuare a generare numeri, dati e informazioni utili alle aziende. Con un robot per amico. Sarà davvero così?

@serena_danna
© RIPRODUZIONE RISERVATA

Il fatto

● Da pochi anni il settore dell'hi tech si sta interessando alla realtà degli over 65enni

● Secondo l'Organizzazione mondiale della Sanità entro il 2050 ci saranno 2 miliardi di over 60enni

● Proprio per questo diverse aziende — dalla Silicon Valley americana all'Estremo Oriente — stanno sviluppando software e robot in grado di semplificare la vita degli anziani

All'opera



Roméo Realizzato dai francesi è ideato per aiutare gli anziani nelle attività in ambito domestico e per fare loro compagnia



iCub Il robot umanoide sviluppato dall'IIT di Genova (diretto da Roberto Cingolani) è capace di riconoscere e afferrare oggetti



RoboCoach Attivo a Singapore, assiste gli anziani nello svolgimento di un esercizio fisico regolare, come un personal trainer

«Ho creato Pac-Man per portare le ragazze in sala giochi»

Iwatani, il giapponese che ha rivoluzionato i videogame. «La realtà virtuale? Troppo complicata»

505

Milioni
Quante persone hanno giocato a «Pac-Man» in poche ore nella pagina celebrativa di Google nel 2010

Quando gli si chiede se *Pac-Man* sia o meno la cosa più importante della sua vita Toru Iwatani non si lascia andare a facili moralismi: «Sì, fa parte della famiglia. Ho avuto altri due figli poi, e lui è il maggiore». Oggi ha 60 anni e durante l'incontro — a Milano in occasione della «Games Week» — trascorre quasi più tempo a imitare suoni e movimenti del suo iconico videogioco che a raccontarne nascita e aneddoti. L'ha inventato 35 anni fa, in Giappone, con un obiettivo: portare anche le donne nelle sale giochi asiatiche, che al-

l'epoca erano stanze «scuri e sporche» popolate da soli uomini. Si è chiesto come attirare l'attenzione del pubblico femminile e ha trovato la risposta davanti a una pizza. «Un'alternativa poteva essere la moda, ma poi mi sono detto che il cibo avrebbe funzionato di più»: così è nato il personaggio giallo, con una forma circolare senza uno spicchio (la fetta di pizza) che scappa e al contempo caccia i fantasmi. Un messaggio importante per le potenziali videogiocatrici dell'epoca: non rassegnarsi a essere prede ma iniziare ad attaccare. Nei



Insieme Toru Iwatani con Pac-Man

giochi moderni, riconosce che «il ruolo della donna sta diventando sempre più importante». E ha ragione: l'ultimo *Assassin's Creed* permette per la prima volta di impersonare una protagonista, Evie. A proposito di altri titoli, il preferito, *Pac-Man* escluso, è *Super Mario Bros*. «Il suo inventore non ha fatto mistero di essersi ispirato a *Pac-Land* (settimo episodio della fortunata serie, *nda*)», punzecchia. Oggi Iwatani insegna all'università e ai suoi studenti ricorda come l'elemento vincente nello sviluppo di prodotti videoludici debba essere la

Chi è

● Toru Iwatani, giapponese di 60 anni, è docente universitario ed ex ideatore di videogiochi

● È diventato famoso nel mondo grazie a uno dei suoi giochi digitali: «Pac-Man» del 1980

semplicità. Motivo per cui ritiene che i visori per la realtà virtuale non avranno particolare fortuna. Si tratta di maschere, come gli Oculus Rift, piuttosto ingombranti che proiettano chi li indossa in un modo parallelo. «Non sono in grado di raggiungere le masse, per farlo dovranno essere portati a un livello più basilare», spiega. E lo fa mimando il gesto e oscillando la testa per qualche minuto. Nonostante siano passati 35 anni, Toru Iwatani continua a vivere in un videogioco.

Martina Pennisi
© RIPRODUZIONE RISERVATA