



# Computere får humoristisk sans

Russisk fysiker mener, at man i løbet af få år kan få computere til at grine af vittigheder

## KUNSTIG INTELLIGENS

Af Jens Ramskov ram@ing.dk

Sigmund Freud tog fejl af latterens natur – det mener i hvertfald den russiske fysiker, Igor Suslov fra P.L. Kapitza instituttet i Moskva, som nu fremlægger en metode til, hvordan man kan lave en computer med humoristisk sans.

I 1905 udgav Freud "Der Witz und seine Beziehung zum Unbewussten" (Vittigheden og dens forhold til det ubevidste), hvor han argumenterede for, at det er velbehaget forbundet med latter, der er forklaringen på, at begrebet humor overhovedet eksisterer. Igor Suslov mener derimod, at

humor er et middel til at få hjernen til at fungere bedre.

Hjernen fungerer ved at kombinere nye data med tidligere oplevelser. Meget af dette sker ubevidst, og først når hjernen når frem til en fortolkning, går der en besked til bevidstheden, som kan føre til handling.

For at kunne handle hurtigt må hjernen ofte lave en fortolkning på grundlag af ringe information. Derfor skal den være i stand til at agere på data, som fortsat strømmer ind.

Hjernen kan altså ikke undgå at lave fejl, og Suslov mener, at humor er den måde, hvorpå hjernen håndterer disse fejl. En hurtig emotionel reaktion gør os opmærksom på fejlen, og

gør det muligt hurtigt at tilføre bevidstheden ny information.

Humor bliver altså en refleks til en mere effektiv udnyttelse af hjernens ressourcer.

Ifølge Suslov er velbehaget forbundet med latter ikke en essentiel faktor, på samme måde som for eksempel reflekser, nys og hoste, har til formål at rense åndedrætssystemet.

## Neuralt netværk

Suslov mener, at det vil være muligt at få computere til at grine af de samme vittigheder, som mennesker finder sjove. At lave et sådant program er ikke vanskeligere end at lave oversættelsesprogrammer, mener han.

Opgaven går kort fortalt ud på at lave en algoritme, der kan håndtere flertydige begreber. Ifølge Suslov kan dette gennemføres med en algoritme baseret på John Hopfields principper for neurale netværk fra 1982.

En computer, der kan grine, skal bestå af tre dele. Et neuralt netværk modtager information fra omverdenen og sender det til et memory-system, der kan genkende mønstre.

Dette system kan efterfølgende sende besked til computerens "bevidsthed", der er forbundet med en mekanisme, som kan lave grinelyde.

Suslov mener, at man ud i disse principper kan lave et computer med humor i løbet af et par år. ■

## COMPUTERVITTIGHEDER

■ Suslov er langt fra den eneste, der vil lave computere med humoristisk sans.

I midten af 1990'erne udviklede Kim Binsted sammen med Graeme Ritchie på University of Edinburgh programmet Joke Analysis and Production Engine, der kan lave simple ordspilgæder – en af de mest simple former for vittigheder. "Jape" er engelsk for en anekdote eller bemærkning, der har til hensigt at fremprovokere latter. Programmet har indbygget en ordbog og laver vittigheder på følgende måde ud fra opslag i ordbogen:

■ Lav et nyt "ord" ved substitution: som spook-tacles for spectacles  
 ■ Find en passende beskrivelse for det nye ord: briller for spøgelses  
 ■ Opstil det i spørgsmål/svar form: What do near-sighted ghosts wear? Spooktacles

■ Her er andre eksempler på jape-ordspil, der er blevet testet med gode resultater på britiske børn i alderen 8-11 år:

■ What do you give a hurt lemon?  
Lemon aid.  
 ■ What do you call a strange market?  
A bizarre bazaar.  
 ■ What kind of murderer has fibre?  
A cereal killer.  
 ■ What's the difference between money and a bottom? One you spare and bank, the other you bare and spank.

ing.dk

Læs mere på nettet:

>I.M. Suslov: How to realize "a sense of humour" in computers?  
[kortlink.dk/4kbc](http://kortlink.dk/4kbc)