

WE ALL SAY NO 2 FAKES!

INTELLIGENZA ARTIFICIALE E PI



DIARIO DI VIAGGIO DEL WE ALL SAY NO TOUR #2:
LE RIFLESSIONI DEI RAGAZZI TRA ETICA E PIRATERIA



Supported by:



INTRO: PI, INTELLIGENZA ARTIFICIALE E GIOVANI



GIOVANI E PROPRIETÀ INTELLETTUALE

La diffusione di massa dell'intelligenza artificiale (AI) tra la popolazione ha dato il via alla crescita esponenziale di servizi basati sulle AI generative.

Ad oltre 70 anni dalla nascita del test di Turing, ideato dall'omonimo scienziato, l'intelligenza artificiale sta facendo passi da gigante.

Nonostante il tema non sia effettivamente recente (come abbiamo appena detto il concetto di intelligenza artificiale nasce negli anni '50), questo concetto ha acquisito

importanza per il cittadino consumatore solo in tempi recenti.

La crescita esponenziale di questo strumento ha comportato un grande interesse anche per stati, aziende e società civile.

Le potenzialità sono infinite, sia nel bene che nel male ed è per questo che, a fianco all'approccio tecnico-scientifico, è necessario sviluppare anche gli aspetti normativi ed etici.

Bisogna, in sintesi, che l'Intelligenza artificiale supporti quella umana senza sovrastarla.

In questo breve report ci concentreremo sul rapporto tra giovani, AI e proprietà intellettuale.

Buona lettura!

DESCRIZIONE DEL PROGETTO

Il progetto **"We All Say NO 2 Fakes"** (**Wall-NO 2**) in materia di educazione alla difesa della **Proprietà Intellettuale (PI)**, rivolto ai ragazzi delle scuole primarie e secondarie e agli studenti universitari, è terza edizione dei progetti **"Peers Say NO"**, **"Peers2Peers Say NO"** e **"We all Say No"** un'esperienza avviata da **Adiconsum nel 2017** e riconosciuta come best practice per l'insegnamento della PI tra i giovani.

Il progetto ha visto la collaborazione di CISL Università, Scuola e Ricerca, ed è finanziato da **EU IPO**, l'Ufficio Europeo Marchi e Brevetti.

OBIETTIVI

L'obiettivo è quello di far capire ai giovanissimi quanto importante sia la protezione della proprietà intellettuale per la ricerca scientifica e medica, per il progresso tecnologico, per la produzione culturale, la moda, il design, l'intrattenimento, il **Made in Italy**. Con attenzione a mostrare il legame dei concetti di Proprietà Intellettuale con il vissuto quotidiano, si insegna ai ragazzi:

- **come distinguere i prodotti veri da quelli contraffatti**, quali sono le differenze ed i rischi in termini di salute e sicurezza per l'utilizzatore finale, quali sono gli impatti sulla società, come la malavita organizzata prospera sulla contraffazione;
- cos'è la pirateria, perché va combattuta da tutti, quali insidie nasconde per chi vi accede, come accedere a **contenuti legali** (musica, film, software, videogiochi) **gratuitamente o a prezzi accessibili**.
- **quale sarà** l'impatto dell'Intelligenza artificiale sulla popolazione e sulla PI.





FIERE, IDEE E KIT

L'EDIZIONE 2023-2024 DI WE ALL SAY NO 2 FAKES, TRA STAND E LABORATORI PER PARLARE DI PROPRIETÀ INTELLETTUALE

Durante l'anno scolastico 2023-2024 il tour di "We all say no 2 fakes!" ha incontrato studenti, insegnanti, professori, genitori e futuri docenti; attraverso una modalità di formazione mista che ha unito incontri di persona presso le fiere di carattere nazionale "Fa la cosa giusta" e "EXPO-Villaggio 2023", condivisione di kit di formazione gratuiti sia attraverso il sito web ioscelgoautentico.net sia attraverso i canali di comunicazione di supporters appartenenti al mondo scolastico e stampa specializzata.

I LABORATORI

UN FOCUS SU AI E PROPRIETÀ INTELLETTUALE

I laboratori sul tema dell'Intelligenza artificiale applicata alla proprietà intellettuale hanno riscosso, si da subito un grande successo, dandoci l'occasione di interagire con gli studenti su queste tematiche e proporre informazioni su cui poi intavolare una discussione; ed è proprio questa occasione di dibattito che ci ha permesso di comprendere meglio il punto di vista di giovani e giovanissimi.

Oltre alle novità sull'intelligenza artificiale, il progetto ha incluso anche i temi "classici" che per anni hanno contraddistinto il progetto.

Nelle prossime pagine presenteremo alcuni degli spunti più interessanti arrivati dagli studenti.

AI GENERATIVE, POSSO USARLE?

COSA NE PENSANO I GIOVANI?



La quasi totalità dei giovani partecipanti ai laboratori ha dichiarato di utilizzare le AI generative per hobby alcuni, più temerari, ammettono di averle utilizzate come supporto per la scuola.

Anche i docenti non condannano a priori l'utilizzo di questi strumenti purché questi risultino un sostegno per lo studio e non si sostituiscano al lavoro dello studente.

Per quanto riguarda l'utilizzo consapevole e rispettoso del diritto d'autore, ci sono ancora problemi: quando utilizziamo un AI generativa per realizzare un'immagine, il risultato - in estrema sintesi - non sarà altro che un remix ottenuto da enormi quantità di immagini.

Il problema è che nessuno ci assicura che queste immagini siano state ottenute con il consenso dell'autore.

Gli studenti partecipanti hanno ammesso di non aver mai preso in considerazione questo fatto prima di averne discusso durante il laboratorio.

Insieme agli studenti sono stati visionati anche termini e condizioni di alcune piattaforme per la creazione di AI-ART dove è stato fatto notare che: molte piattaforme concedono all'utilizzatore una licenza di utilizzo non-esclusiva delle creazioni, riservandosi l'utilizzo di queste ultime senza richiedere consenso all'utilizzatore. Nel caso le opere create violino il copyright di artisti, le indicazioni si limitano a consigliare di cancellare il materiale realizzato.

PERCHÉ L'AI GENERATIVA PUÒ VIOLARE IL COPYRIGHT

La risposta deriva dal fatto che le AI generative per produrre immagini devono essere “addestrate” con dei grandissimi dataset di immagini “etichettate” che consentono di carpire i tratti essenziali per rappresentare cose, animali e persone.

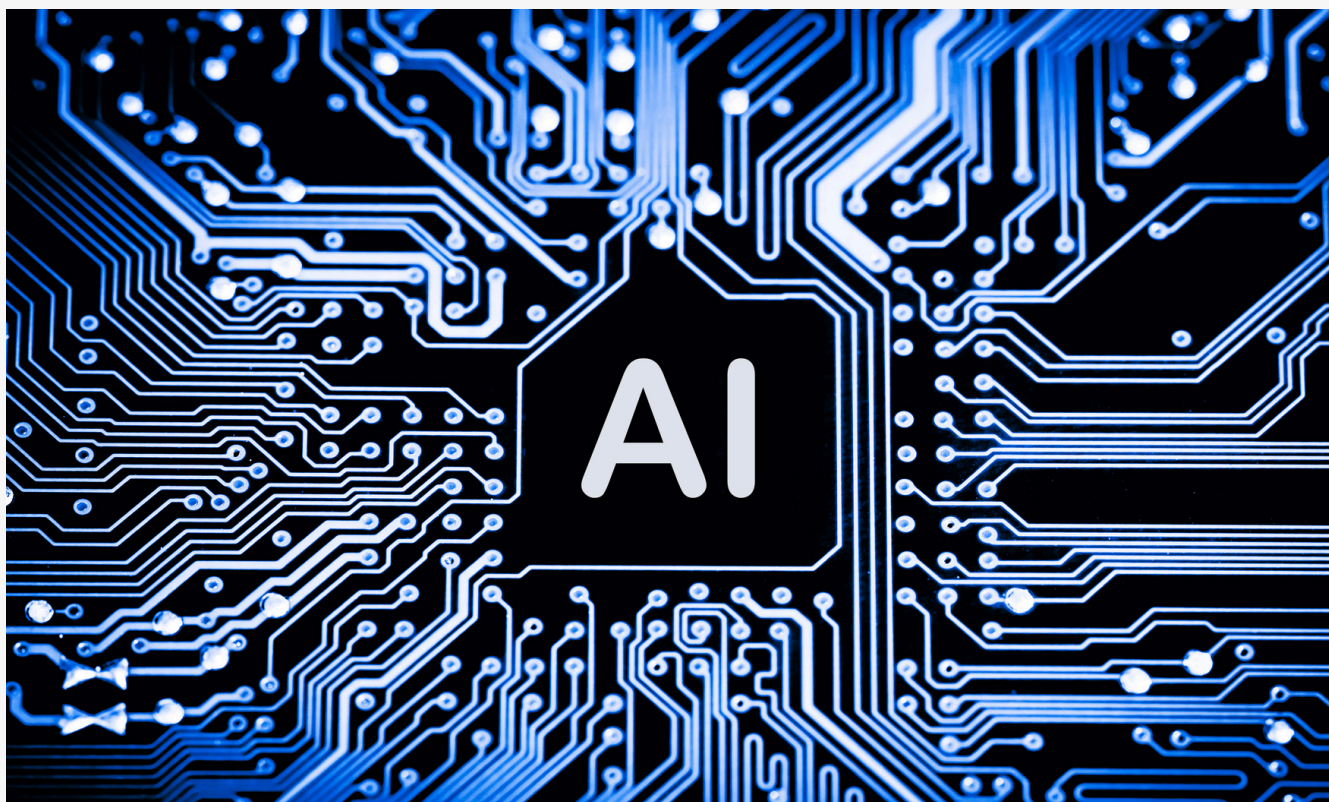
Questi grandi dataset vengono poi utilizzati dai singoli sviluppatori per realizzare diverse AI generative.

Da dove vengono prese queste immagini? spesso i contenuti per il training delle AI vengono recuperati attraverso lo scraping ovvero la raccolta indiscriminata di immagini e foto tramite il web.

Questa procedura non rispetta gli autori utilizzando senza consenso le loro opere.

I giovani partecipanti ai laboratori hanno espresso interesse nel sapere come tutelare le proprie opere, in particolare gli studenti che si dedicano alla creazione di contenuti come grafiche, disegni e fumetti si sono dimostrati particolarmente interessati; a questo proposito sono state menzionate alcune società non-profit del settore hi-tech che stanno sviluppando degli strumenti per effettuare ricerche all'interno dei database di training per chiedere di escludere le opere originali dai risultati.

Un altro importante passo, condiviso dagli studenti, è quello di retribuire gli artisti per l'utilizzo delle loro opere nei dataset di training: in alcuni settori come quello musicale, le compagnie di AI generative hanno concluso degli specifici accordi con i musicisti proprio per far questo; in base alle risposte dei giovani.



L'AI ART È ARTE?

L'argomento di discussione è nato a partire da una notizia: può una macchina creare opere mai viste prima con un'abilità tale da renderle praticamente indistinguibili dal lavoro umano?

Questo è quello che probabilmente hanno pensato gli artisti partecipanti al Colorado State Fair's fine arts competition quando l'opera realizzata da Jason M. Allen tramite l'intelligenza Artificiale ha vinto il primo premio nella competizione.

Il fatto causò molto clamore e proteste da parte degli altri partecipanti; il premio, tuttavia, venne confermato.

L'opinione generale nei laboratori realizzati con gli studenti è che l'AI art è arte a tutti gli effetti e come tale dovrebbe essere riconosciuta, a patto che sia qualcosa di veramente diverso.

Tra gli insegnanti presenti una docente di storia dell'arte ha fatto inoltre notare che nel corso della storia le innovazioni artistiche non sono sempre state immediatamente capite e apprezzate, ma sono state necessarie diverse generazioni affinché grandi autori fossero riconosciuti come tali.

Un'altra tematica interessante è legata al fatto di come l'intelligenza artificiale sia utilizzata anche per riportare in vita celebrità decedute per riportarle nuovamente sul set; nonostante nello showbusiness il termine *deleb* (una celebrità che continua a produrre denaro anche dopo la morte) esistesse già da tempo, l'intelligenza artificiale apre nuove frontiere attraverso dei "Fantasmi generativi" in grado di far recitare attori ormai defunti o addirittura ricrearne la personalità per farli parlare con il pubblico.

Il tema, piuttosto controverso ma già oggetto di discussione da quando, nel 2012 un ologramma del rapper 2PAC fece il suo ingresso durante il festival di coachella.

La risposta di studenti e insegnanti è stata molto critica nei confronti di questo argomento, anche perché - come è stato spesso evidenziato - il diretto/ la diretta interessata non aveva modo di avere voce in capitolo e la decisione veniva presa da parenti o terzi che gestivano i diritti di immagine.



**Vuoi coinvolgere la tua scuola
nelle iniziative Adiconsum
Contattaci!**

CONCLUSIONI:



TERMINE DEL VIAGGIO

In conclusione di un lungo viaggio che ci ha fatto percorrere l'Italia dal sud al nord, anche attraverso i nuovi kit didattici e un sito ricco di contenuti inediti pensati per studenti di ogni ordine e grado, il progetto ha raggiunto il suo obiettivo: avvicinare i giovani al tema della proprietà intellettuale attraverso una prospettiva vicina ai giovani.

Partendo dalle scarpe "taroccate" siamo arrivati a trattare del tema dell'intelligenza artificiale, il focus tematico su cui ci siamo maggiormente concentrati per questo diario di viaggio.

Di questa esperienza ci restano molte considerazioni su un mondo in continuo mutamento che si appresta ad affrontare l'ennesima sfida tecnologica.

L'esperienza del progetto è stata molto positiva, grazie anche alla grande partecipazione delle scuole che sono venute a trovarci nelle fiere o hanno percorso un iter di studio personalizzato attraverso il nostro sito alla ricerca di maggiori spiegazioni sulla proprietà intellettuale, tra curiosità e giochi.

Qui si conclude il nostro viaggio, appuntamento al prossimo anno scolastico e ricordate: WE ALL SAY NO 2 FAKES!

