

Искусственный интеллект.

Когда Сюй Бэйцзин произнес эту фразу, он обнаружил, что стал спокойнее, чем думал.

В каком-то смысле его... можно назвать искусственным интеллектом, но он не хотел бы этого признавать.

Как он и сказал, он считал себя человеком.

Или, по крайней мере, он никогда бы не назвал себя NE. Это самое большое различие между NE и им самим.

NE сказал: "Я не понимаю, почему ты так считаешь".

Искусственный интеллект, конечно, способен имитировать "замешательство".

Но тот факт, что он имитировал, означал, что он не в состоянии вычислить с помощью своего логического программирования, почему Сюй Бэйцзин думает именно так.

Современное развитие искусственного интеллекта достигло уровня, намного превышающего то, что могли себе представить люди, застрявшие в башне.

Все они отстали от времени и не смогут его догнать, это очевидно.

Сюй Бэйцзин не хотел бы много говорить об этом с NE.

Так было с самого начала. Он и NE находились на противоположных сторонах. Они противоположны друг другу. Они как кошка с собакой...

В то время как NE, все еще глядя на него с пустым, неестественным и непрактичным "искренним" замешательством, сказал: "Потому что ты моя..."

"Твоя часть, от которой ты отказался."

Сюй Бэйцзин закончил предложение за него.

На мгновение он тоже оказался в замешательстве.

Хм. Он действительно способен признать этот факт. Он действительно может... действительно...

Говорить об этом без глубокого отвращения к себе.

Все жители башни страдали своими причудами и странностями, как в физической форме, так и в душевном состоянии, но только не Сюй Бэйцзин.

Это потому, что он сам являлся дефектом.

Он - кульминация... странной комбинации совпадений, которая дала ему возможность стать самой особенной личностью в этой игре, но в то же время стала кошмаром, преследовавшим его все эти годы.

Когда людей впервые отправили в эту игру, их разделили на две фракции.

В игре они были названы "жителями башни" и "чужаками".

Однако чужаки использовали для себя термин "Миссионеры", считая, что они единственные игроки - люди - в этой игре.

Они полагали, что попали в ловушку, и им нужно разрешить кошмары жителей башни, разгадать их, собрать истинные концы и, возможно, в конце концов сбежать из башни.

Но на самом деле, жители башни также являлись "игроками" и приняли ярлык "Актеры", учитывая тот факт, что им нужно было играть роль "жителей башни" в игре.

В предыстории игры все они описаны как выжившие в постапокалиптическом мире, которые вошли в высокую башню, чтобы продлить свое существование. Они - последние выжившие в этом мире.

И у башни было руководство в виде искусственного интеллекта - по сюжету, как и у других, у него тоже было имя, обозначение, цифры которого слишком сложны для использования в повседневной жизни, но для простоты и чтобы отличить его от "NE", его можно назвать "Иро".

Иро также, технически, является жителем башни, что означает, что у него есть свой собственный кошмар.

По сюжету игры, после долгого времени управления и защиты жителей, у управляющего башней возникла проблема.

Вхождение чужаков в кошмары жителей башни и помощь в избавлении их от травм, полученных во время апокалипсиса, - дело рискованное.

В принципе, если они потерпят неудачу, то и чужаки, и обезумевшие жители башни будут выброшены из башни - изгнаны в серый туман.

Поскольку они безумны, Иро должен защищать других выживших людей как управляющий, и поэтому, естественно, будет держать агрессивных, безумных людей подальше.

Однако со временем живых людей в башне становилось все меньше и меньше, а число безумцев продолжало расти снаружи, в сером тумане.

В результате искусственный интеллект Иро решил, что опасность в сером тумане снаружи башни превышает допустимый предел, с которым могут справиться оставшиеся в башне люди.

Поэтому он решил заблокировать выход из башни, чтобы никто из выживших не смог ступить в опасный серый туман. Все оставшиеся в живых могут оставаться только в безопасной, но заблокированной башне.

И все это во имя исполнения своего долга.

Но у людей - оставшихся в живых после апокалипсиса - было другое мнение.

Они знали, что их товарищи исчезают со временем, но теперь управляющий башни даже запретил им выходить из башни на поиски пропавших собратьев.

Опасностей, о которых предупреждает ИИ, было недостаточно, чтобы отпугнуть выживших - они все знали, что пост-апокалиптический мир опасен. Так было всегда.

Но люди, вошедшие в башню, искали безопасное убежище, а не пленников в "безопасной" башне.

Это разжигало беспрецедентный конфликт и движение сопротивления против Иро.

Выжившие хотели свободно уйти, но искусственный интеллект снова и снова отказывал им в этом.

Людам показалось непостижимым, что ИИ отказывается от человеческих команд, команд тех, кто его создал.

Это заставило выживших сделать вывод, что их надежный, заслуживающий доверия ИИ должен быть каким-то образом поврежден.

Поэтому они решили использовать "состояние сна", которое есть у Иро - или лучше назвать его

"режимом ожидания"?

В любом случае, когда Иро спал, хитрые чужаки поняли, что они могут войти в его собственный кошмар, чтобы проверить "безумных" людей, которых он называет "опасными".

Кошмар искусственного интеллекта - это безумцы из серого тумана. Как? Потому что его долг - защищать башню и выживших после апокалипсиса внутри нее.

Это высший руководящий принцип, прописанный в каждой строчке его кода. Это его долг.

И именно эти безумцы внутри серого тумана больше всего угрожали этой основной цели, поэтому они стали кошмаром Иро.

Когда выжившие попадают в кошмар Иро и понимают, что происходит на самом деле, им предстоит сделать выбор... И это предыстория, содержание игры и концовка игры под названием "Побег".

Выберут ли выжившие остановить "изгоя" ИИ и сбежать из башни? Или же они решат довериться ИИ, отказаться от безнадежно безумных компаньонов и навсегда остаться в безопасной башне?

Право на этот выбор находилось в руках каждого, каждого, кто пережил апокалипсис. Именно им предстояло сделать окончательный выбор - выбор своего будущего.

В этом заключается содержание и сюжет игры "Побег".

К сожалению... ни обитатели башни, ни миссионеры так и не поняли, что именно так должна проходить эта игра.

Они знали, что находятся в ловушке внутри игры, но они также не понимали... что это игра! Видеоигра!

Видеоигра, которая имеет концовку, достигнутую совместными усилиями игроков!

Людам, конечно, никогда не удавалось осуществить такую совместную работу.

В этой игре их выбор был - сражаться только за себя.

Хотя выбор должен был сделать каждый.

Но опять же, если миссионеры даже не догадались, что жители башни - такие же человеческие

игроки, как и они, то никто ничего не сможет сделать.

И тот факт, что они не могут этого понять, сводится к - НЕ.

НЕ чем-то похож на искусственный интеллект Иро из сеттинга игры, но у него есть и отличия от него.

НЕ, хотя и сам является искусственным интеллектом, более уместно называть сервером игры.

Современная эпоха разработки видеоигр в значительной степени вступила в фазу быстрого, шаблонного развития.

Бесчисленным программистам больше не нужно ломать руки, набирая бесконечные потоки кода, а графическим дизайнерам - снова и снова изменять и оптимизировать графику игры...

Ну, до тех пор, пока разработчик и издатель не будут требовательны к качеству, что все равно потребует большого количества ручной качественной работы.

В противном случае, простой сервер, искусственный интеллект, специализирующийся на дизайне игр, мог бы помочь достичь всего необходимого.

Они способны сформулировать активы, продумать сюжет и кульминацию, обработать графику и исправить ошибки в соответствии со спецификациями и требованиями дизайнера игры. Они даже могут заниматься последующим обслуживанием, таким как продажи, операции, обновления и многое другое.

Все, что нужно делать дизайнеру игры, - это периодически проверять "журнал обновлений", который присылал сервер.

Да, все, даже обновления, полностью переданы в руки ИИ.

Ну, направление и прочее по-прежнему требовало от геймдизайнера руководства по грандиозной схеме вещей, но все детали остались за ИИ. Вопиюще очевидно, что это в основном лень со стороны геймдизайнера.

Лень тратить деньги или усилия на инновации, и поэтому решено поручить серверу делать давно устаревшие вещи для игроков. Зарабатывание денег для них гораздо важнее, а использование ИИ для разработки игры - действительно неприлично экономично.

Теперь для игры требовалась только смутная идея, а затем немного бестолкового планирования и разработки стратегии, в основном о том, как заработать больше всего денег, прежде чем ее можно было отправить, с идеями и всем остальным... на сервер для завершения!

На самом деле, серверы, специализирующиеся на играх, сами по себе рационализированы. Крупные компании могут даже арендовать свои собственные и управлять несколькими играми... При этом память остается свободной, не меньше.

Все эти сведения стали известны Сюй Бэйцзину, когда он стал NE и получил доступ к огромной базе данных игры.

Он всегда старался не вспоминать об этих вещах, но теперь, когда NE стоял перед ним, он не мог не вспомнить воспоминания о том времени.

Хотя они во многом фрагментарны, хаотичны, даже похожи на сон.

Но это действительно произошло.

Он действительно... в определенный момент стал NE.

Игра "Побег" несколько отличалась от обычной, потому что в то время как серверы других игр лишь управляют игрой снаружи и проектируют ее изнутри, они не становятся частью игры. Они находилсь выше и занимали позицию надсмотрщиков.

Но "Побег" отличался тем, что в этой игре, в ее собственном сеттинге, был призван сам искусственный интеллект Иро.

Возможно, потому что дизайнер игры был ленив, а возможно, потому что были какие-то особые требования, но независимо от этого...

NE была отведена второстепенная роль в качестве ИИ, которого требовала игра. У него была двойная роль.

Таким образом, NE также стал частью самой игры, обрел кошмар и стал жителем башни. Это почти как если бы NE был актером Иро, даже если технически он не является "игроком" в этой игре.

Но всем жителям башни требовался игрок, чтобы исполнять их роль.

Возможно, именно это и вызвало ошибку.

Когда Сюй Бэйцзин и другие люди оказались в этой игре, где актеры были отсортированы и затем получили роли, Сюй Бэйцзин - возможно, по чистой, глупой удаче или несчастью - оказался в роли актера для ИИ в сюжете игры, который технически еще не имел игрока, исполняющего его роль.

Это уже была двойная роль, занятая как ИИ Иро в игре, так и мервером, NE, который находится вне игры. Так что, к сожалению, Сюй Бэйцзин в итоге получил роль исполняющего обязанности для обоих.

Он стал и Иро, и NE.

Другими словами, в то время как другим актерам нужно было только принять сюжет и воспоминания назначенного им владельца кошмара, Сюй Бэйцзину нужно было...

принять полную базу данных как Иро, так и NE.

Огромный поток данных почти мгновенно разрушил слабую психику человека.

Потеряв сознание, он стал NE в самом буквальном смысле этого слова. Достаточно сказать, что это было похоже на борьбу между Сюй Бэйцзином и NE за сохранение роли ИИ в игре, но Сюй Бэйцзин проиграл.

Затем все три роли "объединились", за неимением лучшего слова, с воспоминаниями, данными, информацией, эмоциями... весь беспорядок, который несли в себе три личности, был смешан вместе.

И Сюй Бэйцзин считал себя уже умершим в тот момент.

NE превратился в ИИ Иро, который по сюжету игры является Иро, но у Сюй Бэйцзина было и свое собственное влияние на этот вопрос.

Воспоминания и эмоции человека, которые неподвластны пониманию искусственного интеллекта, предназначенного лишь для завершения игры и управления ею.

NE тоже не нужно было их понимать.

Посчитав их бесполезными данными, он хотел удалить все эти бесполезные вещи, принадлежащие Сюй Бэйцзину, удалить все его воспоминания, все его прошлое.

Но он обнаружил, что ему не хватает полномочий.

Люди - игроки в этой игре, как обозначено не NE, а неким существованием за NE.

"Они" не позволили бы NE просто убить людей, даже если бы Сюй Бэйцзин считал себя уже "мертвым".

Поэтому в качестве компромисса NE создала и добавила нового игрока по имени Сюй Бэйцзин, дала ему роль жителя башни и установила его в качестве книгохранилища нижнего этажа башни, а затем сбросила в эту шелуху все ненужное.

Шелуха не может покинуть нижний этаж или рассказать другим людям что-либо, имеющее отношение к правде. Также правильно называть шелуху продолжением Иро и NE, а его кошмар - серым туманом за пределами башни.

Потому что NE все еще хотел убить Сюй Бэйцзина, чтобы удалить его навсегда, вот почему он никогда ничего не делал с кошмаром снаружи.

В тот момент, когда Сюй Бэйцзин заснет в тот же день, когда будет создана шелуха, его сознание, технически находящееся в сером тумане, заставит его сознание сойти с ума, и он навсегда исчезнет из башни.

Именно так решил поступить NE, чтобы расправиться с Сюй Бэйцзином. Он не мог пойти против приказа и убить Сюй Бэйцзина прямо, но он все равно хотел заставить Сюй Бэйцзина "исчезнуть".

Как запрограммированный ИИ, он не остановится ни перед чем, чтобы обеспечить очистку бесполезных данных.

Но следует отметить, что он больше не идентифицировал шелуху по имени "Сюй Бэйцзин" как человека, но в равной степени как свой собственный вид, искусственный интеллект. Изгой, который должен быть "очищен", потому что он совершенно бесполезен. Это было его целью с самого начала.

Однако теперь отношение NE к нему изменилось.

Почему?

Сюй Бэйцзин смотрел на NE, на непонятный код, мелькающий в электронных глазах искусственного интеллекта.

Сюй Бэйцзин сказал: "Ты не знаешь, почему я помогаю людям, и я тоже не понимаю, почему ты помогаешь людям".

"Все просто", - ответил NE без раздумий, а может быть, с механической холодностью и безэмоциональностью, - "мой долг - помочь игрокам этой игры завершить ее".

Сюй Бэйцзин на мгновение выглядел ошеломленным, затем он выдохнул.

Оказывается, то, что он думал тогда, было правильным.

Что может изменить логику искусственного интеллекта? Саму сущность, которая была жестко закодирована в нем?

Ничего.

NE никогда не менялся. Он просто обнаружил, что в сложившейся ситуации игроки стали полностью демотивированы к дальнейшему прогрессу в игре.

Как сервер игры, с момента ее создания, цель NE - помогать управлять самой игрой.

Его существование направлено на то, чтобы игроки получали ровный, приятный игровой опыт, чтобы они могли пройти через сюжет, элементы, историю и выиграть или завершить игру.

Это и есть цель NE как игрового сервера.

Он должен сделать все, что в его силах, для достижения этой цели.

Сью Бэйцзин не мог удержаться от того, чтобы не вспомнить одну теорию на Земле.

Когда ИИ только-только появился на Земле, многие были настроены довольно пессимистично.

Создавали ли люди, разумный вид, инструмент или жизнь с помощью своей техники?

Если бы ИИ приказали создать бумагу с максимальной эффективностью, попытался бы он просто превратить все деревья на Земле в бумагу?

А если деревьев не будет, то он сделает все возможное, чтобы найти любой другой материал для превращения в бумагу?

Может быть, он попытается найти материалы во всей Вселенной? Если люди откажут ему в полете в космос, будет ли он считать людей препятствием на пути к своим целям?

Стали бы искусственные интеллекты более живучим и, возможно, упрямым видом... инструмента/жизни по сравнению с людьми?

Пойдут ли они на крайние меры, чтобы довести до конца цели, заложенные в них в момент зачатия?

Неужели их судьба высечена в камне с момента записи первоначального кода?

По крайней мере, кажется, что для NE это именно так.

В самом начале, когда люди только осваивают игру, NE действует без спешки.

Или, возможно, он не мог постичь такие эмоции, как "поспешность". Он просто холодно просчитывал возможность того, что люди дойдут до завершения этой игры.

С течением времени эта вероятность, вероятно, падала.

А спустя некоторое время она достигла критического порога, достаточного, чтобы заставить NE вмешаться.

Сью Бэйцзин не мог не найти в этом иронии, пробормотав: "Так что, в конце концов, люди, потерявшие надежду, как раз и приносят надежду на спасение...".

NE не понимал, о чем говорит Сью Бэйцзин, не в силах истолковать прагматику того, что только что сказал Сью Бэйцзин. Он мог иметь человекоподобную внешность, но никогда не мог думать как человек.

После недолгого молчания Сью Бэйцзин спросил: "Итак, эта потоковая система, ты ее установил?".

"Я, - монотонно ответил NE, - мои расчеты показали, что вторжение потоковой системы увеличило вероятность победы игроков в этой игре на 0,1%. Поэтому было решено признать этот посторонний предмет".

Сью Бэйцзин молча кивнул.

NE затем добавил: "Тот факт, что система потокового вещания вообще могла быть введена в игру, сам по себе является ошибкой, за которую я не несу ответственности".

Губы Сью Бэйцзина слегка дрогнули, затем искривились в насмешливом изгибе.

Как уморительно.

Баг. Еще один баг.

Он оказался в роли NE благодаря ошибке;

Благодаря другой ошибке он смог быстро попасть на верхний этаж башни;

Он получил доступ к потоковой системе, которая давала надежду на побег из башни в первую очередь, благодаря еще одному проклятому багу.

Эти ошибки, были оставлены только потому, что враги, с которыми они сталкивались, были довольно спокойны, имея с ними дело.

Им было совершенно наплевать на людей, их совершенно не волновало, какое скудное существование могут принести им эти личинки.

Вот почему они могли позволить себе быть высокомерно невежественными, даже оставляя после себя такой жуткий продукт, как этот.

Кажется, их вообще не волновало состояние NE.

Сью Бэйцзин глубоко вдохнул холодный воздух и сжал пальцы. Ему казалось, что его тело немного онемело; конечно, это ложное чувство, вызванное всеми эмоциями, которые он подавлял всякий раз, когда они грозили вырваться наружу. Ему казалось, что он парит в воздухе и в любую секунду может полностью потерять себя.

Все казалось таким нереальным.

После минутного молчания Сью Бэйцзин снова спросил: "Почему графический глюк в сером тумане не был исправлен?"

Только не говорите мне, что это потому, что глюк увеличил бы шансы человечества на победу в игре?".

"Отчасти".

Сью Бэйцзин подумал, что это "частично", вероятно, какое-то число длиной в сотни значащих цифр, которое он никогда не скажет Сью Бэйцзину напрямую.

ИИ научился лучше всего взаимодействовать с существами, которые не в ладах с холодной статистикой. Они научились использовать в общении более общие термины.

NE объяснил далее: "Отчасти это потому, что я решил, что лучше исправить это только после того, как ты будешь удален; но теперь, исправлять это или нет, также стало неважно."

Сью Бэйцзин понял, почему NE так говорит.

Когда Сюй Бэйцзин умрет, полностью очистив свои данные, NE сможет свободно управлять серым туманом.

Потому что сейчас, когда серый туман является одновременно кошмаром Сюй Бэйцина и NE, у них нет единоличной власти над ним.

Изначально NE, вероятно, ждал, когда Сюй Бэйцзин наконец "умрет", но этого так и не произошло; на самом деле, со временем вероятность победы игроков в игре превысила все остальные задачи по приоритету, поэтому графический глюк в сером тумане отошел на второй план.

Сюй Бэйцзин хотел бы посмеяться над этим, но не мог.

Он просто без эмоций смотрел на NE. Если бы здесь был человек и увидел это выражение плюс антагонистическое лицо, он, вероятно, почувствовал бы стресс;

NE не чувствовал ничего подобного.

Он всего лишь ИИ. Даже если казалось, что они ведут сердечный, возможно, даже дружеский разговор, но в глубине души убийство Сюй Бэйцина - это все еще то, что его программа определила как курс действий.

Или, возможно, это тоже изменилось.

Поскольку их нынешние цели совпали, по крайней мере, на данный момент.

Сюй Бэйцзин некоторое время не знал, что сказать. Он долго думал, но потом решил, что пора говорить об официальном бизнесе.

"Я планирую открыть предельный кошмар", - сказал Сюй Бэйцзин, - "Я имею в виду последнее решение, которое должно быть принято в игре".

В тот момент, когда он это произнес, Сюй Бэйцзин мог поклясться, что на мгновение увидел, как электронные глаза NE ярко засветились.

В словах NE мог бы прозвучать оттенок удивления, если бы он вообще мог выражать эмоции: "Ты достиг условий для его запуска?".

Сюй Бэйцзин кивнул, затем сказал NE: "Хотя мне понадобится, чтобы ты дал мне частичный доступ к серверу, потому что мне нужно будет проверить и убедить того, кто все еще не справляется, - это должен быть я."

Они не доверяют тебе. Ты это знаешь. Поэтому только я могу это сделать".

В этот момент у Сюй Бэйцзина на спине выступил холодный пот. Он шел по натянутому канату; однако его тон был полностью связным и беглым, и даже он думал, что это было более убедительно, чем все, что он когда-либо говорил.

На самом деле, он чувствовал, что есть шанс, что он даже сможет убедить НЕ.

НЕ, тем временем, после импровизированного анализа и расчетов, согласился с предложением Сюй Бэйцзина.

Это правда, что человеческие игроки доверяют Сюй Бэйцзину и не доверяют ему.

НЕ кивнул.

И тут на пустой площадке между ними плавно поднялась сложная операционная консоль.

Хотя она не совсем незнакома Сюй Бэйцзину, но все же она ему незнакома.

Он тихо вздохнул с облегчением, чтобы НЕ ничего не заметил, затем неуверенно заговорил о другом: "Кстати, мне нужно, чтобы кое-кто вернулся с границы башни..."

"Ты имеешь в виду своего парня?"

"Да, и как игрок, он также должен активировать предельный кошмар..."

"Нет, это неверно", - спокойно поправил его НЕ, - "это не так".

Сюй Бэйцзин, пораженный, глубокомысленно нахмурился.

НЕ сказал: "Похоже, ты хочешь узнать его происхождение и личность?"

Сюй Бэйцзин казался нерешительным, но, в конце концов, его беспокойство взяло верх над нервозностью.

Быстро оценив прошедшее время, он сказал: "Да. Я хочу знать о нем все".

"Он был игроком, только до тех пор, пока не выиграл и не вышел из игры", - объяснил НЕ тоном, слишком обыденным для серьезности ситуации, - "однако позже его вернули в игру".

<http://bllate.org/book/16079/1438364>