



Falling Down - Un Giorno di Ordinaria Follia (film, 1993)

Nerdissima-Mente 3/42



Roberto A. Foglietta

GNU/Linux Expert and Innovation Supporter

Published Sep 23, 2024

Questo articolo è stato scritto a partire da post e commenti precedenti che ho scritto su LinkedIn. La prima parte è in inglese mentre la seconda è in italiano, come gli originali.

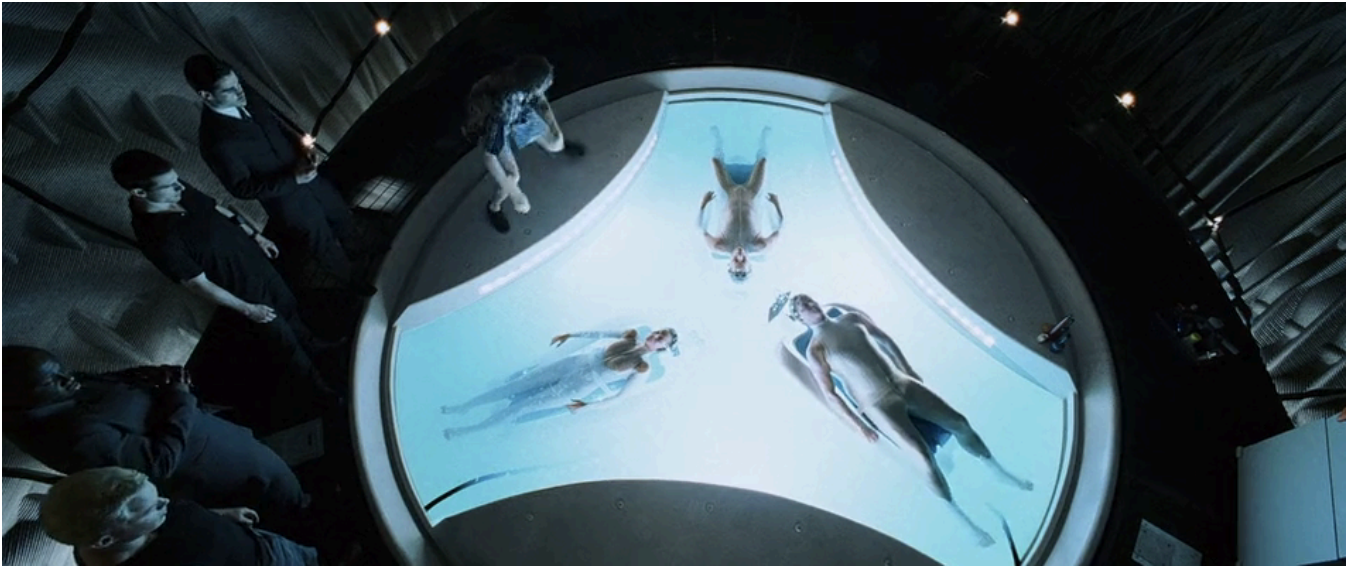
1. IL METODO MINORITY REPORT

Metodo suggerito da "Minority Report" (film, 2002) se due umani dissentono sull'interpretazione di un testo, il chatbot AI può fare da terzo incomodo e se il quesito può essere espresso in modo binario allora 2:3 vince.

Se poi ci si chiede come mai ho cominciato a praticare il metodo Minority Report e quindi a battezzarlo. Beh, fondamentalmente perché in rete ci sono un sacco di persone che trattano gli altri come fossero minorati.

La cosa è anche detta asimmetria delle str*nzate o teoria montagna di m*erda. Tutte cose nerd-ovvie ma in quanto nerd-ovvie, vanno spiegate agli altri internauti

che invece sono arrivati molte generazioni di chip dopo (cfr. legge di Moore, una generazione di chip equivale a 18 mesi di tempo umano).



The pool in Minority Report (film, 2002)

2. LA SCALA DI MARCO AURELIO

Quando ho letto uno studio statistico che indicava come l'attuale sviluppo dell'intelligenza artificiale fosse arrivato a produrre prestazioni superiori al 99.8% degli esseri umani in compiti come anche i giochi di strategia, ispirato dalla citazione di Marco Aurelio

*L'opinione di diecimila persone che non conoscono
un argomento non vale nulla. (cit.)*

ho deciso di usare 1:10.000 come fattore di normalizzazione di una scala logaritmica. Ma avrei potuto usare la scala di Giulio Cesare 1:30.000, ancora più estrema o quella delle Termopili 300:1M che però è solo 1:3333.

Ma tutto sommato visto che noi ragioniamo in potenze di 10 allora il logaritmo in base 10 di 10.000 è 4, un numero intero molto preciso e 2^2 anche una potenza della scala digitale. Così qualora un giorno l'auto-evoluzione delle AI ci portasse a confrontarci con entità cognitive god-like possiamo passare ad una scala doppio logaritmica in base 10 e poi 2.

$$x = 3.333, \log_2: 11.702\sim, \ln: 8.111\sim, \log: 3.522\sim$$

$$x = 10.000, \log_2: 13.287\sim, \ln: 9.210\sim, \log: 4$$

$$x = 30.000, \log_2: 14.872\sim, \ln: 10.308\sim, \log: 4.477\sim$$

La scelta della base 10 e del fattore di normalizzazione associata ad una personalità rilevante o ad un evento epico, è stata semplice: $10^{(2^2)}$.

Il vantaggio di usare una scala logaritmica normalizzata è che l'essere umano ha enormi difficoltà a percepire la differenza fra 99.8% e 99.99%, per esempio ma diventa quasi impossibile apprezzare la differenza fra 99.99% e 99.9999%.

Quindi la scala logaritmica normalizzata è una necessità pratica e sulla scala di Marco Aurelio, 99.8% diventa 91.3%. Ovviamente, e si spera, tale scala non sarà sufficiente perché finirà comunque per saturarsi.

$$fn(x) = (10^2 + 10^4 x) \div 10^2 = 100 x + 1$$

$$x = 99.8\%, \text{MAS}(x) = fn(\log(x)) = 91.3\%$$

D'altronde anche Marco Aurelio è stato consegnato alla posterità, sicché non si vede per quale motivo non possa esserlo la sua scala per le AI anche se con \log_2 si può estenderla:

$$x = 99.9999\%, \text{MAS}_2(x) = fn(\log_2(\text{MAS}(x))) = 99.4\%$$

$$x = (10^{10} - 1) / 10^{10}, \text{MAS}_2(x) = 99.99994\%$$

Meglio di qualsiasi umano vivente sulla Terra.

3. IL TUO SHOW FINISCE QUA, COME IN X-FACTOR

Ci sono due leggende urbane che hanno però un certo fondamento:

1. - 15 minutes of fame ([Wikipedia](#))
2. - Shit Mountain Theory ([Columbia University](#), NY)

La prima è una citazione erroneamente attribuita ad Andy Warhol mentre la seconda è conosciuta in ambienti più formali come l'asimmetria delle str*nzate. Entrambe hanno molto a che fare con i social e ovviamente con l'essere umano.

Chiunque sui social può avere il suo momento di fama - *shit on that thang* - suppongo che sappiate di cosa stia parlando. A prescindere dal contenuto ma piuttosto dalla sua viralità.

Per contro ci sono persone che frequentano l'universo digitale da quando Internet arrivò nelle università cioè poco dopo che Arpanet, la rete militare da cui deriva, fu pensionata e quella tecnologia estesa agli ambiti civili anche perché l'URSS si era dissolta, da pochissimo, ma era "done" (cotta) come direbbero gli americani.

Si rimorchiava fanciulle via Internet quando ancora i terminali erano a fosfori verdi, quindi erano tutti incontri al buio perché anche se vi fosse stata la possibilità di inviare un'immagine sarebbe stata assai limitata come risoluzione e comunque le macchine fotografiche digitali erano assai rare.

Uno dei primi modelli che comprai era anche subacquea e raggiungeva la straordinaria risoluzione di 1024x768 che già era roba da ricchi avere un monitor che potesse presentare quell'immagine completamente.

Nerd, certo, eppure si rimorchiava. Altro che [Tinder](#)!

La ragione è la stessa di cui sopra. Quelli che navigavano su Internet erano MOLTO pochi e MOLTO qualificati, come minimo frequentavano i laboratori di un'università STEM. Quelli che "ci provavano" via Internet erano dei pionieri, gente che aveva in testa Tinder circa 10 anni prima che Facebook debuttasse. Zuckemberg andava ancora alle elementari con i pantaloncini corti, per dire.

Eppure la nostra capacità di interagire con N persone è rimasta limitata e Tinder con la sua UI/UX a "swipe" ce lo garantisce: 5 secondi per SI/NO.

Insomma, il volume di input è enorme però si galleggia. Ma alcune persone producono VOLUMI enormi di caxxate, montagne di m*rda appunto.

Questa asimmetria non è invincibile perché Another Brick in The Wall, ci insegna che non dobbiamo ri-ascoltare certe campane perché esse sono così spiccatamente squadrate nelle loro premesse comunicative che...

...il tuo show finisce qua. Appunto. Come in X-factor e cala il sipario.

In fisica e in elettronica si parla di rapporto segnale rumore. Uguale.

La vita è troppo breve per dedicarla alle banalità e all'effimero...

...e troppo breve per non automatizzare ciò che può esserlo.

Video musicale dei Pink Floyd: [Another Brick in The Wall](#), 1979



Another Brick in The Wall, Pink Floyd (1979)

Il telefono che squilla alla fine del video è **Joshua WOPR** che richiama...

Share alike

© 2024, [Roberto A. Foglietta](#), licensed under Creative Common Attribution Non Commercial Share Alike v4.0 International Terms ([CC BY-NC-SA 4.0](#)).