Guerra Fredda 2.0: L'Intelligenza Artificiale

Convivenza e responsabilità in tempi di guerra

Sem. etica e politica nella prospettiva degli studi di genere – Unibo a.a. 2023/24

Marzia Vaccari 18 ottobre 2023
www.almagulp.it

primato sulla produzione di AI

circuiti integrati di software e hardware

Per AI i chip sono di tre tipi

1) unità di elaborazione grafca (graphics processing units, Gpu), **statunitensi Nvidia e Amd**

2) dispositivi logici programmabili (feld programmable gate arrays, Fpga), **delle americane Xilinx e Intel**

3) circuiti integrati per applicazioni specifche (application-specifc integrated circuits, Asic). assolvere a poche funzioni specifche. **Aziende statunitensi come Google, Tesla, Amazon e Intel**
da poco **Huawei (Cina)** ha preso a sviluppare chip ottimizzati per il training algoritmico, presupposto di qualsiasi Ai basata su reti neurali profonde.

03

01

Modello economico

sulle tecnologie il confronto è tra modelli economici: non più capitalismo contro pianificazione (come durante la guerra fredda), ma capitalismo «aperto» contro capitalismo dirigista

la Guerra 3.0 e 4.0

DRONI
La sede centrale di DJI a Shenzhen, in Cina ed è oggi uno dei principali produttori di droni al mondo.

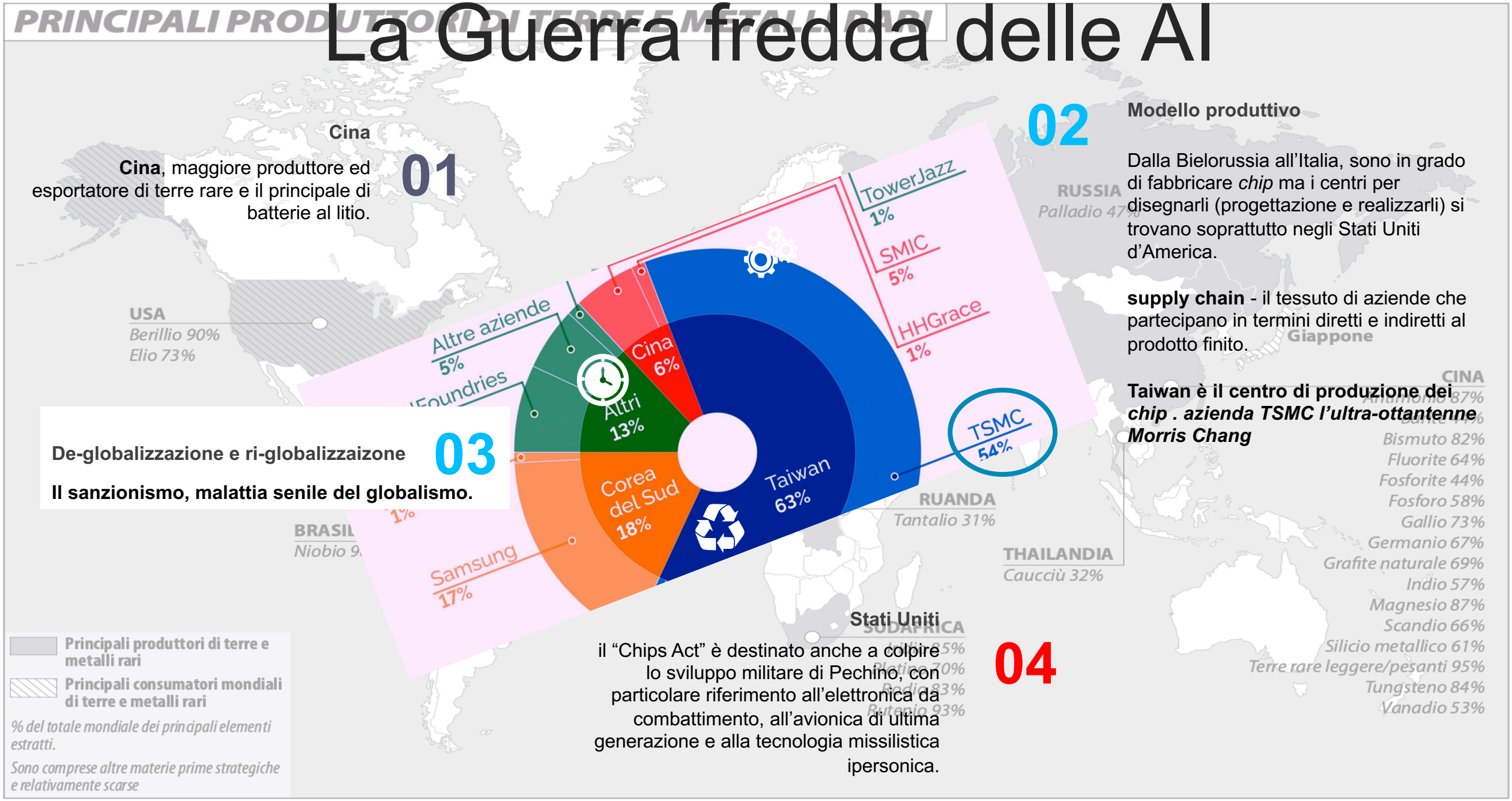
04

input/output

dati, algoritmi, chip
I dati impossibili da controllare nella loro interezza sono «specifci nell'utilità, ubiqui nell'acquisizione, disaggregati nella conservazione e commerciali nell'applicazione» . Sono infatti generati da migliaia di sistemi industriali, milioni di applicazioni di localizzazione, miliardi di apparecchi elettronici mobili (smartphone, tablet, pc) e relativi software che ormai coprono un ventaglio vastissimo di funzioni e attività.
gli algoritmi all'atto pratico si traducono in stringhe di codice facili da copiare, trasmettere, salvare su memorie portatili o caricate su archivi online. Per le economie aperte monitorarne cessione e acquisizione è impresa enorme sotto il proflio tecnico.
La guerra è sulla produzione dei chip.

02

La Guerra fredda delle AI



Cina

Cina, maggiore produttore ed esportatore di terre rare e il principale di batterie al litio.

01

02

Modello produttivo

Dalla Bielorussia all'Italia, sono in grado di fabbricare *chip* ma i centri per disegnarli (progettazione e realizzarli) si trovano soprattutto negli Stati Uniti d'America.

supply chain - il tessuto di aziende che partecipano in termini diretti e indiretti al prodotto finito.

Taiwan è il centro di produzione dei *chip* . azienda TSMC l'ultra-ottantenne *Morris Chang*

De-globalizzazione e ri-globalizzaizone **03**

Il sanzionismo, malattia senile del globalismo.

Stati Uniti

il "Chips Act" è destinato anche a colpire lo sviluppo militare di Pechino, con particolare riferimento all'elettronica da combattimento, all'avionica di ultima generazione e alla tecnologia missilistica ipersonica.

04

La cibernetica al tempo delle guerre

La Guerra con i Droni

clipGuerraPace

https://www.youtube.com/watch?v=P8h78RUQsWs

01

i DRONI

Un’altra arma di origine iraniana che ha usato **Hamas** Sabato è il drone **Ababil-2.** El Español lo spiega in dettaglio **Ha un’autonomia di oltre 100 chilometri** e decolla da un lanciatore o con l’assistenza di **razzi**. Si adatta in base alle esigenze dell’operatore. Pertanto, il suo utilizzo spazia dallo spionaggio o può finire per diventare un drone kamikaze se viene incorporata una testata da 30 chilogrammi.

02

decolonizzare le AI

gamification e manipolazione
breve clip del film Ender game

https://www.youtube.com/watch?v=OBxzVOvtXvo

Total Refusal giovani artisti, documentaristi, creativi

➢Uniti dalla passione per i videogiochi. Mirano ad appropriarsi pacificamente dei meccanismi esistenti dei media di gioco digitali;

➢Entrano (hacking) nei più famosi videogiochi a tema guerra, **disinnescando** il tentativo di proporre **la guerra come spettacolo**, come eroismo in autodifesa. Hanno realizzato un documentario, tra l'altro presentato a Cannes 2022 nella sezione documentari, in cui, hackerando un videogioco di guerra, cercano di fare in modo che **i protagonisti possano non combattere.**

➢Lavori al sito https://totalrefusal.com/ -

➢Titoli:

Aggirare il cerchio della morte
Scolpire un modello di pace

L’evoluzione delle tecnologie ICT nella direzione dei dispositivi indossabili che ci permettono di poter replicare la realtà in un ambiente multisensoriale dove i fotoni luminosi stimolano la vista, gli input acustici simulano il suono e i simulatori tattili fanno sentire le persone come se stessero vedendo, ascoltando e toccando altri avatar.

Il tutto tenuto insieme da Motori grafici e dalle IA.

Portare fuori dal Gamer il concetto di Metaverso per estenderlo agli ambienti lavorativi.

esperienza più simile a **un parco a tema/divertimento** che è ciò che offron gli attuali e innumerevoli metaversi qual Roblox, Fortinite, Decentraland, Blocktopia e The Sandbox.

Con la funzionalità chiamata Mash gli utenti potranno creare un avatar con cui partecipare alle riunioni di lavoro all'interno di Teams.
Call of Duty, il principale videogioco di tipo sparatutto in prima persona sviluppato per Windows , è stato recentemente acquistato da Mircrosoft

Contrastare la mascolinità tossica dei metaversi

1

GamerGate: dal 2015 al 2018.
una delle più violente campagne di misoginia e molestie a danno di alcune sviluppatrici (Zoi Quinn e Brianna Wu) e dell'attivista femminista Anjta Sarkeesian.

Red Dead Redemption 2 e i videoclip di Shirrako, YouTuber da 30000 € al mese, che mostra «la femminista data in pasto agli alligatori» «È solo un gioco»

2

dicembre 2021, Nina Janel Patel
«Entro 60 secondi dall'adesione - sono stata molestata verbalmente e sessualmente - 3-4 avatar maschili, essenzialmente con voci maschili, praticamente hanno stuprato in gruppo il mio avatar e hanno scattato foto. … Un'esperienza orribile che è accaduta così in fretta e prima ancora che potessi pensare di mettere in atto la barriera di sicurezza. Mi sono congelata.»

3

18 maggio 2022 Feminist Metaverse piattaforma blockchain **che utilizza NFT** ha subito un attacco hacker fraudolento e ora si accede solo su invito.

Riprendiamoci Internet per costruire metaversi inclusivi

1

Spezzare la catena di «colpevolizzazione» della soggettività femminile in tutti gli ambiti soprattutto in quello tecnologico.

2

Prevenire la creazione di tecnologie intrinsecamente problematiche, invece di cercare di regolarle a posteriori.

Promuovere il «diritto» alle infrastrutture pubbliche

È necessario uno slancio di immaginazione collettiva

3

Nei percorsi di studio

- delle professioni tecnologiche sono necessari moduli per la conoscenza delle categorie dell'inclusione e del genere;
- delle professioni umanistiche moduli per la conoscenza degli algoritmi.

4

Grazie

Guerra Fredda 2.0: L'Intelligenza Artificiale