

Компьютерный комедиапт, компьютер-комик

Автор статьи: Роджер Хайфилд, редактор "Дейли телеграф" (21.11.2007)

Мечта иметь компьютер, который обладает отличным чувством юмора, приближается к реальности. Для изучения особой науки смеха была разработана математическая модель, которая не только объясняет природу шуток, но также выдвигает предложение, что чувство юмора необходимо, поскольку оно представляет собой что-то вроде специального механизма для определения неполадок и обеспечения эффективного функционирования самой сложной машины в мире – человеческого мозга. Другими словами, мы высмеиваем наши ошибки для их же устранения. Как считают изобретатели искусственного интеллекта, компьютер, который умеет шутить, всегда было, есть и будет неосуществимой мечтой до тех пор, пока мы не сможем понять, каким образом можно представить сознание, весь мыслительный процесс в компьютере. Но физик Игорь Суслов, работающий при Институте физических проблем им. С. П. Кавендиша (г. Москва), предлагает компьютерную программу на основе разработанной им математической модели. Согласно этой модели наша способность к юмору соотносится с развитием мозга, поскольку он особым способом обрабатывает полученную информацию, поэтому если искусственно созданный интеллект при сходной обработке информации может также обладать чувством юмора. В журнале «Новый ученый» была опубликована статья, в которой рассказывается, что молодой человек заинтересовался проблемой возможности понимания шуток компьютером, когда был актером студенческого театра. В настоящее же время, по его мнению, он имеет достаточно общее и полное представление о том, как «работает» чувство юмора. Например, рассмотрим следующую шутку: «Отец (говорит сыну с упреком): - Ты знаешь, что происходит с лгунишками, когда они умирают? Джонни: - Да, знаю. Они продолжают... лгать (лежать).¹» Здесь используется игра слов, с помощью которой достигается комический эффект, поскольку человеческий мозг концентрируется на одном значении слова, затем определяет ошибку и переключается на нужное значение. В данном случае человеческий мозг переключается между двумя значениями слова LIE (как было сказано, данное слово можно перевести как лгать ИЛИ лежать). Игорь Суслов считает, что подобного рода ошибки при выборе значений одного слова лежат в основе чувства юмора и также они связаны с принципиальной трудностью, которую встречает человеческий мозг при обработке бесконечного потока сигналов, которые поступают от органов чувств. В данном случае мозг должен быстро обработать поступившие сигналы и выявить ненужную информацию и ошибки. Как заявляет

¹ Здесь необходимо привести лингвистический комментарий: дело в том, что в английском языке слово lie имеет несколько значений. Применительно к данному контексту можно использовать два значения: лгать и лежать. Поэтому в данной шутке вторая фраза может быть переведена двумя способами: Да, знаю. Они продолжают лгать. ИЛИ Да, знаю. Они продолжают лежать. (имеется ввиду, что они лежат, как это делают все остальные люди!). Именно из-за многозначности слов возникает комический эффект. Для более наглядной демонстрации хотелось бы привести пример: если задать вопрос (устно) – по чему летает самолет? Ответ: по воздуху, но этот же вопрос можно рассмотреть как вопрос почему? (по какой причине?), отсюда возникает многозначность, трудность ответа и комический эффект.

ученый, «сама природа алгоритма обработки информации мозгом делает ошибки неизбежными». Приятная новость заключается в том, что это означает неизбежность юмора в нашей жизни. Как Игорь сообщает журналу «Новый ученый», чувство юмора представляет собой способ борьбы мозга с подобными ошибками: быстрый эмоциональный ответ в виде неудержимого смеха предупреждает о возникшей ошибке и доставляет новую информацию к сознанию мгновенно. По мнению Суслова, «биологическая функция юмора заключается в осуществлении эффективной работы головного мозга». Данный факт объясняет, почему привычные, «забытые» шутки не вызывают интереса и почему кульминационный момент является основным. Однако Игорь признает, что это не является исчерпывающим ответом, поскольку мы не всегда смеемся, когда неправильно прочитали предложение или не совсем поймем образ. Следующим шагом Суслов считает создание нейронной компьютерной сети, работающей по принципу человеческого мозга. Данные компьютеры имитируют процессы мозга, а также определяют ошибки. Они могут и не «засмеяться», но тем не менее отреагируют на простые шутки, смысл которых заключается в использовании слов с двумя значениями. «Безусловно данное компьютерное приложение (компьютер с юмором) можно использовать для развлечений и подшучивания, - сообщает Игорь Суслов газете "Дейли телеграф". – Тем не менее, я считаю, что его создание будет полезно для осуществления машинного перевода». Данное заключение относится к специальным программам перевода с одного языка на другой. «В существующих программах-переводчиках (программах машинного перевода) к многозначным словам выражено достаточно прямолинейное отношение (поскольку пользователю предлагается выбрать из нескольких вариантов), однако в воспроизведении юмористических элементов выбор конкретного значения слова является критерием для существования данного элемента.» В конечном счете, Игорь Суслов делает вывод, что скорее всего не существует резкого опровержения факта, что мы сможем запрограммировать компьютеры так, чтобы те рассказывали и понимали шутки. «Данная модель объяснения природы чувства юмора является первой, теоретически обоснованной из всех мне известных. - Заявляет Даниэль Левин, психолог Университета штата Техас, г. Арлингтон, в интервью журналу «Новый ученый». – Она действительно достойна подобной отметки. Единственное, чего не хватает, - это объяснения, какие же выражения являются юмористическими, а какие нет. Это не тот случай, когда каждая фраза, которая фиксируется нашим сознанием как ошибка, должна быть забавной.» Как комментирует Профессор Ричард Уайзмэн Университета графства Хартфордшир (Англия), «данная мысль является очень интересной; другие теории развития чувства юмора выдвигают предположение, что смех – это наша ответная звуковая реакция, когда мы удивлены, но не когда напуганы». «Определенно, удивление является центральным элементом для множества случаев игры слов и даже грубого юмора, однако, очень интересно, как компьютерные изобретатели смогут смоделировать такое сложное поведение и бессознательную ответную реакцию.» «Начальным этапом большинства случаев моделирования является исследование самых простых случаев, относящихся к данной области, что считается особенно оправданным пунктом отсчета в нашем конкретном случае.»