

GIOCARRE CON I BINOMI ASSIEME ALL'INTELLIGENZA ARTIFICIALE: UNA NUOVA RUBRICA TRA ESPERIENZA E INNOVAZIONE

Con tutte le fatiche che affrontiamo per imparare attraverso studio, esperienza e discussioni, può risultare frustrante pensare che un algoritmo di intelligenza artificiale generativa (di qui AI, per semplicità) possa raggiungere i nostri stessi risultati con maggiore rapidità e semplicità. Pensate ad esempio a quanto i disegnatori digitali potrebbero essere infastiditi dalla capacità delle AI di creare immagini rapidamente. Queste intelligenze artificiali apprendono dalle nostre opere, ma non mettono passione, sofferenza o esperienze di vita nel loro lavoro: sembrano semplicemente rubare.

Partendo da queste riflessioni, potremmo facilmente sentirci attratti dall'idea di schierarci, chi con chi sostiene l'uso di questi strumenti, chi con chi si oppone a essi, compiacendosi in silenzio dei loro fallimenti. Questo atteggiamento ci potrebbe ricordare la storia dei luddisti del XIX secolo, che si opponevano alla rivoluzione industriale nel Regno Unito, temendo per il futuro del lavoro umano e delle sue abilità artigiane.

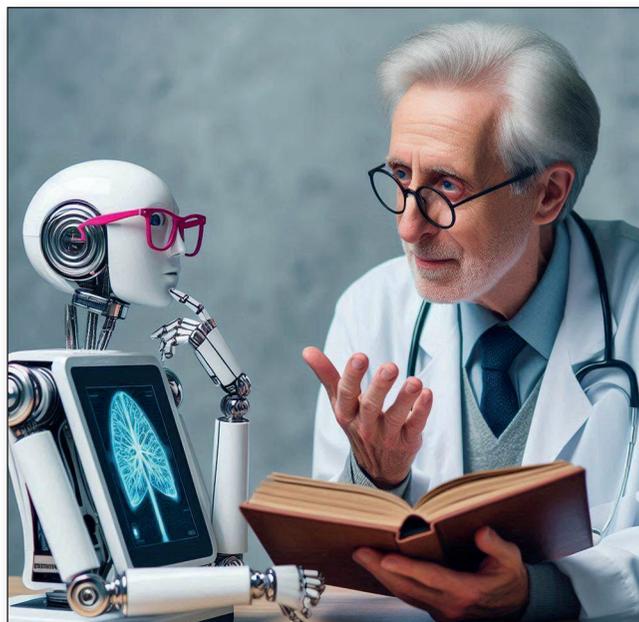
Ragionevolmente, possiamo supporre che un algoritmo di intelligenza artificiale non possa sostituire il pensiero medico. Infatti, l'AI non è in grado di interagire con i pazienti, di empatizzare, né di valutare con sensibilità le esigenze e le opportunità di chi si rivolge al medico. La medicina è, in fondo, un'arte fatta di esperienze e conoscenze che si basano sia su interazioni umane sia su studi tecnico-scientifici.

Nelle vesti immaginarie di luddisti del XXI secolo, possiamo godere delle difficoltà che questi algoritmi di AI globale incontrano nell'analizzare i dati medici. Ogni medico acquisisce dati che variano a seconda delle modalità di interazione con il paziente, delle domande fatte durante l'anamnesi e delle categorie diagnostiche preferite. Ad esempio, uno stesso caso clinico può essere etichettato come sindrome neuropsichiatrica ad esordio acuto (PANS), fibromialgia, disturbo somatoforme o disturbo depressivo. Questo rende difficile per l'AI comprendere che stiamo parlando spesso della stessa persona, attribuendo diagnosi diverse. Peggio per lei, ci verrebbe da dire con un malcelato ghigno del pensiero, non capirà nulla della medicina e a noi medici di esperienza resterà il dominio incontrastato sulla nostra arte.

La rubrica proposta dal prof. Ventura in questo numero di *Medico e Bambino* individua una "terza via". Non si tratta né di un nuovo luddismo del XXI secolo né di una fiducia illimitata nell'infallibilità delle AI. Ciò che mi colpisce di questa rubrica è che si evita di porre la questione etica riguardante l'intervento dell'AI nelle nostre vite.

Ciò che trovo particolarmente interessante è che la rubrica si presenta come un gioco. Noi pediatri sappiamo quanto si possa apprendere attraverso il gioco. Tuttavia, è fondamentale sapere come giocare. Anche per i bambini, interagire con un adulto nel gioco può aprire orizzonti inaspettati, e lo stesso vale per la rubrica presentata.

Un altro aspetto che mi piace è il modo in cui si gioca con le parole, considerando sia il loro significato sia il loro utilizzo. Ungaretti, parlando di poesia in prima linea a Locvizza (vicino a Gorizia), affermava: "Quando trovo / in questo mio silenzio / una parola / scavata è nella mia vita / come un abisso". Questa citazione mi serve a ricordarci che le paro-



le, o i binomi che troveremo in questa rubrica, non sono il semplice frutto della sagacia di AI. Non pensate che l'AI selezioni gli stessi binomi in risposta alle richieste di ciascuno di noi. È necessario interagire, spiegare e guidare l'algoritmo affinché comprenda ciò che è importante della nostra esperienza. Maggiore è la nostra conoscenza della medicina, più saremo in grado di porre domande sensate e, di conseguenza, l'AI ci restituirà risposte stimolanti e utili.

Il gioco dei binomi è un modo interessante per riconsiderare le nostre conoscenze ed esperienze mediche, ma rappresenta solo uno dei possibili approcci da adottare con l'AI. Va notato che il lavoro dell'AI, nella rubrica sui binomi che andremo a leggere, è facilitato dal fatto che i casi vengono presentati in modo essenziale e chiaro, con poche ridondanze anamnestiche, da un medico che ha già formulato le domande giuste ai pazienti o ai loro genitori. Oltre al gioco dei binomi, potrebbero esserci anche il gioco delle domande giuste e quello dell'interpretazione corretta delle risposte. Questi giochi richiedono un'attenta conciliazione tra le categorie emerse dall'anamnesi e quelle costruite tramite l'interrogatorio.

Tuttavia, è fondamentale ricordare che questo approccio è solo un gioco. Sebbene ogni gioco possa aiutarci a crescere, non può sostituire la nostra esistenza. Almeno fino a oggi, l'AI non è in grado di leggere le nostre espressioni facciali o comprendere la nostra angoscia nei momenti in cui non riusciamo a trovare la risposta giusta per un paziente. I binomi rappresentano sia un punto di arrivo sia un punto di partenza. Sono un gioco con le parole, ma, tornando a Ungaretti, anche se la parola è impotente e non riuscirà mai a dare il segreto che è in noi, può avvicinarlo.

Alberto Tommasini
Dipartimento di Pediatria,
IRCCS Materno-Infantile "Burlo Garofolo",
Università di Trieste