

Il Parlamento europeo ha approvato la legge sull'Intelligenza Artificiale

«La nuova legge mira a promuovere lo sviluppo e l'adozione di sistemi di IA sicuri e affidabili nel mercato unico dell'Ue da parte di attori sia privati che pubblici. Allo stesso tempo, mira a garantire il rispetto dei diritti fondamentali dei cittadini dell'Ue e a stimolare gli investimenti e l'innovazione nel campo dell'intelligenza artificiale in Europa. La

legge sull'IA si applica solo ad ambiti soggetti al diritto dell'Ue e prevede esenzioni, ad esempio, per i sistemi utilizzati esclusivamente per scopi militari e di difesa, nonché per scopi di ricerca», si legge nel Comunicato diffuso dal Consiglio d'Europa. Le nuove regole saranno applicabili a due anni dall'entrata in vigore, con

l'eccezione dei divieti, che scatteranno dopo sei mesi, dei controlli sui sistemi di AI per finalità generali, compresa la governance (12 mesi) e degli obblighi per i sistemi ad alto rischio (36 mesi). L'AI Act si applica solo alle aree che rientrano nel diritto dell'Ue e prevede esenzioni, ad esempio per i sistemi utilizzati esclusivamente per scopi



militari e di difesa e per la ricerca. Dopo essere stato firmato dai Presidenti del Parlamento europeo e del Consiglio, l'atto legislativo

sarà pubblicato nella Gazzetta Ufficiale dell'Ue nei prossimi giorni ed entrerà in vigore venti giorni dopo la pubblicazione. La nuova legge classifica diversi tipi di intelligenza artificiale in base al rischio. I sistemi di IA che presentano solo un rischio limitato sarebbero soggetti a obblighi di trasparenza molto leggeri, mentre i sistemi di IA ad alto rischio sarebbero autorizzati, ma soggetti a una serie di requisiti e obblighi per ottenere l'accesso al mercato dell'Ue. I sistemi di

intelligenza artificiale come, ad esempio, la manipolazione cognitivo comportamentale e il punteggio sociale saranno banditi dall'Ue perché il loro rischio è ritenuto inaccettabile. La legge vieta inoltre l'uso dell'intelligenza artificiale per la polizia predittiva basata sulla profilazione e sistemi che utilizzano dati biometrici per classificare le persone in base a categorie specifiche come razza, religione o orientamento sessuale.

Giovanni TRIDENTE

APOSTOLATO DIGITALE

condividere codici di salvezza

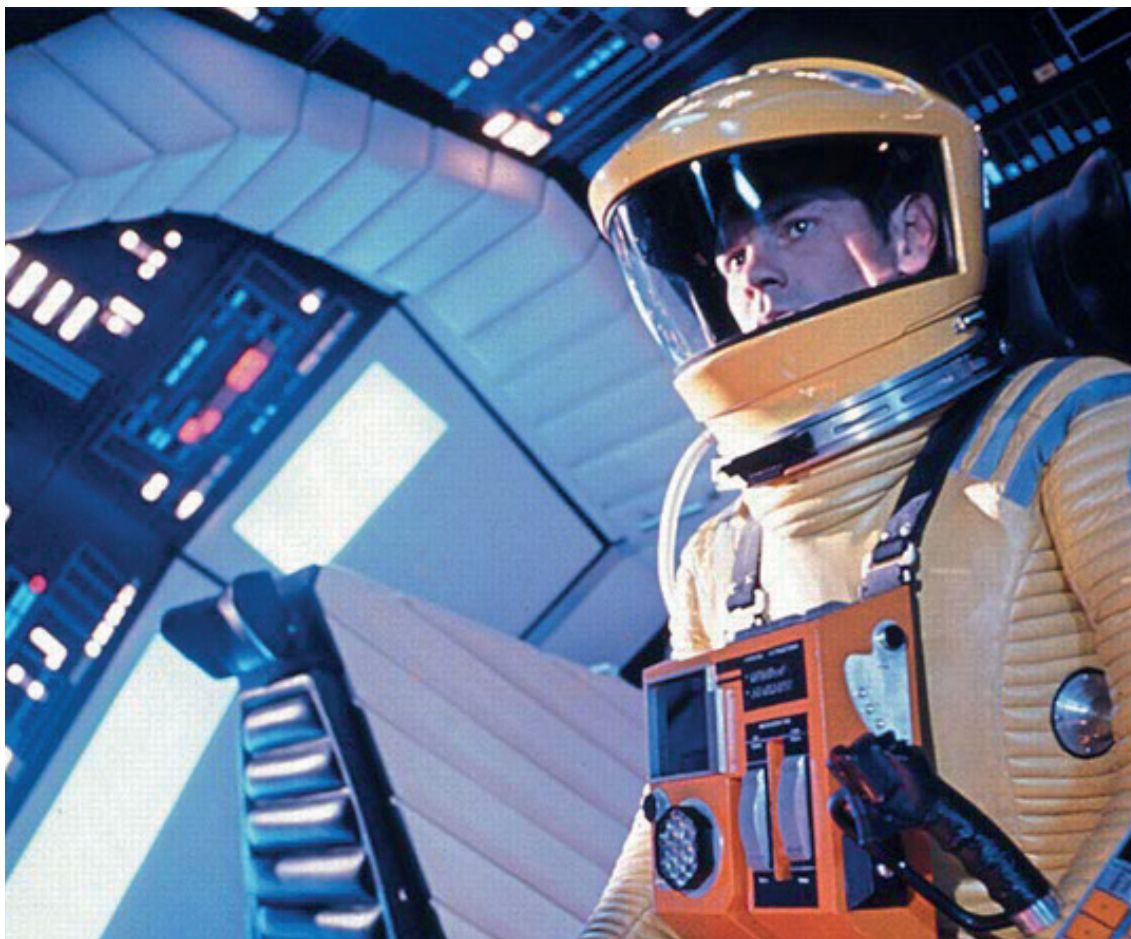
INTERVENTI/1 – SCRIVE BENIAMINO DI MARTINO PROFESSORE ORDINARIO UNIVERSITÀ «VANVITELLI»

È possibile riprodurre l'Intelligenza Umana?

La questione fondamentale, anzi fondante ed epistemologica, della Disciplina dell'Intelligenza Artificiale, è se sia possibile riprodurre artificialmente, l'Intelligenza Umana, e specificamente nella sua forma di pensiero razionale, a partire da un supporto – o artefatto – deterministico e meccanicistico – ma soprattutto se sia possibile dotarla di comportamento autonomo, di intenzionalità, in altre parole di coscienza di sé.

Oppure se, ritenuto inverosimile che l'uomo possa creare una Intelligenza artificiale e men che meno mediante un artefatto deterministico e meccanicistico, il massimo che l'uomo possa realizzare e definire Intelligenza Artificiale sia la riproduzione, nel senso di emulazione, da parte di un artefatto creato dall'uomo di un comportamento considerato intelligente, cioè tipico di un essere umano, in un determinato e specifico contesto.

Questo dualismo, ben caratterizzato dal filosofo John Searle (in «Minds, Brains and Programs. The Behavioral and Brain Sciences», 1980), che ha coniato i termini di Intelligenza Artificiale «forte» (o generale) e «debole», e che ha contestato fortemente i fautori dell'AI forte (ad esempio con il noto esperimento della «Stanza cinese») è evidentemente immediata conseguenza della irrisolta questione – filosofica ma anche neurobiologica – di come possa definirsi l'Intelligenza Umana. Secondo i fautori dell'AI forte, la disciplina dell'Intelligenza Artificiale dovrebbe avere come principale missione quella della definizione dell'Intelligenza Umana mediante la sua creazione artificiale da parte dell'uomo stesso che assurgerebbe quindi al ruolo di demiurgo. Per i fautori dell'AI debole, noi



Una scena del film «2001 Odissea nello Spazio» di Stanley Kubrick; a fianco Beniamino Di Martino



IA ACT

possiamo far imitare alle macchine comportamenti tipici degli esseri intelligenti, possiamo cioè riprodurli, ma ciò non significa affatto che abbiamo creato un essere intelligente, ed i meccanismi con cui abbiamo riprodotto questi comportamenti non rappresentano affatto un modello di Intelligenza (naturale). Uno dei padri dell'Intelligenza Artificiale (e dell'Informatica), Alan Turing, ha magistralmente definito la questione, mediante il suo famoso test. Ai nostri giorni potremmo cimentarci con questo test, mettendo alla prova ChatGPT, ed io credo che ancora non lo supererebbe (considerate le risposte a volte palesemente errate, ed alcune volte assurde, o meglio «allucinate» che frequentemente fornisce). Un risvolto interessante del test di Turing è che un comportamento estremamente razionale può venire spesso percepito come ar-

tificiale – e quindi attribuito alla macchina (si pensi alla risposta esatta ad un calcolo molto complicato) – mentre comportamenti che coinvolgono emotivamente sono quasi sempre percepiti come «umani», e quindi attribuiti ad esseri «intelligenti». Tanti famosissimi film sul tema dell'Intelligenza Artificiale hanno fortemente contribuito all'enorme notorietà e fascino popolare che tale disciplina ha guadagnato - fra i tanti: «2001 Odissea nello Spazio» di Stanley Kubrick, «Blade Runner», «Matrix», «Star Wars», «Minority Report» e «AI - Artificial Intelligence». Questi hanno spesso giocato sulla caratteristica emotiva ed emozionale dell'Intelligenza, che è riconosciuta come umana proprio per queste caratteristiche.

Beniamino DI MARTINO
Università della Campania
«Luigi Vanvitelli»

(I.continua)

GLOSSARIO/8 – FANTASCIENZA

Ecco lo stile «steampunk»

Lo stile steampunk è un sottogenere della fantascienza che si ispira all'epoca vittoriana e alla rivoluzione industriale, immaginando un mondo in cui la tecnologia a vapore ha continuato a evolversi e dominare, spesso combinata con elementi futuristici. Questo genere si distingue per la sua estetica unica e la fusione di passato e futuro in modi visivamente stravaganti e creativamente complessi. Il termine «steampunk» fu coniato negli anni '80 del XX secolo, ma il genere ha radici che si possono rintracciare in opere letterarie del XIX secolo, con autori come Jules Verne e H.G. Wells che spesso sono citati come precursori dello steampunk per i loro racconti di avventure straordinarie e macchine incredibili. Queste storie mettevano in scena sommergibili avanzati, macchine volanti e altri dispositivi meccanici che, sebbene fossero frutto di pura fantasia, riflettevano



le innovazioni e l'ottimismo tecnologico dell'epoca. Visivamente, lo steampunk è facilmente riconoscibile per il suo uso prevalente di ingranaggi, tubi, ottone, rame e materiali di tipo industriale. Gli elementi meccanici non sono solo decorativi ma spesso funzionali o integrati in maniera che suggerisce una tecnologia alternativa di un'era diversa. L'estetica può essere vista come una nostalgia per il manufatto e l'artigianale, in contrasto con la produzione di massa della tecnologia moderna. Nel campo della moda, lo steampunk mescola abbigliamento vittoriano con accessori futuristici: occhiali protettivi, cappelli a cilindro con aggiunte meccaniche, e gioielli che incorporano piccole parti di orologio o elementi simili. Anche l'architettura steampunk spesso rievoca la grandezza dell'era industriale, con strutture che sembrano fabbriche ornate o macchinari giganti abitabili. Oltre alla letteratura e alla moda, lo steampunk ha influenzato molti altri ambiti, tra cui il cinema, i giochi da tavolo e i videogiochi, dove l'estetica e le tematiche vengono esplorate in vari modi. Nel complesso, lo steampunk non è solo uno stile visivo, ma un modo di reinterpretare la tecnologia e la storia, un'indagine creativa su cosa sarebbe potuto essere il mondo con una diversa traiettoria tecnologica.