



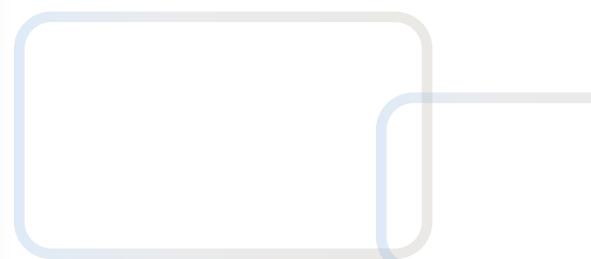
ATTUALITÀ

ESSERE UMANO VS ROBOT

I progressi dell'Intelligenza Artificiale

Generoso MELE





Le modalità per ottenere informazioni dall'ambiente circostante raffigurano un bisogno primordiale per l'umanità. La conoscenza del luogo e degli esseri viventi che lo abitavano erano essenziali per la stessa sopravvivenza dell'uomo, dal momento che quest'ultimo aveva il bisogno di conoscere dove, come e quando procurarsi cibo. Da sempre quindi, la ricerca dei mezzi più avanzati per migliorare la conoscenza dell'ambiente costituisce una fonte per il soddisfacimento dei bisogni primari e per difendersi dalle minacce dei potenziali pericoli o nemici, perché "[...] se non conosci te stesso né il nemico, soccomberai in ogni battaglia".

La storia dei popoli pertanto è da sempre influenzata dalla necessità di sfruttare il progresso tecnologico per sopperire con le macchine all'incapacità di controllare un terreno pericoloso e recuperare le asimmetrie legate allo spazio, all'ambiente e al tempo con cui si intrecciano.

Negli anni '90 matura l'idea di cominciare a prepararsi anche per conflitti di tipo asimmetrico mediante una Rivoluzione degli Affari Militari in chiave tecnologica. Secondo la dottrina emergente si ritiene che le guerre, tra cui anche le *small wars*, possano essere vinte attraverso il raggiungimento di una *Information Superiority* che sia perseguibile mediante l'impiego combinato di sensori, decisori e attuatori, ciascuno costituente il nodo di un *network*. L'informatizzazione entra ormai a gamba tesa nella quotidianità, rendendo la vita più comoda e allo stesso tempo vulnerabile, aprendo nuovi fronti della guerra al dominio spaziale e cibernetico. La sicurezza delle infrastrutture critiche sono ormai dipendenti da piattaforme spaziali per le telecomunicazioni.

Ad oggi è convinzione ormai diffusa che la corsa all'Intelligenza Artificiale (IA) sia destinata ormai a sostituire nei prossimi decenni quella agli armamenti nucleari. Colui che vincerà la sfida dominerà il mondo perché avrà saputo trarre i maggiori vantaggi da quel settore dell'*Information Technology* (IT) che "*studia la possibilità di costruire computer che siano in grado di riprodurre il funzionamento di alcune capacità della mente umana o dell'intero pensiero umano*". Dal 1956 ad oggi sono stati condotti studi finalizzati a riprodurre i meccanismi del pensiero umano con un elaboratore. Nel 1996 il supercalcolatore IBM Deep Blue perse una storica partita a scacchi con il campione mondiale G. Kasparov per aggiudicarsi tuttavia la rivincita l'anno successivo. Oggi, mediante l'IA, si cerca di realizzare macchine che apprendendo dall'esperienza, dovranno poi essere in grado di espletare compiti tipicamente umani caratterizzate da molteplici variabili e a cui non si associano più i tradizionali valori che operano secondo la logica binaria vero-falso.

Nel nostro quotidiano, le interconnessioni tra sistemi informatici sono tante e tali da generare una mole di dati incredibilmente elevata. La nuova frontiera dei *big data* si riferisce dunque alle potenzialità offerte da una quantità di informazioni attraverso