

Trento a caccia di un miliardo di euro

Ateneo, CreateNet e Fbk assieme per integrare il cervello umano con quello del computer

LORENZO BASSO

Integrare le capacità di un computer con quelle dell'uomo, per migliorare le possibilità di utilizzo delle tecnologie e permettere la risoluzione di problemi di carattere sociale, economico e, soprattutto, sanitario.

Sono queste le direttive di un innovativo e rivoluzionario progetto di ricerca tutto trentino, che verrà proposto dall'Università di Trento - in collaborazione con la Fondazione Bruno Kessler (Fbk) e CreateNet - all'Unione Europea. L'obiettivo è quello di ottenere il contributo previsto dal «Future emerging technologies flagships», il fondo creato dalle istituzioni comunitarie con l'intento di finanziare le idee più innovative nel settore della tecnologia. Lo stanziamento è considerevole, si parla di un miliardo di euro da ripartirsi in dieci anni, che l'Italia mira ad assicurarsi grazie alla ricerca dell'Università di Trento.

Il progetto, per il momento ancora allo stadio di definizione iniziale, si chiama «SocialComputer. Internet-scale human problem solving» (più o meno: «Computer sociale, la rete a disposizione dei problemi dell'uomo») e si presenta come un innovativo modello tecnologico in grado di combinare le insostituibili capacità umane alla velocità di calcolo, di memorizzazione dei dati e di reperire le informazioni di un elaboratore elettronico. Un modello informatico che, se riuscirà ad essere sviluppato, rappresenterebbe una vera e propria rivoluzione nel panorama delle tecnolo-

Il progetto

L'ambizioso progetto è stato presentato a Bruxelles lo scorso ottobre, un'occasione nella quale è stata rafforzata la rete internazionale di contatti (più di 170 esperti provenienti da tutto il mondo) che, una volta avviato, contribuiranno alla concretizzazione del sistema SocialComputer. L'obiettivo è di accedere al fondo creato dall'Europa con l'intento di finanziare le idee più innovative nel settore della tecnologia.



gie della comunicazione.

L'idea di base è molto semplice ed è stata sviluppata a partire dalla considerazione che l'incessante sviluppo degli strumenti informatici ha inciso profondamente sulla nostra società, modificando i rapporti tra le persone, il loro linguaggio e le loro abitudini. In altre parole, è cambiato il modo di comunicare, di relazionarsi con gli altri, oltre a quello di pensare e di svolgere ogni tipo di attività, da quella lavorativa al divertimento.

«Il computer - spiega Fausto Giunchiglia, docente di informatica e coordinatore del progetto (nella foto) - introdotti in un primo tempo come strumenti lavorativi, sono entrati ormai nella vita di ciascuno. Quello di cui non ci si accorge, però, è che l'evoluzione della tecnologia informatica non tiene veramente conto delle necessità umane». «Lo sviluppo degli strumenti all'avanguardia - continua Giunchiglia - mette al centro della ri-

cerca e dell'innovazione principalmente il computer, mentre lo sforzo che dobbiamo fare per comprendere ed imparare ad usare programmi e software è ancora troppo grande». Il progetto si propone quindi di invertire i termini dell'equazione, riponendo l'uomo e al centro e congiungendo due discipline che, fino ad ora, sono rimaste ben distinte: le scienze informatiche e quelle sociali. Un obiettivo che sarà possibile anche grazie alla collaborazione dei numerosi docenti, ricercatori e dottorandi dell'Ateneo trentino. Da Sociologia a Scienze cognitive, attraverso Giurisprudenza ed Economia (oltre, ovviamente, ad Informatica, Ingegneria e Scienze matematiche), il progetto riuscirà a coinvolgere quasi tutti i poli di ricerca locali.

Il primo esempio di applicazione pensato per la tecnologia è in relazione alle malattie rare o a quelle epidemiche. Di fronte ad un'allarmante contagio, infatti, i SocialComputer sareb-

bero in grado di tenere sotto controllo in tempo reale la diffusione e le zone maggiormente colpite, individuando i nuovi ceppi alle prime avvisaglie della presenza del virus. Sarebbero gli stessi utenti ad aggiornare il sistema grazie alla propria connessione internet, scambiando poi indicazioni sull'espansione del virus, o altre nozioni specialistiche, che possano essere utilizzate da medici e ricercatori per lo sviluppo di cure efficaci. In questo modo, si unirebbero le capacità di elaborazione dei computer (nel raccogliere e veicolare dati ed informazioni, oppure nel predisporre modelli matematici complessi sull'allargamento delle aree interessate dalla malattia) con le caratteristiche abilità umane che ancora non si riescono ad implementare nelle macchine. Tra queste, il riconoscimento del proprio stato di salute, la determinazione dei sintomi o - come nel caso della recente influenza suina - l'individuazione di animali contagiati.