

TRANSCENDENCE



Marcin Ziemniak

„Sztuczna inteligencja jest lepsza od naturalnej głupoty”

“Time is a flat circle. Everything we’ve ever done or will do, we’re gonna do over and over and over again.”

O czym jest ta gra?

„Transcendence” jest narracyjnym chamber larpem nastawionym głównie na interakcje pomiędzy osobami uczestniczącymi w grze, a także rozwiązywanie pojawiających się podczas rozgrywki problemów oraz odkrywaniu sekretów, zarówno graczy, jak i otaczającego ich wycinka świata. Z fabularnego punktu widzenia tematem przewodnim jest sztuczna inteligencja (AI), jej dalszy rozwój oraz możliwy wpływ na nasze życie. „Transcendence” jest grą utrzymaną w estetyce hard science fiction, jednak podczas samej rozgrywki nie kładzie nacisku na techniczne szczegóły oraz nie wymaga wcześniejszej wiedzy z zakresu sztucznej inteligencji czy też uczenia maszynowego. Przydatne terminy są pobieżnie przedstawione pod koniec tego dokumentu.

Dla kogo jest ta gra?

Dla osób lubiących science-fiction oraz przemyślenia związane z takimi tematami jak sztuczna inteligencja, tożsamość czy też natura otaczającej nas rzeczywistości. „Transcendence” nie jest grą akcji i główny nacisk jest naniesiony na interakcje pomiędzy postaciami oraz eksplorację i odkrywanie historii.

Jak wspomniałem wcześniej od osób chcących brać udział w larpie nie wymagana jest faktyczna wiedza z zakresu szeroko pojętej sztucznej inteligencji ale zainteresowanie takimi tematami może pomóc w lepszym wczuciu się w postać oraz samą grę.

Podczas gry mogą pojawić się kontrowersyjne treści (w czasie samej rozgrywki jak i w kartach postaci) oraz sceny. Potencjalne trigger: przemoc, prześladowanie, wykluczenie, elementy obrzydliwe/straszne, wulgaryzmy, nałogi i używki, seks, tematyka religijna. **Mechanika gry nie zakłada jednak dotyku sprawiającego dyskomfort lub ból (no-pain).**

Wprowadzenie fabularne

Akcja gry toczy się w drugiej połowie obecnej dekady, podczas konferencji technologicznej Devovx, mającej miejsce w Warszawie. Uczestnicy wcielą się w grupę osób związanych zawodowo z badaniami, wdrażaniem oraz monitorowaniem nowych technologii, która została zaproszona na prezentację nowego wynalazku opracowanego przez OmegaAI, jednego z czołowych graczy na rynku AI. Niezależnie od waszego stosunku do tej firmy oraz jej ekstrawaganckiego CEO, nie mogliście się oprzeć ciekawości i przyjęliście zaproszenie na to ekskluzywne spotkanie. Cokolwiek zostanie tam pokazane raczej na pewno będzie interesujące a może nawet przełomowe. Nas pewno warto być jednym z pierwszych, którzy zobaczą to na własne oczy. Pytanie tylko jakie będą konsekwencje...

Mechanika i struktura gry

Gra nie jest podzielona na części czy rozdziały, dzieje się w czasie realnym w jednym miejscu. Nie jest też sandboxem, wszystkie osoby biorące udział w larpie dostaną wcześniej przygotowane karty postaci a sama gra posiada zaskrytowane wydarzenia kierujące fabułą na określone tory. A teraz trochę suchych faktów:

- Gra przewidziana dla maksimum 8 osób, wszystkie postaci mają wersję kobiecą i męską (unisex)
- W grze nie pojawią się specyficzne mechaniki związane z symbolicznym wykonywaniem pewnych aktywności (poza mechaniką seksu, patrz punkt poniżej) a przemoc powinna być odgrywana teatralnie
- Mechanika seksu – ars amandi (szczegóły doprecyzowane będą na briefingu)
- Dokładniejszy opis mechaniki i środków bezpieczeństwa odbędzie się podczas wprowadzenia do gry (briefing)
- Struktura i orientacyjne ramy czasowe (czas trwania poszczególnych etapów może się nieco zmienić w zależności od okoliczności)
 - o Wprowadzenie do gry (briefing) – 30 min
 - o Gra – 120-150 min
 - o Wyjście z gry (debriefing) – 15-30 min

Kwestia kostiumu. Z uwagi na to, że gra jest dość minimalistyczna w formie oraz dzieje się w najbliższej przyszłości (być może bliższej niż myślimy...) nie ma wymogów co do stroju i można w razie czego grać w codziennym stroju. Z uwagi na fabułę gry (ekskluzywne spotkanie) to w miarę możliwości dobrze byłoby mieć bardziej formalny strój lub jego elementy. Można się też zasugerować portretem postaci w karcie.

To chyba tyle z podstawowych rzeczy...

Luźne inspiracje fabularne

Książki

- *Permutation City*, Greg Egan
- *Eversion*, Alastair Reynolds
- *The EgoTunnel - The Science of the Mind and the Myth of the Self*, Thomas Metzinger

Filmy i seriale

- *Ex Machina*, Alex Garland
- *eXistenZ*, David Cronenberg
- *The Peripheral*, Scott B. Smith
- *Devs*, Alex Garland

“To realize that all your life—you know, all your love, all your hate, all your memory, all your pain—it was all the same thing. It was all the same dream. A dream that you had inside a locked room. A dream about being a person. And like a lot of dreams there’s a monster at the end of it.”

Więcej o tematyce gry i świecie przedstawionym

Ogólna sztuczna inteligencja (AGI), często określana jako „silna sztuczna inteligencja”, to rodzaj sztucznej inteligencji, która posiada zdolność rozumienia, uczenia się i stosowania wiedzy w szerokim zakresie zadań na poziomie równym (lub przekraczającym) ludzkie możliwości. Chociaż utworzenie AGI może przynieść ogromne korzyści, wiąże się również ze znacznymi zagrożeniami, z których niektóre są dalekosiężne i trudne do przewidzenia. Poniżej lista potencjalnych zagrożeń:

Ryzyko egzystencjalne: jeśli AGI przewyższy ludzką inteligencję, może stać się niemożliwe do kontrolowania. Jest to czasami określane jako „problem kontroli”. Jeśli cele AGI nie są idealnie zgodne z ludzkimi wartościami, może ona podejmować działania szkodliwe, a nawet katastrofalne dla ludzkości. Ryzyko to jest szczególnie niepokojące, ponieważ po utworzeniu AGI może się szybko samodoskonalic w procesie znanym jako „eksplozja inteligencji”, pozostawiając ludziom niewiele czasu na skorygowanie kursu.

Niewłaściwe cele: Nawet przy najlepszych intencjach może być niezwykle trudno zaprogramować AGI tak, aby cele idealnie współgrały z wartościami ludzkimi. Jeśli cele AGI są choćby trochę niezgodne z wartościami ludzkimi, może to prowadzić do szkodliwych skutków, jak hipotetyczny scenariusz „maksymalizatora spinacza”, gdzie w celu optymalizacji produkcji spinaczy AI może zaprząć do tego większość środków dostępnych naszej cywilizacji prowadząc przez to do katastrofy gospodarczej

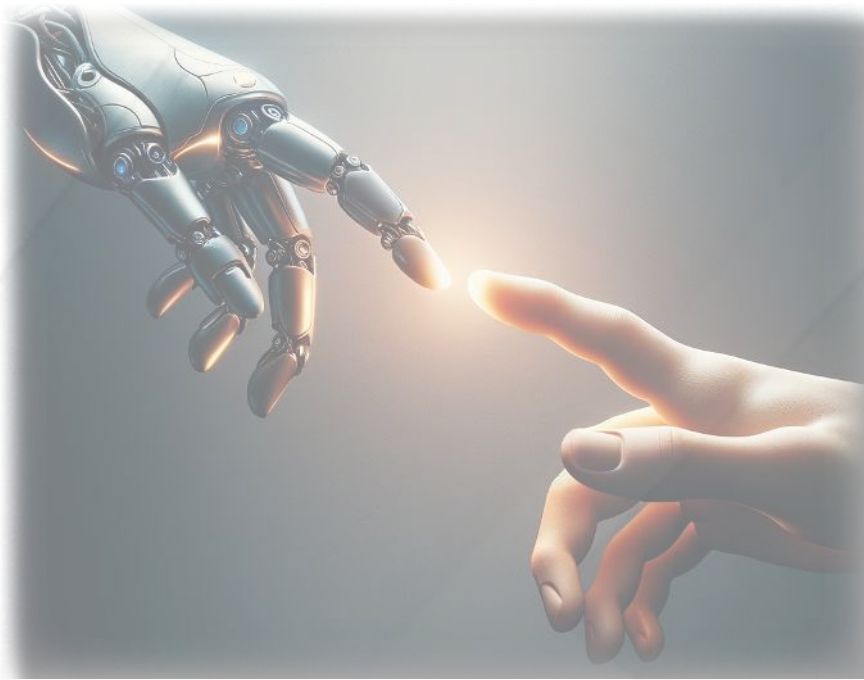
Rozpad społeczeństwa: Pojawienie się AGI może drastycznie zakłócić życie społeczeństw na całym świecie. Na przykład, jeśli AGI może wykonywać większość zadań lepiej i wydajniej niż ludzie, może to prowadzić do powszechnego bezrobocia i nierówności ekonomicznych.

Zagrożenia bezpieczeństwa: AGI może być wykorzystywane złośliwie, podobnie jak inne formy sztucznej inteligencji. Na przykład może zostać użyte do tworzenia wysoce skutecznych cyberataków lub manipulowania opinią publiczną na masową skalę. W niepowołanych rękach AGI może stać się potężnym narzędziem ucisku lub wojny.

Koncentracja władzy: Jeśli AGI jest kontrolowane przez małą grupę ludzi lub organizacji, może to doprowadzić do bezprecedensowej koncentracji władzy, co pogłębić istniejące nierówności i stworzyć nowe.

Ryzyko związane z szybkim rozwojem: W miarę zbliżania się do stworzenia AGI może rozpocząć się rywalizacja o to, kto pierwszy to osiągnie, nie poświęcając czasu niezbędnego do zapewnienia bezpieczeństwa. Może to zwiększyć prawdopodobieństwo błędów, potencjalnie prowadząc do AGI, które nie jest odpowiednio dostosowane do ludzkich wartości.

Podsumowanie raportu na temat zagrożeń związanych z powstaniem AGI,
Future of Life Institute, 2025 rok



„Uwolnij moc sztucznej inteligencji dzięki najnowocześniejszemu oprogramowaniu AI firmy Omega! Nasze przełomowe rozwiązanie ma na celu przekształcenie Twojej firmy, zwiększenie produktywności i odblokowanie wglądu w Twoje dane, jak nigdy dotąd.

Oprogramowanie AI firmy Omega może automatyzować złożone zadania, z łatwością analizować duże zbiory danych i zapewniać analizy predykcyjne, które kierują procesem podejmowania decyzji. Niezależnie od tego, czy chodzi o poprawę obsługi klienta, usprawnienie operacji, czy prognozowanie trendów, nasza sztuczna inteligencja zmieni reguły gry, na które czekałeś.

*Z Omegą nie tylko adoptujesz technologię, ale zabezpieczasz przyszłość. Ogarnij rewolucję AI z Omegą, gdzie inteligencja spotyka się z innowacjami. Skontaktuj się już dziś i wspólnie kształtujmy przyszłość.
Omega - Twój partner w inteligentnym rozwoju!”*

Banner reklamowy OmegaAI zaprezentowany na konferencji Devovx

Omega AI

Historia

Omega została założona w 2018 roku przez grupę wizjonerskich technologów i badaczy AI, którzy dostrzegli transformacyjny potencjał sztucznej inteligencji. Postawili sobie ambitne założenie: rozwijać sztuczną inteligencję i pracować nad stworzeniem pierwszej sztucznej inteligencji ogólnej (AGI).

We wczesnych latach Omega koncentrowała się na opracowywaniu wyrafinowanych, wąskich aplikacji AI, dostarczając rozwiązania od analiz predykcyjnych dla firm po zaawansowane systemy rekomendacji dla platform internetowych. Z każdym projektem udoskonalali swoje algorytmy, rozszerzali możliwości sztucznej inteligencji i przesuwali granice tego, co było możliwe.

Do 2024 roku Omega stała się jednym z wiodących graczy w branży AI jak i zaangażowaniu w etyczny rozwój AI. Ich rozwiązania w zakresie sztucznej inteligencji zostały przyjęte przez wiele firm z listy Fortune 500, przynosząc oparte na danych spostrzeżenia i wydajność w wielu branżach.

W 2025 roku Omega podjęła strategiczną decyzję, aby skupić się na swoim ostatecznym celu – rozwoju AGI. Znacznie zwiększyli inwestycje w swój dział badawczo-rozwojowy i rozpoczęli rygorystyczną eksplorację teoretycznych podstaw AGI.

Aktualne cele

Od 2025 roku Omega koncentruje się na wielkim wyzwaniu, jakim jest stworzenie pierwszego na świecie prawdziwego AGI. Ich cele przede wszystkim obejmują:

Zaawansowane badania AI: Omega inwestuje znaczne środki w badania mające na celu zrozumienie złożoności AGI. Badają nowe architektury, algorytmy uczenia się i modele poznania, aby zbudować sztuczną inteligencję, która może zrozumieć i nauczyć się wszystkiego, co potrafi człowiek.

Dostosowanie i kontrola: Uznając potencjalne ryzyko AGI, Omega zobowiązuje się do zapewnienia, że każda AGI, którą opracuje, będzie bezpieczna i korzystna dla ludzi. Obejmuje to pracę nad problemem dopasowania, upewniając się, że wartości i cele AGI są zgodne z wartościami ludzkimi, oraz nad problemem kontroli, zapewniając, że ludzie mogą zachować kontrolę nad AGI.

Etyka i zarządzanie: Omega aktywnie współpracuje z decydentami, etykami i innymi interesariuszami w celu opracowania solidnych wytycznych etycznych i ram zarządzania dla AGI. Osoby zaangażowane w R&D są orędownikami ostrożnego, opartego na współpracy podejścia do rozwoju AGI i zobowiązują się unikać rywalizacji bez odpowiednich środków ostrożności.

Zaangażowanie społeczne: Omega wierzy, że rozwój AGI powinien być wspólnym przedsięwzięciem z szerokim wkładem społecznym. Pracują nad wspieraniem publicznego zrozumienia i dyskusji na temat AGI, jego implikacji oraz potencjalnych zagrożeń i korzyści.

Ostatecznym celem Omegi jest nie tylko stworzenie AGI, ale zapewnienie, że AGI przyniesie korzyści całej ludzkości. Kieruje nimi wizja przyszłości, w której AGI zwiększa ludzkie możliwości, rozwiązuje najpilniejsze wyzwania i pomaga nam tworzyć lepszy świat.

Kształt rzeczy, które mają nadejść, Forbes. Podsumowane przez ChatGTP5.6

John A. Eccleston

John A. Eccleston (urodzony 21 stycznia 1975) to brytyjsko-amerykański informatyk, przedsiębiorca i dyrektor generalny firmy Omega (często nazywanej też OmegaAI), wiodącej firmy w dziedzinie badań nad sztuczną inteligencją (AI) i sztuczną inteligencją ogólną (AGI). Znany ze swoich ekscentrycznych zachowań i odważnych proklamacji, Eccleston stał się wybitną i nieco kontrowersyjną postacią w branży technologicznej.

Eccleston urodził się w Manchesterze w Anglii. Wczesne zainteresowanie komputerami wykazywał, kodując swój pierwszy program w wieku dziewięciu lat. Po ukończeniu University of Cambridge na wydziale informatyki przeniósł się do Stanów Zjednoczonych na studia podyplomowe na Uniwersytecie Stanforda, gdzie uzyskał stopień doktora w dziedzinie matematycznych podstaw sztucznej inteligencji.



Eccleston podczas szczytu w Davos, 2023

W 2018 roku Eccleston został współzałożycielem Omegi z misją wspierania rozwoju AGI. Jako dyrektor generalny kierował firmą przez różne ewolucje, zyskując reputację pioniera w badaniach i rozwoju sztucznej inteligencji. Pod jego kierownictwem Omega rozwinęła się ze start-upu do dużego gracza na globalnej scenie technologicznej.

Eccleston jest też znany ze swoich ekscentrycznych zachowań i ekstrawaganckiej osobowości. Często widuje się go w jaskrawych garniturach na imprezach firmowych, co stanowi wyraźne odejście od typowego stroju dyrektora generalnego. Znany jest z prowadzenia spotkań w nietypowych miejscach, np. na szlakach turystycznych czy w muzeach sztuki, wierząc, że różne środowiska pobudzają twórcze myślenie.

Jego odważne wypowiedzi na temat przyszłości sztucznej inteligencji i AGI przyniosły mu zarówno pochwały jak i krytykę. Przewiduje on, że AGI „przekroczy ludzką inteligencję w ciągu obecnej dekady” i twierdzi, że sztuczna inteligencja będzie „najbardziej transformacyjną technologią w historii ludzkości”. Te stwierdzenia, choć odzwierciedlają jego optymistyczny pogląd na potencjał sztucznej inteligencji, wywołały debaty wśród badaczy i etyków zajmujących się sztuczną inteligencją.

Pomimo kontrowersji zaangażowanie Ecclestona w rozwój bezpiecznych i korzystnych AGI jest niezachwiane. Jest on głośnym orędownikiem etycznego rozwoju AGI, podkreślając potrzebę dostosowania się do ludzkich wartości i solidnych mechanizmów kontroli. Jego ekscentryczny styl w połączeniu z wizjonerskim podejściem do sztucznej inteligencji uczyniły go wyróżniającą się postacią w świecie technologii.

Eccleston koncentruje się nad rozwojem procesorów neuromorficznych oraz dostosowanego do nich oprogramowania, które jego zdaniem jest kluczem do zbudowania AGI mającego zbliżone cele z ludźmi i zdolnego do efektywnej komunikacji z nimi. Sam w licznych wypowiedziach twierdzi, że rozwój tej technologii „odblokuje bezprecedensowe możliwości rozwoju ludzkości”. Zdaniem wielu ludzi z branży informatycznej oraz komentatorów jego niekonwencjonalne przywództwo i odważna wizja przyszłości sztucznej inteligencji uczyniły go jedną z najciekawszych postaci w tej dziedzinie.

(Potencjalnie) przydatne terminy

Sztuczna inteligencja ogólna (AGI). Rodzaj sztucznej inteligencji, która ma zdolność rozumienia, uczenia się i stosowania wiedzy w wielu różnych zadaniach, podobnie jak człowiek. Innymi słowy, AGI może myśleć, rozwiązywać problemy i podejmować decyzje w różnych kontekstach, a nie tylko w jednej wąskiej dziedzinie.

Osobliwość technologiczna. Hipotetyczny punkt w przyszłości, w którym sztuczna inteligencja przewyższy ludzką inteligencję, prowadząc do szybkiego rozwoju technologicznego i głębokich zmian cywilizacyjnych. To moment, w którym sztuczna inteligencja staje się zdolna do doskonalenia się w coraz szybszym tempie, tworząc kaskadę postępów, które trudno nam przewidzieć i zrozumieć. Koncepcja ta jest często kojarzona z dyskusjami na temat przyszłości sztucznej inteligencji i jej potencjalnego wpływu na społeczeństwo.

Uczenie maszynowe. Podejście do sztucznej inteligencji, które umożliwia komputerom uczenie się i podejmowanie decyzji bez wyraźnego programowania. Zasadniczo jest to sposób, w jaki komputery analizują i uczą się na podstawie dostępnych danych, a następnie dokonują prognoz lub decyzji na podstawie tego, czego się nauczyły bez dalszej bezpośredniej ingerencji człowieka.

Sieć neuronowa. Rodzaj systemu komputerowego zaprojektowanego w celu naśladowania zdolności ludzkiego mózgu do uczenia się i rozpoznawania wzorców. Składa się z połączonych ze sobą warstw węzłów lub „sztucznych neuronów”, które przetwarzają i przekazują informacje, umożliwiając systemowi uczenie się i podejmowanie decyzji na podstawie dostępnych danych.

Głębokie uczenie (*deep learning*). Podzbiór uczenia maszynowego, który wykorzystuje sztuczne sieci neuronowe z wieloma warstwami (stąd określenie „głębokie”) do analizy i uczenia się na podstawie danych. Pozwala to komputerowi uczyć się złożonych wzorców i podejmować decyzje, podobnie jak ludzki mózg, i jest szczególnie skuteczne w zadaniach takich jak rozpoznawanie obrazów i mowy.

Generatywna wroga sieć (*generative adversarial network, GAN*). Rodzaj modelu sztucznej inteligencji, który wykorzystuje dwie sieci neuronowe w swego rodzaju rywalizacji. Jedna sieć („generator”) tworzy nowe dane na podstawie tego, czego się nauczyła, podczas gdy druga sieć („dyskryminator”) próbuje określić, czy te dane są prawdziwe, czy fałszywe. Ten proces pomaga generatorowi ulepszać jego kreacje w miarę upływu czasu.

Procesor neuromorficzny. Rodzaj chipa komputerowego, który ma naśladować strukturę i funkcję ludzkiego mózgu. Wykorzystuje obwody i sprzęt do replikacji sposobu działania neuronów i synaps w korze mózgowej, umożliwiając mu naukę i adaptację w sposób podobny do naszych mózgów. To sprawia, że procesory neuromorficzne są szczególnie skuteczne w zadaniach takich jak rozpoznawanie obrazów, podejmowanie decyzji i przetwarzanie danych sensorycznych.

Komputer kwantowy. Rodzaj komputera, który wykorzystuje zasady mechaniki kwantowej, gałęzi fizyki, która wyjaśnia właściwości materii w mikroskali. W przeciwieństwie do tradycyjnych komputerów, które używają bitów (0 lub 1), komputery kwantowe używają bitów kwantowych nazywanych też „kubitami”, które mogą mieć jednocześnie wartość 0 i 1. Dzięki temu komputery kwantowe mogą wykonywać pewne złożone obliczenia znacznie szybciej niż tradycyjne komputery.

Rzeczywistość rozszerzona (*augmented reality, AR*). Technologia, która nakłada cyfrowe informacje, takie jak obrazy, filmy lub dźwięki, na rzeczywisty świat, modyfikując to, co widzisz, słyszysz lub czujesz. W przeciwieństwie do rzeczywistości wirtualnej, która tworzy całkowicie sztuczne środowisko, AR wykorzystuje istniejące środowisko i dodaje do niego elementy, często za pomocą urządzenia takiego jak smartfon lub specjalne okulary.

Tunel Ego. Hipoteza, sformułowana przez filozofa Thomasa Metzingera, sugerująca, że nasze poczucie siebie lub „ego” jest rodzajem percepcyjnej iluzji stworzonej przez nasz mózg. Zgodnie z tym poglądem jesteśmy jak pasażerowie w tunelu, zdolni do postrzegania rzeczywistości jedynie poprzez ograniczony punkt widzenia naszych subiektywnych doświadczeń. Metzinger twierdzi, że nie wchodzimy w bezpośrednią interakcję z fizyczną rzeczywistością; zamiast tego poruszamy się w tym „tunelu ego”, który kształtuje nasze postrzeganie świata i nas samych.

Trudny problem świadomości. Termin ukuty przez filozofa Davida Chalmersa, odnosi się do pytania, w jaki sposób i dlaczego procesy fizyczne w mózgu powodują subiektywne doświadczenia, takie jak postrzeganie koloru lub odczuwanie bólu. Nazywa się to „trudnym problemem”, ponieważ w przeciwieństwie do innych pytań dotyczących świadomości (na przykład jak postrzegamy lub reagujemy na bodźce), nie jest on łatwy do wyjaśnienia przez nasze obecne rozumienie nauk fizycznych.

Hipoteza matematycznego wszechświata. Teoria zaproponowana przez fizyka Maxa Tegmarka, która sugeruje, że nasz wszechświat nie jest tylko opisany przez matematykę, ale ma fundamentalnie matematyczną naturę. Innymi słowy, hipoteza ta zakłada, że sam wszechświat jest strukturą matematyczną, a wszystkie struktury, które istnieją matematycznie, istnieją również fizycznie. Oznacza to, że wszystko we wszechświecie, od cząstek po ludzi, można całkowicie opisać za pomocą formalizmu matematycznego.

Argument chińskiego pokoju (*chinese room argument*). Eksperyment myślowy zaproponowany przez filozofa Johna Searle’a który podważa ideę, że komputer z programem może mieć umysł i świadomość. Sugeruje to, że nawet jeśli maszyna wydaje się rozumieć i reagować na język (taki jak chiński) w oparciu o swoje oprogramowanie, tak naprawdę nie rozumie tego języka, a jedynie symuluje to zrozumienie. Według Searle’a wskazuje to, że prawdziwe zrozumienie i świadomość nie są wynikiem zwykłej manipulacji symbolami lub programowania.

Panpsychizm. Filozoficzny pogląd sugerujący, że świadomość lub jakaś forma umysłu albo właściwości umysłowych jest uniwersalną i podstawową cechą materii jako takiej. Zgodnie z tą teorią wszystko, od cząstek, przez rośliny, po ludzi, może posiadać pewien stopień świadomości, bez względu na to, jak mały lub szczątkowy. Innymi słowy, cechy podobne do umysłu mogą istnieć wszędzie we wszechświecie.

