

Società e Territorio

La risposta (im)perfetta

Mondoinrete Con Internet diventa molto facile trovare una risposta a qualsiasi domanda. L'importante non è l'attendibilità ma la praticità e la velocità: un concetto valido anche per i prodotti tecnologici

Marco Faré

In uno dei suoi romanzi di fantascienza umoristica, uno di quelli che compongono la trilogia in cinque parti che inizia con *Guida galattica per gli autostoppisti*, Douglas Adams racconta la storia del supercomputer chiamato Pensiero Profondo. È stato programmato per rispondere alla domanda fondamentale sulla vita, l'universo e tutto quanto. Dopo sette milioni e mezzo di anni di calcoli, Pensiero Profondo dà una risposta. La risposta è «42».

Nella rete i motori di ricerca lavorano sulla base di due criteri di qualità: precisione e recupero

Il problema, dice, è che forse gli umani non hanno mai avuto bene in chiaro la domanda, ma questa è un'altra storia, divertente e bizzarra.

Il punto qui, è la necessità di avere una risposta, singola e perfetta. La storia di Pensiero Profondo ci insegna che ottenere quest'unica e perfetta risposta è molto costoso. E forse neanche troppo utile. All'apparenza, sembra giusto cercare la risposta migliore, per le nostre domande o, più in generale, per i nostri bisogni informativi. Non è così: la quantità di informazione disponibile rapidamente online, ribalta questo approccio. Il concetto di qualità cambia perché possiamo considerare altri fatto-

Il drone Predator vanta una tecnologia meno evoluta rispetto ad altri ricognitori ma molto più «comoda».
(Keystone)



ri oltre al merito della questione. Uno di questi è proprio la velocità con cui ottenere una risposta.

Questo mette a dura prova i sistemi informatici che ci aiutano a reperire le informazioni: i motori di ricerca. Essi sono l'espressione internet dei sistemi di *Information Retrieval* (si veda la scheda) e lavorano sulla base di due criteri di qualità: *precisione* e *recupero*. La precisione è la capacità di reperire tutti i documenti rilevanti; il recupero è la capacità di reperire solo documenti rilevanti.

Facciamo un esempio: supponiamo che sul giornale di oggi siano pubblicati 25 articoli. Sedici parlano di cronaca lo-

cale, nove di politica internazionale. Ci interessa la cronaca locale. Se il sistema ci risponde indicando 11 articoli di cronaca locale, è preciso, ma non ha recuperato tutti i documenti rilevanti. Se il sistema risponde con 17 articoli (16 di cronaca locale e uno, inevitabilmente, di politica internazionale), esso ha recuperato tutti i documenti rilevanti, ma non è preciso perché ne ha recuperato uno non rilevante.

Internet è una massa di documenti infinita (o talmente grande che è come se fosse infinita). Rispettare questi criteri di qualità è difficile. Inoltre, c'è la questione della rilevanza. Al di fuori dei modelli teorici e di rari casi reali, la rilevan-

za non è un concetto binario, non è nero o bianco. Se mi sto informando sulla storia del comune di Bioggio, troverò sul web documenti di vario tipo che mi forniranno ognuno alcune informazioni. Impossibile dire quali sono rilevanti e quali no senza applicare una gradazione nel giudizio. E infatti i motori di ricerca lavorano su concetti probabilistici di rilevanza molto articolati, che tengono conto sia degli aspetti che riguardano i documenti, sia del contesto dei documenti, di chi sta ponendo la domanda e delle domande degli altri richiedenti.

Non è da trascurare il modo in cui vengono poste le domande. Si usano mediamente due o tre parole chiave, non di più. Ed è soltanto grazie a esse e a una manciata di altri dati che il motore di ricerca deve «capire» il nostro bisogno informativo e darci una risposta. Se cerchiamo «apple», vogliamo informazioni sul frutto, sulla casa discografica, sui computer o sulla città di New York? Il motore di ricerca non può che tirare a indovinare. È il giorno dell'uscita del nuovo modello di iPhone? Probabilmente la domanda riguarda la Apple dei computer e ci risponderà in questo senso. Probabilmente, nel senso statistico del termine, ci azzecherà, ma per essere sicuro, tra i risultati proporrà anche

qualche pagina relativa al frutto e agli altri significati del termine «apple». Le singole risposte possono non essere le migliori ma, complessivamente, avremo le indicazioni necessarie per soddisfare il nostro bisogno informativo. Inutile quindi investire molto tempo per trovare la risposta giusta. In realtà è molto più efficiente proporre rapidamente contenuti, ancorché imprecisi.

Le parole d'ordine sono praticità, velocità, flessibilità e condivisibilità. Le stesse che Robert Capps elenca nel suo articolo *The Good Enough Revolution: When Cheap and Simple Is Just Fine* (Wired Italia, novembre 2009). Capps sostiene che il discorso fatto per le risposte imperfette sia valido anche per i prodotti. Meglio un apparecchio facile da usare, anche se ha prestazioni mediocri, che uno dotato di molte funzionalità e con tecnologie all'avanguardia, ma difficile da usare. La nostra epoca non ci concede il tempo per imparare a usare aggeggi troppo complessi. Gli esempi citati nell'articolo ruotano attorno al concetto di *abbastanza*. La videocamera Flip è piccola, non ha lenti di qualità, non si può zoomare. Però è semplice da usare e permette di condividere sul web i video appena girati subito e facilmente. E costa poco. La Flip ha molto più successo delle videocamere sofisticate. Capps lo chiama effetto mp3, il formato di file per la musica che riduce la qualità audio rispetto a un cd, ma è più facile da mettere su pc e su lettori piccoli.

La filosofia dell'abbastanza si applica ai motori di ricerca stessi, non solo nella tecnologia che usano per fornire le risposte, ma per il modo in cui si pongono al pubblico. Google ha avuto un gran successo grazie alla sua semplice pagina principale, che svolge una sola funzione. E guadagna molti soldi grazie a un sistema pubblicitario facile da usare per tutti. Capps cita poi altri ambiti: l'esercito americano fa ampio uso dei droni senza pilota Predator, una tecnologia meno evoluta di altri ricognitori, ma più comoda. E va oltre, ipotizzando micro-cliniche poste nei centri commerciali e dotate soltanto di un paio di medici. Queste cliniche potrebbero soddisfare l'80% delle richieste, abbattendo i costi della sanità.

Reperire le informazioni

La disciplina accademica, parte delle scienze informatiche, che si occupa del modo di reperire informazioni da vasti archivi di dati si chiama *Information Retrieval*. Essa viene definita come il trovare informazioni (di solito documenti) di natura non strutturata (di solito testo) che soddisfano un bisogno informativo, all'interno di grandi col-

lezioni di dati (di solito memorizzate in un computer).

I primi accenni a questa scienza sono da ricondurre a un articolo di Vannevar Bush (*As we may think*), apparso nel 1945 su «The Atlantic», un periodico generico, non una rivista scientifica. Grazie a internet, possiamo leggere l'articolo originale.

Le prime applicazioni risalgono agli anni Cinquanta. L'*Information Retrieval* è rimasta confinata nelle facoltà di informatica e nei laboratori aziendali più avanzati per quarant'anni. Poi è arrivato il web, e la disciplina ha guadagnato visibilità grazie a una delle applicazioni più usate di internet: i motori di ricerca.

Il pacifico samurai di Ideo Kojima cammina di nuovo fra noi

Videogiochi L'ultimo episodio della celeberrima serie *Metal Gear Solid* continua la tradizione tutta nipponica di simulazioni belliche d'autore

Filippo Zanoli

Nel 1995, la prima Sony Playstation ridimensionò in maniera totale e globale la concezione del videogioco. Era un gioiellino di alta tecnologia, leggeva i cd-audio, gestiva grafica tridimensionale e con il suo look accattivante poteva tranquillamente apparire in ogni salotto che si rispetti (magari abbinata allo sfavillante televisore catodico Trinitron, sempre di Sony) e senza rischiare di sembrare una bambinata. Era una macchina da gioco elettronico, è vero, ma i videogame che faceva girare non avevano niente a che vedere con quelli della generazione precedente. Niente più colorati e rimbombanti disegni bidimensionali, ma possenti poligoni e sfavillanti effetti di luce dinamica accompagnati da suoni e roboanti musiche digitalizzate. Con la sua macchina, Sony, voleva distanziarsi il più possibile dalla diretta concorrente nipponica Nintendo tentando di attrarre un target differente, quello degli adulti o apprendisti tali.

Di certo, per una missione tanto impegnativa, non bastava progettare una macchina all'altezza della situazione ma era necessario stringere alleanze con aziende del settore che potessero supportare, con i loro videogiochi, questa nuova concezione del gaming. Nascono così alcuni sodalizi, fra Sony e le cosiddette terze parti (*third parties*), durati anche più di un decennio, per lo sviluppo di marchi e intere serie dedicate esclusivamente alla console del colosso nipponico. Una delle *franchise* più celebri è senz'altro quella di *Metal Gear Solid*, sviluppata da Konami, che arriva sulla prima Playstation a circa tre anni dal lancio, nel 1998. Riaggiornamento di una serie celebre in Giappone, ma un po' meno alle nostre latitudini, segue le vicende di Snake uomo-metefora ed eroe virtuoso in costante lotta contro il male, per l'ottenimento di una pace duratura. Ambientata in una storia contemporanea alternativa e fantascientifica (ma non troppo, in verità) la serie può vantare una trama maniacalmente cura-

ta e magistralmente diretta dal suo creatore: Ideo Kojima, vero e proprio *faber* di una serie che sin dagli esordi utilizza tutte le frecce a disposizione del videogioco come mezzo espressivo per coinvolgere il giocatore, spiazzarlo e allo stesso tempo meravigliarlo. Ad oggi, le installazioni della serie sono più di una decina (comprese le varie riedizioni speciali) su tutte e quattro le console di Sony e raccontano un'unica e trascinate storia che si dipana dalla metà del ventesimo secolo fino al ventunesimo. Tematica principale, cara a gran parte degli autori giapponesi (di qualsiasi medium) è la lotta per la preservazione di un equilibrio spezzato (in questo caso tecnologico-politico-internazionale).

Ultimo episodio della serie, *Metal Gear Solid: Peace Walker* recentemente disponibile per Sony Playstation Portatile (Psp), continua là dove la storia narrata in *Metal Gear Solid: Portable Ops* si interrompeva: in piena guerra fredda. Ancora una volta, quindi, indosseremo i panni di Naked Snake, predecessore a

tutti gli effetti e progenitore di quel *Solid Snake* che, ormai una dozzina di anni fa, ha inaugurato la serie. Oltre alla trama e alla direzione registica (se così si può chiamare) quello che differenzia in maniera del tutto radicale i vari *Metal Gear Solid* dal monotono panorama dei giochi di guerra è l'approccio totalmente atipico.

Snake, come il nome suggerisce, non è affatto un Rambo stalloniano e preferisce nascondersi dal nemico, aggirarlo e, se messo alle strette, stenderlo con alcune mosse di arti marziali o narcotizzarlo con una pistola a tranquillanti. Sebbene nel gioco siano presenti anche altre armi più tradizionali, il giocatore che utilizzi prevalentemente armi non-violente (o non-letali) verrà solitamente premiato sia direttamente (con veri e propri premi all'interno del gioco) sia indirettamente (con la pura soddisfazione). Un paradigma particolare che fa di Snake un eroe ancora più positivo, anche considerando che la mostruosità delle aberrazioni tecnologiche, ma anche



Peace Walker: il ritorno di Snake.

umane, che solitamente si trova ad affrontare.

Svelare parte della trama qui sarebbe un'ingiustizia bella e buona nei confronti sia dell'autore sia del giocatore. Ci limiteremo a indicare che questo *Peace Walker* è caratterizzato da un'eccellente realizzazione paragonabile sotto praticamente tutti i punti di vista a quella dei titoli più blasonati per console casalinghe. Così come il precedente titolo per Psp, *Portable Ops*, oltre alle classiche missioni in solitaria permette anche il gioco cooperativo con due console collegate. Modalità questa, il multiplayer portatile, che, in Giappone, va per la maggiore ma alle nostre latitudini stenta ancora a decollare. In definitiva, *Peace Walker* è consigliato a tutti gli amanti della serie, dei giochi di spionaggio e d'autore in generale.