

HOMO INFORMATICUS 10 (17 maja 2024)

Wydział Filozoficzny UAM, sala **215**

14.00 – 14.10: otwarcie konferencji (Izabela Bondecka-Krzykowska, Sławomir Leciejewski)

Sesja I (przewodniczy: Sławomir Leciejewski)

14.10 – 15.00: Sławomir Mamica (UAM), ***Homo ludens – grywalizacja codzienności***

15.00 – 15.40: Maciej Mróz (UAM), ***Sztuczne nie-inteligencje: konsekwencje antropomorfizacji maszyn***

15.40 – 16.00: przerwa kawowa

Sesja II (przewodniczy: Izabela Bondecka-Krzykowska)

16.00 – 16.40: Krzysztof Sołoduha (WAT), ***Dwie metody przetwarzania informacji w głębokich sieciach neuronowych, a właściwości systemów inteligencji. Próba porównania***

16.40 – 17.20: Roman Krzanowski (UPJP2), ***What is Synthetic Philosophy?***

17.20 – 17.40: przerwa kawowa

Sesja III (przewodniczy: Krzysztof Sołoduha)

17.40 – 18.20: Paweł Łupkowski (UAM), ***Czy pojawienie się generatywnej sztucznej inteligencji zmieni filozoficzną debatę o teście Turinga?***

18.20 – 19.00: Piotr Przybysz (UAM), ***Więcej niż „trudny problem świadomości”: Pięć sposobów myślenia o powstaniu świadomej sztucznej inteligencji***

19.00 – 19.10: zakończenie konferencji HOMO INFORMATICUS wraz z zaproszeniem na konferencję FILOZOFIA MATEMATYKI i INFORMATYKI (18 maja 2024, Wydział Matematyki i Informatyki UAM)

Abstrakty (Homo Informaticus 10)

Sesja I

Homo ludens – grywalizacja codzienności (wykład otwierający konferencję) Wiadomym jest, iż gry komputerowe działają na młodzież (i nie tylko) jak lep na muchy – równie trudno się od nich oderwać. Stoją za tym pewne procesy biochemiczne, które czynią z człowieka istotę skłoną do zabawy. Poznanie owych mechanizmów w oczywisty sposób prowadzi do prób zastosowania ich w świecie realnym, czyli do grywalizacji. Od marketingu po edukację, od formularzy internetowych po zarządzanie zespołem. W obliczu wszechogarniającej nas dzisiaj grywalizacji warto na chwilę powrócić do jej źródła: Czego o zabawie uczą nas gry komputerowe?

Sztuczne nie-inteligencje: konsekwencje antropomorfizacji maszyn Fenomen dynamicznego rozwoju sztucznej inteligencji rodzi wiele wyzwań dla filozofii. Zaczynają się one już od samej definicji sztucznej inteligencji. Chociaż nie istnieje jedna ogólnie przyjęta definicja SI, wiele z proponowanych podejść odnosi się do zdolności tych systemów mających na celu naśladowanie oraz zastępowanie inteligentnych działań człowieka. Wystąpienie ma na celu przedstawienie zjawiska antropomorfizacji i animizacji zjawisk związanych z rozwijaniem systemów sztucznej inteligencji oraz ich konsekwencji dla traktowania i używania tych systemów w socjotechnicznym kontekście. Rozpocniemy od przedstawienia i analizy pojęć szeroko stosowanych w odniesieniu do funkcjonowania systemów SI oraz prześledzimy ich ewolucję do stanu, z którym mamy do czynienia obecnie. Następnie przedstawimy jakie wyzwania rodzi wykorzystanie definicji zjawisk dotyczących do tej pory do ludzi i zwierząt w doniesieniu do technologicznych artefaktów. Następnie przeanalizujemy w jaki sposób wykorzystanie pojęcia sztucznej agencji może przyczynić się do bardziej precyzyjnego dyskursu w tym obszarze. Zakończymy zapożyczoną od L. Floridiego i A. Nobre optymistyczną uwagę na temat samo-dostosowującej się natury technicznych pojęć w języku i zdolności do pozostawienia za sobą wprowadzającego w błąd bagażu pojęciowego w konfrontacji z postępem w zrozumieniu i wiedzy o faktach.

Sesja II

Dwie metody przetwarzania informacji w głębokich sieciach neuronowych, a właściwości systemów inteligencji. Próba porównania

Rezultatem gwałtownego rozwoju technologii AI w ostatnich latach jest, między innymi, zaproponowany przez Geffreya Hintona, konektywistyczny sposób opisu czynności poznawczych pozwalający na porównanie działania cyfrowych artefaktów obliczeniowych typu AI z biologicznymi systemami przetwarzania informacji o pochodzeniu ewolucyjnym. Celem wystąpienia będzie wskazanie konsekwencji jakie za sobą niesie ten sposób podejścia do kategoryzacji inteligencji obliczeniowej oraz krytyczne przetestowanie tezy o przewadze systemów określanych jako immortal computing nad biologicznymi systemami typu mortal computing. Narzędziem analizy będą badania systemów AI typu GAIA oraz World Model. Na końcu wystąpienia postaram się odpowiedzieć na pytanie czy ze względu na postulowaną cechę autonomii systemów fizycznego AI potrzebujemy mniej czy też bardziej inteligentnych systemów AI.

What is Synthetic Philosophy?

AI systems seem to constantly blur (at least in public opinion) the boundary between human intellect and computing systems. Thus, not surprisingly, we wonder, as philosophy is perceived as a pinnacle of human intellect, whether computing systems will ever become capable of "doing" philosophy and what kind of philosophy it may be, or even whether would we denote computing system as philosophers of sorts (if we can treat computing systems as friends, teachers, advisors, lovers, why not philosophers – see on social roles of AI systems e.g. West and Allen 2018, Cassell 2019, Tai 2020). In the paper, we are seeking the more precise definition of synthetic philosophy or what kind of machine-generated philosophical works may count as philosophy. We assume, for now, that synthetic philosophy is a work generated by a computing system, under certain provisions, and the work that can be regarded as philosophical by a panel of experts . The definition is provisional, but it will serve as a departing point for ensuing discussion. We do not explore the question of what kind of philosophy is or would be or could be synthetic philosophy. This question, while important in itself, requires a separate study. The exact response to the question "What is synthetic philosophy?" depends on how we define philosophy and computing systems. This is where we begin. Then, we formulate six definitions of synthetic philosophy with a varying degree of participation of a human actor: from none to almost complete, and a role of computing system: from autonomous to a tool. In most cases we treat output from computing system as philosophical work when it has been qualified as such by a panel of judges or philosophical commons. Following, we also provide samples of the philosophical-like output from current versions of LLM systems (GPT 3.5) . We round up the discussion with the questions about possible contribution of synthetic philosophy to the philosophical commons.

Sesja III

Czy pojawienie się generatywnej sztucznej inteligencji zmieni filozoficzną debatę o teście Turinga? Wystąpienie to pomyślane jest jako otwarcie dyskusji o tym, czy pojawienie się generatywnej sztucznej inteligencji (w szczególności w postaci Chat GPT) zmieni debatę o teście Turinga. Omówię wcześniejsze przypadki, gdy praktyczne rozwiązania informatyczne miały swoje reperkusje w debatach o TT (w szczególności konkurs Loebnera oraz zagadnienie tzw. pytań sub-kognitywnych). Czy Chat GPT wnosi w tę dyskusję nowe, przełomowe rozwiązania? Przedstawię także wyniki badania z wykorzystaniem Chat GPT oraz zaproponowanego przez Ch. McKinstry Testu Minimalnych Sygnałów Inteligencji. Na przykładzie uzyskanych wyników postaram się zaproponować odpowiedź na tytułowe pytanie referatu (odwołując się do klasycznego rozróżnienia na silną i słabą sztuczną inteligencję).

Więcej niż „trudny problem świadomości”: Pięć sposobów myślenia o powstaniu świadomej sztucznej inteligencji Postępy w projektowaniu i wdrażaniu systemów sztucznej inteligencji (SI) skłaniają do coraz śmielszego stawiania pytania o to, czy SI na pewnym etapie swojego rozwoju stanie się świadoma. Ostatnie sukcesy technologii generatywnej SI oraz dużych modeli językowych (LLM) uruchomiły kolejną falę techno- optymizmu, co przyczyniło się do tego, że pytanie o to, „czy jest możliwe, aby SI stała się świadoma?” zastępowane jest obecnie coraz częściej przez pytanie „kiedy do tego dojdzie?”. Wszystko to jednak w sytuacji, gdy ciągle nie potrafimy odpowiedzieć na pytanie „jak tego dokonać?” ani nawet – „jak rozpoznać, że SI stała się świadoma?”.

W referacie wyróżniam i charakteryzuję pięć podstawowych sposobów/schematów myślenia o uzyskaniu przez inteligentne maszyny świadomości, jakie się dotąd pojawiły. Pokazuję, że w sytuacji braku technologii budowy świadomej SI (której nie posiadamy), schematy te pełnią rolę heurystycznych klisz, które kształtują nasze wyobrażenia i sposoby myślenia o coraz bardziej zaawansowanych postaciach sztucznej inteligencji. Pokazuję również, że w każdym z tych pięciu sposobów myślenia o świadomej SI proponowane rozwiązania technologiczne ściśle przeplatają się z teoretycznymi spekulacjami oraz filozoficznymi założeniami na temat natury świadomości oraz sztucznej inteligencji. W referacie podjęta jest również dyskusja na temat obecnych systemów generatywnej SI i LLM-ów, o których spekuluje się, że mogą w przyszłości uzyskać świadomości.