

MÁY MÓC CÓ BIẾT SUY NGHĨ?

Khi chiếc PC của chúng ta “đình công”, chúng ta thường nguyên rủa chúng như thể chúng là con người.

Khi chiếc PC của chúng ta “đình công”, chúng ta thường nguyên rủa chúng như thể chúng là con người.

Câu hỏi tại sao, trong hoàn cảnh nào chúng ta gán đặc tính của con người cho máy móc và bằng cách nào các quá trình như thế biểu thị trên vỏ não được nghiên cứu trong dự án của tiến sĩ Sören Krach và giáo sư Tilo Kircher thuộc đại học Aachen RWTH (Bệnh viện tâm thần học và tâm lý liệu pháp) phối hợp với Khoa người máy học xã hội (Đại học Bielefeld) và Neuromage Nord (Hamburg).

Hầu như đều đặn hàng ngày mỗi bước hoàn thiện trong lĩnh vực robot đều xuất hiện trên các phương tiện thông tin. Công cuộc tạo ra các robot giống con người ngày một tháo vát và tỉ mỉ đều được công bố rộng rãi, do đó tác động của các robot hình người tích lũy dần lên trong cuộc sống thường nhật. Tuy nhiên, câu hỏi rằng con người quan niệm như thế nào về các cỗ máy này và việc gán khả năng cũng như “chất lượng trí tuệ” cho những con robot phần lớn vẫn chưa được khám phá.

Trong nghiên cứu fMRI được công bố trên tờ PLoS ONE, Krach cùng các cộng sự đã tìm hiểu việc tăng số lượng đối tác giống người ảnh hưởng đến hoạt động não bộ của người tham gia như thế nào. Người tham gia được chơi một trò chơi máy tính đơn giản đối kháng với 4 bạn chơi khác bao gồm: một chiếc notebook thông thường, một con robot ghép hình được thiết kế với đầy đủ tính năng, robot hình người BARTHOC Jr. và một người nữa. Tất cả người tham gia đều chơi trò tương đương nhau tuy nhiên họ không được biết về trò chơi của mình.

Robot hình người, BARTHOC Jr. (Robot hình người Bielefeld có giao tiếp định hướng con người).
(Ảnh: Krach)

Kết quả đã chứng minh rõ ràng hoạt động não bộ ở phần thùy trán giữa cũng như ở khớp đỉnh thái dương phải tăng tỉ lệ với mức độ “giống người” của các bạn chơi. Ví dụ như, bạn chơi tương ứng càng thể hiện nhiều đặc điểm giống người, người tham gia càng dùng nhiều vùng vỏ não có liên quan đến các trạng thái tinh thần.

Hơn nữa, trong một bảng câu hỏi ngắn, người tham gia nói rằng họ hứng thú nhất khi bạn chơi tương tác của họ thể hiện các đặc điểm giống người nhất, từ đó họ đánh giá trí thông minh của bạn chơi.

Đây là nghiên cứu đầu tiên trong lĩnh vực tìm hiểu về cơ sở thần kinh của các hoạt động tương tác trực tiếp của robot giống người ở mức độ nhận thức cao như trí tuệ hóa. Do đó, các nhà nghiên cứu mong đợi kết quả thu được sẽ tác động đến những cuộc tranh cãi về triết học và tâm lý học đã tồn tại từ lâu về tương tác của cỗ máy hình người, đặc biệt là câu hỏi cái gì khiến con người được coi là con người.

Bài viết tham khảo

Krach S, Hegel F, Wrede B, Sagerer G, Binkofski F, et al. Can Machines Think? Interaction and Perspective Taking with Robots Investigated via fMRI. *PLoS One*, 3(7): e2597 DOI: 10.1371/journal.pone.0002597