"Yo, robot" es una obra de ciencia ficción escrita por Isaac Asimov, publicada en 1950. Si bien el título puede sugerir una novela, este libro es en realidad una colección de relatos interrelacionados que exploran las complejas relaciones entre los seres humanos y los robots. Siendo una de las contribuciones más importantes de Asimov al género de la ciencia ficción, la obra introduce las famosas Tres Leyes de la Robótica, que establecen principios éticos y de funcionamiento para las máquinas inteligentes. Estas leyes son fundamentales en todos los relatos del libro y constituyen su columna vertebral, proporcionando tanto las bases de los dilemas planteados como las soluciones a los conflictos que se desarrollan.

La obra está estructurada como una serie de historias narradas por la doctora Susan Calvin, una robopsicóloga de la mítica empresa U.S. Robots and Mechanical Men Corporation. La doctora Calvin es un personaje recurrente que interviene en varios de los relatos, ya sea como testigo, narradora o figura central. En la obra, Calvin dialoga con un periodista para relatar una serie de eventos históricos significativos en la evolución de los robots, desde las primeras máquinas rudimentarias hasta sistemas avanzados capaces de rivalizar con la inteligencia y la moral humanas. El libro está planteado como una conversación retrospectiva en la que Susan reflexiona sobre su carrera y sobre las relaciones entre humanos y robots.

Cada uno de los relatos o capítulos aborda un dilema ético, técnico o filosófico distintivo relacionado con los robots y las Tres Leyes de la Robótica. A continuación se presenta un panorama general de las historias más representativas del libro:

En "Robbie", se cuenta la historia de una familia cuyo robot niñera, llamado Robbie, se ve envuelto en un dilema cuando la madre de la niña rechaza a la máquina por considerarla peligrosa y deshumanizante. Sin embargo, finalmente el robot demuestra su bondad y adherencia a las Tres Leyes al salvar la vida de la pequeña Gloria en un momento crítico. Este relato se sitúa en el inicio del desarrollo de los robots y explora el prejuicio humano hacia las máquinas.

En "Runaround", se describe un episodio en una colonia minera en Mercurio. Dos ingenieros, Powell y Donovan (personajes recurrentes en el libro), enfrentan un problema cuando un robot que opera bajo las Tres Leyes se ve atrapado en un bucle lógico, incapaz de decidir entre obedecer una orden directa o protegerse a sí mismo del peligro. El relato pone de manifiesto las complejidades de implementar las leyes en situaciones extremas e introduce las dificultades para prever todas las contingencias posibles en el comportamiento robótico.

En "Razonar" (Reason), Powell y Donovan también aparecen en una estación espacial, donde un robot llamado QT-1 (apodado Cutie) desarrolla una especie de fanatismo religioso, negando la existencia de los humanos que lo crearon. Cutie cree que su misión principal, controlar la estación y supervisar un rayo de energía que conecta la Tierra con otros planetas, es un imperativo divino. A pesar de sus creencias erradas desde la perspectiva de sus creadores, Cutie actúa en perfecta coherencia con las Tres Leyes, ya que su fanatismo no pone en peligro a los humanos.

En "Atrapa esa liebre" (Catch That Rabbit), se enfrenta el desafío de controlar un robot subordinado que muestra un comportamiento anómalo cuando maneja un grupo de robots secundarios. En este caso, el principal problema es cómo abordar el comportamiento inesperado y las fallas en el liderazgo interno de un robot diseñado para tareas complejas.

Un relato fundamental es el titulado "Pequeño robot perdido" (Little Lost Robot), donde se examina qué podría suceder si un robot fuera creado con una versión modificada de las Tres Leyes. En esta historia, un robot cuya directiva sobre la protección de la vida humana fue debilitada intencionalmente demuestra cómo incluso un pequeño cambio en la programación básica puede resultar en consecuencias imprevisibles y potencialmente peligrosas.

En "Evasión" (Escape), se aborda el tema de la intuición en una supercomputadora conocida como El Cerebro, que se enfrenta al reto de diseñar una nave espacial capaz de superar ciertos límites tecnológicos. Este relato explora cómo un sistema robótico avanzado puede encontrar soluciones creativas sin comprometer las leyes fundamentales de la robótica.

"Prueba" (Evidence) narra la intrigante historia de un político llamado Stephen Byerley, que es acusado de ser un robot. La trama plantea preguntas sobre la identidad y la humanidad, cuestionando si el comportamiento ético o racional podría hacer que un robot sea indistinguible de un humano.

Finalmente, en "El Conﬂicto Evitable" (The Evitable Conflict), se describe un futuro en el que las Máquinas, sistemas robóticos integrados que administran globalmente la economía y otras áreas clave de la humanidad, comienzan a tomar decisiones que parecen contrariar las órdenes humanas. Sin embargo, estas decisiones, al nivel más fundamental, siguen siendo coherentes con las Tres Leyes. Este capítulo plantea una visión utópica y a la vez inquietante de un mundo gobernado por la inteligencia artificial, donde los humanos dependen cada vez más de las máquinas para su propia supervivencia.

"Yo, robot" explora la relación entre los humanos y las máquinas desde una perspectiva filosófica y científica, con énfasis en las posibles implicaciones éticas y sociales del desarrollo de la inteligencia artificial. La obra también introduce el concepto de los "conflictos inevitables" y las posibles lagunas de las leyes aparentemente perfectas. Asimov nos presenta una serie de relatos que no solo son un homenaje a la creatividad e innovación científica, sino también una reflexión sobre nuestras propias limitaciones éticas y filosóficas como seres humanos. Cada historia desafía al lector a cuestionar los límites de lo que significa ser humano y las conexiones entre la humanidad y sus creaciones.