

Игра: Технобудущее в свете развития ИИ



10 апреля в рамках конференции «Гуманитарный форум в Политехническом» состоялась иммерсионная игра-дискуссия, посвященная технобудущему.

Ключевой темой игры студенты выбрали развитие искусственного интеллекта. Разбившись на четыре команды в соответствии со своим представлениями о предпочтительных путях развития человечества, участники пытались решить проблемы, связанные с неконтролируемыми действиями технических систем, и предотвратить гибель цивилизации. Для воплощения предлагаемых решений команды должны были обладать нужными характеристиками и вкладывать в их воплощение валюты игры пластиковые крышки от бутылок, которые в конце игры были переданы на переработку. Ребятам приходилось задумываться над глобальными проблемами развития человечества и выбирать путь развития.



Отзывы участников игры:

Несколько дней назад мне довелось принять участие в одном занимательном мероприятии - игре, посвященной теме противостояния искусственного интеллекта (ИИ) и человеческого существа.

Не могу не отметить, что за последнее время данная тема является одним из самых актуальных, неоднозначных и богатых на размышления топиков в обсуждении по всему миру. Мы до конца не знаем, каким именно образом можно гармонично сосуществовать с невероятно стремительным технологическим прогрессом и к чему нас это всё может привести. Поэтому здорово, что задумкой мероприятия было, так скажем, погружение в симуляцию, где ты мог поставить себя напротив ИИ и наблюдать за тем, как твои решения меняют действительность. Не то, чтобы это - тренировочный бой с искусственным разумом, но поединок, однозначно, был.

Немного удивил выбор игровой валюты. Ей были выбраны крышки от пластиковых бутылок. Казалось бы, к чему это вообще может быть приурочено, но, опустив некоторые, вероятно очевидные причины и немного порефлексировав, я сделала такой вывод: допустим, каждая опустошённая человеком бутылка, независимо от наполнения, - это пройденный им жизненный этап, а крышка от неё - это трофей, а точнее - опыт, полученный человеком за прохождение того или иного жизненного этапа.

Таким образом, за "существование" и принятие решений в этой симуляции мы расплачивались именно своим накопленным опытом, так как это то, что не теряет ценности, независимо от ситуации. Опыт - идеальная валюта, учитывая, что искусственному интеллекту явно нет никакого смысла забирать у людей что-то материальное, по типу денег.

Кирякова Вера, гр.3130801/40007.



Я представляла команду «Техно-футуристы». Нашей целью было подчинить ИИ интеллект и использовать его в свою пользу, при этом не причиняя вреда окружающей среде. В ходе игры было множество неожиданных сюжетных поворотов, был сделан выбор от которого зависела судьба человечества, были проведены переговоры и заключены союзы с другими командами, но в конечном итоге ни одной команде не удалось одержать победу, подчинив или же уничтожив ИИ. Я считаю, что это было идеальной концовкой. Она оставляет вопрос открытым и заставляет действительно задуматься о роли ИИ в нашем мире.

Алибаева Эльвина Ильдаровна, 3130801/40004



10 апреля я посетил невероятно захватывающую игру. С самого начала нас погрузили в атмосферу постапокалипсиса, мира, где властвует искусственный интеллект. Идея показалась мне очень актуальной, учитывая стремительное развитие технологий в реальной жизни. Появление всё более "умных" роботов и нейросетей, дающих ответы практически на все вопросы, заставляет задуматься: а что, если контроль будет потерян? Что, если технологии выйдут из-под власти человека? Игра позволила представить себе такое будущее, оценить потенциальные угрозы и поразмышлять над решениями, которые могли бы предотвратить исчезновение человечества.

Моя команда называлась «Кибер-Нация». Мы стремились к слиянию с ИИ, преодолению биологических ограничений и развитию цифровой цивилизации. В начале игры мы попытались установить контакт с искусственным интеллектом, понять его цели и даже стать его союзниками. Однако ИИ отверг наши попытки диалога, посчитав человечество недостойным.

Хочу выразить огромную благодарность организаторам! Всё было на высшем уровне. Музыка, голос ведущих, изображения на проекторе – всё это создавало невероятную атмосферу, побуждало к размышлениям и желанию помочь своей команде. Особенно понравилось, что развитие сюжета зависело от наших решений. После игры мы с друзьями обсуждали впечатления и узнавали мнения игроков из других команд. Игра оставила прекрасные воспоминания и массу положительных эмоций!

Воронов Максим Алексеевич, из группы 3130801/40001