

Cassandra Crossing 692- Arrivano i peluche, scompaiono i comandi



Photo by [Raychan](#) on [Unsplash](#)

(692) - Cosa succederà ai bambini che da oggi cresceranno con i nuovi peluche, fuffosi compagni di giochi animati dall'intelligenza artificiale? L'industria che c'è dietro sta esplodendo, mantenendo ovviamente la stessa assenza di etica.

26 agosto 2026 - Cassandra evita di esternare su questioni ipotetiche e lontane nel tempo, a meno che non siano di grande importanza.

Ma i problemi, prima o poi, vengono a maturazione, e l'argomento, fino ad oggi solo speculativo, dei giocattoli animati dall'intelligenza artificiale si sta trasformando in un mercato articolato ed in rapida crescita, quindi parliamone, prima che sia troppo tardi.

“Ed ora Cassandra ci somministrerà una parentesi storica, come fa sempre” diranno i 24 inossidabili lettori.

Indovinato! Buon per voi!!

Negli anni passati sono usciti molti giocattoli interattivi “animati”. Il “[Furby](#)” certamente se lo ricordano tutti, molti l'hanno anche avuto per le mani.

Progettato nel 1998 da Dave Hampton e Caleb Chun e prodotto e distribuito da Hasbro, si trattava di un peluche con sensori, luci, microfono altoparlante e parti che reagivano al tocco del bambino con movimenti e risposte programmate. L'interattività, semplicissima ma molto coinvolgente, del primo modello ne ha decretato un immediato e grande successo; i media se ne sono occupati a ripetizione per anni.

La Hasbro ha da allora sfruttato il marchio, producendo una intera genealogia di nuovi modelli, spesso con “prestazioni” crescenti, fino all’ultimo, uscito nel 2023.

Ma in questi ultimi anni sono nati i “*digital pet*”, *cuccioli digitali* destinati ai bambini (e talvolta anche ai grandi) oggetti sempre connessi alla Rete, come il mitico “[Nabaztag](#)”. I Furby e gli altri peluche animati concorrenti restavano per fortuna ancora “oggetti sconnessi”.

Questo avveniva sia perché la connessione alla Rete via wifi di casa era troppo macchinosa, sia perché quella via modem GSM incorporato era troppo costosa.

Ma con l’avvento delle eSIM ed il crollo delle tariffe di connessione 5G tutto è cambiato, e gli oggetti IoT come i *digital pet* sono diventati anche loro degli aspirapolveri di dati personali.

Tuttavia per quanto riguarda l’impiego della rete e di server remoti per una animazione credibile dei *digital pet*, questo era di scarsa utilità per le latenze eccessive di una connessione convenzionale.

Ma come avvenuto per la comparsa di [fornitori di servizi e piattaforme IoT](#), che ha fatto esplodere il mercato dei prodotti “connessi” permettendo praticamente a chiunque di sviluppare un oggetto connesso, **oggi sono disponibili i primi fornitori di servizi IA per lo sviluppo di funzionalità IA negli oggetti connessi.**

Nuove piattaforme di sviluppo IoT come [Agora](#) forniscono tutti i servizi necessari per sviluppare, rilasciare e gestire intere flotte di oggetti IA, da “semplici” agenti IA software ad oggetti IA interattivi come i digital pet.

Ed ovviamente i progettisti creativi ne hanno approfittato subito, sviluppando digital pet come [Pophie.o](#) giocattoli per bambini troppo cresciuti come [Rotary Dial AI](#).



Image © [Agora](#)

Pophie, ad esempio, è dotata di tutti i possibili sensori ed attuatori per simulare un animaletto

reale, e di abbastanza intelligenza locale per processare e gestire una interazione in tempo reale con il bambino, utilizzando anche le risorse ed i servizi IA disponibili sulla piattaforma Agorà.

E non si tratta semplicemente di un “Furby più furbo”, ma di qualcosa che rompe le barriere dell’“intelligenza apparente” e della responsività, che fino ad ora avevano relegato i *digital pet* ad oggetti non troppo “credibili” e tutto sommato di nicchia.

Infatti i *digital pet* come Furby o Nabaztag erano lenti e ripetitivi, il loro comportamento, anche negli ultimi modelli, non era abbastanza complesso od abbastanza veloce da generare, anche con la fantasia dei bimbi, un senso di realtà.

Ma con queste nuove piattaforme di sviluppo ambedue i limiti sono crollati contemporaneamente, ed i *digital pet* possono da oggi raggiungere “prestazioni” degne di un vero cucciolo, o di un vero compagno di giochi umano.

E qui stiamo per fermarci, **ponendoci però due domande:**

La prima. Come si svilupperà la mente di un bambino esposta non a cellulari o videogiochi, ma ad oggetti/soggetti di questo tipo? Volendo pensare male (e quindi indovinarci), fino a che punto potranno essere condizionati dalle aziende che controllano i digital PET? **Sono le stesse che trattano i propri utenti come tutti sappiamo; certamente in questo caso non avranno più scrupoli del solito.**

La seconda. Molto più specificatamente, come si svilupperà il comportamento di chi, fin da neonato, **interagisce con una macchina senza usare comandi, interfacce, bottoni, ma interagendoci “da pari a pari” come con un essere umano od un animale?** Se già l’utilizzo degli smartphone e delle interfacce ha reso “magici” ed incomprensibili gli oggetti informatici e dell’IoT odierni per la maggior parte delle persone, perché le interazioni condizionanti dei *digital pet* non dovrebbero riuscire a convincere, in maniera viscerale, gli attuali bambini a considerare questi oggetti dell’IoT come esseri umani?

Cassandra è agghiacciata.

[Scrivere a Cassandra](#) - [Mastodon](#) - [Buttondown.com](#)

[Videorubrica “Quattro chiacchiere con Cassandra”](#)

[Lo Slog \(Static Blog\) di Cassandra](#)

[L’archivio di Cassandra: scuola, formazione e pensiero](#)

[Cassandra per i posteri: l’archivio](#) su [Internet Archive](#)

Licenza d’utilizzo: i contenuti di questo articolo, dove non diversamente indicato, sono sotto licenza Creative Commons Attribuzione—Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale (CC BY-SA 4.0), tutte le informazioni di utilizzo del materiale sono disponibili a [questo link](#).