

Концепция цифрового двойника общества на примере AI NPC.

Научный руководитель – Фортунатов Антон Николаевич

Демина Мария Геннадьевна

Сотрудник

Нижегородский государственный университет им. Н.И. Лобачевского, Нижний
Новгород, Россия

E-mail: angyalien@yandex.ru

Цифровой двойник – это прежде всего концепция, имеющая мало реальных воплощений. На данный момент существуют различные толкования этого термина, однако все они не передают противоположных или различных смыслов. Изначально словосочетание «цифровой двойник» возникло в инженерной среде и относилось исключительно к изделиям промышленного производства.

Со временем сама идея, содержащаяся в этом термине, дает возможность перенести гипотетическую технологию для создания цифрового двойника на любой объект материального мира. Сложность состоит в первую очередь в определении максимального количества частей внутри единой системы, например: человек, как система, общество, как система.

Приближается будущее, построенное на цифровых технологиях, автоматизирующих процессы во всех сферах жизни общества. Это стало возможным благодаря адаптации сознания к киберсреде. Ключевую роль в этом процессе занимает сбор метаданных, сопровождающий разные сферы деятельности людей. Для более эффективного сбора данных применяются видеоигры, как часть современной массовой культуры, и геймификация процессов в целом. Функцию адаптирования выполняют различные цифровые технологии, в том числе технологии виртуальной реальности, с которыми человек контактирует теснее всего, играя в высокобюджетные компьютерные игры. Компьютерные игры постепенно становятся самым популярным видом развлечения во всем мире, превращая все большее число людей на Земле в игроков. Поскольку игра – это один из базовых способов обучения человека с раннего возраста, компьютерная игра обучает иному взаимодействию с реальностью. Например, такой жанр, как шутер от первого лица, демонстрирует слияние в цифровой среде несопоставимых институтов общества, таких как: образование, военная промышленность и индустрия развлечений. Геймифицированные социальные действия, воспринимаясь, как развлечение, запускают процесс сбора метаданных, тем самым негласно предлагая участие в скрытых коммуникативных активностях на безвозмездной основе. В частности, шутеры от первого лица являются своеобразной тренировочной платформой MIME-net (военно-промышленной-медиа-развлекательной сети). Сливаясь в единое информационное пространство, социальные действия в киберсреде становятся базой построения smart city. В городах будущего, под управлением искусственного интеллекта, возможно использование игровых техник с целью получения взаимовыгодного обмена товарами и услугами для построения утопического мирового порядка, основанного на автоматизированных рациональных решениях, то есть своеобразного глобального технокоммунизма. Иными словами, добровольно включающиеся в киберсреду пользователи конструируют коллективную постреальность, то есть общество, изолированное от собственной экзистенции.

«Три типичные проблемы неигровых персонажей (NPC): перемещение, принятие решений и обучение решаются искусственным интеллектом». [1]

Искусственный интеллект в компьютерных играх может использоваться различным способом от конструирования самих цепочек алгоритмов до генерации оформления. «В игре искусственный интеллект (ИИ) часто применяется к NPC (неигровым персонажам), чтобы они казались умными. Для того, чтобы игровая среда ощущалась более живой и аутентичной.» (пер. авт.) [3, 114]

Заметный прогресс в опыте пользователя сделала студия «Replica Studios», представив продукт для разработчиков «AI NPC “Matrix Awakens”» (последнее обновление – май, 2024) [2] которые в последующем будут использованы в новой части игры «GTA». Игровая симуляция отлично распознает голос пользователя и NPC очень реалистично вступают в якобы осмысленный диалог, создавая ощущения осознанности. Сами NPC были «обучены» подвергать сомнению смысл своей написанной жизни и сомневаться в ее реальности. Интернет-пользователя называли это пугающим, но в тоже время, заставляющим задуматься о собственном опыте существования. Получилась настоящая игра с «матрешкой» реальностей.

AI NPC модели человека и совокупность AI NPC, как подобие искусственной модели общества или группы представляет интерес для общественных наук. В живом опыте можно наблюдать удивительный опыт взаимодействия игрока с имитацией живого персонажа и вступления с ним в произвольный диалог без вариантов выбора, а непосредственным набором текста через голос. Это создает невероятное впечатление взаимодействия со случайным человеком.

Данная модель может быть использована в перспективе, как модель отработки учебных социологических опросов или наблюдений, проведения эксперимента. Предлагается живым игрокам, действующим субъектам вступить в коммуникацию с этим смоделированным пространством.

Нас интересует пространство уже существующее, медиареальность, состоящая из оцифрованного опыта, обработанная алгоритмами и представленная пользователями, как виртуальная или цифровая.

Искусственный интеллект, который подразумевается при создании алгоритмов построен на нейросети. Нейросеть, сама по себе, как технология представляет собой «социологизированные» данные живых людей в своем изначальном виде. То есть измеряемые, вычисляемые и усредненные.

В таком случае AI NPC в совокупности могут применяться, как цифровой двойник общества. С точки зрения социальной философии возникает парадоксальный «новый порядок наблюдения», не в значении «наблюдателя второго порядка», а в значении второго порядка общества, получается некая реверсивность коммуникации по Никласу Луману.

Источники и литература

- 1) Derias, Djameleddine. “AI-Powered Procedural Content Generation: Enhancing NPC Behaviour for an Immersive Gaming Experience.” AI on Gaming Industry (2023): n. pag. Print. https://www.academia.edu/111418732/AI_Powered_Procedural_Content_Generation_Enhancing_NPC_Behaviour_for_an_Immersive_Gaming_Experience (дата обращения: 07.03.2025 в 12.00)
- 2) Replica Studios URL: <https://www.replicastudios.com/blog/smart-npc-plugin-release> (дата обращения: 07.03.2025).
- 3) S. A. Yakan, “Analysis of Development of Artificial Intelligence in the Game Industry,” International Journal of Cyber and IT Service Management, vol. 2, no. 2, pp. 111–116, May 2022, doi: <https://doi.org/10.34306/ijcitsm.v2i2.100>. (дата обращения: 07.03.2025 в 12.00)