

## KM - Appunti

*Domenico Bogliolo \**

### 2. Ontologie

Ovvio che, per essere agita, la conoscenza debba essere rappresentata, il che vale tanto di più per quella tacita o implicita, che deve, in un modo o in un altro, diventare esplicita. L'operabilità della conoscenza ne postula la sottomissione a qualche meccanismo stabile e sanzionato di trattamento, sia mediante la "riduzione" della conoscenza a informazione [1], sia mediante il ricorso a strumenti avanzati di intelligenza artificiale suscettibili di rappresentare la complessità e le stratificazioni del dominio nell'universo del discorso preso in considerazione.

La rappresentazione della conoscenza, si sa, non si auto-justifica (nemmeno in arte o in matematica o in filosofia, checché ne dicano gli addetti) ma è funzionale sia alla creazione e all'uso di nuova conoscenza, sia alla modifica di qualche realtà. La rappresentazione della conoscenza è, così, orientata come un vettore alla ricerca della conoscenza

che a sua volta è orientata alla soluzione di problemi cioè, in definitiva, all'azione che, nel caso del KM, è "business oriented". Tenendo presente questo quadro di stretta operabilità, la rappresentazione della conoscenza passa attraverso forme di "lettura" umana, di "lettura" automatica, di attribuzioni descrittive, di filtraggio, di creazione di ontologie generali e specifiche.

Vediamole tutte, sulla base dell'agile schema generale di Daniel E. O'Leary [2].

#### L'interfaccia umana

La rappresentazione della conoscenza connessa con casi specifici può assumere diversi aspetti, che dipendono dall'utente, dal contesto e dalla tecnologia e, caso per caso, l'interazione di queste tre variabili determina l'ambito applicativo più appropriato. Creare e mantenere una base di dati su un determinato oggetto consente una trasmissione di conoscenza coerente e costante nel tempo e nello spazio.

La rappresentazione di conoscenza di tipo dichiarativo si esplica principalmente secondo la tecnologia della gestione dei documenti contenenti fatti (manuali, fogli notizie, eccetera) o asserzioni (guide, regolamenti, eccetera) specifiche o

di carattere più generale, fino a una base di dati di sole regole del tipo "if-then", a sua volta eventuale base di conoscenza per sistemi esperti. In quest'ultimo caso, la conoscenza diviene indipendente dalla particolare situazione informativa che l'ha generata, attraverso determinate procedure di filtraggio che consentono di astrarre dalla concretezza dei singoli casi.

#### L'interfaccia del calcolatore

Veri e propri sistemi esperti, integrati in un sistema di KM e costruiti per la soluzione di determinati problemi, consentono agli umani una presa di decisioni più o meno coscienti [3] suffragata dall'esame statistico (quantitativo e/o qualitativo) di una pluralità di casi diversi riconosciuti pertinenti e censiti con tutte le variabilità delle possibili conseguenze acclarate.

Altre forme d'intelligenza artificiale integrate nei sistemi KM sono rappresentate dagli agenti "intelligenti", che s'incaricano di reperire la conoscenza human-readable: il calcolatore non dà supporto diretto alle decisioni, ma si limita ad eseguire "perinde ac cadaver" (nonostante la dizione d'intelligenza) una pluralità di compiti predefiniti.

\* *Centro interdipartimentale per il calcolo scientifico dell'Università "La Sapienza", Roma*