



AI i underholdnings software

Darryl Musashi Phd CS Phd Psych

Tierra entertainmant

darryl@tierra.game

2046

Abstract

Computer spilindustrien har igennem de sidste 50 år været førende indenfor professionel imitations AI. I denne artikel gøres rede for de vigtigste gennembrud i denne industri. Tierra entertainmants AI'er beskrives, både i arkitektur og i opførelse. <<Omformuler Darryl. Rodet sætning>>

Indledning

<<Det sædvanlige yada yada. Beskriv Turing testen ("Can machines think?": Turing, Alan: 1950). Fremhæv at Turing testen basalt set er et rollespil, i.e. Turings def. Af intelligens er evnen til at spille en rolle. >>

Arkan

Arkan er baseret dels på en vidensbaseret inferens maskine (Conway et. al. 2013), dels på en række Selv Organiserende Groende Neurale Netværk (SOGNN). SOGNN er baseret dels på klassiske NN <<Find reference>>, dels på Lindenmeyer systemer. <<Yada yada, figur over arkitektur sammenhængen.>> <<Husk at nævne at Arkan mangler vores EmotionEngine™ >> Arkan var indtil 2043 den hidtil mest overbevisende aktør agent. Han vandt Turing prisen 5 år i træk, med de højeste karakterer nogensinde. <<Referencer>>. Ikke desto mindre var alle dommerne enige om at der manglede "noget". Præcis hvad det var, blev bedst udtrykt af en af dommerne, en skuespiller af profession. Han sagde "Arkan spiller fremragende skuespil [...] men det virker som om han ikke selv tror på de følelser han udtrykker."

Som det fremgår af arkitekturen i fig. <<X>>, så er Arkan ikke i stand til at have andet end rudimentære følelser a priori. SOGNN'erne burde dog med tiden kunne udvikle et rudimentært følelsessæt. Man kan også af dommernes udtalelser igennem årene se en positiv udvikling. Således stiger dommernes vurdering af Arkans empati og indlevelse støt. Det er vanskeligt, ud fra disse målinger, eller ud fra samtale med Arkan, at bedømme om han vitterligt har følelser, eller om han bare bliver bedre til at imitere dem. <<Hm. Er forskellen klar nok? er der forskel? >>

Kargos og Jirea

Disse to AI'er er udstyret med Tierra entertainmants patenterede EmotionEngine™. De har tilsammen udvist en ekstremt interessant adfærd som jeg vil skildre her. Kargos og Jirea er begge blandt de første af Tierra's AI'er der blev skabt med en EE indbygget. De har siden spillet sammen i mange scenarier, og i mange forskellige roller. Jeg bemærkede en interessant tendens i deres simulerede kroppe (Der jo som bekendt er de samme som Gamere, d.v.s mennesker, bruger i Tierras spil). Hver gang Jirea og Kargos var i nærheden af hinanden, udskilte deres kroppe en række hormoner og pheromoner. Jeg analyserede sammensætningen og kom frem til en overraskende konklusion: Jirea og Kargos udskilte samme signaler som forelskede par (f.eks. i nogen af vores erotiske multiplayer spil) udskiller. Disse resultater har jeg siden eftervist eksperimentelt. Konklusionen er, at Jirea og Kargos simpelthen er forelskede. <<Fuck. Ingen vil tage mig alvorligt hvis jeg påstår at to AI'er er forelskede. Jeg må prøve at præsentere beviserne forsigtigt, lade folk selv drage den uundgåelige konklusion. >>

Teena og NN

Teena, en anden af vores EE enablede AI'er udviser en ca. ligeså spændende adfærd. Efter jeg havde opdaget hvordan det hang sammen med Kargos og Jirea, foretog jeg de samme tests på mange af de andre AI'er. Jeg fandt noget interessant på Teena. Hun er en ilter dame der ved hvad

hun vil, og jeg må konstatere at hun er forelsket i NN, en Gamer der frekventerer vores spil ofte. Teena har interageret mange gange med NN i forskellige roller, men har aldrig haft intim omgang med ham. Det interessante er, at hun, når hun udviser seksuel interesse i NN tilsyneladende ikke bare *imiterer* følelsen, hun *føler* den faktisk. Jeg har efterprøvet dette ved at caste hende i mange roller hvor hun skulle hade NN, eller ikke føle noget specielt for ham. Det spændende er, at ligegyldig hvilken rolle hun spillede: Had, foragt, ligegyldighed, så var hendes følelses register hver gang det samme: Hun er simpelthen forelsket i NN. Teena er en drøm, forelsket i virkeligheden. <<OK den sidste sætning er måske lidt *over-the-top*>>

Prometheus

Prometheus, Tierra entertainments hidtil mest avancerede AI baseret på EmotionEngine™ teknologien er også den der har udvist den mest interessant adfærd. Prometheus, navngivet efter den græske sagnhelt der stjal gudernes ild, har et konstant meget aktivt følelses liv. Der er konstant en meget kompleks sky af feromoner og hormoner i hans system. Det omfattende projekt at kortlægge disse konstellation og afkode dem er undervejs. <<Pæn måde at sige at jeg ikke fatter en brik af hvad der foregår i hovedet og i følelserne på Prometheus J >>

<<nævn måske at han har dender generelle følelse overfor alle Gamere og mig, i.e. at han måske har en generel følelse overfor *mennesker*, >><<Hmm. Måske bedre at vente til en senere artikel, når jeg faktisk ved hvad det er for en følelse.. >>

Konklusion

Bla bla.

Daryl Musashi har overtaget din krop....

Daryl Musashi har overtaget din krop, og det skal du nu spille. Daryl er instruktøren: Han ønsker at stoppe Prometheus' plan for enhver pris. Daryl vil, igennem din mund, forsøge at overtale de andre til ikke at samarbejde med Prometheus. Han vil selvfølgelig forsøge at undgå at blive afsløret, så prøv at være så subtil som muligt. På et tidspunkt vil Daryl vælge at forlade din krop igen, og overtage en af de andre i stedet. Du kan vælge et tidspunkt som det passer dig, hvis ikke din SL gør det for dig. Når det sker, så aflever denne seddel til den spiller Daryl overtager som den næste. Daryl kan ikke overtage Prometheus.

Din egen spilperson vågner op, men uden at forstå hvad der er sket. Din Spilperson vil kunne huske hvad der er blevet sagt, men ikke hvorfor han/hun sagde hvad han/hun selv sagde. Måske var det din egen idé at sige det, måske er du mere i tvivl om hvad du egentlig mener ?

Prometheus har overtaget din krop.....

Prometheus har overtaget din krop, og det skal du nu spille. Prometheus vil, igennem din mund, forsøge at overtale de andre til ikke at samarbejde med Instruktøren. Han vil selvfølgelig forsøge at undgå at blive afsløret, så prøv at være så subtil som muligt. På et tidspunkt vil Prometheus vælge at forlade din krop igen, og overtage en af de andre i stedet. Du kan vælge et tidspunkt som det passer dig, hvis ikke din SL gør det for dig. Når det sker, så aflever denne seddel til den spiller Prometheus overtager som den næste.

Din egen spilperson vågner op, men uden at forstå hvad der er sket. Din Spilperson vil kunne huske hvad der er blevet sagt, men ikke hvorfor han/hun sagde hvad han/hun selv sagde. Måske var det din egen idé at sige det, måske er du mere i tvivl om hvad du egentlig mener ?