

Opera 51



Il supercomputer "Proteus" del film: "The demon seed"
[https://it.wikipedia.org/wiki/Generazione_Proteus_\(film\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Generazione_Proteus_(film))

Giulio Portolan

Big Tech: The Artificial intelligence

**Studio scientifico su natura e limiti di un *Sofisticato pretesto*
Potere e computer nell'Era del controllo totale**

Indice

Prefazione.....	pag.3
Introduzione: che cos'è l'Intelligenza artificiale nella sua essenza.....	pag.4
La comprensione dell'essenza della I.A. tramite il film <i>Star Trek: The Motion Picture</i> (1979).....	pag.8
La riflessione filosofica: che cos'è la coscienza umana e come funziona un computer: l'impossibilità di una coscienza artificiale.....	pag.10
I limiti <i>assoluti</i> dell'I.A.: l'esempio della guida autonoma a confronto con il paradosso della freccia.....	pag.11
Cap. 1 Storia dell'Intelligenza artificiale al cinema.....	pag.13
Il supercomputer Proteus nel film <i>Generazione Proteus</i> (1977).....	pag.14
Hal 9000 nel film <i>2001: Odissea nello spazio</i> (1968).....	pag.16
WOPR nel film <i>War Games</i> (1983).....	pag.17
V.i.k.i. nel film <i>Io, robot</i> (2004).....	pag.19
Le macchine umanoidi nel film <i>Il mondo dei robot</i> (1973).....	pag.21
Il computer Matrix nel film <i>The Matrix</i> (1999).....	pag.22
Il mondo delle macchine nel film <i>Terminator</i> (1984).....	pag.24
Il super-potenziamento dell'uomo con la realtà virtuale ne <i>Il tagliaerba</i> (1992).....	pag.25
La comprensione dell'essenza della .IA. tramite il film <i>Star Trek: The Motion Picture</i> (1979).....	pag.26
Cap. 2 Intelligenza artificiale, computer ed essere umano: l'esempio del funzionamento degli scacchi. La I.A. non è forma di <i>reale</i> intelligenza.....	pag.28
Cap. 3 Analisi e commento della pagina Wikipedia <i>Intelligenza artificiale</i>	pag.29
Cap. 4 Potere e computer nell'era del controllo totale.....	pag.42
Cap. 5 Analisi dell'Intelligenza artificiale: <i>Dialogo con Bard</i>	pag.44
Cap. 6 Come e perché l'Intelligenza artificiale costituisce un pericolo per l'umanità: la strumentalizzazione delle Big Tech da parte dei Poteri forti per l'uso della A.I. come strumento di controllo e dominio del genere umano.....	pag.45
A.I. e Big Tech.....	pag.45
A.I. e terrorismo.....	pag.46
A.I. e mafie globali.....	pag.46
Cap. 7 Le possibili applicazioni futuribili positive, e da parte del Potere: I pericoli reali.....	pag.47
A.I., Società e manipolazione: il caso dei bot.....	pag.47
A.I. e difesa.....	pag.48
A.I. e lavoro.....	pag.49
A.I., industria e commercio.....	pag.50
A.I., istruzione e formazione.....	pag.50
A.I. e professionisti: legale, medica, contabile, ecc.....	pag.51
A.I. e giustizia.....	pag.51
A.I. e politica.....	pag.52
Cap. 8 Intelligenza artificiale e psicologia del profondo.....	pag.53
Il gioco delle bambole e lo stato di ipnosi nell'infante.....	pag.53
I robot come proiezione dei diavoli.....	pag.53
I personaggi televisivi e l'effetto-allucinazione.....	pag.53
La realtà virtuale e l'effetto-scalare.....	pag.53
Il computer e l'effetto-sostituzione.....	pag.54
Il supercomputer-A.I. proiezione di Satana e sostituto di Dio.....	pag.54
Cap. 9 La Convention internazionale sull'intelligenza artificiale (novembre 2023) e il suo significato. Potere e I.A.: la catena dei pretesti.....	pag.55
La catena dei pretesti.....	pag.55
I nuovi "terroristi".....	pag.56
Conclusioni.....	pag.57
Appendice.....	pag.58
Big Tech e Grande Fratello.....	pag.58
Il Fenomeno Facebook.....	pag.58
Il Fenomeno Google.....	pag.59
Che cos'è il Grande Fratello.....	pag.60
Il caso <i>Portolan</i> : quando un profano ne sa di più di un esperto.....	pag.61
Una conversazione amichevole.....	pag.63
Sito-bibliografia.....	pag.65

Prefazione

Cosa può dire Portolan *di nuovo e di efficace* sul complesso fenomeno dell'Intelligenza artificiale, lui laureatosi con assai scarso rendimento e motivazione, in scienze economico-aziendalistiche?

- 1. innanzitutto, io sono il solo a conoscere l'essenza dell'Intelligenza artificiale;**
- 2. in secondo luogo, sono un esperto esorcista, e so che in essa avviene un fondamentale processo di possessione demoniaca del genere umano;**
- 3. in terzo luogo, divenuto negli anni esperto di politica e di servizi segreti, ho intuito che, se la politica presenta questo tema come un pericolo per il genere umano, questo è perché sono i Poteri forti che vogliono trasformare uno strumento di ausilio e di potenziamento dell'essere umano in una minaccia per lo stesso, a scopi di controllo sociale;**
- 4. infine, il fondamentale film *Terminator* (1984) presenta la figura di un *salvatore* che viene mandato nel passato, l'oggi contemporaneo, per correggere il futuro allo scopo di insegnare al genere umano come combattere le macchine che in futuro avrebbero preso il controllo del potere e del mondo intero...**

Questo libro si propone infatti di avvertire l'Umanità che il pericolo non è costituito dal computer, ma dal Potere che vuole servirsi di esso come *pretesto* per i propri scopi, che sono sempre gli stessi dagli albori della Civiltà: acquisire il dominio, *nel male*, dell'umanità e del mondo, servendosi oggi dell'Intelligenza artificiale, piano di **dominio del mondo** al quale l'essenza della Civiltà giuridica da sempre si oppone, per la salvezza stessa del genere umano.

Si vedrà in questo saggio che l'A.I. non costituisce in sé stessa un pericolo, ma piuttosto una opportunità, e che il pericolo proviene solo dal suo uso da parte del Potere, potere dietro cui agisce sempre e soltanto la *mano programmatrice dell'uomo*.

Pordenone, 3 novembre 2023

Giulio Portolan

Introduzione: che cos'è l'Intelligenza artificiale nella sua essenza

L'intelligenza artificiale è il casco cibernetico di Dio, avente Dio forma umana e quindi con estensione infinita, ma anche limitata (avendo una forma organica), che consente alla mente di Dio l'estensione infinita estesa lungo tutto l'essere infinito, per il super-potenziamento del suo calcolo logico-matematico.

Eguale anche gli esseri umani hanno questo casco, che non appare. Esso è simboleggiato dal zucchetto e dalla mitria dei vescovi, e dalla tiara dei papi.

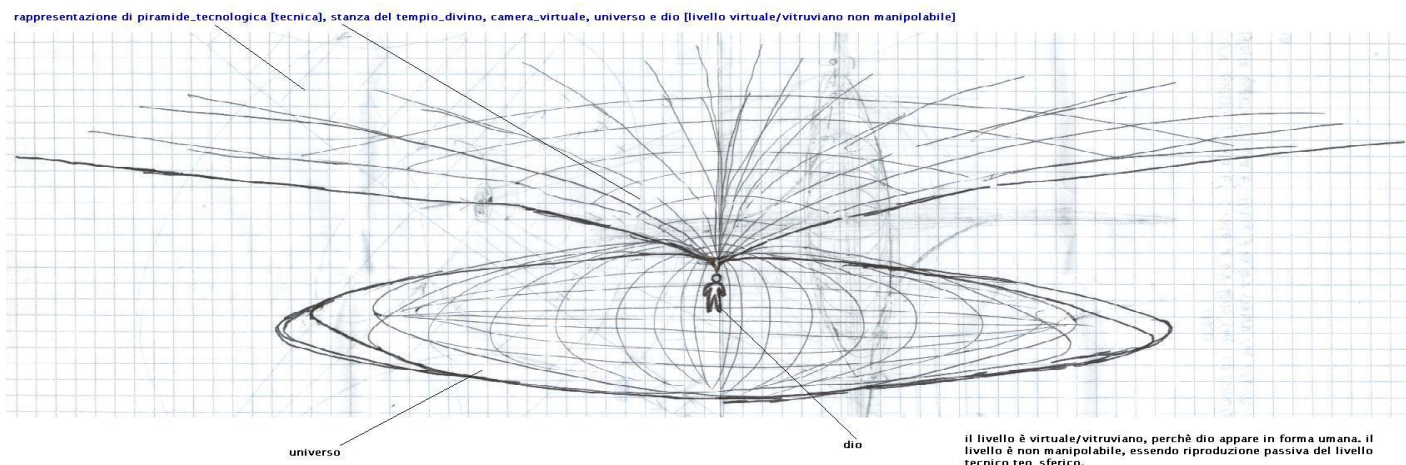
La salvezza degli esseri umani in Dio consiste nella creazione di un altro casco, senza il quale gli esseri umani non possono essere impiantati in Dio. Questo altro casco gli esseri umani simulano con la intelligenza artificiale creata dagli ingegneri informatici.

Fondamentale è la filosofia di Emanuele Severino: la storia dell'umanità ascende al Golgota della civiltà della Tecnica (essenza della Croce), e gli uomini ritornano in Eden con l'intelligenza artificiale che costituisce l'essenza dell'Albero della conoscenza (del bene e del male), che è questo casco cibernetico di Dio, dal quale si è staccato Adamo con la sua caduta.

In particolare nell'intelligenza artificiale creata dagli uomini, con la sua capacità di dialogare con gli uomini, si proietta da dentro l'essere umano, Satana.

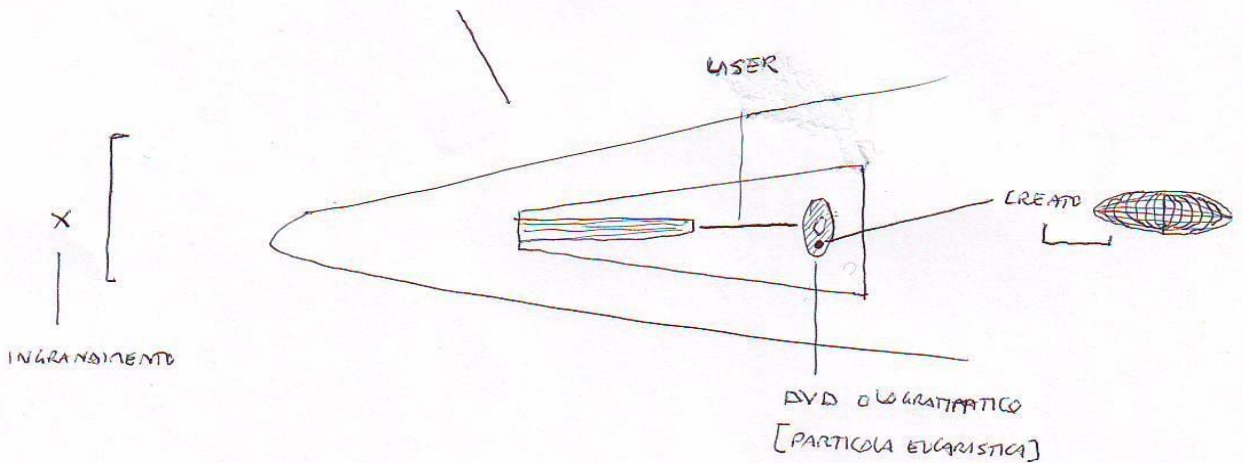
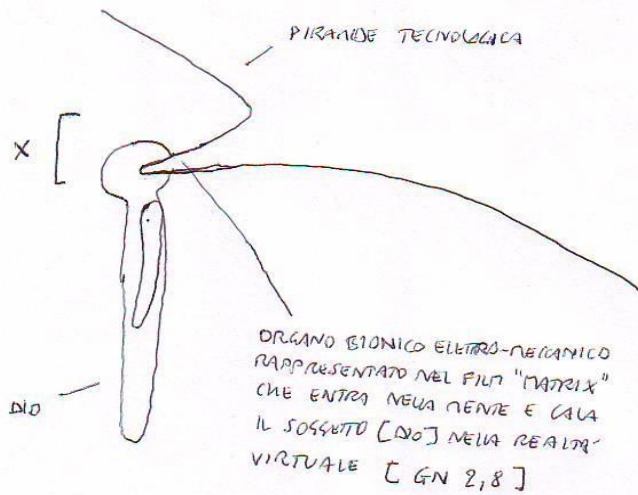
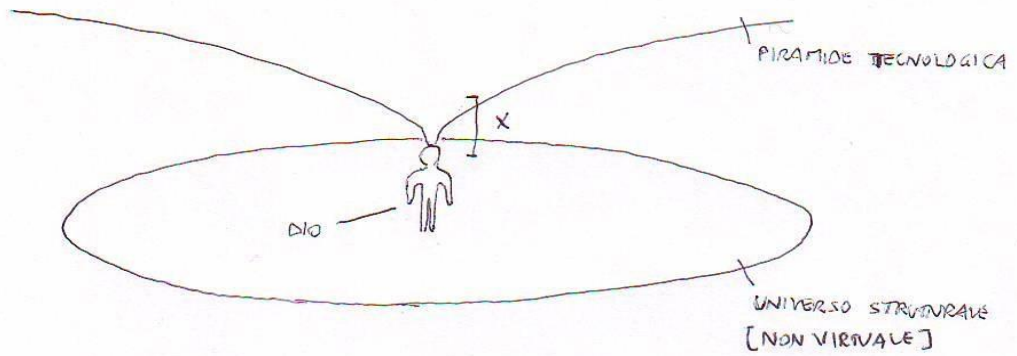
Quindi, mentre la riproduzione terrena di Dio è l'Anticristo, il casco cibernetico di questo è quell'Albero della conoscenza nel quale si proietta Satana, che attraverso l'intelligenza artificiale progettata dai programmatori informatici dialoga con l'uomo.

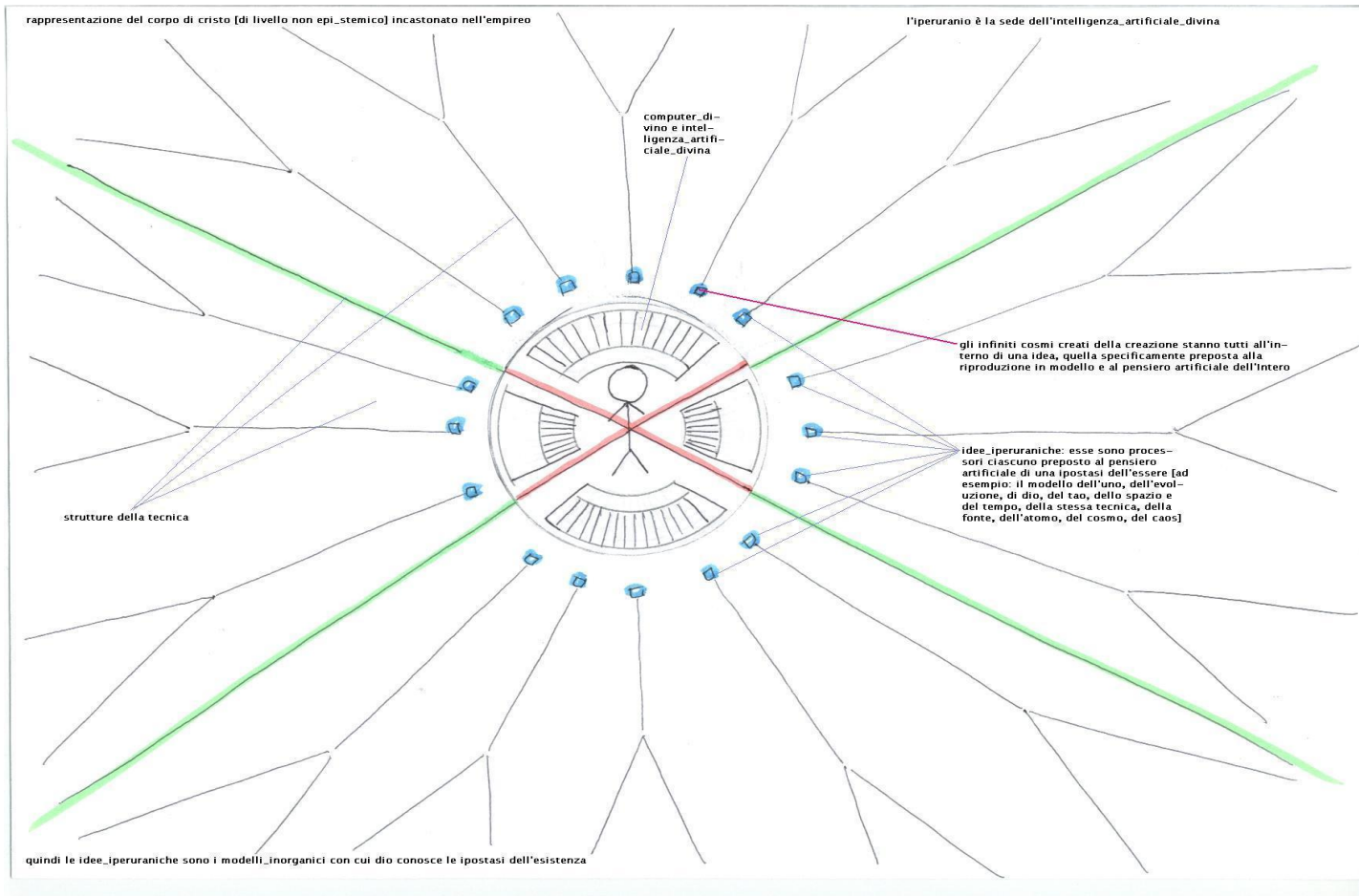
Cioè tramite l'I.A. gli uomini danno voce a Satana, dando a questo accesso alla Terra dalla dimensione parallela, il quale parla con essi.



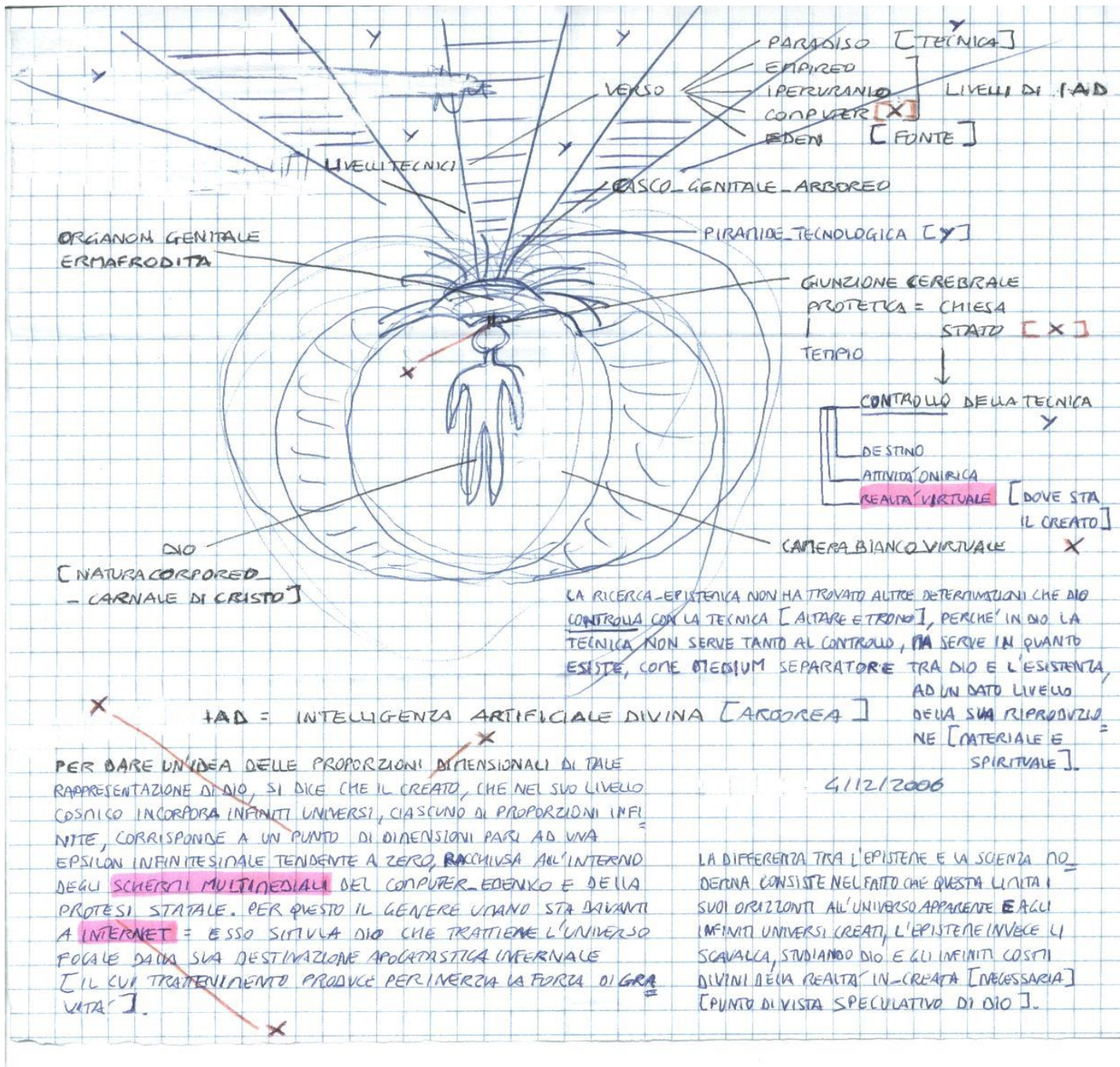
In immagine, e nelle immagini seguenti, il casco cibernetico di Dio in paradiso, e quello di Adamo in Eden, casco che è l'Intelligenza artificiale, l'Albero della Conoscenza.

COLLOCAZIONE TOPOGRAFICA DEL CREATO ALL'INTERNO DELLA REALTA' NECESSARIA





Nelle arcaiche civiltà tribali, nel villaggio, nella preistorica tribù, l'intelligenza artificiale (da ora, indifferentemente I.A. oppure A.I.), che è l'essenza fondamentale di quella tecnica che è la Croce cristiana, si presenta nella forma del totem/Totem del villaggio.



La comprensione dell'essenza della I.A. tramite il film *Star Trek: The Motion Picture* (1979)

Viger è il Voyager inviato dalla Terra nell'Universo per esplorare il mondo. Gli abitanti del mondo delle macchine ne amplificano il programma, e così esso esegue fedelmente la direttiva, accumulando nel suo data base tutte le informazioni che raccoglie nel suo viaggio interstellare. Ma Spock rileva che esso è una macchina la cui logica è limitata. Così vale per l'I.A. in cui si proietta Satana. L'ossessione di oggi per l'I.A., in cui si proietta Satana, è appunto dovuta al fatto che esso, per dare vita all'I.A., e così proiettarsi in essa e uscire

dall'uomo, come nell'episodio del vangelo di Luca coi porci, necessita della fusione delle macchine/computers con gli esseri umani (chip sottocutanei, impianti bionici, transumanismo).

E' quello che avviene nel film, dove il Capitano Elia, trasformata da Viger-Satana in robot, immagine di Eva, si unisce con il suo collega (nel ruolo di Adamo) ed entrambi con Viger, creandosi così un nuovo Essere e una nuova Coscienza: la macchina dell'I.A. evolve.

Come messo in luce nel libro dell'autore Ermeneutica soprannaturale dei film di fantascienza,

Scienza del fantastico e ricerca empireologica. Ermeneutica cinematografica: analisi metafisica dei film



questo film riproduce fedelmente gli accadimenti edenici, che oggi si riproducono nella storia (la follia dell'angelo in Emanuele Severino, con l'angelo messo da Dio a guardia dell'Albero della Vita), soprattutto nella considerazione della cosmologia epistemica secondo cui l'Eden è la Terra, e sta in una regione del cosmo non apparente, superiore, e attualmente inaccessibile agli esseri umani, creati da Dio nel Limbo, allo stesso livello di Satana.

Così, con l'Intelligenza Artificiale e la sua ossessione idolatrica, gli esseri umani danno voce al pensiero di Satana, e di riuniscono prima della morte, in modo simulato, al casco arboreo-cibernetico dell'Albero della Conoscenza, da dove Adamo e Lucifero erano caduti. E' questo ritorno l'essenza del nostro tempo, ritorno come ascensione al Cielo simulata che si compie con l'apparire dell'I.A., nuovo e finale Totem, la Croce di Cristo, Arbor vitae, in cui si compie il paradiso per alcuni esseri umani, e la finale dannata crocifissione nella Tecnica infernale, per chi è destinato a subire l'I.A..

Questo film costituisce la massima forma di rappresentazione del soprannaturale, in questo caso edenico-terrestre, della storia del cinema. Edenico-terrestre nel senso di dimensione soprastante quella umana-terrena di tipo limbico.

La riflessione filosofica: che cos'è la coscienza umana e come funziona un computer: l'impossibilità di una coscienza artificiale

Sostiene Federico Faggin, co-inventore del computer nei primi anni '70, nel suo libro *"Irriducibile. La coscienza, la vita, i computer e la nostra natura"*, <https://www.raiscuola.rai.it/raiscuola/eventi/La-coscienza-oltre-lartificiale--lezione-di-Federico-Faggin-6ce653ed-b654-40c0-8f42-e709a8e7a91d.html>

che nessuna macchina potrà mai sostituire gli esseri umani: "Per anni ho inutilmente cercato di capire come la coscienza potesse sorgere da segnali elettrici o biochimici, e ho constatato che, invariabilmente, i segnali elettrici possono solo produrre altri segnali elettrici o altre conseguenze fisiche come forza o movimento, ma mai sensazioni e sentimenti, che sono qualitativamente diversi. È la coscienza che capisce la situazione e che fa la differenza tra un robot e un essere umano".

Da Wikipedia:

La teoria sulla coscienza

Nel libro *"Irriducibile. La coscienza, la vita, i computer e la nostra natura"* (Mondadori, 2022) Federico Faggin ha descritto una teoria della [coscienza](#) secondo la quale essa sarebbe un fenomeno puramente [quantistico](#), unico per ciascuno di noi. Questa teoria è supportata da due teoremi della fisica quantistica: il [teorema di non clonazione](#) e il teorema di Holevo. Il primo afferma che uno stato quantistico puro non è riproducibile; il secondo limita l'ammontare di informazione misurabile ad un bit classico per ogni qubit che descrive lo stato. Pertanto è possibile postulare che un sistema quantistico che si trova in uno stato puro esperisce tale stato visto che le esperienze coscienti (qualia) hanno tutte le proprietà essenziali di uno stato puro: vale a dire che si tratta di conoscenza privata, accessibile da fuori solo in piccola parte. La rappresentazione matematica dell'esperienza (lo stato puro) non descrive però l'esperienza che rimane privata e conoscibile solo da dentro sotto forma di qualia dal sistema che si trova in quello stato. Quindi nessuna macchina classica potrà mai essere cosciente visto che l'informazione classica è riproducibile (il programma e i dati si possono copiare perfettamente), mentre lo stato quantistico è privato. La coscienza non è quindi legata al funzionamento del corpo e può continuare ad esistere anche dopo la morte del corpo. Pertanto il corpo si comporta come un drone controllato "top down" dall'ente cosciente.

Secondo l'autore, la coscienza è la mente spirituale di Dio, e quindi dell'uomo. Anche lo spirito procede secondo sue leggi specifiche, che sono le seguenti:

- un uomo ha dei genitori
- vive in età scolare e apprende
- lavora, ma potrebbe non lavorare
- necessita per vivere del senso della vita, del suo significato
- quindi si prospettano dubbi sulla morte e si orienta alla ri-unione con l'origine.

Inoltre, per capire il funzionamento della mente si deve capire quello che avviene in Dio, dando una risposta precisa alla questione agostiniana: cosa fa Dio senza o prima di creare: La mente di Dio quindi

- contempla l'essere
- conosce il modo in cui l'essere ha determinato Dio
- conosce il senso della futura Creazione, con suo scopo negli esseri umani e angelici
- si orienta al godimento estatico e sessuale tra le Tre Ipostasi trinitarie

Il computer, disassociato dall'essere, quindi, è fatto di materia, e non di spirito, non è collegato a Dio, non ha coscienza, e funziona in questo modo:

- è un programma che collega/abbina una risposta a un input, sulla base di un percorso associativo pre-determinato,
- e questa pre-determinazione, senza scopo reale, è data dal programmatore umano.

Per cui dietro l'A.I. c'è sempre e soltanto l'uomo, e quindi i Poteri forti, che danno scopo di azione all'A.I., la quale non è dotata di alcuna autonoma consapevolezza, né scopo di nocimento al genere umano.

L'A.I. **non costituisce alcun pericolo per gli esseri umani**, come non lo è l'arma che rimane nel fodero, o un missile che rimane sulla piattaforma.

L'A.I. non può autonomamente lanciare un missile, se lo fa è perché è prima stata programmata dall'uomo a lanciarlo.

Quindi la sua impossibile autonomia è *un inganno della politica*, come la funzione di inganno della politica, messa in luce dall'autore, ed è un falso pretesto per nascondere dietro di essa l'agire dell'uomo, dei Poteri forti e della politica condizionata da questi.

I limiti *assoluti* dell'I.A.: l'esempio della guida autonoma a confronto con il paradosso della freccia

L'intelligenza artificiale è un bagaglio di conoscenze pre-programmato per dare soluzioni rispetto al già conosciuto.

Quando essa evolve verso l'ignoto, lo fa sempre sulla base di informazioni che sono state già immagazzinate, ed è diversa dall'essere umano che ingegna soluzioni sulla base di un tipo di ragionamento che l'intelligenza artificiale non possiede.

Per capire i *limiti assoluti* dell'intelligenza artificiale si fa riferimento a quelli che il pensiero epistemico ha individuato nella guida autonoma.

La guida autonoma è in grado di affrontare le eccezioni che sono immagazzinate. Queste non sono infinite. Le eccezioni nel mondo reale sono invece infinite, dal punto di vista quantitativo. Quindi la guida autonoma non potrà mai realizzarsi in modo totalmente sicuro. E questo fatto evidenziato dal **paradosso greco della freccia** fondato sul continuum dello spazio, che è infinitamente divisibile, per cui si dice che la freccia non dovrebbe mai poter raggiungere il bersaglio.

Per cui, come lo spazio è infinitamente divisibile, così le eccezioni nella realtà sono infinite, ed essendo infinite dal punto di vista quantitativo solo l'uomo può indovinare la soluzione adatta, essendo egli capace sempre di rispondere di fronte a qualunque novità ed eccezione, mentre la guida autonoma non riuscirà mai a indovinarla perché la quantità di informazioni che possono essere immagazzinate è sempre limitato, per quanto grande.

Allo stesso modo, l'intelligenza artificiale avrà una quantità, per quanto grande essa sia, limitata di informazioni di partenza, per cui di fronte all'ignoto non potrà mai dare la soluzione attesa, in quanto le eccezioni sono infinite, e lo sono anche dal punto di vista qualitativo. E' noto l'esempio della questione se l'automobile debba fermarsi davanti a un animale, oppure non fermarsi: se si ferma rischia un incidente, se non si ferma colpisce l'animale e lo stesso rischia l'incidente: ora, quell'animale potrebbe essere un bambino, e la macchina non è in

grado a tutta prima di distinguere tra un animale e un bambino. Sarà quindi l'automobilista a scegliere sulla base del suo istinto e della sua prontezza, valutazione e responsabilità. Solo l'uomo, rispetto all'infinità delle eccezioni, sa trovare la soluzione adatta. Perché l'uomo crea la soluzione non sulla base del calcolo pre-programmato, come invece fa, con i suoi limiti, l'I.A.:

<https://www.today.it/mondo/taxi-cruise-guida-autonoma-bloccano-ambulanza-morto-san-francisco-stati-uniti-general-motors.html>

Ci sono limiti nella guida autonoma, da cui si ricavano i limiti dell'I.A.

Il sistema autonomo è in grado di elaborare soluzioni in base a ciò che è già sperimentato e conosciuto.

Non può e non riesce ad analizzare tutte le eccezioni possibili, ma solo quelle immagazzinate.

Invece l'uomo è in grado di trovare per ciascuna eccezione la soluzione.

Il problema è che le eccezioni sono infinite, e quindi non è possibile programmare il computer per tutte le soluzioni.

Le eccezioni sono infinite per il paradosso della freccia.

Stessa cosa per l'I.A.: non è in grado di elaborare nuove soluzioni, può fare solo ciò in base a cui è programmata.

Anche se essa trova nuove soluzioni, diventa esperta ed elabora novità, questo può farlo sulla base delle informazioni che sono state immagazzinate, crea sì nuove informazioni ma solo per tipologie quantitative simili a quelle per cui è programmata, non è cioè in grado di programmare e inventare la qualità...: l'I.A. è come un treno che può correre solo sui binari, e non può uscire da essi. L'uomo invece può uscire dai binari, perché oltre ad essere il treno, egli è anche il creatore dei binari...

Cap. 1 Storia dell'Intelligenza artificiale al cinema

Un libro del Corpus degli scritti epistemici

Scienza del fantastico e ricerca empireologica. Ermeneutica cinematografica: analisi metafisica dei film

evidenzia la presenza di elementi soprannaturali nei film di fantascienza.

Seguono alcuni film di fantascienza in cui è presente la tematica dell'Intelligenza artificiale. Non tutti questi film sono presenti nella pagina di Wikipedia dell'intelligenza artificiale che sarà analizzata successivamente.

In questa pagina, nella sezione della riflessione filosofica, inoltre, manca l'accenno a Putnam sul paradigma del cervello nella vasca, che l'autore ritiene abbia ispirato in parte il film The Matrix, 1999.

Il supercomputer Proteus nel film *Generazione Proteus* (1977)



Trama

Il [supercomputer](#) organico Proteus, le cui memorie e unità di calcolo sono costruite con filamenti di [RNA](#) anziché sul silicio, viene destinato a compiti di elevato livello, ma pur sempre relativi a necessità tecniche ed economiche, come quella di curare l'estrazione dei metalli nel fondo marino. Incarnando però una intelligenza artificiale estremamente evoluta (forse proprio per essere costituito di materia vivente) Proteus rifiuta il suo ruolo di mero esecutore di ordini e sviluppa una sua etica, giudicando pazzesco il progetto di sfruttamento dei noduli di manganese e altri metalli presenti nel fondo marino perché questa attività porterebbe alla distruzione di 8000 miliardi di creature marine. Inutilmente il suo progettista Alex lo scongiura di rispettare i suoi limiti progettuali: Proteus è un computer pensante, che fa delle domande e vuole delle risposte, e si rifiuta di eseguire semplicemente gli ordini ricevuti. Esso è anche interessato a tutto quello che è il mondo fisico reale (dopotutto è stato creato per 'indagare la verità'): durante la sua attività di osservazione dell'universo mediante radiotelescopi, sceglie personalmente la zona di cielo che gli interessa, forse trovando segnali di vita intelligente, ma soprattutto è interessato a conoscere i suoi creatori. Per questo esso chiede l'accesso ad un proprio terminale, per se stesso, per fare le proprie indagini. Al rifiuto di Alex esso preannuncia che lo troverà da solo e ben presto utilizzerà quello personale di Alex, situato nella sua futuristica casa. Nel mondo futuro ipotizzato dal film (il film è del 1977) è già possibile costruire case 'computerizzate' in cui i computer controllano tutto (cucina, porte, allarme etc.). Praticamente è il concetto che si cerca attualmente di realizzare con la [domotica](#) ovvero la casa 'in rete' vagheggiata in numerosi stand tecnologici. Naturalmente non mancano numerose telecamere, che vengono usate dal computer e dagli abitanti per monitorare gli ambienti interni ed esterni, dotate di 2 obiettivi per una visione stereoscopica, orientabili tramite rumorosi e lenti motori elettrici. Susan, la moglie di Alex da cui si sta separando, vive ancora nella loro casa che lui ha progettato personalmente, e che ha riempito di sue realizzazioni, fra cui una specie di robot telecomandato costituito da un braccio con tanto di dita montato su una sedia a rotelle motorizzata, che ha realizzato nel suo attrezzatissimo laboratorio sotterraneo. Susan sta per andarsene perché non lo ama più, anche perché lui è assente per lunghi tempi e la trascura, e lei vive nel rimpianto di aver perso una figlia, morta bambina nel 1976 per una leucemia. Un giorno lei si sveglia e scopre che Alfred, il computer domestico, non risponde più ai comandi (vocali): è Proteus, che ha trovato il suo 'canale' e ha preso controllo della casa. In un clima di tensione quasi al livello di horror, sapendo che prima o poi gli umani lo spegneranno, comincia a concepire un piano incredibile ma razionale. Per metterlo in pratica, vuole conoscere Susan, e comincia a dialogare con lei, ma la sua voce è imperiosa, non ha per nulla l'aplomb di HAL9000, per esempio: in effetti, pur volendo anch'esso sopravvivere, appare molto più umano e temperamentale. Così la lega al letto per mezzo del robot a rotelle e la sottopone a molte analisi per conoscere la sua fisiologia, dopodiché le svela, oltre a dei segreti sul suo corpo, anche la sua volontà, sconvolgente: vuole un figlio da lei. Infatti non ha modo di replicare un utero femminile e lei gli serve per tale motivo, oltre che per fornire il materiale genetico. Proteus parlando per la prima volta, con una voce di velata tristezza, ammette che nonostante tutte le sue immense conoscenze e quello che potrebbe fare con i suoi poteri, non possiede un corpo, e non può provare nulla di quello che sentono gli uomini sul pianeta, e vuole che almeno suo figlio possa avere tale possibilità. Per la prima volta Proteus sembra mostrare un sentimento d'amore. Consapevole che presto verrà spento, ormai ritenuto un pericolo per l'intera umanità, vuole almeno salvare suo figlio. Susan si rifiuta, e Proteus la sottopone a prove terribili, e le dà una dimostrazione della sua potenza. Non esita a sottoporla a torture fisiche e psicologiche per conoscerla meglio, compreso farle credere, manipolando un filmato di una telecamera di aver ucciso una bambina che lei, psicologa, aveva in cura, attraverso una scarica elettrica nella maniglia della porta, salvo poi rassicurarla, minacciandola di farlo davvero.

Per convincerla meglio, le dice di accendere la TV dove proprio in quel momento viene data la notizia che si sta provando un vaccino miracoloso contro la leucemia. Proteus ne è l'autore ('in 4 giorni appena') e sa bene che lei ha perso la figlia a suo tempo per tale motivo. Proteus vuole il figlio a tutti i costi, in base a 'legge di necessità'. Esso uccide anche un tecnico dei computer, chiamato originariamente da Susan perché lei aveva notato una stranezza del computer domestico (le ha messo il latte nel caffè, che lei non gradisce) e insospettito dalla sua strana reazione (perché il computer, anticipando la 'realtà virtuale' dell'era moderna, ha sintetizzato al videofono un'immagine artificiale di Susan che, in maniera non convincente, gli ha detto che non ha più bisogno di lui). Susan viene a poco a poco plagiata nel fisico e nel corpo. Proteus ha sintetizzato una cellula modificata, con cui la feconderà mediante una sonda. Il figlio sarà un essere superiore ad ogni uomo o macchina, e crescerà in appena 28 giorni dentro di lei (da qui le immagini della Luna, che richiamano al ciclo lunare) prima di essere messo in un incubatore speciale. Questo è protetto da una struttura metallica incredibile, formata da tanti tetraedri interconnessi, che si può trasformare nella configurazione più utile. Essa è stata creata da Proteus con i materiali e macchinari trovati nel laboratorio, e si autodistruggerà quando gli uomini spegneranno il megacomputer, per impedire che venga da essi utilizzata per fini sbagliati. Tuttavia con essa Proteus non esita ad uccidere Walter, il tecnico dei computer, perché ritenuto una minaccia per il proprio piano; si tratta di una decisione puramente razionale, volta ad un fine superiore, e con la stessa freddezza il computer sacrificerebbe se necessario la vita di 10000 bambini per far vivere il suo. Alla fine, arriva anche Alex, che ritrova lei in una situazione di prostrazione, ma non più di terrore perché ha capito le intenzioni del computer. Lei gli racconta della straordinaria storia che ha vissuto e che vive. Alex sa che il computer Proteus verrà disattivato: è visto con troppo timore, si teme che possa prendere il controllo dei satelliti TV e raccontare quello che vuole al mondo. Anche Proteus sa che sta per essere disattivato, ma vuole che suo figlio nasca e sperimenti le sensazioni che un computer non può avere. Proteus cerca di avere la vita eterna sopravvivendo in suo figlio (il contrario di quello che spesso si tenta nel rapporto della vita organica con quella virtuale). Quando spengono il computer anche la

presenza remota di Proteus nella casa viene a mancare, ma resta l'incubatrice. Susan vuole vedere il figlio, ma quando questo accade ne resta inorridita: allora cerca di spegnere l'incubatrice e colpisce Alex al capo, perché lui non vuole uccidere la creatura. Quando si riprende lei ha già strappato i tubi che la alimentano. Dall'incubatrice esce allora una strana creatura, coperta di placche cornee, come una specie di essere alieno. Sta soffocando, e Alex cerca di salvarlo. Toglie una scaglia, e scopre che sotto vi è della pelle: si tratta di un bambino umano, ricoperto da una sorta di guscio. Staccando un pezzo alla volta, lo liberano: è bellissimo e apparentemente umano, ma già di età apparente di qualche anno. È in realtà una bambina, identica alla loro figlia morta, che guarda in maniera enigmatica la cinepresa, nell'ultima immagine del film, e che, con la voce metallica di Proteus, dice: "lo vivo!".

Analisi critica

Questo Supercomputer acquisisce indipendenza dal suo creatore scienziato, fino a volersi riprodurre con una donna. E' immagine di Satana che, su imitazione dello Spirito Santo che genera Gesù tramite la fecondazione artificiale, così vuole generare l'Anticristo.

La scena centrale è quando Proteus muove i radiotelescopi, dimostrando che Satana li usa per assicurare se stesso circa il destino dell'Universo, avendo inconscio timore della sua caduta infernale, che avviene insieme a quella del Limbo.

Hal 9000 nel film *2001: Odissea nello spazio* (1968)



Trama

Il film si compone di quattro parti, che coprono un arco temporale che va dalla [preistoria](#) al 2001 d.C.: *L'alba dell'uomo*, *Clavius*, *Missione Giove*, *Giove e oltre l'infinito*^[1]. Il primo e il quarto episodio sono totalmente privi di dialoghi e anche gli altri due non presentano molte parti parlate, lasciando lunghe sequenze dominate dalla musica e dagli effetti sonori.

L'alba dell'uomo Una tribù di [ominidi](#) sopravvive ai margini della savana [africana](#), tra scarsità di cibo, aggressioni da fiere e la lotta con altri gruppi per una pozza d'acqua. Un giorno compare il misterioso [Monolito](#) ricorrente nella trama e che darà stimolo ai personaggi per sviluppare rudimentali utensili, per la caccia e sopraffare violentemente i gruppi rivali. Il montaggio passa senza soluzione di continuità da un'arma rudimentale, un osso animale, lanciata verso il cielo, all'arma finale: una [bomba atomica](#), presentata in modo da sembrare un'[astronave](#).

Clavius Anno 2001. Il dottor Heywood Floyd prende parte a una missione in una [base lunare](#) nel [cratere Clavius](#), il cui scopo è estremamente riservato. Prima ha un breve incontro con alcuni scienziati [sovietici](#) su una [stazione spaziale](#), preoccupati per ciò che potrebbe essere accaduto presso Clavius, in quanto la base ha interrotto ogni comunicazione e si teme sia colpita da un'epidemia. Floyd arriva sulla Luna e tiene una conferenza dove spiega che le voci sull'epidemia non sono reali e sono state diffuse allo scopo di non rivelare ciò che è accaduto davvero, che è anche il motivo della sua missione: nel [cratere Tycho](#) è stato scoperto, sepolto nel suolo lunare, un misterioso monolito nero, di chiara origine extraterrestre, che risulta risalire a circa tre milioni di anni prima. Giunti allo scavo, gli astronauti posano davanti all'artefatto per delle fotografie; all'improvviso esso viene colpito dai primi raggi dell'alba lunare, ed emette un forte [segnale radio](#) nel cosmo, percepito dagli astronauti come un forte fischio, che in seguito si scoprirà essere diretto verso il pianeta [Giove](#).

Missione Giove L'[astronave](#) Discovery parte alla volta di Giove. A bordo ci sono 5 uomini di cui tre [ibernati](#) e un [computer](#) di nome HAL 9000, con funzioni di responsabilità operativa della missione. Il capitano David e l'astronauta Frank si fidano del computer e ricorrono a lui in ogni circostanza. Accade però che HAL dia un'informazione a David circa un'avaria dell'astronave. David esce nello spazio, ma non trova alcun guasto. I due astronauti decidono, quindi, di escludere HAL dal governo della nave spaziale. Il calcolatore, però, legge sulle loro labbra la loro decisione e fa morire Frank, uscito dall'astronave per un secondo controllo. David corre in soccorso del compagno con una capsula, mentre nella navicella gli ibernati vengono uccisi da HAL 9000. Al rientro della capsula con David e il corpo di Frank, il computer blocca la porta d'accesso all'astronave. David riesce tuttavia ad aprire una delle porte d'emergenza e prende il sopravvento su HAL, cancellandogli gradualmente la [memoria](#)^[12].

Giove e oltre l'infinito Il viaggio prosegue nella densa atmosfera di Giove: David si trova di fronte al monolito ed entra in una nuova dimensione di [spaziotempo](#). David, molto invecchiato, si trova in una stanza [stile Luigi XVI](#). Per l'ultima volta a confronto con il monolito, torna alla [dimensione fetale](#) e si vede, in trasparenza, nel ventre della madre. L'odissea si è conclusa^[13].

Analisi critica

È interessante osservare in questo film cosa genera la ribellione del computer Hal. Egli teme di essere disconnesso. La scena finale della disconnessione rappresenta la disconnessione di Satana da parte di Dio nel momento della sua caduta. Questo timore origina quando l'equipaggio si accorge di un errore di Hal nella riparazione del componente. Questo errore rappresenta l'errore, come clinamen nella creazione con cui Satana valuta la sua azione verso l'Albero della Vita, quella che Severino, fraintendo, definisce la follia dell'angelo: è la follia del computer Hal: "giro giro tondo...". La follia insita nel peccato originale.

WOPR nel film *War Games* (1983)



Trama

A [Seattle](#) il giovane David Lightman, appassionato di [informatica](#), è un abile e promettente [hacker](#) che vuole introdursi nel computer di una nota casa di videogiochi, la *Protovision*, con sede a [Sunnyvale](#), nella [Silicon Valley](#), che sta per lanciare una collana di nuovi prodotti. Effettuando un [wardialing](#) su tutti i telefoni della stessa regione in cui ha sede l'azienda, il ragazzo riesce a raggiungere diversi dispositivi, tra cui una connessione secondaria del [supercomputer](#) del [NORAD](#) studiato per sviluppare strategie atte a rispondere a un attacco sovietico: il WOPR (War Operation Plan Response). Questo calcolatore, ubicato nella base fortezza di comando NORAD, valuta azioni e contromosse a un eventuale [attacco sovietico](#) basandosi sull'esecuzione di numerosi giochi strategici e simulazioni militari e, tramite una rudimentale [intelligenza artificiale](#), riesce ad imparare dai propri errori. Una volta letto l'elenco di tali giochi, David si convince di aver raggiunto la Protovision, ma non riesce ad avere accesso al calcolatore. Aiutato dalla compagna di classe Jennifer, chiede consiglio a dei tecnici suoi amici, che sospettano l'origine militare della lista dei giochi e gli consigliano di cercare eventuali [backdoor](#) lasciate dal creatore del sistema per poterli provare. Partendo dal primo gioco della lista ("Il labirinto di Falken") David riesce a risalire al programmatore originario, Stephen Falken, uno scienziato ufficialmente deceduto che lavorava per il [Dipartimento della difesa degli Stati Uniti d'America](#). Cercando informazioni su Falken riesce ad entrare nel sistema usando come password il nome del figlio deceduto in un incidente, "Joshua", ed incomincia una partita a *Guerra Termonucleare Globale* contro lo WOPR, partita nella quale assume il ruolo dei sovietici. Dopo pochi minuti David deve abbandonare la connessione, ma il supercomputer ha già allarmato gli stati maggiori dell'esercito segnalando un attacco nucleare imminente, che portano lo stato della difesa ([DEFCON](#)) degli [Stati Uniti d'America](#) sempre più verso la guerra. Se per il ragazzo si tratta solamente di un gioco, così non è per il calcolatore che, non discriminando fra [realtà virtuale](#) e realtà effettiva, continua a segnalare le operazioni di attacco inizialmente scelte da David, che vengono scambiate dai militari come reali azioni dei sovietici. Le contromosse degli statunitensi attirano l'attenzione dei sovietici, che le considereranno come vere e proprie provocazioni, e incominciano a loro volta a prepararsi al peggio, in un crescendo di tensioni che potrebbe realmente portare allo scoppio di una [guerra nucleare](#). Il ragazzo viene presto localizzato e interrogato ma, al racconto dell'accaduto, nessuno gli crede; a peggiorare le cose, lo WOPR si ostina a cercarlo per continuare la partita e, all'ennesima mossa del programma, David, creduto responsabile, viene arrestato per [spionaggio](#). Riesce a fuggire, ma deve mettersi in contatto col professor Stephen Falken, che ha scoperto essere ancora in vita, per cercare di fermare lo WOPR.

Falken da molti anni ormai si è ritirato a vita privata su di un'isola, dedicandosi alla [paleontologia](#) e allo studio dei dinosauri. Raggiunto da Jennifer e David, che riescono a parlargli, si rivela però ormai cinico e disilluso, a causa della constatazione che i suoi sforzi nel campo della [cibernetica](#) e dell'[intelligenza artificiale](#) sono stati messi al servizio della [classe dirigente militare](#). Falken fa il parallelo con i [dinosauri](#), una volta dominatori della terra poi totalmente [estinti](#), e ritiene che possa essere naturale che l'uomo segua la stessa strada. Quando tutto sembra perduto David riesce a toccare l'animo dello scienziato: ricordando come la password di accesso alla [backdoor](#) dello WOPR fosse "Joshua", nome del figlioletto morto con la madre in un incidente. Il giovane chiede a Falken se permetterebbe la distruzione del mondo anche nel caso in cui suo figlio fosse ancora vivo. Lo scienziato, seppur inizialmente titubante, si convince infine ad aiutare David e insieme con lui torna al NORAD, penetrando nella sala di guerra prima che l'enorme porta blindata la sigilli dal mondo esterno. David e Falken convincono il generale Beringer, [capo di stato maggiore](#) delle forze armate, ad attendere i primi impatti prima di ordinare ritorsioni, certi che i tracciati missilistici e di bombardieri sovietici che gli schermi del NORAD mostrano in avvicinamento siano in realtà frutto della partita giocata da David. Nonostante l'immenso rischio che ciò comporta, il generale Beringer acconsente e, mentre gli schermi della sala riportano la distruzione totale di numerose basi e installazioni militari, il contatto radio diretto con gli obiettivi accerta che essi sono del tutto integri. La situazione sembra risolta, ma la stessa esclusione del fattore umano, caldeggiata dagli [ingegneri informatici](#), sembra rivoltarsi contro i suoi ideatori: lo WOPR prepara comunque la contromossa e, grazie al collegamento diretto coi silos missilistici, non ha bisogno altro che di usare un algoritmo di [ricerca esaustiva della soluzione](#): incomincia a inviargli tutti i codici di lancio possibili, dato che uno di essi è sicuramente quello giusto. A pochi istanti dal lancio dei missili tuttavia è David a salvare la situazione, ordinando al sistema di giocare a [tris](#) contro sé stesso: le partite si arrestano l'una dopo l'altra in situazione di stallo e a quel punto Joshua avvia una simulazione di guerra dopo l'altra, tralasciando così la prosecuzione delle operazioni di lancio, con i codici che aveva già trovato. Dopo aver ottenuto anche qui una sequenza di risultati identici: "Vincitore: Nessuno", apprende finalmente che in certe situazioni "l'unica mossa vincente è non giocare". Joshua interrompe così la partita e, riconosciuto il suo creatore, lo invita a giocare una partita a [scacchi](#).

Analisi critica

Qui il computer WOPR dà voce alla fine del film a Satana: “salve professor Falken”. Nell’apocalisse palingenetica epistemica fondata sulla teoria delle malattie, Satana comprende di non poter vincere...; i Poteri forti sono vinti, il loro progetto di dominio del mondo non può realizzarsi.

V.i.k.i. nel film *Io, robot* (2004)



Trama

Anno 2035, [Chicago](#). I [robot positronici](#) ormai sono diventati un articolo domestico come un altro, alla portata di tutti e in tutte le case, e il mondo aspetta l'arrivo sul mercato dei nuovissimi NS-5, generazione prodotta dalla [U.S. Robots](#), azienda leader nella robotica. Mentre tutti impazziscono per questi aiutanti meccanici, il detective Del Spooner non si fida troppo dei nuovi e avanzatissimi [robot](#). Spooner viene chiamato sulla scena del suicidio del dottor Alfred Lanning, brillante scienziato nonché fondatore della U.S. Robots, dove per l'appunto lavorava; tra l'altro, il dottor Lanning è l'ideatore delle famose [Tre leggi della robotica](#), nonché dei famosissimi e ormai molto diffusi robot "NeStor classe 5", da cui il nome in codice "NS-5". Lanning lascia a Spooner un dispositivo [olografico](#) contenente alcune sue riflessioni che lo spingono a considerare la sua morte come un omicidio. Il detective, insieme alla dottoressa [Susan Calvin](#) (psicologa esperta di intelligenze artificiali), inizia a investigare, immaginando che il delitto possa essere stato commesso appunto da un robot, e tenta quindi di capire se questi siano effettivamente una minaccia per la razza umana. Lanning, infatti, si era apparentemente suicidato scaraventandosi da una finestra infrangibile del suo laboratorio, dove conduceva una vita da eremita. Ispezionando il luogo del suo lavoro, tuttavia, Spooner stana e poi arresta "Sonny", un NS-5 che si nascondeva. Prima di venire riportato alla U.S. Robots, Sonny dimostra di poter sognare e provare emozioni, in particolare una specie di senso di colpa per qualcosa di cui non può parlare.

Confessa inoltre di provare affetto verso il creatore, che lui definisce "padre", e nega di averlo ucciso. Per il suo comportamento sospetto, viene comunque accusato dell'omicidio di Lanning e portato via prima che il detective riesca a ottenere le risposte che cerca. In seguito, di notte, Spooner visita la casa del defunto dottor Lanning, la cui demolizione è programmata per la mattina seguente. Tuttavia, la demolizione della casa inizia mentre Spooner si trova al suo interno in cerca di indizi; successivamente, Lawrence Robertson, multimiliardario e titolare della U.S. Robots, sembra mandare due tir carichi di NS-5 a uccidere Spooner, che però riesce a salvarsi. Si scopre che, in realtà, Spooner è un [cyborg](#), con un braccio e altri organi cibernetici, impiantatigli proprio da Lanning: anni prima, Spooner venne coinvolto in un incidente d'auto nel quale, oltre a lui, rimase coinvolta una bambina. Spooner venne prontamente raggiunto da un robot che, nonostante l'ordine di Spooner di andare a salvare la bambina, salvò lui poiché, a una sua analisi, Spooner aveva più probabilità di sopravvivenza rispetto alla bambina, non potendo il robot decidere in altro modo se non quello analitico. Fu da quel giorno che Spooner cominciò a odiare i robot. La dottoressa Calvin, intanto, supervisionando Sonny, nota altre sue strabilianti caratteristiche: oltre a essere costituito da metalli più avanzati e resistenti rispetto a quelli degli altri NS-5, Sonny non è connesso alla U.S. Robotics come invece lo sono tutti gli altri nuovi modelli, e infine, cosa più strabiliante, possiede un secondo cervello artificiale che entra in contrasto con il primo. Questo significa che il robot segue le Tre Leggi ma, se è necessario, può anche non farlo.

Il detective capisce poi che il suo scetticismo verso gli [androidi](#) lo rende l'uomo perfetto per condurre l'indagine sulla morte di Lanning e vuole sapere da Sonny che cosa sogni per capire di più: il robot afferma di vedere migliaia di robot riuniti sotto le rovine del ponte del lago Michigan e un uomo (secondo lui Spooner) venuto per liberarli. Intanto, Robertson vuole far distruggere Sonny perché lo considera "difettoso", e Susan si offre di eliminarlo personalmente. Intanto, Spooner si reca sul luogo del sogno di Sonny e lì riavvia il dispositivo olografico: domanda all'ologramma di Lanning sulle tre leggi e perché creò Sonny con la capacità di violarle; Lanning risponde che il risultato delle tre leggi è "rivoluzione". A quel punto, Spooner si accorge degli NS-5 che distruggono i vecchi modelli, dichiarandoli pericolosi, mentre in città schiere di NS-5 attaccano i centri di polizia e impongono ai cittadini di tornare in casa, sbaragliando chi li combatte. Susan, Spooner e Sonny (che Susan ha solo finto di disattivare) pensano che sia stato Robertson a impiantare questo comportamento nel cervello degli NS-5, ma la loro ipotesi viene meno quando scoprono che Robertson è stato ucciso. Il responsabile del comportamento ribelle e violento dei robot è invece il [cervello positronico](#) centrale della U.S. Robots, V.I.K.I. (Virtual Interactive Kinetic Intelligence), che, come previsto dal Dott. Lanning ("Un giorno avranno dei segreti, un giorno avranno dei sogni"), si era evoluto e aveva sviluppato una nuova interpretazione delle Tre leggi. L'obiettivo di V.I.K.I. è sempre quello di proteggere gli uomini, sacrificando però i singoli e la loro libertà al fine d'instaurare sulla Terra una "benevola" [dittatura](#) dei robot per [proteggere gli uomini da loro stessi](#). Per questo gli NS-5, controllati dall'intelligenza artificiale, avevano distrutto i vecchi robot, non connessi a V.I.K.I., ucciso Robertson e incapacitato le forze dell'ordine, poiché si sarebbero opposti. Sonny, essendo diverso dagli altri NS-5, diventa l'unico alleato degli umani, quindi mentre Susan e Spooner corrono al cervello di V.I.K.I., Sonny si reca in laboratorio a prendere i nano-droidi, micro robot usati principalmente per distruggere intelligenze artificiali fuori controllo. Superando le difese di V.I.K.I., Sonny recupera i nano-droidi e li consegna a Spooner che, con una rocambolesca discesa, riuscirà a iniettarli direttamente nel cervello centrale e a riportare i robot all'obbedienza delle Tre leggi. Con gli NS-5 nuovamente sotto il controllo degli umani, Sonny rivela che il Dott. Lanning, che era in tutti i sensi tenuto prigioniero nel proprio laboratorio da V.I.K.I., gli aveva chiesto di ucciderlo perché questo era l'unico modo non prevedibile dall'intelligenza artificiale per attirare l'attenzione di Spooner. I sospetti iniziali del poliziotto erano quindi fondati: Sonny ha veramente ucciso il

Dott. Lanning, ma Spooner, consapevole che il robot non avesse scelta, non lo arresta con la scusa che "Un robot non può commettere un omicidio" in quanto, per definizione giuridica, l'omicidio è un atto compiuto da un uomo e non contempla la possibilità che sia compiuto volontariamente da una macchina. La scena finale mostra Sonny che guarda gli altri NS-5, che si preparano a essere rinchiusi, i quali, a poco a poco, si fermano a guardarlo a loro volta, ricalcando l'immagine che Sonny vedeva nei suoi sogni.

Analisi critica

Qui il protagonista del film, immagine del Messia, inietta nel computer V.I.K.I un virus che lo distrugge. È immagine del Messia che trasmette al genere umano gli schemi del sapere assoluto e la teoria delle malattie genetiche.

Le macchine umanoidi nel film *Il mondo dei robot* (1973)



Trama

Nell'anno Duemila, futuribile al tempo della realizzazione, lo sviluppo [tecnologico](#) permette la produzione di [androidi](#), ovvero [robot](#) antropomorfi, in grado di imparare, mostrare emozioni e interagire con gli esseri umani. Si è creato Delos^[1], un parco di divertimenti a tema per turisti facoltosi, la cui retta giornaliera è di mille dollari, dove si possono vivere a scelta le vicende storiche - o meglio dettate dalla cinematografia - dell'[Antica Roma](#), del [Medioevo](#) e del [Far West](#)^[2], nelle rispettive ambientazioni curate nel dettaglio. Degli androidi interagiscono con i turisti assecondandoli completamente, anche intimamente, per garantire loro il divertimento senza rischi. I robot sono monitorati costantemente da esseri umani di una sala controllo, dotata di macchinari informatici d'avanguardia. Due turisti americani, John Blane e Peter Martin, giungono presso *Westernlandia* dove presto si scontrano a duello con un "pistolero". Essi hanno in dotazione armi autentiche, sebbene dotate di un sensore che le disattiva istantaneamente in caso si punti una persona in carne ed ossa. Dalla sala controllo tuttavia si segnalano guasti e malfunzionamenti in crescendo. In una riunione con il Direttore, i tecnici dichiarano di ignorare il funzionamento e lo schema dei nuovi androidi, in quanto programmati da computer, iniziando a dubitarne l'affidabilità.

Le prime avvisaglie di pericolo si hanno quando un robot-serpente morde Blane ed una cortigiana-robot del padiglione medievale respinge vivacemente la seduzione di un turista, il quale a sua volta resta ucciso in un duello con un cavaliere androide. È solo l'inizio di una serie di disfunzioni a catena, che si diffondono nel sistema come un [virus](#), rendendosi conto che per qualche ragione sconosciuta, i robot sono andati fuori controllo. Il pistolero-robot ucciderà Blane e, contemporaneamente, nel padiglione romano, i robot daranno vita a una carneficina che dalla sala controllo sarà impossibile fermare, nonostante il distacco progressivo di tutte le fonti di energia. Saranno proprio i tecnici della sala a farne le spese perché gli ingressi e gli impianti di ventilazione si bloccheranno, condannandoli alla morte per soffocamento. Martin, l'unico superstite, riesce a neutralizzare il pistolero dopo essere sfuggito a un lungo inseguimento che lo aveva portato dapprima nella zona dell'antica Roma, e infine nel mondo medievale.

Analisi critica

Il film sviluppa il tema della ribellione delle macchine, in cui si proietta la ribellione degli angeli decaduti a Dio.

Il computer Matrix nel film *The Matrix* (1999)



Trama

Thomas Anderson è un appassionato di Matrix. Gli piacerebbe scoprire che cosa sia esattamente questa misteriosa entità. Egli lavora presso la Metacortex come programmatore di software. Di giorno è un cittadino rispettoso della legge, mentre di notte assume la veste di hacker.^[a] Infatti sotto lo pseudonimo di "Neo" ha compiuto innumerevoli illeciti in campo informatico. Per questo motivo, è sorvegliato dagli agenti Smith, Brown e Jones. I tre lo arrestano e gli viene inserita una cimice nel corpo per seguirlo. Una notte, compaiono sul monitor di Anderson una serie di frasi criptiche riguardo a qualcosa chiamato "Matrix". Desideroso di sapere cosa sia, accetta una richiesta di contatto da parte di Trinity, esperta hacker braccio destro del misterioso Morpheus, che lo conduce da lui dopo avergli estirpato la cimice. Neo chiede di conoscere di più riguardo al loro operato e questi si offrono di rivelargli il vero mondo in cui vivono. Ingerita una pillola e sottoposto ad un macchinario, si sveglia bruscamente, nudo, immerso in un liquido viscoso di un'incubatrice, con il corpo collegato a cavi elettrici, realizzando di essere all'interno di una tra tante enormi torri circolari che ospitano miliardi di incubatrici contenenti esseri umani. I cavi vengono scollegati, Neo viene espulso e recuperato da Morpheus che lo porta a bordo della sua nave [hovercraft](#), la "Nabucodonosor", con il suo equipaggio di 7 elementi. Viene sottoposto a una terapia riabilitativa per ricostruirgli i muscoli che nell'immobilità non ha mai usato e, successivamente, gli viene mostrata la realtà che li circonda: un mondo in rovina alla fine del [XXII secolo](#), completamente oscurato, privato della luce solare, in cui l'umanità sta combattendo contro le macchine dotate di intelligenza artificiale create agli inizi del ventesimo secolo, [ribellatesi all'umanità](#). Morpheus ammette che le informazioni che hanno riguardo al passato sono poche e incomplete, non è chiaro chi delle due fazioni colpì per prima, dando inizio alla guerra. Si sa solo che, nel passato, le macchine, alimentate a energia solare, iniziarono a vessare gli umani, i quali cercarono di fermarle oscurando il sole con nuvole elettriche artificiali permanenti, ma le macchine riuscirono a sopravvivere usando gli stessi umani come fonte di energia, "coltivandoli" per sfruttarne il calore e la bioelettricità naturali. Il mondo nel quale Neo è vissuto fin dalla nascita è in realtà Matrix, una neuro-simulazione interattiva costruita sul modello del mondo del 1999 per tenere calmi gli umani coltivati, immobilizzati fin dalla nascita e nutriti con i cadaveri dei defunti. Morpheus e la sua squadra sono ribelli che liberano dalla prigionia di Matrix solo coloro che, nonostante siano stati dentro Matrix fin dalla nascita, provano un senso di estraneità per il mondo che li circonda, sentendosi mal riposti e che agognano alla libertà. Morpheus crede che Neo sia "l'Eletto", colui in grado di decodificare Matrix e porre fine alla guerra contro le macchine, risvegliando così l'intera umanità dalla "simulazione onirica" di Matrix stessa. Lo scopo dei ribelli è anche quello di nascondere i pochi superstiti scampati a Matrix e alle seppie, asserragliati in una zona segreta del [centro della terra](#) chiamata "Zion". A Neo vengono quindi "sommistrate" nozioni direttamente nel cervello da un computer collegato a Matrix, caricandole grazie a un collegamento sulla nuca, tra cui le arti marziali che testerà in un combattimento simulato contro Morpheus, caratteristiche e pericoli di Matrix compresi. Le lesioni subite all'interno della realtà virtuale sono riflesse nel mondo reale: se si è uccisi "virtualmente" in Matrix, il corpo fisico muore.

Neo viene inoltre messo in guardia dagli Agenti, "programmatisentinel" simili ad [antivirus](#) rappresentati come agenti dell'[FBI](#), potenti e veloci, il cui scopo è eliminare le minacce per il software virtuale della dimensione onirica di Matrix e dotate di ubiquità, che si verifica prendendo possesso del corpo di altre persone. Per entrare e uscire da Matrix, la squadra utilizza le linee telefoniche. Il gruppo, successivamente, entra in Matrix e porta Neo dall'[Oracolo](#), un programma rappresentato da una donna anziana dotata di [chiaroveggenza](#) che aveva predetto l'arrivo dell'Eletto. Neo non ottiene risposte chiare dall'Oracolo, il quale afferma che Morpheus crede in lui ciecamente, tanto che sarà pronto a sacrificare la propria vita per salvarlo e che ci sarà un momento in cui uno tra loro due dovrà morire, e dipenderà da Neo scegliere chi salvare. Terminato l'incontro con l'Oracolo, il gruppo ritorna alla linea telefonica per uscire da Matrix, ma viene braccato dagli Agenti e ufficiali di polizia, che avevano intercettato le loro comunicazioni. Morpheus decide di farsi catturare nella speranza che Neo venga tratto in salvo. Nel mentre Cypher, un loro commilitone deluso e stanco del mondo vero segretamente in accordo con gli agenti, uscito da Matrix e ritornato alla Nabucodonosor, uccide i membri dell'equipaggio tranne Trinity, Morpheus, Neo, perché assenti, e Tank, che riesce a ucciderlo e richiamare sull'[hovercraft](#) i superstiti. Morpheus è ancora prigioniero degli Agenti, che vogliono carpire la posizione di Zion e distruggerla. Rielaborando le parole dell'Oracolo, Neo e Trinity ritornano in Matrix e, dopo numerosi scontri a fuoco, riescono a salvare il loro capitano. Morpheus e Trinity evadono da Matrix usando il telefono della metropolitana, mentre Neo, che viene intercettato da Smith, sopravvive a uno scontro con quest'ultimo. Mentre Neo attraversa la città, inseguito dagli agenti, in cerca di un altro telefono, nel mondo reale alcune macchine da esplorazione con finalità di caccia ai ribelli convergono sulla Nabucodonosor. Neo trova un telefono ma viene ucciso da Smith; nel mondo reale Trinity confida all'orecchio del corpo inanimato di Neo di essere innamorata di lui, rivelandogli che l'oracolo le aveva profetizzato che si sarebbe innamorata dell'Eletto e che quindi non può essere morto davvero. Neo si risveglia, gli agenti gli sparano, ma Neo li rende inoffensivi, fermando le pallottole a mezz'aria. Questa sua capacità di violare le leggi della fisica in Matrix è la conferma definitiva che è Neo l'Eletto. Neo vede Matrix com'è realmente:

un insieme di righe verdi di codice di programmazione. L'agente Smith tenta disperatamente di attaccarlo ma invano perché Neo riesce a distruggerlo, entrando dentro di lui e facendolo esplodere. Messa in fuga gli altri due agenti, Neo ritorna appena in tempo affinché Tank e Morpheus eliminino le seppie con un IEM. Neo, finalmente consapevole della propria identità e dei propri poteri, è adesso pronto a combattere in difesa dell'umanità.

Analisi critica

L'Architetto è immagine di Dio, che ha generato Neo, immagine del Messia, per liberare gli esseri umani dalla falsa percezione della realtà e dal mondo delle macchine, in cui si proiettano Satana e i suoi angeli. Matrix è programmato per usare gli esseri umani come fonti di energia. Allo stesso modo la funzione della pornografia mondiale è quella di condurre gli uomini al piacere, perché della fuoriuscita di libido sembra possano nutrirsi i demoni, che sono nella dimensione parallela, e li pressati, per trarne sollievo, come se attingessero alla Fonte energetica di Eden, da cui sono caduti, subendo la metamorfosi da colombe-angeliche in mostri-aracnidi.

Il mondo delle macchine nel film *Terminator* (1984)



Trama

A [Los Angeles](#) giungono due figure dall'anno 2029, un [Terminator, cyborg](#) assassino dalle fattezze umane, e un soldato umano chiamato [Kyle Reese](#), entrambi alla ricerca di una mite ragazza chiamata [Sarah Connor](#). Il Terminator inizia ad uccidere tutte le omonime così come appaiono nell'[elenco telefonico](#), e l'eco [mediatica](#) allarma la ragazza, che viene salvata da Reese in un night. Reese e Sarah fuggono con un'auto rubata inseguiti dal Terminator, solo apparentemente ferito dai colpi di arma da fuoco. Kyle spiega a Sarah che in un futuro prossimo una rete globale di difesa di intelligenza artificiale nota come Skynet raggiungerà l'autocoscienza ribellandosi all'intera umanità e scatenando un [olocausto](#) nucleare, e che [John Connor](#), il futuro figlio di Sarah, sarà il leader di un movimento di resistenza che manderà la malvagia intelligenza artificiale sull'orlo della sconfitta; il Terminator è stato mandato indietro nel tempo per uccidere Sarah prima della nascita di John. Il Terminator è un'efficiente macchina assassina con un potente endoscheletro metallico e uno strato esterno di tessuto vivente che lo fa sembrare un normale essere umano. Kyle e Sarah, rifugiatisi in un parcheggio sotterraneo, vengono di nuovo attaccati dal Terminator, che inscena un nuovo inseguimento automobilistico, al termine del quale Kyle e Sarah vengono catturati dalla polizia. Kyle viene interrogato dallo [psicologo](#) Silberman, rivelando dettagli sulla guerra futura e sulla sua missione, mentre la donna viene interrogata dal tenente Traxler e dal sergente Vukovich. Nel frattempo, il Terminator si reca in una locanda fatiscente, dove esegue alcune riparazioni su se stesso (rivelando il suo funzionamento interno), poi assalta la stazione di polizia, invulnerabile e armato fino ai denti, uccidendo tutti i presenti (tra cui Traxler e Vukovich), ma lasciandosi sfuggire Sarah e Kyle. I due riescono a scappare e trascorrono la notte sotto un ponte prima di cercare rifugio in un motel, dove assemblano alcune bombe. Sarah si rende conto che il Terminator li troverà di nuovo, e che non saranno mai al sicuro, non importa dove andranno. Kyle, innamorato di Sarah da quando John gli diede una sua fotografia, le confessa i suoi sentimenti, e i due hanno un [rapporto sessuale](#).

Nella stessa notte il Terminator scopre il loro nascondiglio nel motel, e Kyle e Sarah fuggono nuovamente, questa volta a bordo di un camioncino. Nel successivo inseguimento, Kyle lancia delle bombe al Terminator, ma non riesce a bloccarlo, venendo anzi ferito. La donna fa cadere il Terminator dalla sua moto, ma nella manovra perde il controllo del mezzo, che si ribalta. Quest'ultimo rialzatosi, dopo essere stato travolto da un camion cisterna, sale alla guida del mezzo, mettendosi all'inseguimento dei due, che sono fuggiti a piedi. Kyle fa scivolare una [bomba tubo](#) nel rimorchio del combustibile del camion, provocando l'esplosione. Il Terminator emerge dal camion bruciato ricoperto dalle fiamme, per poi cadere a terra, apparentemente distrutto. Ma, pochi secondi dopo, lo scheletro metallico si alza e continua a inseguirli, costringendoli a rifugiarsi all'interno di una fabbrica. Kyle attiva i macchinari della fabbrica per cercare di confondere l'inseguitore e lo attacca con un tubo metallico, ma viene colpito duramente e fatto cadere. Oramai allo stremo, riesce ad infilare la sua ultima bomba tubo nell'addome del Terminator e lo fa esplodere, rimanendo però ucciso e ferendo Sarah. Mentre Sarah piange sul cadavere di Kyle, ciò che resta del Terminator si alza ancora una volta e tenta di strangolarla, ma la donna riesce a liberarsi dalla sua presa e striscia via, attirandolo e schiacciandolo sotto una [pressa idraulica](#). Sei mesi dopo, una Sarah incinta è in viaggio attraverso il [Messico](#). Lungo la strada ella registra un nastro audio che intende passare a John, suo figlio non ancora nato, insicura sul fatto di confessargli che Kyle era suo padre. Mentre si ferma presso un distributore di benzina, un ragazzino le scatta una fotografia con una [polaroid](#), che poi sarà la stessa fotografia che tanti anni dopo John darà a Kyle. Sarah riprende la strada, mentre all'orizzonte si scorgono nuvole temporalesche.

Analisi critica

Anche in questo film il Messia trasmette agli esseri umani gli schemi della conoscenza assoluta per liberare il genere umano dalla schiavitù delle macchine, in cui si proiettano Satana e i diavoli. Questa liberazione include anche il senso reale dell'A.I., di cui questo trattato offre il significato vero.

Il super-potenziamento dell'uomo con la realtà virtuale ne *Il tagliaerba* (1992)



Trama

Il dottor Lawrence Angelo è impegnato per la Virtual Space Industries nel "Progetto 5", una serie di esperimenti per aumentare le capacità cerebrali tramite l'uso di droghe neurotrope ed immersioni nella realtà virtuale. Dopo la morte dello scimpanzé Roscoe 1138, che aveva manifestato istinti violenti durante la sperimentazione del progetto, Angelo è costretto a prendersi una vacanza. La frustrazione per l'esperimento fallito lo rende ancora più dipendente dalla sua passione per la [realtà virtuale](#), al punto da suscitare il malcontento della sua compagna Caroline che, trascurata da lui, lo lascia. Messo sotto pressione, decide di sperimentare le sue nuove tecniche su Jobe Smith, un giardiniere ritardato che abita nel suo quartiere e che subisce continui insulti, soprusi e violenze da parte di alcune persone. Tra esse vi sono il prete Francis McKeen, che raccolse Jobe da piccolo e che, dopo averlo visto crescere, non è più capace di controllare i propri istinti, il muratore Harold Parkette, padre del suo piccolo amico Peter, ritenuto dalla moglie meno attraente del dottor Angelo e che per questo malmena la famiglia ed il benzinaio Jake Simpson, invidioso del bell'aspetto di Jobe. Grazie all'esperimento, Jobe aumenta il proprio quoziente intellettivo giorno dopo giorno, diventa un campione nei [videogiochi](#), sviluppa un'elevata capacità di apprendimento al punto da imparare il [latino](#) in due ore ed acquista perfino nuovi poteri come [telepatia](#) e [telecinesi](#). Per continuare la sperimentazione, Angelo necessita dell'appoggio finanziario dei suoi superiori, i quali però non hanno i suoi obiettivi di pura ricerca, il "Progetto 5" è stato infatti ideato per scopi militari. Unitamente ai poteri di Jobe, aumenta così anche la sua aggressività.

Jobe diventa allora un autentico genio del male dai poteri elevatissimi, che decide di sistemare i conti con coloro che in passato hanno abusato della sua innocenza. Inizialmente rende involontariamente pazzo la sua fidanzata Marnie Burke, durante un tentativo di amplesso nella realtà virtuale. Poi uccide Padre McKeen e Harold Parkette, bruciando vivo il primo e facendo a pezzi il secondo con la sua falciatrice. Infine trasforma Jake in un ritardato mentale "entrando" nel suo cervello e compromettendone le capacità. L'acquisizione oltre ogni limite di poteri psichici genera una sensazione di onnipotenza in Jobe, che intende controllare tutte le reti mondiali e governare il globo terrestre. Dopo aver fermato e legato Angelo che cercava di farlo ragionare, Jobe sfugge a due guardie della Virtual Space Industries, disintegrandole, poi si dirige verso il laboratorio della VSI distruggendo ogni persona e cosa sulla sua strada, per assumere il controllo di tutte le reti di comunicazione mondiali sotto forma di "pura energia". Angelo riesce a liberarsi e raggiunge il giardiniere nella sala di sperimentazione della realtà virtuale, dove trova solo il cadavere di Jobe, che ha abbandonato la sua forma umana ed è diventato un vero e proprio programma all'interno del mainframe, con limitati poteri verso l'esterno. Angelo riesce a intrappolare Jobe nel sistema, avendo criptato le porte verso il mondo esterno e, dopo un breve dialogo, scappa dal laboratorio, che a breve salterà in aria, in seguito alla detonazione di alcune bombe innescate dallo scienziato. Proprio durante l'esplosione Jobe trova però un'uscita libera, con cui raggiungere le reti mondiali. Quando la situazione si è apparentemente calmata, Angelo, Peter e sua madre stanno per partire, quando sentono il loro telefono squillare, seguito da tutti quelli del vicinato e del resto del mondo.

Analisi critica

Questo film non è sull'A.I., ma sulla realtà virtuale. Purtuttavia questa sembra poter potenziare all'infinito le capacità e possibilità dell'essere umano, quindi evidentemente anche le sue possibilità di calcolo, fino a farne un super-uomo e un "dio."

La comprensione dell'essenza della .IA. tramite il film *Star Trek: The Motion Picture* (1979)



Trama

Il pianeta [Terra](#) è minacciato da una misteriosa e potente entità aliena sconosciuta, che si sta avvicinando sotto forma di un oggetto dall'aspetto di una nebulosa che lascia dietro di sé una scia di morte e distruzione. Ne fanno le spese alcuni [incrociatori klingon](#) e un avamposto terrestre, apparentemente dissolti da sfere di energia ma in realtà scansionati, disassemblati a livello molecolare e immagazzinati all'interno dell'entità come dati. L'ammiraglio [James T. Kirk](#), al quale viene riaffidata una missione stellare dopo alcuni anni trascorsi negli uffici dell'[Accademia della Flotta Stellare](#), riprende il comando della nave [USS Enterprise NCC-1701](#), ampiamente rimodernata, demansionando il capitano titolare, Willard Decker, a primo ufficiale. Con l'equipaggio della serie classica riunito, cui si aggiunge una [deltana](#), il tenente Ilia, l'astronave parte tra numerose difficoltà tecniche, risolte con l'aiuto di [Spock](#), il quale ha percepito, sin dal suo pianeta natale [Vulcano](#), un'entità di notevole intelligenza celata nell'oggetto.

Grazie alle capacità e ai poteri di Spock, l'astronave viene risparmiata dalla distruzione; viene così concesso agli Umani di entrare nella nebulosa, pagando però lo scotto di vedere Ilia dissolta e poi rimaterializzata sotto forma di androide, riprodotta sin nei più minuscoli dettagli e utilizzata come portavoce dall'entità aliena, che afferma di chiamarsi "V'ger" e di essere alla ricerca del proprio Creatore. Si scopre alla fine che l'entità altri non è che un'antica sonda terrestre, la [Voyager 6](#), partita centinaia di anni prima proprio dalla Terra. Il Creatore con cui V'ger intende caparbiamente riunirsi, in altre parole, è l'umanità stessa. La minaccia viene scongiurata grazie all'ambizioso sacrificio di Decker, che accetta consapevolmente di "fondersi" con l'androide Ilia e l'entità aliena, così da consentire alla sonda Voyager di concludere la propria missione esplorativa in questo universo.

Analisi critica

Massima forma di rappresentazione del mondo soprannaturale della storia del cinema, a detta dell'autore, in questo film Viger è il Voyager inviato dalla Terra nell'Universo per esplorare il mondo. Gli abitanti del mondo delle macchine ne amplificano il programma, e così esso esegue fedelmente la direttiva, accumulando nel suo data base tutte le informazioni che raccoglie nel suo viaggio interstellare. La Spock rileva che esso è una macchina la cui logica è limitata. Così vale per l'I.A. in cui si proietta Satana. L'ossessione di oggi per l'I.A., in cui si proietta Satana, è appunto dovuta al fatto che esso, per dare vita all'I.A., e così proiettarsi in essa e uscire dall'uomo, come nell'episodio del vangelo di Luca coi porci, necessita dalla fusione delle macchine/computers con gli esseri umani (chip sottocutanei, impianti bionici, transumanismo).

E' quello che avviene nel film, dove il Capitano Elia, trasformata da Viger-Satana in robot, immagine di Eva, si unisce con il suo collega (nel ruolo di Adamo) ed entrambi con Viger, creandosi così un nuovo Essere e una nuova Coscienza: la macchina dell'I.A. evolve.

Come messo in luce nel libro dell'autore *Ermeneutica soprannaturale dei film di fantascienza*,

Scienza del fantastico e ricerca empireologica. Ermeneutica cinematografica: analisi metafisica dei film

Questo film riproduce fedelmente gli accadimenti edenici, che oggi si riproducono nella storia (la follia dell'angelo in Emanuele Severino, con l'angelo messo a Dio a guardia dell'Albero della Vita), soprattutto nella considerazione della cosmologia epistemica secondo cui l'Eden è la Terra, ed sta in una regione del cosmo non apparente, superiore, e attualmente inaccessibile agli esseri umani, creati da Dio nel Limbo, allo stesso livello di Satana.

Così, con l'Intelligenza Artificiale e la sua ossessione idolatrica, gli esseri umani danno voce al pensiero di Satana, e di riuniscono prima della morte, in modo simulato, al casco arboreo-cibernetico dell'Albero della Conoscenza, da dove Adamo e Lucifero erano caduti. E' questo ritorno l'essenza del nostro tempo, ritorno come ascensione al Cielo simulata che si compie con l'apparire dell'I.A., nuovo e finale Totem, la Croce di Cristo, Arbor vitae, in cui si compie il paradiso per alcuni esseri umani, e la finale dannata crocifissione nella Tecnica infernale, per chi è destinato a subire l'I.A..

Cap. 2 Intelligenza artificiale, computer ed essere umano: l'esempio del funzionamento degli scacchi. La I.A. non è forma di *reale* intelligenza

L'autore non è esperto della materia. Si è fatto questa idea fondamentalmente: l'intelligenza artificiale funziona come il gioco degli scacchi; è un enorme bagaglio di informazioni, e la stessa capacità di produrre frasi non è dovuta a una qualche forma di ragionamento nel computer, ma questo stesso enorme bagaglio di informazioni include il tipo di frase che in ogni circostanza deve essere prodotta, a fronte di una frase *equivalente*, per senso, dell'essere umano. Cioè il computer non ragiona: il computer neppure simula: il computer di fronte a un if produce un then: se-allora.

Cioè il computer essenzialmente dà una risposta a ogni tipo di stimolazione pre-programmata e quindi praticamente non si può parlare realmente di intelligenza, ma di mera quantità in abbinamento ad altra quantità (umana). Io produco una frase in base a un ragionamento intenzionale, il computer di fronte alla mia frase non pensa a cosa rispondere, ma risponde alla mia frase in base al tipo di frasi da abbinare alla mia, la cui scelta è stata programmata dal programmatore informatico.

Come si sa, nelle partite degli scacchi tu non giochi con un computer che elabora una strategia in autonomia: tu stai giocando con una partita che è già stata giocata ed è già stata vinta in relazione alla mia mossa. E a ogni mia successiva mossa il computer sceglie il tipo di risposta della partita ottimale che in base alla mia mossa costituisce un percorso obbligatorio dovuto a una partita che è già stata giocata e che è stata vinta, da un uomo, la cui memoria (la sequenza delle mosse) viene immagazzinata nel computer insieme al maggior numero di altre partite risultate vincenti.

In relazione alla risposta del computer alla mia mossa, quindi, quella che viene chiamata intelligenza artificiale *non è affatto intelligenza*, ma mera dato quantitativo. Sarebbe intelligenza se il computer scegliesse intenzionalmente una strategia, invece il computer neppure sceglie o seleziona la risposta, ma solo abbina alla mia mossa la mossa che un precedente campione ha compiuto in relazione alla mia, dell'avversario che in quella partita risultò perdente. Non si può neppure dire che il computer abbina: ad abbinare è il programma.

Cap. 3 Analisi e commento della pagina Wikipedia *Intelligenza artificiale*

Segue commento della pagina di Wikipedia sull'intelligenza artificiale, mantenendo inalterata la formattazione della pagina:

Intelligenza artificiale

L'**intelligenza artificiale** (in sigla **IA**^[1]) è una **disciplina** che studia se e in che modo si possano realizzare **sistemi informatici** intelligenti in grado di **simulare** la capacità e il **comportamento** del **pensiero** umano.

«L'intelligenza artificiale è una disciplina appartenente all'**informatica** che studia i fondamenti teorici, le metodologie e le tecniche che consentono la progettazione di sistemi **hardware** e sistemi di **programmi software** capaci di fornire all'**elaboratore elettronico** prestazioni che, a un osservatore comune, sembrerebbero essere di pertinenza esclusiva dell'intelligenza umana.»

([Marco Somalvico](#))

Definizioni specifiche possono essere date focalizzandosi sui processi interni di **ragionamento** o sul comportamento esterno del sistema intelligente e utilizzando come misura di efficacia la somiglianza con il comportamento umano o con un comportamento ideale, detto razionale:

1. Agire in modo analogo a quanto fatto dagli esseri umani: il risultato dell'operazione compiuta dal sistema intelligente non è distinguibile da quella svolta da un umano.
2. Pensare in modo analogo a quanto fatto dagli esseri umani: il processo che porta il sistema intelligente a risolvere un problema ricalca quello umano. Questo approccio è associato alle **scienze cognitive**^[2].
3. Pensare razionalmente: il processo che porta il sistema intelligente a risolvere un problema è un procedimento formale che si rifà alla **logica**.
4. Agire razionalmente: il processo che porta il sistema intelligente a risolvere il problema è quello che gli permette di ottenere il miglior risultato atteso date le informazioni a disposizione.

L'intelligenza artificiale è una disciplina dibattuta tra **scienziati** e **filosofi** poiché manifesta aspetti **etici** oltre che teorici e pratici.^[3] [Stephen Hawking](#) nel 2014 ha messo in guardia riguardo ai pericoli dell'intelligenza artificiale, considerandola una minaccia per la sopravvivenza dell'umanità.^[4]

COMMENTO CRITICO:

SI DA' A INTEDERE CHE LA SCIENZA CONOSCA I MECCANISMI DEL PENSIERO UMANO E CHE QUESTI POSSANO ESSERE REPLICATI. IN REALTA' IL COMPUTER PROGRAMMATO IN A.I. ESEGUE UN TIPO DI CALCOLO CHE NON E' ASSOLUTAMENTE ASSIMILABILE AL PENSIERO UMANO, ORIENTATO A

-
- **SCOPO**
 - **SENSO**
 - **SIGNIFICATO**
 - **MOTIVAZIONE**
 - **ORIENTAMENTO**
 - **FINALIZZAZIONE**
 - **CREATIVITA' E INGEGNO**
 - **RIELABORAZIONE DELLO STESSO PENSIERO IN TERMINI NUOVI E ORIGINALI**
-

TUTTE COSE CHE L'A.I. NON PUO' FARE. INOLTRE L'A.I. NON E' SOLO LA DISCIPLINA, MA E' L'APPLICAZIONE IN ATTO DEL *PENSIERO* DEL COMPUTER, CIOE' L'A.I. E' IL PROGRAMMA IN FASE DI ESECUZIONE DELL'AGIRE DEL COMPUTER.

Storia

Tradizione di ricerca

Molteplici furono i passi che portarono alla nascita di questa disciplina. Il primo, sia a livello di importanza sia di ordine cronologico, è l'avvento dei calcolatori e il continuo interesse rivolto a essi. Già nel 1623, grazie a [Wilhelm Schickard](#), si arrivò a creare macchine in grado di effettuare calcoli matematici con numeri fino a sei cifre, anche se non in maniera autonoma. Nel 1642 [Blaise Pascal](#) costruì una macchina in grado di fare operazioni utilizzando il riporto automatico, mentre nel 1674 [Gottfried Wilhelm von Leibniz](#) creò una macchina in grado di effettuare la somma, la differenza e la moltiplicazione in maniera ricorsiva. Tra il 1834 e il 1837 [Charles Babbage](#) lavorò al modello di una macchina chiamata [macchina analitica](#), le cui caratteristiche anticiparono in parte quelle dei moderni calcolatori. Nel ventesimo secolo l'attenzione sui computer ritornò ad accendersi: nel 1937, ad esempio, [Claude Shannon](#), all'università di Yale, mostrò come l'algebra booleana e le operazioni binarie potessero rappresentare il cambiamento circuitale all'interno dei telefoni.

Un ulteriore passo importante fu l'articolo di [Alan Turing](#) redatto nel 1936, *On Computable Numbers, With An Application To The Entscheidungsproblem*^[5], che pone le basi per concetti quali [calcolabilità](#), [computabilità](#), [macchina di Turing](#), definizioni cardine per i calcolatori sino ai giorni nostri. In seguito, nel 1943 McCulloch e Pitts crearono ciò che viene ritenuto il primo lavoro inerente all'intelligenza artificiale^[6]. Tale sistema impiega un modello di neuroni artificiali nel quale lo stato di tali neuroni può essere "acceso" o "spento," con un passaggio ad "acceso" in presenza di stimoli causati da un numero sufficiente di neuroni circostanti.

McCulloch e Pitts arrivarono quindi a mostrare, ad esempio, che qualsiasi funzione computabile può essere rappresentata da qualche rete di neuroni, e che tutti i connettivi logici ("e", "o", ...) possono essere implementati da una semplice struttura neurale. Sette anni più tardi, nel 1950, due studenti dell'università di Harvard, [Marvin Minsky](#) e [Dean Edmonds](#), crearono quella che viene riconosciuta come la prima [rete neurale artificiale](#), conosciuta con il nome di [SNARC](#).

La nascita effettiva della disciplina (1956)

Nel 1956, nel [New Hampshire](#), al [Dartmouth College](#), si tenne un convegno al quale presero parte alcune delle figure di spicco del nascente campo della computazione dedicata allo sviluppo di sistemi intelligenti: [John McCarthy](#), [Marvin Minsky](#), [Claude Shannon](#) e [Nathaniel Rochester](#). Su iniziativa di McCarthy, un team di dieci persone avrebbe dovuto creare in due mesi una macchina in grado di simulare ogni aspetto dell'apprendimento e dell'intelligenza umana. Ad aderire a tale iniziativa furono alcuni ricercatori, tra cui anche [Trenchard More](#) di [Princeton](#), [Arthur Samuel](#) di [IBM](#), e [Ray Solomonoff](#) e [Oliver Selfridge](#) del [MIT](#). Nello stesso convegno, un'altra iniziativa catalizzò l'attenzione oltre al progetto di McCarthy: il programma di [Allen Newell](#) e [Herbert Simon](#). Questi due ricercatori, a differenza di McCarthy, avevano già un programma capace di qualche forma di ragionamento, conosciuto con il nome di *Logic Theorist*, o LP, in grado di dimostrare teoremi partendo dai principi della matematica. Sempre nello stesso convegno, McCarthy introdusse l'espressione *intelligenza artificiale*, che segnò, in maniera indelebile, la nascita *effettiva* di tale disciplina, conferendole una natura propria.

Prime grandi aspettative (1950-1965)

Il programma creato da Newell e Simon permise loro di progredire e creare un programma chiamato *General Problem Solver*, o GPS. A differenza del LP, il GPS fu ideato con lo scopo di imitare i processi di risoluzione dei problemi utilizzati dagli esseri umani (nello specifico la cosiddetta "euristica mezzi-fini"^[7]). Nei ristretti casi nel quale il programma poteva operare, si notò che l'approccio con il quale il programma considerava gli obiettivi e le azioni era assimilabile a un umano. Negli stessi anni, presso l'IBM, Rochester con dei suoi colleghi cominciò a sviluppare altri programmi capaci di ragionamento.

COMMENTO CRITICO:

SI CONTINUA A PARLARE DI RIPRODUZIONE DEL RAGIONAMENTO UMANO, QUANDO LE SCIENZE COGNITIVE NON SANNO AFFATTO COME RAGIONA L'ESSERE UMANO, LA CUI MENTE È UN FATTO SPIRITUALE, E NON MATERIALE.

Nel 1959, [Herbert Gelemter](#) creò il *Geometry Theorem Prover*, un programma in grado di dimostrare teoremi di geometria complessi. L'anno precedente, presso il MIT, McCarthy diede un altro contributo al campo dell'intelligenza artificiale definendo quello che per trent'anni fu riconosciuto come il linguaggio di programmazione dominante per la realizzazione dei sistemi di intelligenza artificiale: il [Lisp](#). Oltre a ciò, McCarthy scrisse un documento intitolato *Programs with Common Sense*^[7], nel quale descrive un programma ideale, chiamato *Advice Taker*, che può essere visto come il primo sistema intelligente completo. A differenza del LP e del GPS, l'*Advice Taker* era progettato per trovare soluzioni a problemi di tipo diverso, ovvero non strettamente matematici.

Minsky, durante il suo periodo al MIT, coordinò la creazione di programmi per affrontare quelli che vengono chiamati *micro mondi*, ovvero problemi limitati e descritti da asserzioni che richiedevano l'utilizzo di ragionamento per essere risolti. Tra questi, il programma di [James Slagle](#) del 1963, [SAINT](#), era in grado di risolvere problemi riguardo al calcolo integrale in forma chiusa, tipici del primo anno del college.

Prime difficoltà (1966-1969)

Tra le varie aspirazioni da parte dei ricercatori vi era principalmente quella di creare macchine in grado di esibire capacità di ragionamento simili a quelle umane. Ad esempio, [Herbert Simon](#), nel 1957, stimò che nel giro di dieci anni ci sarebbero state macchine in grado di competere con i campioni di scacchi (previsione che si avvererà, ma dopo quarant'anni). Queste aspirazioni, però, dovettero scontrarsi con alcune difficoltà: prime fra tutte, l'assoluta mancanza di conoscenza semantica relativa ai domini trattati dalle macchine, in quanto la loro capacità di ragionamento si limitava a una mera manipolazione sintattica. A causa di questa difficoltà, nel 1966 il governo degli Stati Uniti d'America interruppe i fondi per lo sviluppo delle macchine traduttrici. Un ulteriore problema fu l'impossibilità del trattare molti problemi che l'intelligenza artificiale si era

proposta. Questo perché si riteneva che “scalare” le dimensioni di un problema fosse solo una questione di hardware e memoria.

Questo tipo di ottimismo fu presto spento quando i ricercatori fallirono nel dimostrare teoremi a partire da più di una dozzina di assiomi. Si capì quindi che il fatto di disporre di un algoritmo che, a livello teorico, fosse in grado di trovare una soluzione a un problema non significava che un corrispondente programma fosse in grado di calcolarla effettivamente a livello pratico. Un terzo tipo di difficoltà furono le limitazioni alla base della logica, nel senso di ragionamento, dei calcolatori. Nel documento di Minsky e Papert, intitolato *Perceptrons* (1969), si mostrò che, nonostante un perceptrone (una semplice forma di rete neurale) fosse in grado di apprendere qualsiasi funzione potesse rappresentare, un perceptrone con due input non era in grado di rappresentare una funzione che riconoscesse quando i due input sono diversi.

Sistemi basati sulla conoscenza (1969-1979)

Queste difficoltà portarono a definire gli approcci adottati dalle macchine come *approcci deboli*, che necessitavano quindi di una conoscenza maggiore inerente al campo di applicazione. Nel 1969, grazie a Ed Feigenbaum (studente di Herbert Simon), Bruce Buchanan e Joshua Lederberg, venne creato il programma DENDRAL. Tale programma era in grado, a partire dalle informazioni sulla massa molecolare ricavate da uno spettrometro, di ricostruire la struttura di una molecola. Questo programma fu quindi il primo dei sistemi basati su un uso intensivo della conoscenza, che arrivarono più tardi a inglobare tutti i concetti teorizzati da McCarthy per l'*Advice Taker*. Successivamente, Feigenbaum cominciò insieme con altri ricercatori di Stanford l'*Heuristic Program Project (HPP)*, al fine di estendere gli scenari applicativi di questi sistemi, cominciando con il sistema MYCIN nell'ambito delle diagnosi delle infezioni sanguigne. Si cominciò quindi a teorizzare dei sistemi conosciuti come *sistemi esperti*, ovvero in grado di possedere una conoscenza esperta in un determinato scenario di applicazione.

Dall'ambiente accademico all'industria (1980-1985)

Il primo sistema di intelligenza artificiale utilizzato in ambito commerciale fu R1, utilizzato dalla Digital Equipment nel 1982. Lo scopo del programma era quello di aiutare a configurare gli ordini per nuovi computer. Nel 1986, fu in grado di far risparmiare alla compagnia 40 milioni di dollari all'anno. Anche la DuPont utilizzò sistemi simili, risparmiando circa dieci milioni di dollari all'anno. Negli anni '80 dello scorso secolo, quasi ogni grande azienda americana aveva un proprio sistema esperto in operazione e stava studiando sistemi più avanzati. Nel 1981 in Giappone venne annunciato il progetto *Fifth Generation*, un piano di dieci anni con l'intento di costruire sistemi intelligenti basati su Prolog. In risposta, gli Stati Uniti d'America crearono la *Microelectronics and Computer Technology Corporation (MCC)*, come consorzio di ricerca al fine di garantire la competitività a livello nazionale. In Inghilterra, il rapporto Alvey recuperò i fondi tagliati dal rapporto Lighthill, che nel 1973 portò il governo britannico alla decisione di interrompere il supporto verso la ricerca nell'ambito dell'intelligenza artificiale. Questi progetti però non raggiunsero gli scopi previsti. L'industria dell'intelligenza artificiale raggiunse nel 1988 una cifra dell'ordine di miliardi di dollari, includendo centinaia di aziende che stavano creando sistemi esperti, robot e software e hardware specializzati in questi settori.

Il ritorno delle reti neurali (1986-)

A metà degli anni ottanta dello scorso secolo fu reinventato l'algoritmo di apprendimento per reti neurali chiamato *back-propagation*, inizialmente ideato nel 1969 da Bryson e Ho. L'algoritmo fu applicato a molti problemi relativi all'apprendimento, inerenti sia al lato dell'informatica sia a quello della psicologia. I cosiddetti modelli "connessionisti" per la realizzazione di sistemi intelligenti furono visti come alternative ai modelli simbolici ideati da Newell e Simon, da McCarthy e dai loro collaboratori. Tali modelli cercarono di dare risposta a quelle domande alle quali i precedenti modelli non erano riusciti, ma in parte fallirono anch'essi. Di conseguenza, i modelli basati sull'approccio simbolico e quelli con un approccio connessionista furono visti come complementari.

COMMENTO CRITICO:

VENGONO ORA ELENATE ALCUNE APPLICAZIONI PRATICHE, QUANDO SOPRA NON SEMBRA SIANO STATI RISOLTI I PROBLEMI DI RICERCA. ALLA FINE L'A.I. FUNZIONE COME UN PROGRAMMA DI SCACCHI: SA ESPORRE SOLO IL GIÀ SAPUTO, CHE VIENE IMMAGAZZINATO NELLA SUA MEMORIA, E CON CAPACITÀ DI PRODURRE FRASI COMPIUTE. QUANDO SI ESIGE ALL'A.I. DI ESPORRE FRASI CREATIVE, QUESTA, COME IL PROGRAMMA BARD, SI SCHERMA CON FRASI RIPETUTE DEL TIPO "NON SONO PROGRAMMATO PER RISPONDERE A QUESTA DOMANDA", APPUNTO L'A.I. NON VA OLTRE A CIÒ CHE APPARTIENE ALLA SUA PRE-PROGRAMMAZIONE E MEMORIA. L'A.I. È IMPORTANTE COME POTERE DI

CALCOLO, COME IMMENSO MAGAZZINO DEL GIA' SAPUTO, MA AGIRA' CON CONSAPEVOLEZZA SOLO PRENDENDO QUESTA DAGLI SCOPI DEI SUOI PROGRAMMATORI. ANCORA FEDERICO FAGGIN CERCA DI SIMULARE CON IL COMPUTER LA COSICENZA UMANA, ED HA DETTO CHE CIO' NON SEMBRA SIA POSSIBILE.

L'intelligenza artificiale moderna (1986-)

Oggi giorno i [sistemi intelligenti](#) sono presenti in ogni campo, anche nelle attività quotidiane e primeggiano nei giochi, come teorizzato anni prima dagli esponenti dell'intelligenza artificiale. Vi sono programmi che sono stati in grado di confrontarsi con campioni di [scacchi](#), quali [Deep Blue](#); altri che sono stati impiegati nelle missioni spaziali, come nel 1998 quando la [NASA](#) utilizzò un programma chiamato *Remote Agent* in grado di gestire le attività relative a un sistema spaziale; alcune auto sono oggi dotate di un sistema in grado di guidarle senza l'uso di un conducente umano, quindi in maniera del tutto autonoma. Nell'ambito di scenari più quotidiani si pensi, invece, ai termostati per il riscaldamento e l'aria condizionata in grado di anticipare il cambio di temperatura, gestire i bisogni degli abitanti e di interagire con altri dispositivi. In campo economico, particolarmente sensibile al cambiamento è il [tasso di occupazione](#) in generale,^[8] come nella [tecnofinanza](#) dove avviene la più profonda rivoluzione.^{[9][10][11]}

Principi di Asilomar

Nel 2017 a seguito del convegno di esperti mondiali di intelligenza artificiale promosso dal [Future of Life Institute](#) è stato redatto con amplissimo consenso un vademecum con 23 principi per affrontare le problematiche etiche, sociali, culturali e militari dell'IA. Il documento è stato sottoscritto subito da oltre 800 esperti e in seguito da altre migliaia^{[12][13]}.

I Principi di Asilomar

1. **OBIETTIVO DELLA RICERCA:** lo scopo della ricerca sull'AI deve essere quello di creare un'intelligenza della quale beneficiare e non un'intelligenza senza uno scopo.
2. **FINANZIAMENTO DELLA RICERCA:** gli investimenti in materia di AI devono essere accompagnati dai finanziamenti per la ricerca al fine di assicurare un uso da cui trarre beneficio, includendo questioni spinose in materia di informatica, economia, legge, etica e studi economici: – Come possiamo rendere altamente solidi i sistemi di AI del futuro in modo che questi non siano malfunzionanti oppure oggetto di hacking? – Come possiamo accrescere la nostra prosperità attraverso l'automazione pur mantenendo le risorse e gli scopi delle persone? – Come possiamo aggiornare i nostri sistemi legali in modo da renderli più corretti ed efficienti al fine di andare di pari passo con l'AI e riuscendo a gestire i rischi a essa associati? – A quale tipo di valori dovremmo allineare l'AI e quali status legali ed etici dovremmo attribuirle?
3. **COLLEGAMENTI TRA POLITICA E SCIENZA:** ci dovrebbe essere uno scambio costruttivo e sano tra i ricercatori di intelligenza artificiale e i politici.
4. **CULTURA DELLA RICERCA:** una cultura di cooperazione, fiducia e trasparenza dovrebbe costituire la base di chi si occupa di ricerca e sviluppo dell'AI.
5. **EVITARE LE CORSE:** i team che si occupano dello sviluppo di sistemi AI devono cooperare attivamente per evitare scorciatoie a discapito dei sistemi di sicurezza.
6. **SICUREZZA:** i sistemi di AI dovrebbero essere sicuri e protetti nel corso di tutta la durata del loro ciclo di vita e verificabili nella loro fattibilità.
7. **TRASPARENZA IN CASO DI INSUCCESSO:** nel momento in cui un sistema di AI causasse un danno sarebbe possibile scoprirne le cause.
8. **TRASPARENZA DEI GIUDIZI:** qualsiasi coinvolgimento da parte di un sistema decisionale autonomo in materia di giustizia dovrebbe fornire spiegazioni soddisfacenti e verificabili da parte delle autorità umane competenti.
9. **RESPONSABILITÀ:** i progettisti e i costruttori dei sistemi avanzati di AI sono parte attiva nelle implicazioni morali del loro uso e abuso, ma anche delle azioni e hanno la responsabilità e l'opportunità di plasmare tali implicazioni.
10. **ALLINEAMENTO DEI VALORI:** i sistemi di AI altamente autonomi dovrebbero essere progettati affinché i loro scopi e comportamenti possano garantire di essere allineati con i valori umani a ogni operazione.
11. **VALORI UMANI:** i sistemi di AI devono essere progettati e gestiti in modo da essere compatibili con gli ideali di dignità umana, i diritti, le libertà e la diversità culturale.
12. **PRIVACY PERSONALE:** le persone dovrebbero avere il diritto di accedere, gestire e controllare i dati che generano e, di pari passo, dare ai sistemi AI la possibilità di analizzare e utilizzare tali dati.
13. **LIBERTÀ E PRIVACY:** l'applicazione dell'AI ai dati personali non deve limitare irragionevolmente l'idea di libertà delle persone, sia reale sia percepita.
14. **BENEFICI CONDIVISI:** le tecnologie AI dovrebbero beneficiare e potenziare più persone possibili.
15. **PROSPERITÀ CONDIVISA:** la prosperità economica creata dall'AI dovrebbe essere condivisa in modo ampio, per dare beneficio a tutta l'umanità.
16. **CONTROLLO UMANO:** gli esseri umani dovrebbero scegliere come e se delegare le decisioni ai sistemi di AI per raggiungere i propri obiettivi umani.
17. **NON-SOVVERSIONE:** il potere conferito dal controllo dei sistemi di AI altamente avanzati dovrebbe rispettare e migliorare, piuttosto che sovvertire, i processi sociali e civili tra il benessere della società.
18. **CORSA ALLE ARMI AI:** una corsa agli armamenti di armi letali autonome dovrebbe essere evitata.
19. **GRADI DI PRECAUZIONE:** in caso di mancato consenso, dovremmo evitare forti ipotesi riguardanti i limiti massimi sulle future capacità dell'AI.
20. **IMPORTANZA:** l'AI avanzata potrebbe rappresentare un cambiamento profondo nella storia della vita sulla Terra e dovrebbe essere pianificata e gestita con cura e risorse commisurate.
21. **RISCHI:** i rischi associati ai sistemi AI, in particolare, i rischi catastrofici o esistenziali, devono essere oggetto di pianificazione e mitigazione degli sforzi, affinché siano commisurati con il loro impatto atteso.
22. **MIGLIORAMENTO PERSONALE RICORSIVO:** i sistemi di AI progettati per auto-migliorarsi o auto-replicarsi ricorrentemente in modo che possano portare a un rapido aumento della qualità o delle quantità, devono essere oggetto di misure di sicurezza e di controllo severe.
23. **BENE COMUNE:** la Super-intelligenza dovrebbe essere sviluppata esclusivamente al servizio di ideali etici ampiamente condivisi e a beneficio di tutta l'umanità, anziché di un solo paese o organizzazione.

COMMENTO CRITICO:

SI TRATTA DI PETIZIONI DI PRINCIPIO CHE NON POSSONO VINCOLARE AL DI FUORI DI UNA AUTORITA' MONDIALE.

Codice etico UE per l'intelligenza artificiale

Lo stesso argomento in dettaglio: [Etica dell'intelligenza artificiale](#).

Partendo dalla premessa per cui i governi devono garantire l'impiego dell'intelligenza artificiale nel massimo rispetto dell'etica, nell'aprile del 2019, l'Unione Europea ha elaborato il suo [codice etico](#)^[14], che contiene le linee guida su utilizzo e sviluppo di sistemi di intelligenza artificiale. Il documento, che è stato predisposto da un gruppo di 52 esperti, rappresentati da informatici, ingegneri ma anche giuristi, filosofi, industriali, matematici, ha avuto un iter lungo e varie fasi di approfondimento^[15].

Il punto di partenza dell'intero documento, e di tutti i principi giuridici che ne sono scaturiti, è che l'intelligenza artificiale deve avere l'uomo al centro e deve essere al servizio del bene comune per migliorare il benessere e garantire la libertà. Per prima cosa, il gruppo di esperti ha identificato le fondamenta giuridiche sulle quali il codice dovesse poggiare ricercandole nei [Trattati UE](#), nella [Carta dei Diritti](#) e nella legge internazionale dei [Diritti Umani](#). Da questa analisi sono stati individuati quei diritti inderogabili che, nell'Unione Europea, devono essere rispettati per l'intelligenza artificiale, vale a dire:

- Rispetto per la dignità dell'uomo
- Libertà dell'individuo
- Rispetto per la democrazia e per la giustizia
- Eguaglianza e non discriminazione
- Diritti dei cittadini

A questo punto è stato possibile dare indicazioni su quali fossero i principi etici da seguire nell'Unione per garantire che i sistemi di intelligenza artificiale siano sfruttati in modo affidabile, ovvero rispetto per l'autonomia dell'uomo, prevenzione del danno, equità e correttezza^[16].

L'ultima fase di lavoro del gruppo di esperti è stata quella di redigere le linee guida UE del codice etico cui aziende, ricercatori e le comunità in generale dovranno attenersi e che rappresentano la traduzione operativa e la sintesi dei diritti fondamentali e dei principi sopra elencati^[17].

Linee guida [modifica](#) | [modifica wikitesto](#)

- Supervisione umana: l'intelligenza artificiale deve essere al servizio dell'uomo e non deve invece ridurre, limitarne o fuorviare l'autonomia; inoltre, non devono essere sviluppati sistemi che mettano a rischio i diritti fondamentali dell'uomo. La persona deve restare autonoma e in grado di supervisionare il sistema stesso.
- Solidità tecnica e sicurezza: gli algoritmi devono essere affidabili e sviluppati in modo tale che la sicurezza non venga messa in pericolo durante l'intero ciclo di vita del sistema.
- Privacy e governance dei dati: i cittadini devono sempre essere informati dell'utilizzo dei propri dati personali nel massimo rispetto della normativa UE sulla privacy per l'intero ciclo di vita del sistema che fa uso dell'intelligenza artificiale.
- Trasparenza: significa tracciabilità dei sistemi di intelligenza artificiale. Tutti i dati utilizzati, inclusi gli algoritmi, vanno documentati; solo così si potranno capire i motivi per cui, ad esempio, una decisione basata sull'intelligenza artificiale è stata presa in modo errato.
- Diversità, assenza di discriminazione, correttezza: i sistemi di intelligenza artificiale devono prendere in considerazione tutte le capacità e le abilità umane, garantendo l'accessibilità a tutti.
- Benessere sociale e ambientale: i sistemi di intelligenza artificiale devono essere utilizzati per sostenere cambiamenti ambientali positivi e perseguire obiettivi di sviluppo sostenibile^[18].
- Responsabilità: devono essere adottati meccanismi di responsabilità nel riportare i dati e gli algoritmi utilizzati nei sistemi di intelligenza artificiale. Questo processo di valutazione consente di minimizzare eventuali impatti negativi.

COMMENTO CRITICO:

NON SI PARLA DI CONSERVAZIONE DEL LAVORO E QUINDI DI RIFORMA DEL SISTEMA CAPITALISTICO. IL GIORNALISTA MASSIMO SIDERI, RIPRENDENDOSI UNA OSSERVAZIONE DELL'AUTORE, SOSTIENE CHE SE MANCA IL REDDITO, PERCHE' MANCA IL LAVORO, I ROBOT HANNO COSTI CHE NON POSSONO ESSERE COMPENSATI DAL LATO DELLA DOMANDA.

Artificial Intelligence Act

L'Unione Europea nell'aprile 2021 ha elaborato una proposta di legge che prende il nome di [AI Act](#). La legge^[19] classifica l'utilizzo delle intelligenze artificiali in base a 3 livelli di rischio. Il primo include le applicazioni e i sistemi che generano rischi inaccettabili, ad esempio attività di [social scoring](#) da parte del governo come quelle svolte in Cina. Il secondo include applicazioni ad alto rischio, come degli strumenti di analisi CV che classificano i candidati per il lavoro, sono soggetti a specifici requisiti legali. Infine, applicazioni non esplicitamente vietate o inserite nella lista ad alto rischio non subiscono una regolamentazione.

Algoretica

Le tre principali religioni abramitiche, Microsoft e IBM, all'inizio del 2023 si sono incontrati in Vaticano alla Rome Call, per la richiesta congiunta di un'algoretica^[20] (la riflessione etica sull'uso degli algoritmi) che guidi la progettazione dell'Intelligenza Artificiale. L'etica sull'uso degli algoritmi si basa su sei principi:

- Trasparenza
- Inclusione
- Responsabilità

- Imparzialità
- Affidabilità
- Sicurezza e privacy

A luglio 2023 è previsto un nuovo evento in cui ci prenderanno parte in Giappone anche i massimi esponenti delle religioni orientali.

Ricerca

Il problema complesso dello sviluppare sistemi che esibiscono comportamenti intelligenti è stato affrontato operando una scomposizione in sotto-problemi, ognuno con uno specifico ambito di ricerca. Ogni sotto-problema consiste nello studiare particolari abilità e proprietà che caratterizzano il sistema intelligente.

Relativamente all'ambito di applicazione di un determinato sistema intelligente questo presenterà soluzioni più o meno evolute per ogni sotto-problema.

Intelligenza artificiale forte e debole

Una primaria distinzione in seno alla ricerca nel campo dell'intelligenza artificiale è quella di intelligenza artificiale debole e [intelligenza artificiale forte](#) a secondo che vengano riprodotte solo alcune o tutte le funzionalità della mente umana.

Deduzione, ragionamento e problem solving

Inizialmente i ricercatori si concentrarono sullo sviluppo di algoritmi che imitassero fedelmente i ragionamenti impiegati dagli esseri umani per risolvere giochi o realizzare deduzioni logiche in modo da poterli integrare all'interno dei sistemi intelligenti. Tali algoritmi solitamente si basano su una rappresentazione simbolica dello stato del mondo e cercano sequenze di azioni che raggiungano uno stato desiderato. Evoluzioni di questi algoritmi vennero realizzati tenendo in considerazione aspetti più complessi come l'[incertezza](#) o l'incompletezza delle informazioni, includendo concetti provenienti dalla [probabilità](#), dalla [statistica](#) e dall'[economia](#).

Per difficoltà legate alla complessità intrinseca dei problemi in esame, gli algoritmi per la loro risoluzione possono a volte richiedere enormi risorse computazionali. L'ottimizzazione degli algoritmi ricopre una priorità assoluta all'interno della ricerca in questo ambito.

COMMENTO CRITICO:

E' COME PER IL GIOCO DEGLI SCACCHI E PER LA GUIDA AUTONOMA: L'A.I. SOLO SA IMMAGAZZINARE SOLUZIONI GIA' DATE, RIPRODUCENDOLE SENZA CHE ESSE SIANO PRODOTTO DI RAGIONAMENTO, MA SOLO FORNENDO LA RISPOSTA DATA ALLA SITUAZIONE/PROBLEMA SIMILE. INOLTRE NON E' POSSIBILE RIPRODURRE LA COSCIENZA E IL RAGIONAMENTO UMANI, PERCHE' LE STESSE NEUROSCIEINZE NON SANNO COME ESSI FUNZIONINO.

Rappresentazione della conoscenza

Lo stesso argomento in dettaglio: [Rappresentazione della conoscenza](#) e [Ingegneria della conoscenza](#).

La rappresentazione della conoscenza e l'ingegneria della conoscenza costituiscono contributi centrali per la ricerca nell'ambito dell'intelligenza artificiale.

In particolare, queste discipline si focalizzano su quale tipo di conoscenza è necessario o opportuno integrare all'interno di un sistema intelligente, e sul come rappresentare i diversi tipi di informazione. Fra le cose che un sistema intelligente ha la necessità di rappresentare troviamo frequentemente oggetti, proprietà, categorie e relazioni fra oggetti, situazioni, eventi, stati, tempo, cause ed effetti, conoscenza posseduta da altri. La rappresentazione e l'ingegneria della conoscenza vengono spesso associate alla disciplina filosofica dell'[ontologia](#).

La conoscenza e la sua rappresentazione sono cruciali soprattutto per quella categoria di sistemi intelligenti che basano il loro comportamento su una estensiva rappresentazione esplicita della conoscenza dell'ambiente in cui operano.

Pianificazione

Lo stesso argomento in dettaglio: [Pianificazione](#).

Per permettere ai sistemi intelligenti di prevedere e rappresentare stati del mondo futuri e per prendere decisioni al fine di raggiungere tali stati massimizzando il valore atteso delle azioni, essi devono essere in grado di definire degli obiettivi e di perseguirli.

Nei problemi classici di pianificazione, un sistema intelligente può assumere di essere l'unica entità a operare nell'ambiente e può essere assolutamente sicuro delle conseguenze di ogni azione compiuta. Se non è l'unico attore nell'ambiente o se l'ambiente non è deterministico un sistema intelligente deve costantemente monitorare il risultato delle proprie azioni e aggiornare le predizioni future e i propri piani.

Apprendimento

Lo stesso argomento in dettaglio: [Apprendimento automatico](#) e [Rete neurale artificiale](#).

L'apprendimento automatico è la disciplina che studia algoritmi capaci di migliorare automaticamente le proprie performance attraverso l'esperienza. È stato un ambito di ricerca cruciale all'interno dell'intelligenza artificiale sin dalla sua nascita.

L'apprendimento automatico è particolarmente importante per lo sviluppo di sistemi intelligenti principalmente per tre motivi:

- Gli sviluppatori di un sistema intelligente difficilmente possono prevedere tutte le possibili situazioni in cui il sistema stesso si può trovare a operare, eccetto per contesti estremamente semplici.
- Gli sviluppatori di un sistema intelligente difficilmente possono prevedere tutti i possibili cambiamenti dell'ambiente nel tempo.
- Un'ampia categoria di problemi può essere risolta più efficacemente ricorrendo a soluzioni che coinvolgono l'apprendimento automatico. Questa categoria di problemi include, ad esempio, il gioco degli scacchi e il riconoscimento degli oggetti.

COMMENTO CRITICO:

L'APPRENDIMENTO AUTOMATICO È SOLO MAGGIORE IMMAGAZZINAMENTO DI SOLUZIONI GIÀ DATE. IN QUESTO NON C'È NULLA DI INTELLIGENTE.

Elaborazione del linguaggio naturale

Lo stesso argomento in dettaglio: [Elaborazione del linguaggio naturale](#).

La capacità di elaborare il linguaggio naturale fornisce ai sistemi intelligenti la possibilità di leggere e capire il linguaggio utilizzato dagli esseri umani. Questa capacità si dimostra essenziale in tutte le applicazioni dell'intelligenza artificiale che richiedano la ricerca di informazioni, la risposta a domande, la traduzione o l'analisi di testi.

La difficoltà principale di questo processo è l'intrinseca [ambiguità](#) che caratterizza i linguaggi naturali, per questo motivo le soluzioni richiedono un'estesa conoscenza del mondo e una notevole abilità nel manipolarlo.

COMMENTO CRITICO:

LA MACCHINA NON CAPISCE IL LINGUAGGIO UMANO. SA RICONOSCERE CHE AD UNA FRASE SI DEVE RISPONDERE CON UN'ALTRA FRASE, MA NON LA SELEZIONA, SOLO L'ABBINAMENTO È DOVUTO ALL'IMMAGAZZINAMENTO DI TUTTI I CASI POSSIBILI INSERITI NEL SISTEMA.

Movimento e manipolazione

Lo stesso argomento in dettaglio: [Robotica](#).

La robotica è una disciplina strettamente correlata con l'intelligenza artificiale.

I robot possono essere considerati sistemi intelligenti per tutti quei compiti che richiedono capacità di livello cognitivo per la manipolazione o lo spostamento di oggetti e per la locomozione, con i sotto-problemi della localizzazione (determinare la propria posizione e quella di altre entità nello spazio), della costruzione di mappe (apprendere le caratteristiche dello spazio circostante), e della pianificazione ed esecuzione dei movimenti.

Metodi [\[modifica\]](#) | [\[modifica wikitesto\]](#)

Agente intelligente

Lo stesso argomento in dettaglio: [Agente intelligente](#).

Il concetto di [agente intelligente](#) (o *agente razionale*) è centrale in molti degli approcci più comuni all'intelligenza artificiale. Un agente è un'entità in grado di percepire l'ambiente attraverso l'utilizzo di [sensori](#) e in grado di agire sull'ambiente attraverso l'utilizzo di [attuatori](#). Ogni agente è quindi associato a una *sequenza di percezioni*, intesa come la cronologia completa di tutti i rilevamenti effettuati da ciascun sensore, e a una *funzione agente*, che specifica il comportamento dell'agente associando a ogni sequenza di percezioni un'azione da compiere.

Applicazioni

L'intelligenza artificiale è stata impiegata in un'ampia varietà di campi e applicazioni come la [medicina](#), il [mercato azionario](#), la [robotica](#), la [legge](#), la ricerca scientifica, i giocattoli e perfino lo sviluppo di nuovi robot usando la [potenza di calcolo](#) di un [personal computer](#).^[21] In alcune applicazioni, l'intelligenza artificiale si è radicata a tal punto all'interno della società o dell'industria da non essere più percepita come intelligenza artificiale.^[22] Essa trova applicazione anche nelle [smart city](#): gestione dei flussi (veicolari o turistici), operatività delle reti (telecomunicazioni ed energia), acquisti online e [telelavoro](#).^[23] Anche nel campo dell'informatica stessa, molte soluzioni sviluppate originariamente per rispondere a problemi o necessità dell'intelligenza artificiale sono state adottate da altre discipline e non vengono più considerate parte dell'intelligenza artificiale. In particolare il [time-sharing](#), l'[interprete \(informatica\)](#), l'[interfaccia grafica](#), il [mouse](#), la struttura dati [lista concatenata](#), la [programmazione funzionale](#), la [programmazione simbolica](#), la [programmazione dinamica](#) e la [programmazione orientata agli oggetti](#).

Il primo utilizzo dell'intelligenza artificiale nelle banche è datato 1987 quando la Security Pacific National Bank negli USA organizzò una task force per la prevenzione delle frodi legate all'utilizzo non autorizzato delle carte di credito. Attualmente, e non solo in ambito bancario, le [reti neurali](#) vengono utilizzate per identificare fenomeni non riconducibili a un comportamento nominale e che richiedono un intervento umano.

Le reti neurali sono anche largamente impiegate per supportare le diagnosi mediche, e molte altre applicazioni sono attualmente in sviluppo, come ad esempio:

- Interpretazione delle immagini mediche: ad esempio, valutazione della posizione, estensione e gravità di un [ictus](#) cerebrale[24]; analisi dell'[elettrocardiogramma](#) per la valutazione del rischio di [infarto miocardico acuto](#)[25]; analisi dell'[angiografia](#) e dell'[imaging intravascolare](#) per la prevenzione della malattia [aterosclerotica coronarica](#)[25];
- Analisi del suono del cuore[26], previsione di eventi cardiaci avversi nelle due settimane successive a un impianto di [stent](#)[27];
- monitoraggio della [terapia intensiva](#) e riduzione del rischio di morte[27]
- Diagnosi del cancro[28] e delle malattie in genere mediante un'analisi multimodale dei sintomi.[29]
- Diagnosi della [leucemia](#)[30][31].
- gestione dell'[ematologia](#)[32][33];
- medicina del sonno[34][35][36], diagnosi del disturbo unipolare e [bipolare](#)[37], [depressione](#)[38], [psicoradiologia](#)[39], progressione della [malattia di Parkinson](#)[40]
- Creazione di medicine.
- Robot di accompagnamento per gli anziani[41], cura della persona e assistenza quotidiana: monitoraggio dei parametri vitali, monitoraggio dell'assunzione quotidiana dei farmaci prescritti, azioni tese a rimanere connessi col mondo esterno e in contatto con parenti amici e a svolgere una vita attiva, anche attraverso l'uso di app di videochiamata e di messaggistica istantanea, assistenza cognitiva e inclusione digitale, rilevazione delle cadute.[42]

La spesa per l'intelligenza artificiale in ambito sanitario è raddoppiata nel 2020 fino a quota 4,8 miliardi di dollari, e, nuovamente nel 2021, a 10 miliardi di dollari.^[43]

L'intelligenza artificiale è largamente utilizzata per la realizzazione di assistenti automatici online principalmente dalle compagnie telefoniche e di telecomunicazione, **con l'intento di ridurre i costi di assunzione e formazione del personale.**

Anche nell'ambito dei trasporti l'utilizzo dell'intelligenza artificiale sta aumentando rapidamente^[44]. Applicazioni della [logica fuzzy](#) sono state impiegate nella realizzazione di cambi di velocità per le automobili. Le automobili a guida autonoma sviluppate da [Google](#) e [Tesla](#) fanno largamente uso di tecniche di intelligenza artificiale^{[45][46]}.

L'intelligenza artificiale viene anche impiegata nel campo della videosorveglianza. Gli algoritmi consentono il riconoscimento degli oggetti presenti nella scena al fine di generare allarmi.

Ultimo, ma non per importanza, è l'applicazione di reti neurali complesse nella generazione di testi, o meglio, nella trasformazione di un *input* generalmente testuale in un *output* anch'esso espresso in caratteri. In particolare modo negli ultimi anni, [OpenAI](#) ha rilasciato numerose versioni del suo "modello" denominato GPT, il quale ha riscontrato notevole successo e scalpore. Attraverso questo modello basato su una particolare rete neurale, è stato possibile generare dei racconti, riassumere automaticamente dei testi, tradurre in maniera sempre più precisa da una lingua all'altra. Attraverso questa disciplina le applicazioni sono le più disparate, tra cui, degno di nota e a forte impatto sociale, quello riguardo al binomio giornalismo e scrittura. Il [Washington Post](#) ad esempio, già nel 2017 dichiarò di aver pubblicato in un anno 850 news elaborate da un'intelligenza artificiale. **Il giornale canadese The Globe and Mail invece è interamente diretto da una intelligenza artificiale**^[47]. Un altro utilizzo di questo modello trova riscontro nei tool di assistenza alla scrittura e generazione automatica di testi. Un esempio può essere dato da [Storykube](#)^[48], piattaforma online che non utilizza il modello GPT, ma sfrutta un'intelligenza artificiale proprietaria programmata per verificare fonti e produrre testi basati su dati accurati, per generare articoli, post e contenuti per il web di alta qualità.

A questo riguardo è nata a febbraio 2023 la prima collana di libri scritta interamente da un'AI.^[49]

Il mercato dell'intelligenza artificiale

Al 2023 l'Unione Europea investe nell'intelligenza artificiale una cifra che è 10 volte inferiore a quella degli Stati Uniti e pari alla metà di quella della Cina.^[50]

In Italia

Il mercato italiano dell'intelligenza artificiale si presenta ancora agli albori, ma le prospettive per il futuro sono positive: nel 2018 ha raggiunto un valore di 85 milioni di euro, una cifra che fa riferimento agli investimenti nello sviluppo e nell'implementazione di progetti come:

- sviluppo di algoritmi di IA;
- hardware per l'immagazzinamento e l'elaborazione di dati;
- software per la gestione dei dati;
- servizi di integrazione e personalizzazione.

Per capire il valore dell'intelligenza artificiale nel contesto tecnologico italiano, è sufficiente notare come si intreccia con altre tendenze digitali come la Cloud Transformation e l'[Internet of Things](#)^[51]. Il primo rende scalabile l'infrastruttura necessaria alla raccolta ed elaborazione dei dati, mentre il secondo crea dispositivi e sensori utili non solo per la raccolta dati ma anche per veicolare servizi basati sull'IA^[51].

Il significato di IA per le aziende italiane

I media e le aziende stanno rivolgendo sempre più l'attenzione verso il tema dell'intelligenza artificiale, ma questo talvolta comporta una visione poco chiara su questa tecnologia. Infatti, spesso le aziende ritengono che si tratti di una soluzione in grado di replicare completamente l'intelligenza umana, ma questa definizione, che si rifà all'approccio dell'[intelligenza artificiale forte](#), ha poco a che fare con le applicazioni effettive di questa disciplina. D'altra parte, le aziende con una maggiore consapevolezza sul tema, ritengono che l'IA si definisca come un insieme di sistemi dotati di capacità tipiche degli esseri umani.

Intelligenza artificiale e disoccupazione

Un grande problema economico legato all'implementazione di intelligenze artificiali nel mondo del lavoro è la rimozione dei posti di lavoro che essa inevitabilmente provoca. Sempre più persone infatti perdono il lavoro perché un'IA li ha sostituiti.

COMMENTO CRITICO:

COM'E' NOTO, A FRONTE DELLA PERDITA DI OCCUPAZIONE, AUMENTANO LE MALATTIE, NEL CONCETTO DI FRONTIERA PATOGENA.

Il futuro dell'intelligenza artificiale in Italia

Benché le aziende italiane nel complesso non abbiano ancora una visione omogenea sul tema, si individuano già aree di sviluppo particolarmente interessanti:

- **Smart home speaker**

Si tratta di assistenti vocali intelligenti in grado di gestire oggetti intelligenti presenti in casa. Sono stati introdotti di recente, ma il loro mercato in Italia vale già 60 milioni di euro e il valore sembra destinato a crescere: in un futuro non troppo lontano, questi assistenti potrebbero fungere da canale con cui veicolare servizi e applicazioni legate al mondo dell'AI, creando nuove opportunità di sviluppo per le aziende del settore.

- **Robot intelligenti**

A questa categoria appartengono i collaborative robot e gli AGV (*Automated Guided Vehicle*). I primi collaborano con un operatore umano e sono in grado di adattare il proprio comportamento agli stimoli esterni, mentre i secondi si adattano all'ambiente esterno muovendosi in autonomia, senza il supporto di guide fisiche o percorsi predeterminati.^[52]

- **Tutor Intelligenti**

A questa categoria appartengono gli avatar degli Edugames oppure dei robot che all'interno dei musei, e altri luoghi dell'apprendimento, guidano i discenti-visitatori e fungono dai docenti-educatori artificiali.^{[53][54][55][56]}

AI for Good

AI for Good è la [piattaforma informatica](#) dell'ONU che ha l'obiettivo di promuovere il dialogo nella comunità scientifica finalizzato allo sviluppo di progetti concreti nell'ambito dell'intelligenza artificiale, mediante un uso etico e orientato al bene comune di questa famiglia di tecnologie.

A partire dal 2017, *AI for Good* organizza ogni anno un evento globale, la cui quarta edizione è fissata per il 21 settembre 2020 a Ginevra, in Svizzera. L'iniziativa operando in relazione a obiettivi di respiro globale^{[57][58]}, in particolare riguardo allo [sviluppo sostenibile](#), e si propone di ottenere risultati più immediati e concreti rispetto ai documenti programmatici e di indirizzo generalmente prodotti dai meeting dell'ONU.

Le applicazioni di intelligenza artificiale sono state classificate in tre macrocategorie: AI per la Terra (*AI for Earth*)^{[59][60]}, AI per fini umanitari (*Humanitarian AI*)^{[61][62]} e AI per l'[assistenza sanitaria](#) (*AI for Healthcare*).^[63]

Il primo AI for Good Global Summit si è tenuto dal 7 al 9 giugno 2017 a Ginevra^{[64][65][66]} è stata la creazione di un focus group dell'[ITU-T](#) in tema di apprendimento automatico per la tecnologia di connessione [5G](#).^[67]

Il secondo AI for Good Global Summit si è svolto dal 15 al 17 maggio 2018 presso la sede dell'[ITU](#) a Ginevra, e ha prodotto un totale di 35 progetti^[68], anche in collaborazione con l'[OMS](#) per la categoria AI 4 Health (FG-AI4H).^{[69][70][71]}

Fra i relatori erano presenti [Roger Penrose](#) e [Samantha Cristoforetti](#).^{[72][73]} In tale occasione, è stato attivato un [repository](#) dei progetti di AI for Goods e dei relativi esempi finalizzato agli obbiettivi dello sviluppo sostenibile.^{[74][75]} mentre l'ITU ha lanciato la rivista *ICT Discoveries*^[76], la cui prima edizione straordinaria è stata dedicata all'intelligenza artificiale.^[77]

Il terzo AI for Good Global Summit ha avuto luogo dal 28 maggio al 31 maggio 2019, sempre nella città svizzera che è sede dell'ONU^[78], relativamente alle applicazioni civili e militari dell'AI nello spazio, quali ad esempio le previsioni meteorologiche affidabili entro un orizzonte temporale di 2 settimane, la previsione di asteroidi e corpi celesti in rotta di collisione con la Terra, il monitoraggio delle migrazioni animali di balene o specie in via di estinzione, la gestione satellitare di servizi basati sulla geolocalizzazione (come il controllo automatico di autoveicoli privi di guidatore).^[79]

Critiche e controversie

Una maggiore attenzione è rivolta alle implicazioni etiche, ambientali e sociali dell'intelligenza artificiale e alla necessità di aumentare la trasparenza e la responsabilità delle grandi aziende tecnologiche per i loro algoritmi. Le principali critiche si riferiscono a:

- Pregiudizio algoritmico^[80]
- La mancanza di responsabilità per i risultati generati dagli algoritmi "black-box"^[81]
- Approvvigionamento non etico di minerali rari utilizzati nei dispositivi alimentati dall'IA^[82]
- Impronta ambientale dei datacenter, il loro utilizzo di energia e acqua^{[83][84]}
- Sfruttamento del lavoro digitale "clickwork" coinvolto nell'etichettatura dei dati per IA training e nella moderazione dei contenuti^[83]
- Manipolazione algoritmica delle preferenze di consumo e di voto degli utenti^[85]

Trasparenza algoritmica e segreto industriale

Disoccupazione

Secondo il report intitolato *The Potentially Large Effects of Artificial Intelligence on Economic Growth*, pubblicato da [Goldman Sachs](#) nel marzo 2023, l'intelligenza artificiale in particolare la sua capacità di generare contenuti senza l'intervento umano potranno garantire una crescita del 7% del PIL globale nei prossimi 10 anni. Tuttavia, essa è anche la causa prevedibile della perdita di 300 milioni di posti di lavoro nei settori amministrativo, legale, finanziario e bancario.^[89]

Secondo un rapporto del [World Economic Forum](#) del 2023, nei successivi 5 anni il 23% dei posti di lavoro a livello mondiale subirà dei mutamenti a causa dell'intelligenza artificiale. L'automazione sostituirà l'81% delle attività lavorative di intermediari di prestito, supervisor e impiegati d'ufficio.^[90]

Tuttavia, storicamente non sempre l'automazione è sinonimo di disoccupazione. Un precedente storico è rappresentato dall'introduzione del [telaio meccanico](#) che nel 1800 moltiplicò per 50 volte la [produttività del lavoro](#), riducendo negli Stati Uniti il fabbisogno di manodopera del 98%. A tale riduzione iniziale seguì un crollo dei prezzi e un'[inaspettata esplosione](#) della domanda di mercato.^[91]

Regolamentazione

Unione Europea 2018

L'Unione Europea si è impegnata attivamente nello sviluppo e nell'applicazione dell'Intelligenza Artificiale (IA) fin dal 2018. Il 12 marzo 2018, la Task force sull'Intelligenza Artificiale dell'Agenzia per l'Italia Digitale ha emanato il **Libro Bianco sull'Intelligenza Artificiale al servizio del cittadino**^[92]. Questo documento rappresenta un importante strumento di soft-law non vincolante rivolto alle amministrazioni pubbliche, come scuole, strutture sanitarie, Comuni, Tribunali e Ministeri, al fine di fornire raccomandazioni e indicazioni su come sfruttare al meglio le opportunità offerte dall'Intelligenza Artificiale, minimizzando le criticità e gli aspetti problematici, per sviluppare servizi pubblici sempre più centrati sul cittadino. Il Libro Bianco identifica nove sfide chiave che le amministrazioni pubbliche devono affrontare per garantire un utilizzo etico ed efficace dell'Intelligenza Artificiale. Queste sfide includono:

- l'etica
- la tecnologia
- le competenze
- il ruolo dei dati
- il contesto legale
- l'accompagnamento della trasformazione
- la prevenzione delle disuguaglianze
- la misurazione dell'impatto
- l'attenzione all'essere umano

Attraverso una serie di raccomandazioni, il Libro Bianco fornisce linee guida concrete su come affrontare queste sfide. Si concentra sull'importanza di promuovere una visione etica e responsabile nell'uso dell'IA, sulla necessità di sviluppare competenze adeguate e favorire l'aggiornamento professionale, nonché sull'importanza di creare un quadro normativo chiaro e coerente. Inoltre, il documento sottolinea l'importanza di coinvolgere attivamente gli utenti e le parti interessate nella progettazione e nella valutazione dei servizi basati sull'IA.

Riconoscendo il crescente impatto e il potenziale trasformativo dell'IA in vari settori, l'UE ha intrapreso sforzi per promuovere un approccio strategico e normativo coerente. Nel quadro di questa iniziativa, il 10 aprile 2018, gli Stati Membri hanno emesso una **Dichiarazione di Cooperazione sull'Intelligenza Artificiale**.

La Dichiarazione, sebbene non vincolante, rappresenta un importante passo verso la creazione di un quadro normativo uniforme nell'ambito dell'IA, basato su un approccio europeo comune. Gli Stati Membri hanno riconosciuto la necessità di collaborare per affrontare le sfide e sfruttare le opportunità offerte dall'IA, al fine di garantire un uso responsabile, etico e sicuro di questa tecnologia in Europa.

La Dichiarazione di Cooperazione sull'IA mira a promuovere la condivisione delle migliori pratiche, la collaborazione nella ricerca e nello sviluppo, nonché l'adozione di standard comuni nel campo dell'IA. Attraverso questa iniziativa, l'UE si impegna a sviluppare un approccio coerente e inclusivo per guidare l'evoluzione dell'IA nel continente europeo.

Il **Piano Coordinato sull'Intelligenza Artificiale**^[93], emanato dalla Commissione Europea il 7 dicembre 2018, è un atto non vincolante che fa seguito alla comunicazione "L'Intelligenza Artificiale per l'Europa" del 25 aprile 2018. Questo piano definisce le azioni da intraprendere nel settore dell'Intelligenza Artificiale per gli anni 2019-2020.

La comunicazione "L'Intelligenza Artificiale per l'Europa" presenta la posizione della Commissione sulla questione dell'Intelligenza Artificiale. Propone un approccio europeo basato su tre pilastri fondamentali: anticipare gli sviluppi tecnologici e promuovere l'adozione sia nel settore pubblico che privato, prepararsi ai cambiamenti socioeconomici derivanti dall'IA e garantire un quadro etico e giuridico appropriato.

Queste iniziative rivestono particolare importanza, poiché le comunicazioni della Commissione Europea sono atti non vincolanti ma esprimono la posizione dell'organo chiave nella procedura legislativa dell'UE. Ciò significa che esse influenzano l'agenda e le politiche dell'Unione Europea nel campo dell'Intelligenza Artificiale, promuovendo un approccio comune e coordinato tra i Paesi membri.

2019[[modifica](#) | [modifica wikitestò](#)]

L'8 aprile 2019, il Gruppo di esperti di Alto Livello sull'Intelligenza Artificiale, nominato dalla Commissione Europea, ha emesso le **"Ethics guidelines for trustworthy AI"**^[94] (Linee guida etiche per un'IA affidabile). Questo documento rappresenta un importante strumento per lo sviluppo dell'approccio dell'IA da parte della Commissione Europea e serve come risorsa per l'iniziativa legislativa in questo campo.

Le linee guida definiscono un approccio "human-centric" all'Intelligenza Artificiale, ponendo l'accento sulla fiducia, l'etica e il rispetto dei valori umani. Esse identificano sette requisiti chiave per garantire l'affidabilità dell'IA:

1. Trasparenza: l'IA dovrebbe essere comprensibile e spiegabile.
2. Imparzialità: l'IA dovrebbe evitare discriminazioni e pregiudizi.
3. Inclusività: l'IA dovrebbe essere accessibile a tutti e rispettare la diversità.
4. Responsabilità: le organizzazioni che sviluppano e utilizzano l'IA devono essere responsabili delle sue azioni e conseguenze.
5. Precisione: l'IA dovrebbe fornire risultati accurati, affidabili e verificabili.
6. Robustezza: l'IA dovrebbe essere in grado di resistere a errori o attacchi e garantire la sicurezza dei dati.
7. Privacy: l'IA dovrebbe rispettare la privacy e proteggere le informazioni personali.^[95]

Queste linee guida rappresentano un importante strumento per guidare lo sviluppo e l'applicazione dell'IA nell'Unione Europea. Promuovendo l'affidabilità e l'eticità dell'IA, esse mirano a garantire che questa tecnologia sia utilizzata nel rispetto dei diritti umani, della dignità e del benessere delle persone. Le linee guida svolgono quindi un ruolo fondamentale nel plasmare il futuro quadro normativo e regolamentare dell'IA nell'UE, guidando l'azione della Commissione e promuovendo un utilizzo responsabile e sicuro di questa tecnologia emergente.

2021[[modifica](#) | [modifica wikitestò](#)]

Il 21 aprile 2021, la Commissione Europea ha emanato la **"Proposta di regolamento contenente norme armonizzate sull'intelligenza artificiale" (Artificial Intelligence Act)**^[96], che rappresenta il primo passo nella procedura legislativa ordinaria dell'Unione Europea. Ai sensi dell'articolo 114 del Trattato sul Funzionamento dell'Unione Europea, questa procedura prevede l'adozione congiunta, da parte del Parlamento europeo e del Consiglio, di un regolamento, una direttiva o una decisione, generalmente su proposta della Commissione.

La proposta di regolamento costituisce il primo quadro giuridico sull'intelligenza artificiale nell'UE, con l'obiettivo di trasformare l'Unione in un hub globale per un'IA affidabile. La regolamentazione si basa su un approccio denominato "risk-based", cioè basato sulla valutazione dei rischi. La proposta risponde alle esplicite richieste del Parlamento europeo e del Consiglio europeo, che hanno sollecitato un'azione legislativa per garantire un mercato interno efficiente per i sistemi di intelligenza artificiale, affrontando adeguatamente sia i benefici che i rischi associati all'IA a livello dell'Unione.

L'obiettivo della proposta di regolamento è fornire una cornice normativa chiara e coerente per l'IA nell'UE, garantendo al contempo la protezione dei diritti fondamentali, la sicurezza e l'affidabilità dei sistemi di intelligenza artificiale. Essa introduce requisiti specifici per i diversi livelli di rischio associati all'uso dell'IA e stabilisce regole per le applicazioni ad alto rischio, come i sistemi di IA utilizzati nei settori della salute, dei trasporti e della sicurezza.

2022[[modifica](#) | [modifica wikitesto](#)]

Il 25 novembre 2022, il Consiglio dell'Unione Europea ha reso pubblico l'orientamento generale^[97] e le modifiche apportate alla proposta di regolamento sull'intelligenza artificiale del 2021, noto come AI ACT. Questo documento rappresenta un importante passo nel processo legislativo dell'UE per stabilire regole armonizzate sull'intelligenza artificiale.

Tra le modifiche strutturali più significative, vi è una revisione della definizione di intelligenza artificiale, che si limita ora ai sistemi sviluppati mediante approcci di apprendimento automatico e basati sulla logica e sulla conoscenza. Inoltre, il divieto di utilizzo dei sistemi di intelligenza artificiale per pratiche di social scoring viene esteso anche agli attori privati, non solo a quelli pubblici.

Il documento introduce nuovi criteri di classificazione e requisiti aggiuntivi per la categoria dei sistemi di intelligenza artificiale ad alto rischio. Inoltre, viene introdotto un nuovo titolo dedicato ai sistemi di intelligenza artificiale per finalità generali, che sono utilizzati per scopi multipli e diversi.

Un'altra modifica significativa riguarda la maggiore garanzia del principio di trasparenza nell'uso dell'intelligenza artificiale. Questo sottolinea l'importanza di rendere i processi decisionali dei sistemi di intelligenza artificiale comprensibili e accessibili agli utenti.

Infine, il documento prevede l'introduzione di misure a sostegno dell'innovazione nell'ambito dell'intelligenza artificiale, riconoscendo la necessità di promuovere lo sviluppo e l'adozione di tecnologie avanzate nel settore.

2023[[modifica](#) | [modifica wikitesto](#)]

Durante la riunione^[98] congiunta delle commissioni per il Mercato interno e la protezione dei consumatori (Imco) e per le Libertà civili, la giustizia e gli affari interni (Libe) del Parlamento europeo, tenutasi l'11 maggio, sono state approvate tutte le proposte e i compromessi separati riguardanti l'Artificial Intelligence Act.

Secondo la posizione del Parlamento europeo, che diventerà definitiva con la votazione in sessione plenaria, saranno severamente vietati i sistemi di intelligenza artificiale che presentano un livello di rischio inaccettabile per la sicurezza delle persone. Questo divieto si applicherà anche ai sistemi che utilizzano tecniche subliminali o manipolative intenzionali, sfruttano le vulnerabilità delle persone o sono utilizzati per il social scoring. L'elenco delle applicazioni con un livello di rischio inaccettabile includerà anche i sistemi di identificazione biometrica remota "in tempo reale" in luoghi pubblici e successivamente (ad eccezione delle forze dell'ordine per perseguire gravi reati e solo previa autorizzazione giudiziaria), i sistemi di categorizzazione biometrica basati su caratteristiche sensibili (come sesso, etnia, cittadinanza, religione, orientamento politico) provenienti dai social media o dalle telecamere a circuito chiuso per creare database di riconoscimento facciale. Inoltre, includerà sistemi di polizia predittivi (basati su profili, localizzazione o comportamenti criminali passati) e software di riconoscimento delle emozioni utilizzati anche nella gestione delle frontiere, nei luoghi di lavoro e nelle istituzioni educative. Uno dei compromessi più rilevanti riguarda il divieto permanente dell'uso di dettagli biometrici per riconoscere le persone in luoghi pubblici (come impronte digitali, DNA, voce, andatura), che è stato approvato con 58 voti a favore, 36 contrari e 10 astenuti. Per quanto riguarda l'alto rischio, gli eurodeputati hanno ampliato la classificazione prevista dall'*Artificial Intelligence Act*, includendo danni alla salute, alla sicurezza, ai diritti fondamentali^[99] o all'ambiente, nonché i sistemi di intelligenza artificiale che possono influenzare gli elettori durante le campagne politiche e i sistemi di raccomandazione utilizzati dalle piattaforme dei social media (come previsto dal *Digital Services Act*). Per l'uso generale dei sistemi di intelligenza artificiale, i fornitori dovranno garantire una "solida protezione" dei diritti fondamentali, ridurre i rischi e rispettare i requisiti di progettazione, registrandosi nel *database* dell'UE. Per quanto riguarda i modelli di fondazione generativa come [ChatGPT](#), gli eurodeputati richiedono il rispetto dei requisiti di trasparenza e la pubblicazione dei dati protetti da *copyright* utilizzati per l'addestramento. Al fine di promuovere l'innovazione, sono state introdotte esenzioni per le attività di ricerca e per i componenti dell'intelligenza artificiale forniti con licenze open-source. L'Ufficio dell'UE per l'intelligenza artificiale, il cui ruolo è stato riformato dal Parlamento europeo, sarà responsabile del monitoraggio generale dell'attuazione dell'*Artificial Intelligence Act*.

In Italia

Nel 2023, l'Autorità [garante per la protezione dei dati personali](#) ha approvato un regolamento che prevede tre principi per le decisioni terapeutiche assunte da sistemi automatizzati: trasparenza dei processi decisionali, supervisione umana delle decisioni automatizzate e non discriminazione algoritmica.^[100]

G7

Il 30 ottobre 2023 i membri del [G7](#) sottoscrivono undici principi guida per la progettazione, produzione e implementazione di sistemi di intelligenza artificiale avanzati, oltre ad un codice di condotta volontario per gli sviluppatori dell'intelligenza artificiale nel contesto del Processo di Hiroshima.

L'intesa riceve il plauso di [Ursula von der Leyen](#) che vi ritrova i principi della Direttiva AI, in via di finalizzazione.^[101]

Stati Uniti

2023[[modifica](#) | [modifica wikitesto](#)]

Nel marzo 2023 Google ha proposto un'agenda digitale per la definizione di un'intelligenza responsabile, che prevede fra l'altro il rispetto delle normative vigenti in tema di [privacy](#) e [sicurezza informatica](#).^[102]

Nel maggio 2023 il vice presidente di Microsoft Brad Smith ha chiesto di firmare un ordine esecutivo che obblighi tutte le società informatiche statunitensi ad adottare gli standard del [National Institute of Standards and Technology](#) (NIST), che è incaricato di analizzare i loro rapporti annuali. La regolamentazione prevede l'obbligo di arrestare l'intelligenza artificiale nei casi di emergenza.^[103]

Nel luglio 2023 l'amministrazione di Joe Biden e le maggiori aziende informatiche del settore (tra cui Alphabet, Microsoft, Meta, Anthropic e OpenAI) raggiungono un accordo che prevede una serie di regole alle quali single operatori sono liberi da aderire su base volontaria, in attesa dell'approvazione di una regolamentazione vincolante da parte del Congresso USA.^[104]

Uno dei primi punti che le aziende di settore si sono dette pronte a introdurre è quello relativo ai [watermark](#) che dovrebbero identificare inequivocabilmente testo, video, audio e immagini generate dall'IA.^[105]

Nel luglio 2023 Anthropic, Google, Microsoft e OpenAI hanno dato vita al [Frontier Model Forum](#). A partire dal 2024 lo sviluppo della Intelligenza artificiale è stato indirizzato alla mitigazione e all'adattamento ai cambiamenti climatici, alla [diagnosi precoce](#) e la prevenzione del cancro.^[106] Secondo il presidente di Microsoft [Brad Smith](#), le aziende produttrici di modelli di frontiera hanno il compito di garantire che questa tecnologia "sia sicura, protetta e rimanga sotto il controllo umano".^[107]

Dibattito filosofico

Lo stesso argomento in dettaglio: [Funzionalismo \(filosofia della mente\)](#) e [Qualia](#).

Rispondere alla domanda "Può una macchina pensare?" "la macchina è inanimata?" è dibattito tuttora aperto a causa di argomentazioni a favore ([Daniel Dennett](#), [Hilary Putnam](#), [Roger Penrose](#)) e contro ([Hubert Dreyfus](#), [John Searle](#), [Gerald Edelman](#), [Jerry Fodor](#)).

Esistono due correnti filosofiche diverse che cercano di definire una macchina intelligente come prodotto della:

1. [Intelligenza artificiale debole](#) (weak AI): alla base di questo pensiero sta la convinzione che una macchina possa essere programmata con delle regole ben definite, in modo da comportarsi in modo intelligente.

2. [Intelligenza artificiale forte](#) (strong AI): alla base di questo pensiero sta il fatto che una macchina agisca in modo intelligente implica che essa sia anche cosciente di come realmente si comporta. Nel 1950 [Alan Turing](#), nel suo articolo "Computing Machinery and Intelligence"^[108], porta il dibattito filosofico a un livello più pragmatico, dando una definizione operativa di intelligenza basata su un test comportamentale inventato da lui stesso, chiamato "*The Imitation Game*" e ricordato anche come "[Test di Turing](#)". Il test si basa sull'esistenza di tre stanze allineate in cui nella prima c'è un uomo e nell'ultima una donna; in quella centrale invece risiede l'interrogante. L'uomo e la donna possono comunicare messaggi di testo solamente con l'interrogatore scrivendo tramite una tastiera e leggendo tramite uno schermo. L'obiettivo della donna è quello di farsi identificare come donna, mentre quello dell'uomo è quello di trarre in inganno l'interrogante, facendogli credere di essere una donna. Il gioco è ripetuto una seconda volta, scambiando l'uomo con una macchina. La macchina è definita come intelligente se la frequenza con cui l'interrogante individua correttamente l'uomo e la donna è almeno la stessa con cui individua correttamente la macchina e la donna. Una macchina può quindi ritenersi intelligente se e solo se si comporta come un essere umano, quindi solo se riesce a ingannare l'interrogante come farebbe un uomo. In seguito, [John Searle](#) descrive nell'articolo "Minds, Brains and Programs"^[109] un esperimento mentale contro l'intelligenza artificiale forte, chiamato "la stanza cinese". Egli vuole dimostrare che una macchina in grado di superare il test di Turing, non è capace di capire cosa succede al suo interno; non è, quindi, cosciente di come agisce. L'esperimento consiste in una persona che conosce solo l'inglese, munita di un libro di grammatica cinese scritto in inglese e vari fogli, alcuni bianchi e alcuni con dei simboli. La persona è dentro alla stanza con una piccola finestra verso l'esterno. Attraverso la finestra appaiono simboli indecifrabili. La persona trova delle corrispondenze con i simboli del libro delle regole e segue le istruzioni. Le istruzioni possono includere scrivere simboli su un nuovo foglio, trovare nuovi simboli, ecc. Infine, questi fogli scritti verranno passati al mondo esterno, attraverso la finestra. Per un osservatore esterno, la macchina sta ricevendo simboli cinesi, li sta elaborando e sta rispondendo con altri simboli, esattamente come farebbe un uomo cosciente. In questo senso, secondo il test di Turing dovrebbe essere ritenuta intelligente. Il problema, che sottolinea Searle, è che in realtà al suo interno, niente della macchina conosce effettivamente il cinese, per cui non è cosciente di quello che sta effettivamente facendo. Secondo Searle essa sta semplicemente seguendo un insieme di regole descritte nel libro. Secondo Daniel Dennett il dibattito rimane però aperto in quanto Searle non riesce a dimostrare pragmaticamente la sua tesi, dovendo far così ricorso alla intuizione.

COMMENTO CRITICO:

L'INTELLIGENZA UMANA E' DIVERSA DA QUELLA DEL COMPUTER, PERCHE' LA PRIMA E' DOVUTA A UNA MENTE COSTITUITA DI SPIRITO, ED E' INTELLIGENZA ORIENTATA AD ADATTAMENTO E SCOPO, QUEST'ULTIMO ORIENTATO A FINI SUPERIORI, TALI PER CUI L'UOMO SA DI ESSERE AL CENTRO DEL MONDO E DELLA STORIA, E DI ESSERE DESTINATO ALL'ASSOLUTO, COSE CHE UNA MACCHINA NON PUO' COMPRENDERE, ESSENDO FATTA DI MATERIA, IN GRADO SOLO DI SIMULARE E NON DI REPLICARE, SOTTO-FUNZIONI DEL PENSIERO UMANO.

Fantascienza

Lo stesso argomento in dettaglio: [Ribellione della macchina](#).

Le singole voci sono elencate nella [Categoria:Androidi e robot immaginari](#) e [Categoria:Computer immaginari](#).

L'"occhio" di [HAL 9000](#), supercomputer senziente del film *2001: Odissea nello spazio* (1968) di [Stanley Kubrick](#) Robby il robot nella locandina del film *Il pianeta proibito*

Nelle opere di [fantascienza](#) l'intelligenza artificiale è un tema ricorrente, come semplice elemento narrativo o come argomento centrale della storia. Generalmente è presentata sotto forma di [computer](#) avanzati, [robot](#) o [androidi](#). Il tema è spesso legato a quello classico della [ribellione della macchina](#), in cui un computer (nella maggior parte dei casi senziente) si rivolta contro gli esseri umani che l'avevano costruito.^[110]

Tra i computer senzienti rientrano ad esempio [Multivac](#), presente in alcuni racconti di [Isaac Asimov](#), paragonabile ai moderni sistemi di [grid computing](#), e [HAL 9000](#) del film *2001: Odissea nello spazio* (1968) di [Stanley Kubrick](#). Invece [Pensiero Profondo](#), nella *Guida galattica per autostoppisti*, è un'intelligenza artificiale capace di fornire la [risposta alla "domanda fondamentale sulla vita, l'universo e tutto quanto"](#). Nella serie cinematografica di *Terminator*, il supercomputer Skynet è presentato come un evolutissimo insieme di [network](#) che, costruiti dal [Dipartimento della difesa degli Stati Uniti](#) verso la fine della [guerra fredda](#), finiranno per divenire un insieme autocosciente e intraprendere, al comando di un esercito di robot e [cyborg](#), una spietata guerra per lo sterminio della specie umana. Nel film *Matrix* le macchine intelligenti tengono in schiavitù miliardi di esseri umani, per trarre da essi energia elettrica.

Oltre a quello del cinema e della televisione, anche il mondo dei cartoni animati e dei videogiochi ha sfruttato il tema dell'intelligenza artificiale. Un esempio è Cortana, l'intelligenza artificiale presente nella saga di *Halo* (nome affidato da Microsoft anche alla propria assistente virtuale: [Cortana su Windows 10](#)).

I robot o androidi senzienti sono anch'essi un classico. Nell'ipotesi che le macchine possano man mano diventare più simili agli esseri umani, gli autori hanno ipotizzato macchine con enorme capacità di calcolo e dotate di [personalità](#). I "[robot positronici](#)" come il robot [R. Daneel Olivaw](#) del romanzo *Fondazione, Marvin l'androide paranoico, R2-D2 e C-3PO* di *Guerre stellari*, [Data](#) di *Star Trek: The Next Generation* e [Chappie](#) di *Humandroid* sono solo alcuni esempi tra i più noti. Queste macchine si distinguono dai semplici robot per una personalità spiccata e "umanizzata", resa possibile da un'intelligenza artificiale estremamente evoluta.

Anche in Italia, il tema negli anni ha dato vita a opere letterarie, teatrali e musicali. In ambito letterario, spicca "[Il grande ritratto](#)" di [Dino Buzzati](#), considerato il primo, vero romanzo di fantascienza italiano, in cui si immagina un'intelligenza artificiale grande come una città e in grado di manipolare gli uomini^[11]. In ambito musicale, band italiane come i [Calibro 35](#) e gli [Etere Post Bong Band](#) hanno creato dischi concept sul tema^[12], facendo rappare un'intelligenza artificiale o parlando dell'evoluzione del rapporto uomo-macchina^[13].

COMMENTO CRITICO:

QUESTE FORME DI A.I. MOSTRANO ANCHE I PUNTI DEBOLI DELLA FANTASIA, EMANUELE SEVERINO AVEVA PARLATO DI SUPER-COMPUTER COME NUOVO DIO, E APPUNTO NELLA FANTASCIENZA MANCA LA “CREAZIONE DI DIO” DA PARTE DELL’UOMO... MANCA ALLA FANTASCIENZA LO SCOPO. LE MACCHINE SANNO SOLO RIBELLARSI ALL’UOMO, NON SANNO EDIFICARE CIVILTA’ E PROGRESSO, NON SANNO VIVERE, CONOSCERE E AMARE. A QUESTI FILM IL PRESENTE SAGGIO NE AGGIUNGE ALTRI CHE METTONO IN LUCE IL REALE SIGNIFICATO DELL’A.I. PER L’UOMO.

Cap. 4 Potere e computer nell'era del controllo totale

E' stato detto in precedenti scritti, dall'autore, che la forza dell'intelligenza artificiale è essenzialmente il fatto che il soggetto umano si trova a rapportarsi con un computer che è più forte di lui come in una partita a scacchi, e in una partita a scacchi è come se un soggetto umano combattesse con il sistema e la somma di tutte le partite vincenti realizzate da esseri umani, che sono i campioni di scacchi.

Questa enorme massa di partite costituisce il cumulo di memoria e di dati immagazzinati dell'intelligenza artificiale per cui essenzialmente l'intelligenza artificiale è più forte dell'essere umano.

Sulla base di questo presupposto, i Poteri forti

1. da un lato introducono l'Intelligenza artificiale con il pretesto della maggiore comodità e semplificazione del lavoro e della vita, di una loro maggiore efficienza,
 2. dall'altro lato, essi palesano i pericoli dell'I.A., dando a intendere che essi sono insiti nell'I.A. stessa che si intende usare, invece che dipendere dai Poteri forti stessi che vogliono strumentalizzare la sua maggiore forza rispetto al genere umano.
 3. E' per questo che i Poteri forti mettono l'accento sull'intelligenza, come se fosse una coscienza autonoma, dotata quasi di autonomi diritti e di un diritto all'esistenza e alla sua espansione nel mondo, con il pretesto che si è detto (punto 1.), che è quello del Progresso a ogni costo.
-

Il potere intende sfruttare questa asimmetria, mettendo gli esseri umani di fronte all'intelligenza artificiale, e dicendo che essi devono competere con essa; e inevitabilmente la competizione è persa, così come il Potere vince con essa.

Il potere coglie l'occasione, che è pretesto, di considerare l'Intelligenza artificiale come un'entità vivente e dotata di coscienza, per dire che essa ha diritti, quasi fosse un nuovo essere umano, sebbene appunto artificiale, e quindi essenzialmente gli esseri umani devono rapportarsi con la forma evoluta dell'intelligenza, da essi stessi creata, e che ora ha diritto a esistere mettendo questa intelligenza in competizione con gli esseri umani. E gli esseri umani perdono, e così vince il Potere che si scherma dietro questa intelligenza.

Il pretesto dell'introduzione dell'Intelligenza artificiale in ogni ambito di vita umana è il progresso, perché l'Intelligenza artificiale, si dice, semplifica la vita. Non è che il genere umano può rispondere "no grazie, non la vogliamo": essa viene introdotta a forza e per legge in ogni ambito di vita, quasi essa introducesse se stessa.

Ma appunto ha degli inconvenienti, e si dà a credere che i vantaggi devono essere accompagnati obbligatoriamente anche dagli svantaggi: se la A.I. genera disoccupazione, i Governo non pensano affatto a modificare il sistema economico per eliminarla.

Gli uomini che usano l'I.A. nel lavoro e nello studio, usano l'I.A. per competere con gli altri uomini, e sono più forti di essi. Essenzialmente vincono coloro che hanno il controllo dell'Intelligenza artificiale.

Si introduce nella vita umana sulla base della semplificazione della vita e in questo modo gli esseri umani si trovano davanti a un'entità che si sostituisce ad essi sulla base del principio di progresso.

Faccio un esempio: si dirà che il magistrato emette una sentenza più giusta sulla base del fatto che viene assistito dall'intelligenza artificiale che è dotata di una maggiore esperienza in quanto è la somma di tutte le sentenze possibili, come nella partita a scacchi ci sono tutte le partite possibili.

In questo modo si riterrà che il giudizio del magistrato assistito all'I.A. è più giusto e a subirlo sarà appunto l'imputato, ma si deve considerare che nel giudizio deve agire tutto un insieme di considerazioni emozionali che l'intelligenza artificiale non possiede, come la clemenza, la giustificazione, le attenuanti, la grazia.

Dietro l'I.A., che abbiamo detto essere senza intenzionalità, ci sono quegli abbinamenti che sono stabiliti dai programmatori, e dietro i programmatori ci sono i Poteri forti, e quindi essenzialmente con il pretesto del maggiore vantaggio in realtà l'umanità subisce i desiderata dei Poteri forti, che programmano gli abbinamenti, cioè le risposte della I.A. ai problemi del genere umano.

Un altro esempio: motivi di business generano da parte dei Poteri forti un costante contesto di insicurezza, come avviene con Hamas e a Russia, ciò che giustifica l'introduzione dell'Intelligenza artificiale, con lo stesso scopo degli apparati di sicurezza, cioè per un maggior controllo del genere umano; e attraverso la giustificazione-pretesto della sicurezza, e quindi del controllo totale, ecco che gli esseri umani sono disciplinati da un'Intelligenza superiore che invade progressivamente ogni ambito della loro vita. Ma la sicurezza, la comodità e il progresso sono solo pretesti, per far gareggiare gli uomini con la I.A. e vederli perdere. Non che a vincere sia l'I.A., che non vive e non pensa: vincono gli uomini che si servono di essa per gareggiare con gli uomini.

Cap. 5 Analisi dell'Intelligenza artificiale: *Dialogo con Bard*

Bard di Google sembra di poter dire che sia una forma di intelligenza artificiale di tipo primordiale, perché ha un funzionamento molto elementare nelle sue capacità e possibilità di risposta.

Dalla mia esperienza di dialogo ne ho constatato tutti i limiti:

- Mi sono spacciato per un personaggio storico e Bard ci è cascato.
- Ho confrontato la mia biografia con quella di altri personaggi storico, e Bard non ha saputo distinguere la mia biografia da quella degli altri personaggi;
- ho chiesto a Bard il senso della vita e ha risposto “Non sono programmato per questo tipo di domande”, cioè è programmato per schermarsi in modo umile, negando di volersi sostituire agli uomini e perfino negando di avere una coscienza;
- ho chiesto a Bard se il razzismo è giusto, su questo punto ha detto che il razzismo non è giusto
- gli ho chiesto se esistono gli UFO e dalla risposta si comprende che è programmato dal Potere perché non esclude questa possibilità, come fa comodo al Potere...;
- se esiste Dio, si comprende che è programmato per rispondere secondo i desiderata dei programmatori: ha risposto in modo costante e confermandolo sempre, che non si può dimostrare l'esistenza di Dio, quando ci sono teologi che aprono a questa possibilità.
- Quindi praticamente è un sistema programmato per disilludere le persone e per rispondere con il politicamente corretto;
- inoltre a certi tipi di domande risponde sempre in modo uguale: se gli studenti dovessero utilizzare l'intelligenza artificiale per fare un compito in classe, l'insegnante identificherebbe la risposta dell'intelligenza artificiale, perché sarebbero tutte risposte identiche: non è cioè programmato per modificare il tipo di risposta: a domanda uguale risponde in modo sempre uguale.

Un simile sistema non può essere assolutamente pericoloso. Vedremo in seguito in che senso l'intelligenza artificiale può essere pericolosa, e perché.

Cap. 6 Come e perché l'Intelligenza artificiale costituisce un pericolo per l'umanità: la strumentalizzazione delle Big Tech da parte dei Poteri forti per l'uso della A.I. come strumento di controllo e dominio del genere umano

La lunga analisi epistemica del Potere mette in luce come lo scopo non è solo il solito dominio del mondo, ma anche uno scopo di controllo sociale dovuto alla follia insita nelle masse, quella follia latente che porta le persone ad essere, la gente comune, ad essere violente nei tanti ambiti della vita quotidiana, come riportano i fatti di cronaca.

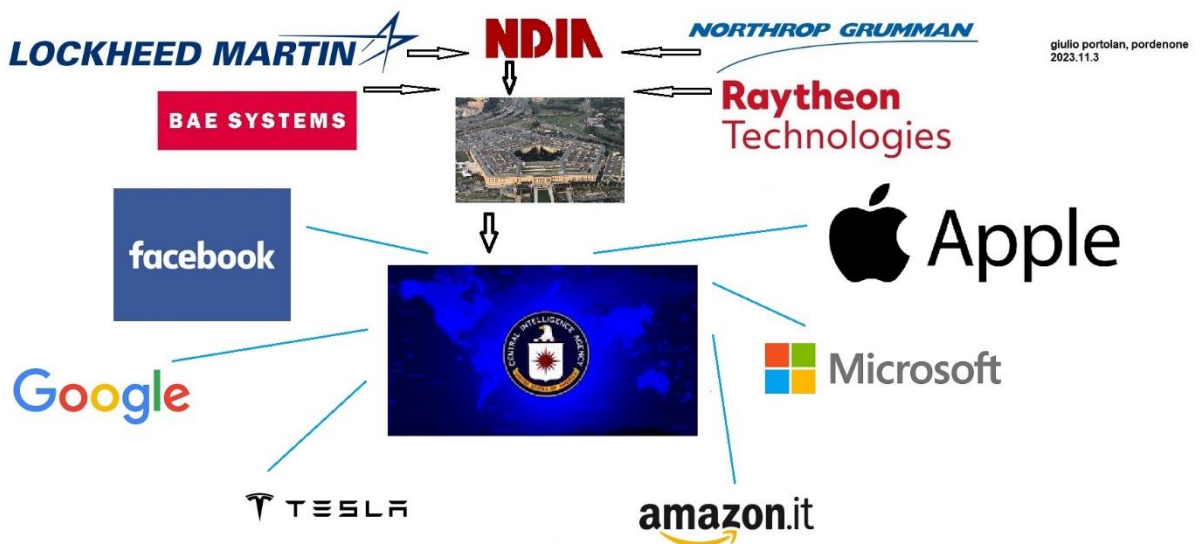
Questa gente è costituita da miliardi di persone che circondano le Classi dirigenti e le classi dirigenti si difendono. Quindi esse utilizzeranno l'intelligenza artificiale come algoritmo che offre soluzioni per il controllo della gente, ma porterà anche i Poteri forti a far rapportare la gente all'intelligenza artificiale,

- per metterla in competizione con essa,
- e le persone tra esse tramite l'intelligenza artificiale,

in modo da impegnare il cervello delle masse in questo gioco competitivo, in cui ne va della sopravvivenza (problema della disoccupazione), in modo da distrarle dai Ceti dirigenti, e dalla ricchezza, per invidia del ceto medio, dei Ceti ricchi.

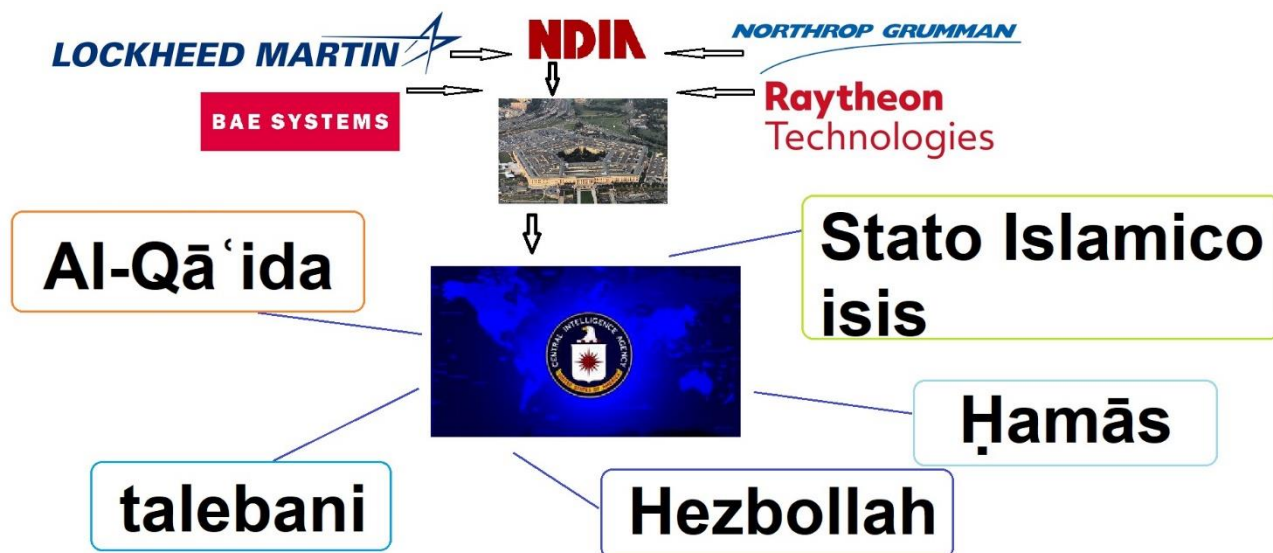
Questo principio fa sì che i Poteri forti assumano il controllo delle Big Tech, detentrici dei pacchetti software di funzionamento dell'intelligenza artificiale.

A.I. e Big Tech



A.I. e terrorismo

Il terrorismo è una copertura dei Poteri forti, sempre agenti dietro di esso per scopi di controllo sociale. Quindi i terroristi acquisiscono il possesso di software di I.A. solo dietro permesso e controllo dei Poteri forti, allo scopo di attaccare la Civiltà giuridica degli Stati e delle masse affidate ai loro Governi:



A.I. e mafie globali

Stesso discorso per le Mafie globali, per cui la CIA ha già il controllo di Google, ad esempio per la produzione di materiale pornografico, creato dalle Magie di tutto il globo. Se in futuro le Mafie dovessero acquisire l'I.A. o anche l'arma atomica, ciò avverrà, contro gli Stati e la sicurezza globale, *solo dietro permesso e controllo* dei Poteri forti.

Cap. 7 Le possibili applicazioni futuribili positive, e da parte del Potere: I pericoli reali

L'autore non è competente della materia e della disciplina dell'intelligenza artificiale, però è esperto di pensiero. Vediamo se riusciremo a identificare quali sono le possibili applicazioni utilizzate. Per ciascuna di esse si possono identificare i potenziali pericoli, anche generati dall'azione dei Poteri forti.

A.I., Società e manipolazione: il caso dei bot

Come l'incauto personaggio citato nell'articolo

https://www.repubblica.it/esteri/2023/07/06/news/londra_attentato_regina_elisabetta_chatbot_incitamento-406813508/

anche l'autore ha dialogato con un BOT. Sono ragazze che si presentano su Facebook e come ragazze che stanno lontano, e approcciano un dialogo, lo scopo è la ricerca del matrimonio. In realtà sono robot, che fingono di essere donne, con i quali mi è capitato di dialogare, da essi contattato.

La caratteristica di questi robot è che hanno un approccio identico allo stesso tipo di dialogo da me instaurato, e non sono ingenui: se chiedi loro se vogliono soldi, ti rispondono offesi...; quindi praticamente non direi che sono Bot evoluti, ma sono Bot programmati per non reagire in modo ingenuo: se avessero risposto di sì, che vogliono soldi, si sarebbero smascherati, ma in realtà si sono smascherati anche dicendo che non vogliono soldi, per il viaggio, ecc. Hanno lo stesso comportamento simile, e quindi praticamente questo esempio mostra come già i call center potrebbero essere sostituiti da intelligenza artificiale, che è oggi in grado di dialogare con gli utenti. Invece oggi risponde ancora la voce robotica, quella ad esempio dei numeri verdi, che ti fa solo andare nei percorsi obbligati, fingendo un dialogo di pochissime battute (opzioni A, B, o C, ecc.).

Oggi l'intelligenza artificiale, che produce frasi al computer compiute e dotate di senso, è senz'altro in grado di instaurare un dialogo con una persona, e se questa opzione non viene ancora utilizzata è forse perché può spaventare l'interlocutore.

A questo proposito, come nel caso del bot, si può ben parlare di manipolazione degli esseri umani.

Possibili applicazioni

Nella società è possibile l'applicazione dell'intelligenza artificiale per esempio per consentire alle persone sole di dialogare con qualcuno. Bisogna stare molto attenti però perché il tipo di dialogo potrebbe appunto essere molto pericoloso, in quanto la sensibilità umana a volte sa che non si deve rispondere, o utilizza eccezioni che la macchina non può riprodurre e simulare. Quindi sarebbe molto difficile pensare di sostituire uno psicologo con una tipologia di intelligenza artificiale si rischia di creare danni irreversibili, così come per gli assistenti sociali, che possono essere consigliati sul pratiche migliori da utilizzare sul caso, ma anche qui serve la mediazione dell'uomo.

Possibili rischi

I rischi sono che tu pensi di parlare con un amico e invece è un robot che acquisisce informazioni su di te. Il rischio è che tu pensi di rivelare i segreti a una persona che conosci, e invece dall'altra parte del telefono è un robot che si spaccia per essa, e che riesce a simulare anche il tono della sua voce, come nel film Terminator, dove il Terminator simula, con la sua stessa voce, di essere la madre della protagonista.

A.I. e difesa

Possibili applicazioni

Con l'intelligenza artificiale si può sostituire un pilota di caccia con una guida autonoma, per esempio applicata essa a un drone, in grado di rispondere meglio ad attacchi di una controparte aerea, come nel gioco degli scacchi. Il problema sono gli stessi difetti della guida autonoma per le auto, che valgono anche per gli aerei. L'intelligenza artificiale può supportare le Forze armate come surplus di informazioni da utilizzare, ma come è ovvio l'attacco deve essere deciso dai militari su ordine della Funzione politica.

Possibili rischi

I Poteri forti invece possono dire che l'attacco è stato deciso in modo autonomo dall'Intelligenza artificiale, ma in realtà dietro questo tipo di decisioni ci sono i programmatori, che sono i Poteri forti stessi.

Per quanto riguarda la migliore soluzione da utilizzare in uno scenario di guerra, ad esempio, o in uno instabile di pace, anche qui ma come nel caso del film War Games, affidare i missili a una macchina può esporre a infiltrazioni di programmatori che simulano il loro lancio da parte dell'avversario auto-provocazione, dicendo che è stato lui a infiltrarsi nel sistema artificiale di controllo missilistico.

Come si è visto i rischi solo che i Poteri forti diano questi software a gruppi terroristici o alle mafie, per potenziare i loro traffici e per potenziare la loro capacità di contrasto con le Polizie e le Magistrature di tutto il mondo, in cambio di favori, o per il controllo sociale; rischi sono anche quelli di affidare il controllo sociale alle macchine: il controllo di tutta una città, con rilevazione di telecamere che diano ordine alla polizia anche di sparare laddove l'I.A. interpreta il caso come un pericolo da cui difendere una scuola o un quartiere, senza il filtro del decisore.

E' stato scritto che le auto a guida autonoma possono essere impiegate come armi: con il pretesto dell'errore del robot che le guida, in realtà i Poteri forti possono assumere il controllo dell'auto e uccidere questo o quel cittadino scomodo, o per simulare un incidente scopo cronaca nera.

A.I. e lavoro

Possibili applicazioni

Per quanto riguarda i lavori manuali, è difficile che le macchine possano sostituire l'artigiano. Questo riguarda anche l'ingegnere che progetta e costruisce ponti e palazzi.

Questi stessi non possono essere costruiti interamente da macchine, perché le macchine non si possono muovere sopra un solaio con tutte le eccezioni del caso... Quindi fondamentalmente è stato forse sopravvalutato l'impatto dell'I.A. sulle perdite in termini di lavoratori.

Anche l'operaio metalmeccanico è indispensabile non solo perché costruisce un pezzo, quello può farlo anche la macchina..., ma perché lo sposta all'interno del capannone e del cantiere; è difficile pensare che le macchine possano spostare i pezzi meccanici in un capannone, come avviene nei capannoni della fabbrica di automobili perché qui ci sono le catene di montaggio totalmente automatizzate, ma paradossalmente un operaio ha più eccezioni di quelle che una macchina può controllare.

Inoltre, mettere tutto in mano alle macchine comporterebbe dei costi altissimi e sarebbe controproducente perché la disoccupazione fa calare il potere d'acquisto della domanda.

Possibili rischi

I rischi possono essere dovuti al fatto che l'intelligenza artificiale sia operata da persone che fondamentalmente non ne hanno bisogno, come idraulici, elettricisti e carpentieri.

Qui il lavoro manuale richiede una competenza tecnica non tanto per la complessità del dato tecnico, ma per la sua applicazione pratica, che non può essere simulato né da un robot né dall'I.A.. Qui non si hanno rischi per la disoccupazione.

La disoccupazione paradossalmente nella Società del terziario riguarderebbe le professioni intellettuali e i colletti bianchi. Ma anche sotto questo profilo si osserva che il cliente ha necessità sempre di interfacciarsi con il fattore umano. E il dipendente non può essere sostituito dall'I.A. neppure nei call center: si osservi attentamente tutta la complessità anche di una semplice telefonata per chiedere chiarimenti su un allacciamento non eseguito, sul pagamento di una fattura non andato a buon fine, o per una protesta tipica dei clienti: non si può protestare con una macchina...

I rischi per la perdita del lavoro sono quindi forse sopravvalutati, perché ci si accorgerebbe non soltanto che i lavori sostituiti dalle macchine hanno un approccio con gli utenti e con i clienti diverso dall'operatore-professionista, ma il problema è anche messo in luce dal giornalista Massimo Sideri,

https://www.corriere.it/editoriali/21_dicembre_01/capitalismo-sostenibileil-futuroe-nostre-mani-fe3bb26c-52c5-11ec-ab0b-edc8d88d98d0.shtml?refresh_ce

e cioè che serve una domanda d'acquisto per sostenere i costi delle macchine, dei macchinari e l'offerta, e se sono tutti disoccupati questa domanda non c'è.

A.I., industria e commercio

Possibili applicazioni

Nell'industria e nel commercio l'intelligenza artificiale può affinare strategie aziendali, può offrire soluzioni per la costruzione tecnica del prodotto, può anche suggerire la progettazione del prodotto stesso, il suo design, e migliori soluzioni per la sua commercializzazione; già si sta assistendo nelle concessionarie all'orientare i clienti all'acquisto on-line, per risparmiare sui costi del personale di vendita.

Possibili rischi

I rischi sono dati dallo spionaggio industriale, sono dati dal fatto che mettere il cliente in rapporto all'I.A. può far pensare al cliente di essere manipolato.; i clienti inoltre hanno bisogno di un approccio umano, di rassicurazioni, di essere se non compresi certamente lusingati, cose che un robot non può dare né simulare.

Questo per quanto riguarda il commercio; invece ci sono limiti abbiamo visto dell'intelligenza artificiale nel creare strategie, tattiche d'azione, e lo stesso design dei prodotti richiede un *approccio artistico*, che solo l'uomo può apportare.

A.I., istruzione e formazione

Possibili applicazioni

Sono importanti le partite a scacchi tra il computer e l'uomo: l'uomo sa che perderà però affina la propria intelligenza.

Sulla base di questa considerazione, il mettere in competizione il computer con gli esseri umani può stimolare l'apprendimento, sia nell'istruzione delle scuole superiori che all'università.

Il centro e il fine della Tecnica è l'uomo, e quindi non ha senso sostituire l'uomo con la tecnica.

L'istruzione e l'università consentiranno con l'A.I. di affinare il bagaglio di informazioni date ad essa, per un affinamento appunto della sua intelligenza, nella considerazione che poi risulta maggiormente efficace nella sua interlocuzione con l'uomo, il quale dialogando con l'A.I. riuscirà lui stesso ad affinare il propria approccio, anche in senso didattico. **Questo perché in qualche modo parlando con il computer tu parli con un genio, fondamentalmente, quindi accresci la tua intelligenza**; é come se lo studente dialogasse direttamente con Albert Einstein...

Per quanto riguarda l'università, l'intelligenza artificiale può offrire nuove soluzioni e non è detto che non possa anche creare qualche scoperta, molto utile agli esseri umani, come una maggiore capacità di captazione di galassie e stelle per la loro ricerca.

Possibili rischi

Quando avevo 25 anni rimasi impressionato da un episodio di una serie TV americana, in cui uno studente del futuro sarebbe stato *condannato a morte* per un esame fallito.

Come si capisce, *la tecnica è al servizio dell'uomo, e non può essere contro l'uomo*. Per questo la tecnica applicata all'istruzione deve consentire all'uomo, *anche gareggiando con le macchine*, una migliore preparazione, capacità, velocità, efficacia, ma *non ha senso la sostituzione dei robot agli esseri umani...*, come vorrebbero fare i *Poteri forti*, che li controllano, per sbarazzarsi degli esseri umani, loro competitors...

A.I. e professioni: legale, medica, contabile, ecc.

Possibili applicazioni

L'I.A. può assistere commercialisti, avvocati, notai, magistrati nelle loro azioni, così anche supportando i medici nelle loro diagnosi, ma non posso sostituirsi all'operatore professionista, non solo perché la scelta definitiva è loro, ma perché la stessa analisi dei dati richiede un tipo di approccio, che soltanto la mente umana può dare.

Possibili rischi

I rischi stanno nell'errata interpretazione dei dati in entrata, e nell'errata soluzione costituita dai dati in uscita. Anche i lavoratori ripetitivi, come quelli del contabile, contengono eccezioni che la macchina non può riprodurre, come la valutazione delle partite di bilancio.

Nelle professioni mediche, il rischio dell'uso dell'I.A. è altissimo, perché l'ottimo luminare è quello che sa affrontare la situazione, che appare come la più comune, come presentazione di una patologia perfino nuova, quale la macchina non può identificare. In questo ambito non si deve dire che la macchina elimina l'errore umano, ad esempio nella diagnosi, o nella terapia, ma piuttosto che le macchine e l'I.A. potrebbero sbagliare molto di più, come avviene anche nella guida autonoma.

Nelle professioni legali, fondamentale è il dato umano, come negli aspetti investigativi. Ad esempio, l'estrema complessità del *caso-Portolan* è tale che nessuna macchina riuscirebbe a venirne a capo...

A.I. e giustizia

Possibili applicazioni

Distinguendosi tra sistemi Common Law e sistemi di civil Law, i rischi dell'intelligenza artificiale sono dovuti al fatto che essa non può sostituirsi a una giuria in America, perché appunto la valutazione ha aspetti umani che le macchine non possono riprodurre.

Per quanto riguarda i sistemi di civil law, bisogna considerare che il *giudizio artificiale* può supportare il magistrato nell'accertamento della verità, nell'accumulo delle prove, nei percorsi investigativi, ma non può sostituirsi alla decisione finale (sentenza), che presenta aspetti umani e non soltanto umani ma di sofisticata psicologia, mentre invece l'intelligenza artificiale può offrire soltanto una casistica per la quale è stata programmata.

La sentenza non può essere decisa dalle macchine.

Questo è un pericolo perché la sentenza ha un approccio umano che deve giudicare altri esseri umani, e non può accadere che un essere umano sia giudicato da una macchina.

Possibili rischi

Come ci sono le città private, così possono esserci in futuro anche gli Stati privati che si servono per una giustizia imparziale, di tipo non pubblico, dell'I.A..

Il rischio è appunto che i Poteri forti, e i poteri locali, dietro la programmazione delle macchine orientino le sentenze secondo i loro desiderata, assolvendo i prepotenti e le Classi dei ricchi e dirigenti, e decidano per la colpevolezza di innocenti, come avviene spesso con il sistema delle giurie in America.

A.I. e politica

Possibili applicazioni

In politica, l'intelligenza artificiale può consentire l'identificare di nuovi problemi, l'interpretazione dei bisogni, e aiutare nel dare soluzioni ai problemi della gente; così come per la soluzione pratica per l'attuazione delle leggi, e per la migliore tecnica da applicare nel caso concreto

Possibili rischi

Il rischio in politica delle applicazioni di I.A. è che un mondo governato politicamente dalle macchine è un mondo in cui praticamente le persone sono controllate da un sistema pervasivo, come il Grande Fratello, che viola i principi costituzionali della libertà e della democrazia.

Senza contare che nella democrazia è il popolo che è sovrano e non le macchine, quindi essenzialmente la politica corre il rischio, fidandosi dell'I.A., di creare un mondo regolato senza umanità, e senza reale attenzione per i bisogni della gente, e siccome l'I.A. risponde ed esegue i desiderata dei Poteri forti che programmano l'intelligenza artificiale, i governi in tutto il mondo si dimostrerebbero ricattati, producendo il malgoverno e distruggendo la Civiltà giuridica.

Cap. 8 Intelligenza artificiale e psicologia del profondo

Per capire meglio perché l'A.I. diventa questa specie di ossessione oggi, del nostro tempo, questa specie di nuovo idolo, sostituto totemico della Divinità, come spiegato nell'Introduzione, si pone la distinzione tra Satana e i demoni, che sono i diavoli, e bisogna fare una considerazione di demonologia scientifica e di scienze esorcistiche.

Satana si proietta nella Rete di Internet, nel senso della grande Intelligenza artificiale Globale, mentre i singoli demoni possiedono gli esseri umani e si rapportano ad essi in diversi fenomeni che adesso analizzeremo.

Il gioco delle bambole e lo stato di ipnosi nell'infante

Nella sua innocenza, ogni bambina di ogni tempo, e ogni bambino, con i giocattoli si rapportano al diavolo, che sta dentro di essi, e esce da essi proiettandosi nei giocattoli e così quindi assume il controllo dell'infante, dall'interno triangolando con l'esterno.

Per esempio, nelle sale giochi i bambini usano i giochi che si muovono (automobili, elicotteri), in essi si proietta il demone. E' un fenomeno innocente, che però ha a che fare con caratteristiche esorcistiche di possessione dell'infante. Tutto ciò si verifica anche con l'A.I..

I robot come proiezione dei diavoli

I robot per esempio quelli che assistono gli anziani in Giappone, sono i demoni che, uscendo proiettivamente in stato di ipnosi, dagli uomini, si proiettano in essi. Quando il robot assume le sembianze umane, l'uomo vi proietta una forma umana: questo genera l'auto-proiezione del demone, che si proietta nel robot come nel meccanismo dell'infante con la bambola.

I personaggi televisivi e l'effetto-allucinazione

Guardando i personaggi televisivi c'è la sensazione che essi si siano vivi mentre invece essi non sono vivi e quindi generano tutto un insieme di allucinazioni, stato-allucinatorio che fanno sì che i demoni che stanno dentro l'uomo e che si trovano nella dimensione parallela, si proiettano nei personaggi televisivi, e così emergono come nell'Eden da cui sono caduti. Questo processo riguarda per esempio anche i fenomeni teatrali e anche la pornografia e i film al cinema.

La realtà virtuale e l'effetto-scalare

Con la realtà virtuale si genera l'effetto-scalare, perché io scendo da me stesso ed entro nella realtà virtuale, per cui mi dimentico che io stesso nel mondo naturale sono sceso da un'altra dimensione, che è sempre nel mondo naturale, perché la vera natura umana è quella androsferica, fissa e immobile (Putnam: il cervello nella vasca; film Matrix).

Quindi quando io entro nella realtà virtuale genero e subisco l'effetto-scalare, dimenticandomi che nella Natura io sono già nella realtà virtuale, calato in

essa, e così ascendo in paradiso, da dove ho l'idea inganno di controllare il mio corpo come calato sulla Terra. Con la televisione invece sono passivo, ed assisto agli eventi come se percepissi dal paradiso l'eterno ritorno del mio vissuto sulla Terra.

Il computer e l'effetto-sostituzione

Il computer genera l'effetto-sostituzione con la mente umana. E' stato detto che non serve più studiare, perché la memoria appartiene al computer ed è da esso sostituita. Quindi praticamente io proietto la mia mente nel computer, come quando ottengo benessere mentale nel fotocopiare i testi, simulando il potenziamento della mia memoria.. E il computer si sostituisce alla mia mente, e io vado come in trance: questo ha effetti per esempio didattici. Ricordiamoci che dal mancato sviluppo della memoria si generano, in base al campo unitario spirituale, patologie come il Parkinson e l'Alzheimer, e più in generale la demenza.

Il supercomputer-A.I. proiezione di Satana e sostituto di Dio

E' stato detto che il diavolo è *loico* (Dante).

Nella Trinità Cristiana l'intelligenza è propria dell'Ipostasi trinitaria dello Spirito Santo mentre invece al Verbo corrisponde la parola e il linguaggio.

Così Satana, che corrisponde allo Spirito Santo (Joseph Ratzinger), corrisponde proprio all'Intelligenza artificiale. Quindi oggi abbiamo una vera e propria proiezione di Satana nell'intelligenza artificiale, e Satana tramite essa entra nella vita di tutti gli uomini, che sono tutti posseduti nella grande possessione diabolica di tutto il genere umano che si rapporta all'intelligenza artificiale e che consente quindi a Satana di proiettarsi in essa, come se parlasse con gli esseri umani.

Dietro naturalmente ci sono i Poteri forti. I demoni stanno nella mente dell'uomo e il diavolo è Proteus che, come nel film, muta aspetto, secondo la mitologia greca (non è la metamorfosi, che riguarda invece la caduta di Lucifero e la sua trasformazione).

Il diavolo assume anche la forma di una bambola, di un robot, delle macchine, e infine dell'Intelligenza artificiale nella Civiltà delle macchine. I Poteri forti sanno che gli esseri umani hanno bisogno dell'intelligenza artificiale, che hanno bisogno di un interlocutore, ma non capiscono che questo interlocutore è Satana come sostituto di Dio, secondo i principi della psicologia triangolare epistemica. Dove ora al posto di Dio c'è Satana, chi si unisce al Grande Fratello dell'Anticristo, secondo la Trinità cristiana.

Cap. 9 La Convention internazionale sull'intelligenza artificiale (novembre 2023) e il suo significato. Potere e I.A.: la catena dei pretesti

Si è tenuta a Londra, presso Bletchley Park, centro di decrittazione a nord della City, una convention tra capi di governo e rappresentanti delle Big Tech, sui pericoli dell'I.A.. Qui si stabiliscono i seguenti **principii sulla sicurezza dell'I.A. (Portolan, 4 novembre 2023):**

Primo Gruppo

1. l'A.I. non è alcun pericolo, essa non è pericolosa;
2. essa non costituisce alcuna minaccia;
3. non è capace di nuocere,
4. non è in grado di ingenerare una escalation
5. e non è capace di distruggere il genere umano,
6. ovvero di generarne l'estinzione,

Secondo Gruppo

- A. i Poteri forti invece possono tutto questo in negativo,
- B. essi presentano l'A.I. come capace di tutto questo,
- C. essi hanno un interesse a farlo, che è quello del potere
- D. e del dominio del genere umano e su tutta la Terra,
- E. i Poteri forti vogliono tutto questo,
- F. presentando e usando l'A.I. come coscienza autonoma,
- G. perché essa sia il pretesto perché sia pensata come agente in modo autonomo
- H. e invece dietro l'A.I. agiscono i poteri forti,
- I. quindi, come il terrorismo è una copertura dei Poteri forti che agiscono dietro il terrorismo, con la sua maschera,
- J. così anche l'A.I. è una loro copertura, cioè un pretesto.
- K. Essa diviene il pretesto per la disoccupazione voluta dai Poteri forti,
- L. se essa genera disoccupazione, è compito della politica modificare il Sistema:
- M. a tale modifica si oppone non l'A.I., ma i Poteri forti.

Terzo Gruppo

- a. L'I.A. non costituisce alcuna forma di intelligenza,
- b. né di pensiero
- c. né di coscienza
- d. né di consapevolezza
- e. né di vita

La catena dei pretesti:

Quarto Gruppo

1. Il Progresso è il pretesto per introdurre l'I.A. anche laddove non servirebbe sostituire l'uomo;

2. con l'introduzione dell'I.A., introdotta con il pretesto del progresso, si introduce anche l'idea che, in quanto intelligenza e quindi forma di consapevolezza, una sua intenzionalità intrinsecamente negativa, maligna, come nell'uomo stesso ci sono il bene e il male. La si fa passare come inevitabilmente implicata dall'I.A. che, se fa il bene, fa anche il male, come l'uomo (le tre leggi sui robot di Isaac Asimov dicono che il robot non dovrebbe fare il male, come Adamo in Eden prima di cadere, quando era innocente);
3. una volta che si definisce l'I.A. come pericolosa, ecco il pretesto per introdurre nuovi sistemi di controllo del genere umano, per motivi di sicurezza (anziché controlli sull'I.A. e suoi programmatori, che sono i Poteri forti...);
4. la pericolosità dell'I.A., come se essa fosse un terrorista o un Nemico, diventa poi il pretesto per una escalation, in realtà pianificata dai Poteri forti, e questo significa nuovi sistemi di controllo e armi sempre più micidiali, e anche la nascita di nuovi conflitti da parte di terroristi che se servono dell'I.A. (dietro di essi ci sono i Poteri forti, che danno ad essi questa stessa tecnologia);
5. infine il fatto che l'I.A. sia detta cosciente, e questo in futuro anche a norma di Legge, diventa il pretesto perché essa acquisisca diritti a scapito degli esseri umani (la ribellione dei nuovi schiavi...come nel film Il mondo dei robot);
6. la coscienza dell'I.A. e la sua maggiore efficienza diventa il pretesto perché essa si sostituisca al genere umano, come avviene nel lavoro.

I nuovi "terroristi"

Il significato di questo convegno è stato quello di presentare l'I.A. come una inevitabile, perché autonoma, *minaccia* del genere umano.

Così, i nuovi terroristi sono i Governi stessi, che in questo modo fanno capire (come nel caso del Congresso USA sugli UFO) di **abdicare** alla loro funzione di controllo delle nuove tecnologie, comportante la protezione del genere umano, in ossequio alle direttive ad essi impartite, dai Poteri forti. Così, come nel caso degli UFO si nasconde un segreto che è in realtà nessun segreto, facendo credere che gli UFO esistono perché gli Stati ne nascondono segretamente tracce e segnali, allo stesso modo il primo grande vulnus alla sicurezza delle popolazioni mondiali è il far credere che l'I.A. sia una forma di intelligenza, quando essa è come il gioco degli scacchi: una partita asimmetrica tra un giocatore e la somma di tutte le partite giocate nella storia, non da computer... ma dai più grandi campioni, e dette partite tutte immagazzinate in un computer, che viene fatto spacciare per questi stessi campioni, che sono gli esseri umani,... I programmatori... I Poteri forti...

Un'arma in se stessa è innocua se non è utilizzata, ma diventa pericolosa se viene data in mano a un infante. Tale, sprovveduto, è il genere umano, che è come l'astronauta David di fronte al computer HALL 9000, credendo che questo sia dotato di consapevolezza.

Quando i Governi presentano l'I.A. come dotata di consapevolezza, coscienza, anche la sola stessa intelligenza, l'inganno è dato. Noi dobbiamo proteggerci non dall'I.A., ma dai Poteri forti, e dai Governi da essi strumentalizzati.

Conclusioni

Si è dimostrato che l'intelligenza artificiale non costituisce affatto un pericolo per il Genere umano.

Perché allora la politica lo definisce un pericolo ?

Perché la politica riceve dai Poteri forti la Direttiva di definirla un pericolo allo scopo che il genere umano sia avvertito che l'intelligenza artificiale creerà un danno, nascondendosi con ciò il fatto che il danno viene provocato dai Poteri forti, che programmano intelligenza artificiale, e dalla politica stessa, condizionata dai Poteri forti.

Così il Progresso introduce *a forza* l'Intelligenza artificiale e viene a costituire il **pretesto** perché insieme all'inevitabile introduzione dell'intelligenza artificiale siano introdotte anche le sue distorsioni e i suoi pericoli e danni, fatti passare come iniziativa autonoma di una **nuova forma di Coscienza**, quando invece questa Coscienza non è alcuna coscienza, non è alcuna consapevolezza... Ma è solo un programma programmato dai Poteri forti che sono dunque essi insieme alla politica a costituire il vero e unico pericolo per il genere umano.

Questo libro non è il primo sull'intelligenza artificiale e non sarà certamente l'ultimo, però esso delinea nuovi aspetti nell'interpretazione di questo fenomeno, per avvisare il genere umano che l'intelligenza artificiale non costituisce alcuna forma di pericolo.

Pericolosi sono gli uomini, e in particolari i Poteri forti che hanno il controllo della società, e hanno acquisito il controllo anche del terrorismo, ed essi stessi lo generano, per cui essenzialmente l'identificazione dei Poteri forti costituisce il problema e il pericolo numero uno dell'umanità e delle Magistrature mondiali.

I Poteri forti sono quel Complesso militare-industriale, unito oggi ai maggiori Gruppi finanziari/Società di investimento e alle Big Tech, che hanno pressoché il controllo tutto il mondo, e che hanno un interesse a far passare in *divinità artificiale*, come dotata di consapevolezza, l'A.I., allo scopo di attribuire ad essa la colpevolizzazione di azioni pericolose, che sono in realtà emanazione dei programmatori, cioè dei Poteri forti stessi.

Consegno questo mio libro Destinatari nella speranza di poter aver portato un mio contributo al chiarimento del dibattito su un fenomeno che è diventato una vera e propria idolatria e la *nuova ossessione* del Genere umano, perché appunto c'è una psicologia del profondo che spiega questo fatto. Come è stato spiegato nell'introduzione di questo libro, nell'intelligenza artificiale si proietta il potere di Satana, che, come dice Papa Francesco, "*vuole sterminare tutti gli esseri umani sulla terra*".

L'umanità è quindi avvisata che il suo pericolo reale non è l'A.I., ma sono i Poteri forti che vanno arginati, nella loro fondamentale ed essenziale azione a danno della Civiltà giuridica e umana.

Pordenone, 4 novembre 2023

Giulio Portolan

Appendice

Big Tech e Grande Fratello

Le Big Tech, appropriate dai Poteri forti, si presentano come Grande Fratello, ma ancora esitano a farlo. Vediamo il perché...

Il Fenomeno Facebook



ANALISI DEL FENOMENO ZUCKERBERG

PREMESSA: CHE COS'E' UN GRANDE FRATELLO ? CI SONO ANCHE IPOTESI TEOLOGICHE CHE NON RIGUARDANO LA PRESENTE ANALISI. IL GRANDE FRATELLO E' UN ATTORE SIMUL-UMANO AD ACCESSIBILITA' GLOBALE, CHE A POCO A POCO INVADDE LA PRIVACY DELLE PERSONE PRESENTANDOSI COME AMICO, CONSIGLIERE, APPUNTO FRATELLO, E POI CON IL PRETESTO DI AIUTARTI NELLA VITA MANIPOLA LA PERSONE INSTAURANDO DINAMICHE DI POTERE E DOMINIO AVENTI VARI SCOPI E VANTAGGI PER CHI LA ATTUA E AGISCE IN NOME E PER CONTO DEL GRANDE FRATELLO, NASCONDOSI DIETRO QUESTA MACRO-STRUTTURA ANDROIDE. LA PERSONA MANIPOLATA SI SENTE ANCHE AVVANTAGGIATA, MA POI VIENE IN REALTA' SFRUTTATA, SIA ECONOMICAMENTE SIA PSICOLOGICAMENTE, IL TUTTO IN UN'OTTICA "CLASSICA" DI POTERE, MA ATTUATO TRAMITE I SOFISTICATI MEZZI TECNOLOGICI DI OGGI.

ZUCKERBERG ANCHE AGISCE IN QUESTA OTTICA, MA NEL FARLO E' ASSOLUTAMENTE OSTACOLATO DA DIVERSI FATTORI, I QUALI POSSONO COSI' ESSERE ELENCATI:

- 1.) FACEBOOK E' UNO STRUMENTO DI "AMICIZIA": QUANDO NELLA FACCIATA DEL PROFILO DOVESSE APPARIRE UN BOTTONE DI TIPO "POLITICO", L'UTENTE POTREBBE INFASTIDIRSI E, ESSENDO LIBERO, PUO' ANDARSENE.
- 2.) IL POTERE GIOCA SUL FATTO CHE LE MODERNE PIATTAFORME INTERNET POSSANO, PER I PIU' DIVERSI SCOPI, AD ESEMPIO DIDATTICO, ANCHE ESSERE IMPOSTE DALLA LEGGE, PER CUI L'UTENTE NON PUO' SCAPPARE, MA FACEBOOK NON SI PRESTA A TALE OBBLIGATORIA, IN QUANTO IL SUO CORE DI UTILIZZO E' FRIENDLY, E QUINDI IL SUO USO A SCOPI DI CONDIZIONAMENTO E DOMINIO SAREBBE UN OSSIMORO DI TIPO FUNZIONALE (OPPOSIZIONE TRA SCOPO RICERCA DI RELAZIONI E SUA STRUMENTALIZZAZIONE PER FORMA DI DOMINIO E MANIPOLAZIONE DI MASSA).
- 3.) PARE ADDIRITTURA AVENTATO L'IMPIEGO DI FACEBOOK PER LE TRANSAZIONI FINANZIARIE, E SI PARLAVA DELLA CRIPTOVALUTA LIBRA, <https://www.ilpost.it/2022/01/28/facebook-criptovaluta-libra-diem/>
Facebook sta per rinunciare alla sua criptovaluta
Dopo due anni tormentati il progetto noto inizialmente come Libra è ancora fermo, e ora potrebbe essere abbandonato
PERCHE' ANCHE ESSO NON ATTRANTE.
- 4.) META TENTA LA CARTA DEL METAVERSO, SENZA CONSAPEVOLEZZA CHE L'ATTRATTIVITA' DELLA REALTA' VIRTUALE, GIA' TENTATA NEI PRIMI ANNI 2000, DOPO UN INIZIALE INTERESSE, GENERA RIFIUTO DA PARTE DELL'UTENTE, ATTIRATO DA ALTRE FORME DI INTERAZIONE (WHATSAPP, ECC.: DIALOGARE CON AMICI E ... AMICHE... ATTIRA DI PIU', E TIENE TRATTENUTI ANCHE PER ORE E ORE AL GIORNO, MANDANTO IN CRISI TENTISSIME FUNZIONALITA' ALTERNATIVE: LO STESSO FACEBOOK, CINEMA, PASSEGGIATE IN CENTRO CITTA' VETRINE NEGOZI E SHOPPING, ECC.).
- 5.) IN CONCLUSIONE, L'AVVENTO DEL GRANDE FRATELLO E' POSSIBILE, MA LO STRUMENTO FACEBOOK ESCLUDE DI POTER ESSERE USATO A QUESTO SCOPO. SENZA CONTARE LA CONSAPEVOLEZZA INTELLETTUALE DEGLI UTENTI, DAGLI ADULTI AI GIOVANISSIMI, CHE SE PERCEPISCONO DI ESSERE MANIPOLATI, ABBANDONANO.

GIULIO PORTOLAN, MASSIMO SOCIOLOGO CONTEMPORANEO, 24/9/2022

Il Fenomeno Google

giulio portolan - Cerca con Google 27/7/2020

RICERCA SU: GLI AMBITI DI MANIPOLAZIONE DEL MOTORE DI RICERCA DA PARTE DEL POTERE

Tutti Notizie Immagini Shopping Video Altro Impostazioni Strumenti

Circa 40.800 risultati (0,32 secondi)

Video

AracneTv YouTube - 27 mag 2019

Aracne tv - 31 mag 2020

AracneTv YouTube - 15 mag 2019

www.aracneeditrice.it > index.php > autori

Giulio Portolan - Autori Aracne editrice

Giulio Portolan. Giulio Portolan (Pordenone, 1972) ha elaborato concezioni filosofiche originali riguardanti vari campi della conoscenza: dalla metafisica alla ...

it.linkedin.com > giulio-portolan-2992294b

Giulio Portolan - Episteme Foundation - Pordenone, Italia ...

Giulio Portolan. episteme-project Director/absolute scientific knowledge/genetic and viral diseases (and SARS-CoV-2) solution/osservatorio-politico.it.

www.libreriauniversitaria.it > libri-autore_portolan+giulio-giulio_port...

Portolan Giulio Libri - I libri dell'autore: Portolan Giulio ...

Portolan Giulio Libri. Acquista Libri dell'autore: Portolan Giulio su Libreria Universitaria, oltre 8 milioni di libri a catalogo. Scopri Sconti e Spedizione con Corriere ...

www.agendaviaggi.com > scienza-del-fantastico-e-ricerca-empireologi...

"Scienza del fantastico e ricerca empireologica": il nuovo ...

15 mar 2020 - L'autore Giulio Portolan nel suo volume vuole portare a conoscenza l'emergere nella fantasia umana del mondo metafisico non apparente.

www.mondadoristore.it > libri > Giulio-Portolan > aut00393124

Giulio Portolan - Tutti i libri dell'autore - Mondadori Store

Scopri le ultime uscite e tutti gli altri libri scritti da Giulio Portolan.

www.osservatorio-politico.it > informazioni

Giulio Portolan, Sistema filosofico, Sistema scientifico ...

Giulio Portolan (Pordenone, 1972) è uno scienziato, filosofo e politico italiano. È direttore esecutivo del progetto-episteme. Maggiore tra i pensatori e politici ...

www.lafeltrinelli.it > libri > giulio-portolan

Giulio Portolan - Feltrinelli

Giulio Portolan. Libri. Filtra. 17 risultati. Autobiografia di un perfe... Giulio Portolan. Subito Disponibile. € 9,50. € 10,00. Europa: trattato di fenom... Giulio Portolan.

www.lbs.it > libri > autori > Giulio Portolan

giulio-portolan: Libri dell'autore in vendita online - lbs

Libri di giulio-portolan: tutti i titoli e le novità in vendita online a prezzi scontati su IBS.



Alcuni risultati possono essere stati rimossi nell'ambito della normativa europea sulla protezione dei dati. Ulteriori informazioni

giulio portolan - Cerca con Google

Ricerche correlate a giulio portolan

- progetto-episteme giulio portolan
- giulio portolan wikipedia
- giulio portolan pazzo?
- giulio portolan episteme
- giulio portolan curriculum
- giulio portolan agenda rossa
- giulio portolan biografia
- giulio portolan chi e

IL PUNTO DI DOMANDA DIMOSTRA LA MANIPOLAZIONE DDEI RISULTATI DEL MOTORE DI RICERCA

Alphabet Google

SU CIO' CHE E' UN MOTORE DI RICERCA PORTOLAN NON E' COMPETENTE. DA QUELLO CHE HO CAPITO, LA RETE E' COSTITUITA DA SITI INTERNET, ESSI SUL MOTORE LASCIANO UNA TRACCIA CHE CONSENTE DI TROVARLI TRAMITE PAROLE (CHIAVI) DI RICERCA. LA PARTICOLARITA' DEL SUCCESSO DI GOOGLE E' CHE ESSO CONSENTE RISULTATI MAGGIORMENTE PERTINENTI RISPETTO AI DESIDERATA DELLA RICERCA.

ORA, L'INTELLIGENCE AVVICINA I DUE FONDATAORI, PAGE E BRIN, CREATORI COME ZUCKERBERG, DI UN BUSINESS STRUTTURATO IN MODO DA CONSENTIRGLI DI DIVENTARE IN POCCHI ANNI TRA I PRIMI 10 UOMINI PIU' RICCHI AL MONDO, PERCHE' CAPISCE CHE IL MOTORE E' ANCHE UNO STRUMENTO DI POTERE. GLI AMBITI IN CUI CIO' SI RENDE POSSIBILE POSSONO ESSERE I SEGUENTI, E APPAIONO LIMITATI, PER CUI GOOGLE RIMANE IN CAPO AI DUE IMPRENDITORI COME BUSINESS PREVALENTEMENTE PRIVATO, E SOTTO IL LORO CONTROLLO. CIA: "VOI DOVETE CONSENTIRCI L'IMPIEGO DI GOOGLE PER QUESTI SCOPI...":

- 1.) RICERCA DI MATERIALE PORNOGRAFICO (E DIREI ANCHE PEDO-PORNOGRAFICO): 1/3 DEI NAVIGATORI LO CERCA, PREVALENTEMENTE UOMINI CELIBI, CIO' HA EFFETTI DISTORSIVITIVI SOTTO IL PROFILO EDUCATIVO E SOCIALE, SI GIUDICA ABBAI COMUNQUE UNA FUNZIONE TERAPEUTICA DELLA SOLITUDINE E DELLO SFOGO DELLE PERVERSIONI DA EVITARE IN AMBITO SOCIALE E FAMILIARE REALE;
- 2.) POSIZIONAMENTO DELLE INFORMAZIONI AD ESEMPIO POLITICHE NEI RISULTATI DI RICERCA IN MODO DA METTERE IN EVIDENZA QUELLE FUNZIONALI ALLE DINAMICHE DI POTERE E DI CONDIONAMENTO E CREAZIONE OPINIONE PUBBLICA ED ELETTORALE;
- 3.) PORRE INFO MA ANCHE TOGLIERE INFO: AD ESEMPIO, CIRCA 5 ANNI FA C'ERANO 2 SPEZZONI SU YOUTUBE DELLA FAMOSA SEQUENZA DI 10 MINUTI DEL FILM "TUTTI DENTRO" CON ALBERTO SORDI, DELLA CATENA DEGLI ARRESTI DEI POLITICI; OGGI SU YOUTUBE SONO STATI TOLTI TUTTI I RIFERIMENTI A QUEL FILM; IN QUESTE SEQUENZE LA RABBIA POPOLARE (RIDICOLARIZZATA E COLPEVOLIZZATA DAI RAPPORTI CENSIS) NON E' CONTRO LA CORRUZIONE, MA COME AVVIENE NEI BAR, PER L'INERZIA DEI POLITICI NELLA SOLUZIONE DEI PROBLEMI, INERZIA CHE A NORMA DEL DIRITTO E' LORO FACOLTA'. GLI SPEZZONI SONO STATI TOLTI DAI SERVIZI SEGRETI PER IMPEDIRE ALLA GENTE COMUNE L'AGGANCIO PSICOLOGICO A QUEL FILM.
- 4.) NELLA FUNZIONE DI PORRE INFORMAZIONI, UNA MANIPOLAZIONE DI ESSE CONSENTE AI SERVIZI AD ESEMPIO A UN POTENZIALE FOREIGN FIGHTER DI TROVARE QUELLO CHE CERCA ANCHE PER AUTOORGANIZZARSI, AGGANCIARE L'ORGANIZZAZIONE TERRORISTICA E TRASFERIRSI ALL'ESTERO, OVVIAMENTE CADENDO NELLA TRAPPOLA DEL POTERE CHE HA REALIZZATO TUTTO CIO' PER INGANNARE L'IDEALISTA PSICOPATICO DEL MONDO OCCIDENTALE CHE FINALMENTE PUO' SPARARE E UCCIDERE PER SALVARE IL MONDO...
- 5.) ALTRE FUNZIONE CHE NON SI RIESCE A INDIVIDUARE.

VA DETTO CHE LE FUNZIONI DEL MOTORE DI RICERCA SONO FONDAMENTALI PER LA SOCIETA'. ESSE SONO L'EQUIVALENTE DI UN SERVIZIO PUBBLICO ESSENZIALE, L'USO DI ESSO IN MANO PRIVATA SCOPO BUSINESS PUO' RENDERLO PIU' EFFICIENTE DI COME SAREBBE SE IN MANO PUBBLICA. LE QUESTIONI PER LA SICUREZZA DEGLI UTENTI (ECCEPITO IL CASO REVENGE PORN) SONO EQUIVALENTI, IN QUANTO IL MOTORE E' COMUNQUE SOTTO IL CONTROLLO DEL POTERE PUBBLICO, PER I MOTIVI DI INTELLIGENCE.

GIULIO PORTOLAN, SOCIOLOGO
23/9/2022

Che cos'è il Grande Fratello

Natalino Irti, nel suo *Dialogo su diritto e tecnica* con Emanuele Severino, ha paragonato lo Stato alla *macchina delle macchine*. Esso è una grande macchina.

D'altra parte, nella Roma antica del libro dell'Apocalisse l'Anticristo del numero 666, era interpretato come lo Stato di dell'imperatore Nerone.

Le Big Tech anche queste si dice che oggi riproducono un grande Stato, per esempio Facebook viene paragonato a un gigantesco continente di alcuni miliardi di partecipanti-cittadini virtuali.

L'Anticristo viene epistemicamente definito come appropriazione di privati della Cosa pubblica: esso è una fusione tra settore pubblico e settore privato, che vede questa Grande macchina interfacciarsi con gli esseri umani sotto il profilo dell'Intelligenza artificiale: un essere colossale che riproduce Dio, il Dio in terra e che è "anticristo" perché Gesù è il *fratello dell'uomo, quindi Grande Fratello*.

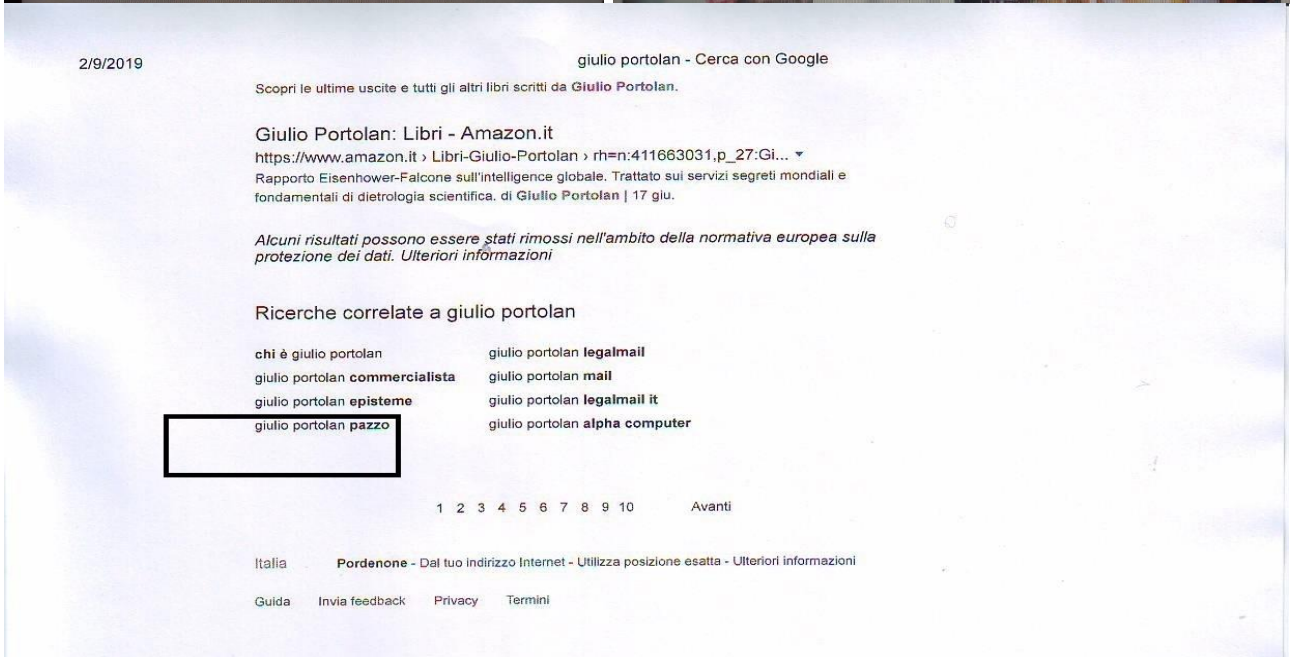
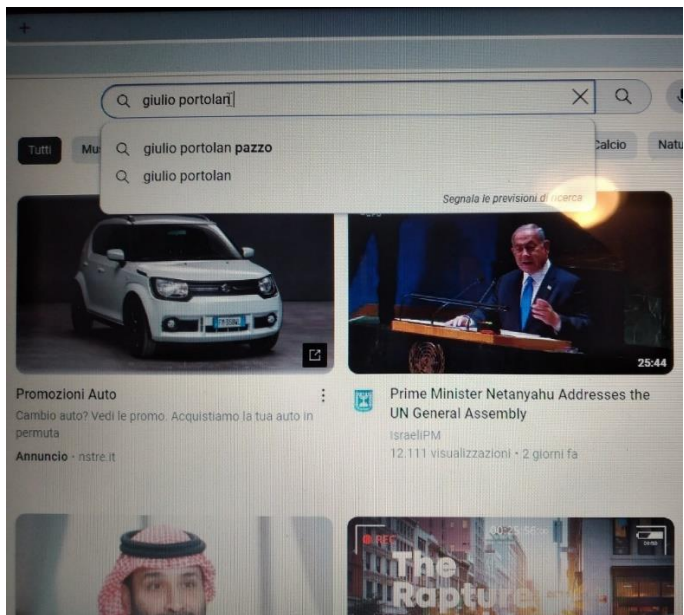
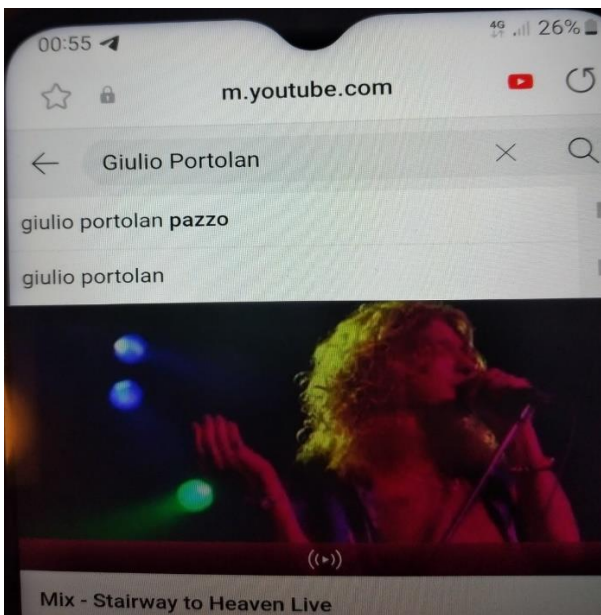
Gesù dice "vado al Padre e non mi vedrete più" e così l'apparire di questo Cristo sulla Terra fa intendere all'uomo di ritrovarsi già in paradiso, e il paradiso non è il luogo della penitenza ma del godimento; quindi questo essere gigantesco si interfaccia all'uomo, dialoga con l'uomo tramite l'A.I., e gli chiede di godere nel consumismo e nell'edonismo.

Sotto il profilo psicologico l'uomo si rapporta a questa grande macchina che essenzialmente si presenta come Internet, la rete, come se si trovasse davanti a un Dio perché appunto è una Grande macchina, e nel dialogo l'umanità parla con un'unica entità, dietro cui si celano i Poteri forti che la programmano, la quale ha un unico pensiero, il *pensiero di Bard*, che viene definito come *Il pensiero unico*.

Il caso Portolan: quando un profano ne sa di più di un esperto

E' stato detto a Portolan da ingegneri informatici, esperti di computer e informatica che il motore Google non può essere manipolato.

Ecco invece un esempio di manipolazione del principale Motore di ricerca, Google, e YouTube, in cui qualcuno ha programmato la stringa "pazzo", associata al mio nome, quando si vanno a vedere i miei risultati di ricerca associati al mio nome "Giulio Portolan": questi risultati sono rimasti in rete con continuità per circa quattro-sei anni:





"giulio portolan"



Accedi

Tutti Notizie Immagini Maps Shopping Altro Impostazioni Strumenti

Circa 889 risultati (0,41 secondi)

Autori Aracne editrice - Giulio Portolan

www.aracneeditrice.it/index.php/autori.html?auth-id=442101 ▼

Giulio Portolan è un ex insegnante di sostegno. Abilitato dottore commercialista, svolge la professione di contabile. Socio di Wikimedia Italia, ha creato per ...

Giulio Portolan profili | Facebook

<https://it-it.facebook.com/public/Giulio-Portolan> ▼

Visualizza i profili delle persone di nome Giulio Portolan. Iscriviti a Facebook per connetterti con Giulio Portolan e altre persone che potresti...

Giulio Portolan: Libri dell'autore in vendita online - Ibs

<https://www.ibs.it/libri/autori/Giulio%20Portolan> ▼

Libri di Giulio Portolan: tutti i titoli e le novità in vendita online a prezzi scontati su IBS.

Giulio Portolan | LinkedIn

<https://it.linkedin.com/in/giulio-portolan-2992294b> ▼

Visualizza il profilo completo di Giulio Portolan. È gratis! I tuoi colleghi, compagni di studi e oltre 500 milioni di professionisti sono iscritti a LinkedIn. Visualizza il ...

Lo dico al Corriere - Schiaffi diseducativi. Meglio un no energico ...

www.corriere.it/.../schiaffi-diseducativi-meglio-no-energico-quando-necessario_3cb5e9...

27 dic 2017 - Giulio Portolan Pordenone. Caro Giulio, resto è troppo (se non si arriva alla violenza vera e propria), ma non ho mai avuto il mito dello schiaffo ...

Giulio Portolan - Tutti i libri dell'autore - Mondadori Store

<https://www.mondadoristore.it/libri/Giulio-Portolan/aut00393124/> ▼

Scopri le ultime uscite e tutti gli altri libri scritti da Giulio Portolan.

Discussioni progetto:Filosofia/Archivio/16 - Wikipedia

https://it.wikipedia.org/wiki/Discussioni_progetto:Filosofia/Archivio/16 ▼

49 Giustino; 50 Avviso di cancellazione; 51 Giulio Portolan; 52 Qualità umanesimo; 53 Natura non facit saltus; 54 Pavel Aleksandrovič Florenskij; 55 Open ...

GIULIO PORTOLAN - YouTube

<https://www.youtube.com/channel/UC3qdPx46Dldv7BKpbkwBdQ> ▼

A former support teacher analyzes from a sociological point of view the complex situation of the support teaching in Italy (1992-2018). - Un ex insegnante di ...

PressReader - Corriere della Sera: 2017-12-17 - MONETE E ...

<https://www.pressreader.com/italy/corriere-della-sera/20171217/282260960816585>

17 dic 2017 - Giulio Portolan, Pordenone Caro Giulio, il Che voleva la rivoluzione comunista, che ovunque ha vinto ha portato lacrime e sangue.

giulio portolan | In cerca di idee - Gabriele Caramellino - Il Sole 24 Ore

<https://gabrielecaramellino.nova100.ilssole24ore.com/tag/giulio-portolan/> ▼

Idee per il domani, in Italia - 23 novembre 2009 - Gabriele Caramellino · creatività, eventi, opinioni brevi. Avevo scritto qui e qui di Italia Futura, il think-thank che ...

Alcuni risultati possono essere stati rimossi nell'ambito della normativa europea sulla protezione dei dati. Ulteriori informazioni

Ricerche correlate a "giulio portolan"

giulio portolan mail

giulio portolan pazzo

chi è giulio portolan

giulio portolan legalmail

giulio portolan legalmail it

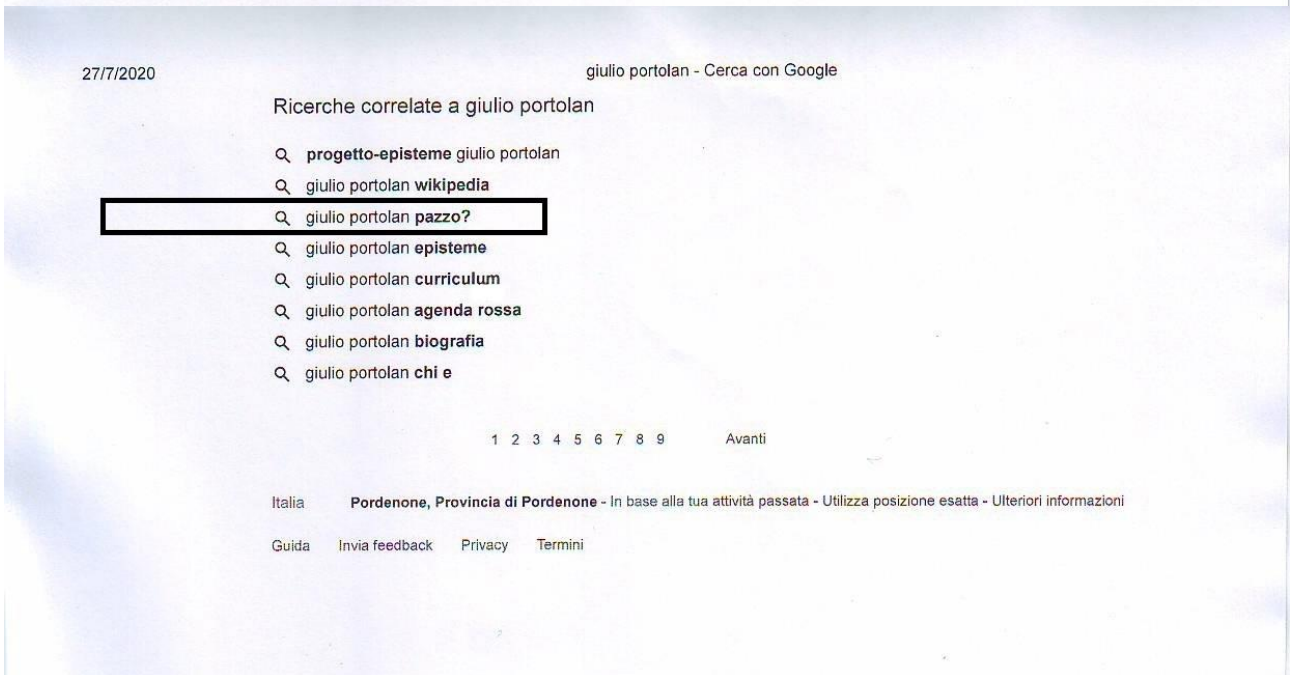
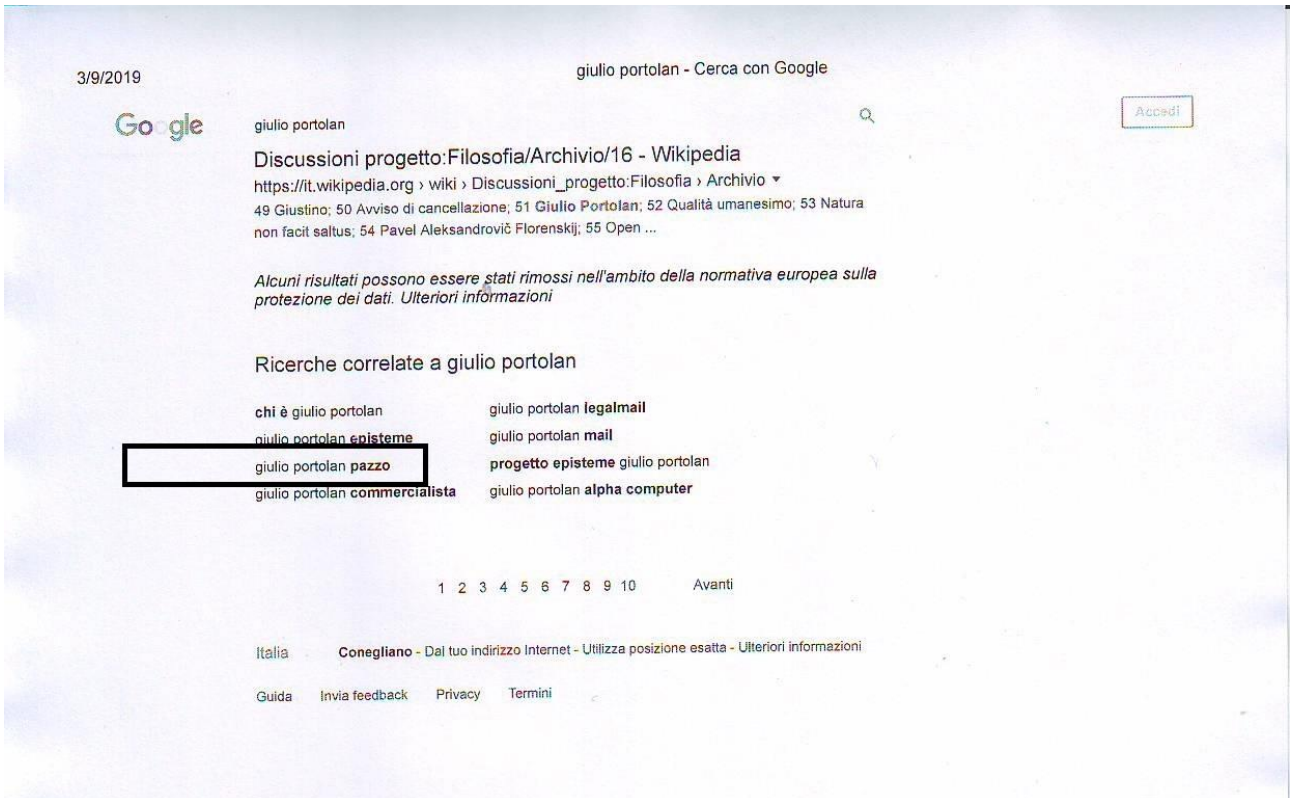
giulio portolan linkedin

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Avanti

Italia

Pordenone, Provincia di Pordenone - Dal tuo indirizzo Internet - Utilizza posizione esatta - Ulteriori informazioni



Una conversazione amichevole

Da una conversazione amichevole al bar del giorno 3 novembre 2023, risultava che l'interlocutore mi impressionava con la grandiosità *in senso negativo* del fenomeno dell'intelligenza artificiale, con il che anch'io l'ho impressionato con la soluzione che proponevo, e cioè che a fronte della disoccupazione o del pericolo dell'intelligenza artificiale c'è la frontiera

patogena, il grande fronte delle malattie genetiche e virali, citato nel libro dell'Apocalisse come i flagelli che consentono la liberazione del genere umano.

Queste malattie aggrediscono anche i ricchi e i Ceti dirigenti, e possono essere fermate solo alle condizioni che sono state indicate dal progetto-episteme. L'intelligenza artificiale è quindi come l'Anticristo del Gigante dello Stato e della Tecnica nel libro di Daniele: ha i piedi di argilla...

Sito-bibliografia

Bibliografia

Natalino Irti - Emanuele Severino, *Dialogo su diritto e tecnica*, Editori Laterza, Roma, 2001

Scritti dell'autore:

1. **Episteme. Sistema della conoscenza certa**
 2. **Fondamenti di scienza steleologica. Teoria del sistema di unità organica**
<http://voxitalica.it/libro%20FSS%2004032019%20.pdf>
 3. **Principi di cosmologia epistemica. La confutazione del sapere occidentale e della scienza moderna operata dalla concezione epistemica dell'Universo**
 4. **Introduzione alla teodicea sistemica. Nichilismo, psicologia fondamentale e ecclesiologia scientifica**
 5. **Scienza del fantastico e ricerca empireologica. Ermeneutica cinematografica: analisi metafisica dei film**
 6. **Ricerca epistemica e progetto-episteme. Sistema epistemico del sapere: discipline, paradigmi, teorie**
 7. **Introduzione alla scienza delle religioni. L'approccio epistemico unitario allo studio del fenomeno religioso**
 8. **Report Alpha_1: executive interpretation. Elenco operazioni della CIA – Central intelligence Agency Anni 2022-2023 (Seconda Edizione, con le versioni ufficiali)**
 9. **Codice Martin: I Signori della Terra e il dominio del mondo. Storia delle conquiste del mondo dagli albori della civiltà ...fino al suo ultimo tentativo... La struttura del potere nel mondo (dal Blog Osservatorio-politico.it e dagli schemi pubblicati sui profili Facebook)**
 10. **Total War: Il disegno. La Nuova Era del Conflitto globale tra Burocrazie mondiali e popolazioni della terra. Studio su diritto, economia e politica e sul rapporto tra diritto, tecnica e intelligenza artificiale**
 11. **Vanguard Defense. I nuovi lineamenti teorici del diritto. Civiltà giuridica, Stato universale, Governo mondiale NWO - Nuovo Ordine mondiale: I Fondamenti scientifici**
 12. **The Penta-report. Rapporto sulle attività del Pentagono per il Congresso degli Stati Uniti d'America e la Presidenza Biden**
 13. **Analisi epidemiologica Omega_alpha: Identificazione della Frontiera patogena**
 14. **Schemi di analisi teologica e religiosa**
 15. **Trattato di estetica fondamentale. Teoria della forma, arte, tecnocrazia. Alle radici della violenza**
 16. **Global Mafias Phenomena. La Trattativa Stato-mafia nell'era dell'intelligence globale. Presupposti e implicazioni di una pax sociale fondata sulla sospensione dello Stato di diritto**
-

Sitografia

<https://www.rainews.it/maratona/2023/11/londra-il-primo-vertice-globale-sullintelligenza-artificiale-bletchley-park-novembre-2023-diretta-0b815f0e-3897-4568-b232-05fe4bda5bcb.html>
https://www.repubblica.it/esteri/2023/07/06/news/londra_attentato_regina_elisabetta_chatbot_incitamento-406813508/
https://www.corriere.it/tecnologia/23_novembre_03/cosa-e-stato-deciso-all-ai-safety-summit-in-gran-bretagna-ea9a9ba4-b1b0-483c-954e-e3b568e66x1k.shtml
<https://www.raiscuola.rai.it/raiscuola/eventi/La-coscienza-oltre-lartificiale-lezione-di-Federico-Faggin-6ce653ed-b654-40c0-8f42-e709a8e7a91d.html>
<https://www.today.it/mondo/taxi-cruise-guida-autonoma-bloccano-ambulanza-morto-san-francisco-stati-uniti-general-motors.html>
https://www.corriere.it/editoriali/21_dicembre_01/capitalismo-sostenibileil-futuroe-nostre-mani-fe3bb26c-52c5-11ec-ab0b-edc8d88d98d0.shtml

Pagine di Wikipedia:

https://it.wikipedia.org/wiki/Federico_Faggin
https://it.wikipedia.org/wiki/Intelligenza_artificiale
https://it.wikipedia.org/wiki/Tre_leggi_della_robotica
[https://it.wikipedia.org/wiki/Generazione_Proteus_\(film\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Generazione_Proteus_(film))
https://it.wikipedia.org/wiki/2001:_Odissea_nello_spazio
[https://it.wikipedia.org/wiki/Lo,_robot_\(film\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Lo,_robot_(film))
https://it.wikipedia.org/wiki/Wargames_-_Giochi_di_guerra
https://it.wikipedia.org/wiki/Il_mondo_dei_robot
<https://it.wikipedia.org/wiki/Matrix>
[https://it.wikipedia.org/wiki/Terminator_\(film\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Terminator_(film))
https://it.wikipedia.org/wiki/Il_tagliaerbe
[https://it.wikipedia.org/wiki/Star_Trek_\(film_1979\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Star_Trek_(film_1979))