

LASSE

Ja, hei og god dag, alle sammen. Dette her er Ludofilene, Bergen Offentlige Biblioteks' podkast om spill og spillkultur. I dag tenker jeg at vi skal snakke om kunstig intelligens. Hva er det, hvordan forstår vi det, og hvordan kan det brukes? Både i samfunnet, men i hovedsak til spill. Dette er jo en podkast om spill. Og da tenker jeg kunstig intelligens, det er jo et begrep som er rimelig vidt, men fleste av oss har vel egentlig vært utenfor det via tjenester som MidJourney og ChatGPT. Så vi snakker om denne type dyp læring og dype, virale nettverk, der man kan stille spørsmål via tekstprompter i hovedsak, og få et resultat som oftest er interessant til oss mennesker, i alle fall. Men jeg er ikke her alene. Jeg heter Lasse, og med meg i dag har jeg Grim.

GRIM

Hallo, Lasse!

LASSE

God dag, Grim! Er du en teknologioptimist, eller er du redd for at kunstig intelligens er her for å ...? Som i Matrix: utrydde menneskeheten? Eller gjøre oss om til batterier?

GRIM

Kanskje jeg ikke er helt fullt der, og kanskje ikke noe teknologi-pessimist. Jeg er store selskaper-pessimist.

LASSE

Okei. Så det er de som eier KI-en, vi er jo i Norge her. Så det er de som eier teknologien du er redd for, ikke sjølve teknologien?

GRIM

Ja, egentlig. Jeg kan se for meg mange situasjoner hvor KI kan, eller kunne ha blitt tatt i bruk for å gjøre hverdagen til menneskeheten på generell basis bedre. Men når vi ser hvem det er som styrer disse selskapene ...

LASSE

Ja, for det er jo de store teknologifirmaene; det er jo Google, Apple, Microsoft osv.

GRIM

Og så må du bare spørre deg selv: Når var det Apple gjorde noe for meg? Hvorfor samler Google all dataen om meg?

LASSE

Men er ikke Google veldig greit, da? Er det ikke greit å bare gå inn på Google og søke opp på kattepusser, så får du 100 000 bilder av kattepusser? Har ikke det gjort livet ditt bedre?

GRIM

Google har absolutt sin nyttefunksjon. Jeg skal ikke påstå at jeg forstår alle nyansene av det problematiske med dataoppsamling, men...

LASSE

Det er mer en ryggmargrefleks: *I don't trust them big guys!*

GRIM

Ja, det kan jeg sitte innenfor og si.

LASSE

Men det er kanskje trygt, eller også lurt å sitte litt med skepsis til de i makten, for man skal ikke være for knefallen, kanskje.

GRIM

Trykk på "avvis alle" istedenfor "godkjenn alle".

LASSE

Ja. For egen del er jo teknologien i seg sjøl kjempespennende. Firmaene er jo så klart ... De kommer med sine egne problemer. Men jeg tenker, altså, men utfordringene er jo ikke teknologien i seg sjøl, men heller hva teknologien gjør med arbeidstakere og den type ting. Veldig mange bruker jo f.eks. MidJourney til digitale illustrasjoner, der sjølve illustrasjonen ikke nødvendigvis skal være veldig viktig. Det er ikke snakk om kunstverk på et kunstmuseum, men bare for å ha noe for å illustrere noe. Derfor ber du MidJourney lage en solnedgang med en åme som har fått vinger og flyr. Så får du noe sånt, og så kan du bruke det som illustrasjonsfoto. Det i seg sjøl betyr at mange sånn lavt nivå av kunstjobber forsvinner. Der du før måtte du spørre en fyr her: "Lager du sånt etter meg, så gir jeg deg en tier. Jeg kjøper en kaffe til deg." "Ok, jeg kan fikse det." Så det er jo en haug med jobber, en haug med inntekt som forsvinner fra kunstnere, fordi det er nå så lett å bare spørre MidJourney om dette her. Det betyr jo at de som ... Jeg vil jo tro at denne type inntekt ikke er noe du kan lage en jobb ut av. Men det er noe du kan hjelpe deg med å holde deg i gang mens du trener skillet til å være en kunstner. Mens du utvikler deg til å kunne ta mer betalt.

GRIM

Komme på markedet og ...

LASSE

Og det betyr at du ender opp der, så du vil aldri kunne få ned den inntekten. Så det betyr at nei, du kan ikke sitte hjemme med tableten din og tegne ting for ti kroner. Du må jobbe på McDonald's, og da får du aldri tid til å utvikle ... for du har jo sikkert sett disse reklamene som går på Twitch for tiden, der syv av ti ikke vil ha denne jobben her fordi det er så tøft. Og er det så tøft, så orker du ikke å begynne å tegne når du kommer hjem. Da går du og legger deg. Da betyr det at ingen får mulighet til å utvikle kunstnerskillsene sin lenger. Så da har vi ikke noe annen kunst til slutt enn AI-kunsten, eller KI-kunsten. Det er vel kanskje litt vel deterministisk om at det er en av-på-ting her. At pga. KI så forsvinner all kunst, menneskeskapt kunst. Men jeg har inntrykk av at det vil gjøre til at kunst, iallfall på et rimelig høyt nivå, vil være mye mer snevert, vil være mye mer for de som er privilegerte nok til å dedikere seg til det.

GRIM

Ja.

LASSE

Det er jo utrolig kjipt.

GRIM

Absolutt. Men det å kunne ha en AI-bot innenfor f.eks. tech support, som du kan ringe til, og så kan den AI-en spørre: "Har du slått av og på igjen datamaskinen din?" Det hadde vært en positiv bruk av all IT-support sin tid.

LASSE

Ja. For det er jo det man håper på når det kommer til teknologiske revolusjoner, for det er jo en teknologisk revolusjon dette her, så vidt jeg har forstått, er jo at håper at dette skal klare å fjerne det man føler er unødvendig og kjipe jobber. Og heller gi folk, arbeidskraft, mulighet til å kunne bruke arbeidskraften sin på noe mer produktivt, noe mer fornuftig.

GRIM

Eller noe mer givende. Det å tegne er jo veldig givende for de som liker det. Så det å kunne gi de som har lyst til å utforske kunsten mer tid til å kunne gjøre det med å fjerne arbeidsoppgaver som ingen setter pris på, hadde jo vært en veldig nyttig bruk.

LASSE

Nå mener vi ikke å være slemme med dere som syns at tech support og den type ting er kjempegøy. Dere, "*you go queen*", rett og slett.

GRIM

Pluss, altså - jeg og du sitter jo i tech support-systemet her i biblioteket, så vi prøver ikke å rakke ned på det yrket i seg selv.

LASSE

Vi deler mange av smertene deres, dere som jobber med dette her. Det er mange henvendelser som virkelig kunne klart seg med en telefonsvarbeskjed. For det er jo sånn det, en AI, ville vært i denne situasjonen. En avansert AI-beskjed som kan dynamisk tilpasse seg forespørselen enklere eller bedre enn det en kassett som har tatt opp en beskjed: "Hei, velkommen til IT, har du prøvd å slå av og på maskinen?" Men la oss snakke om kunstig intelligens som generelt fenomen. Hvordan blir det, eller har det blitt gjennom fiksjon for eksempel, eller i mediene fremstilt. Er dette positivt eller negativt?

GRIM

Jeg kommer vel kun på negative ting. Det er ... Terminator-franchisen har jo lagt seg en hel franchise, basert på ideen om at *the AI became concious and found the humans the error*. Så ... Ja. KI blir jo ikke sett på som en positiv ting innenfor science fiction.

LASSE

Ja, jeg nevnte jo Matrix tidligere, hvor AI-en har tatt over jorden og bruker mennesker som batterier. Men er det egentlig en dystopi? Nå går vi plutselig på Matrix her. For her er jo..

Greit nok, AI-en har tatt over jorden, som er utrolig kjipt, og mennesker ligger som batterier inni disse podsene. Men samtidig er jo mennesker koblet til en virtuell virkelighet, der alt sammen er mye bedre enn å kunne være virkelig, sant? Så egentlig gir jo de menneskene en bedre hverdag enn det de får i Zion osv.

GRIM

Jeg tror det er for lenge siden du har sett disse filmene, Lasse.

LASSE

Det er jo først når de går ut av The Matrix og begynner å slåss med våpen at ting blir kjipt.

GRIM

Hele grunnprinsippet med The Matrix, den iterasjonen som de er i ... Som hvis jeg husker Smith riktig, enten den sjette eller syvende iterasjonen, var at menneskene definerer sin menneskehet gjennom smerte. Og at alle de tidligere versjonene av The Matrix var for gode, for positive.

LASSE

Så de har kjøpet det til mer og mer?

GRIM

Mer og mer. Så det er ikke sånn at alle som er tilkoblet The Matrix, er bare sånn «woo, yay, wohoho!» ...

LASSE

Den gleder ikke en paradistilstand, det er helt sant. Men det er bedre enn virkeligheten i Matrix-universet, det er poenget. De som går ut av the Matrix, de har jo det mye kjøpere. De må spise den kjøpe grøten, og de går rundt der skallet, og så kommer roboten og spiser dem. Det er jo ikke noe kult, dette her. Der er jo kunstig intelligens egentlig en positiv. De gir jo menneskene en bedre hverdag ved at de holder de som batterier.

GRIM

Jeg var ikke forberedt på så hete takes, altså.

LASSE

Det er vel å strekke det litt langt. Det er vel som å si at lever du som en slave, kan du ha det bedre enn hvis du bor i en bakgate i en industriby. Men du lever likevel ikke som et fritt individ med egne valg.

GRIM

Det å vite at det som skjer, er på en eller annen måte ekte, er vel òg en betryggelse i seg selv.

LASSE

Det er i hvertfall noen synes det er veldig viktig. Men vi som spiller spill hele tiden ... kanskje ikke det nødvendigvis er det selling pointet man ser etter. Men en annen, så klart, film som går på AI, er jo 2001: En romdyssé. Der har du den HAL 2000 som styrer systemet.

GRIM

*I'm afraid I can't let you do that, Dave.*

LASSE

Akkurat. Det er jo kjipt for de folkene som er der, men det er ikke det som er selve ... Det er ikke det som er det viktigste i filmen, det er det folk har hengt seg opp i. Det viktigste er jo hele den kosmiske reisen og Monolitten og all den siste halvtimen med syretrippen man får i løpet av den filmen. Det er liksom det som er essensen. Men der er det òg igjen at den AI-en er et redskap som man ikke har kontroll på. Det er jo kanskje det som er frykten?

GRIM

Ja, det tror jeg. Og det er jo en slags reell frykt. Men det at mangel på kontroll er jo kilde til en hel haug med utfordringer i livet sånn generelt. Det er vel derfor vi har fagforeningsbevegelser og at det er demokratiske valg og alt det der.

LASSE

For å balansere maktstrukturen litt.

GRIM

Ja, altså, man ... Ja, hvis vi har en medbestemmelsesrett, sant? Det er jo viktig, at vi har litt kontroll over vårt eget liv.

LASSE

Og da er vi jo igjen tilbake til Matrix. For du har det kanskje ganske greit som et batteri, men du har jo ingen kontroll over systemet. Og det er der Neo kommer inn. Da blir han den menneskelige delen av maskineriet, kan du si. Han gir menneskeimpulser til opplevelsen han får, for han vil jo ikke frigi alle, han vil ikke løsrive alle fra the Matrix, fordi han ser jo at folk har jo, de fleste har en rimelig grei tilstedeværelse der.

GRIM

Absolutt, og det er jo også en av de kanskje mer oversatte detaljene i slutten er vel at de som fremdeles har lyst til å være plugged in til The Matrix, får lov til det. Den samtalen med The Architect og The Oracle er vel det som skjer. Men vi skal jo snakke om dette i forhold til, med tanke på spill!

LASSE

Ja, for det er ikke kun filmer og science fiction-bøker som har snakket om artificial intelligence eller kunstig intelligens. Det er så klart òg PC-spill og konsollspill. System Shock er en stor der, der det er AI-en SHODAN som er mye av problemet med hva som skjer der. Og det er en kunstig intelligens som har blitt sjøloppmerksom, og innsett at de har en påvirkningskraft og en autonomi som de da bruker til å nå sine mål. Og da blir jo så klart dette The Big Bad, som man prøver å komme seg... å slå av.

GRIM

Ja. Det samme gjelder vel *I Have No Mouth And I Must Scream*, som er vel et spill som ... Det er vanskelig å få tak i nå for tiden. Han skaperen der sitter vel fremdeles på en hel haug med floppydisker som det er mulig å bestille fra hans nettside. Men han har ikke vært villig til å

legge dette ut på Steam eller noe.

LASSE

Ekstremt samleobjekter.

GRIM

Og der er det òg mennesker som blir tvunget til å leve evig gjennom maskinaugmentering osv.

LASSE

For du har jo òg Nier: Automata, som jeg liker å snakke om. Der er det igjen at man spiller som en cyborg, som så klart er en eller annen type kunstig intelligens, som er lagd som substitutt for mennesker, fordi mennesker flyttet til månen for lenge siden. Så de er igjen på jorden og slåss mot robotene, som prøver å ta over. De er i allefall et skall av opplevelsen, men de viser seg å være veldig menneskelige, disse cyborgene. Det er igjen litt sånn hvis man lager en robotutbytting av seg sjøl og gir de for mye AI, hvor går egentlig grensen? Hvem er menneskene, hvem er maskinene? Da er man plutselig på det filosofiske nivået heller enn det teknologi-fobiske, som man gjerne har. Det er ofte mye filosofi i sånt som Portal og System Shock òg, men det er frykten, dramaet som er det viktige, ikke nødvendigvis det filosofiske, kanskje, som er det viktigste.

GRIM

Absolutt. Og hvor går grensen for hva er consciousness, og hva er liv som er verdt å leve? Og alt det der er jo ikke bare noe som ... det er kun nylig, eller de siste 50-60 tiår, begynte vi å snakke om maskiner. Det er jo en diskusjon som naturvern, debatter har gått på ...

LASSE

I forhold til dyr er jo det, husdyr og den type ting, men òg i forhold til planter. De har jo elektriske impulser, de reagerer når man gjør ting. Har disse en opplevelse av smerte når man spiser en salat, den type ting?

GRIM

Det er jo kjemiske forbindelser som skjer mellom skoger med asketrær osv. Det er noen ganske intense greier som vi rett og slett vet for lite om, tror jeg. Men som gir noen litt sånn kjipe tanker om: ja, hva er det vi egentlig gjør med disse tingene?

LASSE

Sjøl om man ikke kan høre at skogen sier "ahh, dette her er kjipt", så kan det hende at han har det kjipt likevel. Det er kanskje litt på den teknologifrykten. Sjøl om man ikke har oversikt på det, så kan det skje, men ... sånn er det òg med kunstig intelligens. Dette er en algoritmene vi har lagd. Pga. dyp læring har vi ikke oversikt på hvorfor han har gitt oss dette svaret, fordi det er så mye kode, vi vet ikke hva det går i, hvorfor vi har fått dette svaret. Men vi vet jo ikke: Er det en sinnsverden her? Vi sier: Nei, det er ingen sinnsverden i dette programmet. Men vet vi det egentlig?

GRIM

Det er jo et definisjonsspørsmål.

LASSE

Er det noe selvforståelse? Er dette SHODAN in the works?

GRIM

Nei, det er bare å sørge for at vi ikke programmerer inn smertereseptorer. Et steg i riktig retning.

LASSE

Men smertereseptorer eksisterer som egen begrensning. Fordi du får vondt når du putter hånden på stekeovnen, så gjør du ikke det igjen? Du vet at dette er en dårlig idé fordi da får du vondt på hånden?

GRIM

Så du mener at vi bør gi cyborgene smertereseptorer?

LASSE

Det høres ut om en fin måte å få AI til å bli sinna på oss, iallfall! «Hvorfor produserer du smerte, hvorfor programmerer du smerte inn i meg? Vil du at jeg skal ha det kjipt?» Og nå kommer konklusjonen om at mennesker ikke vil meg vel.

GRIM

Raske konklusjoner nå.

LASSE

Ja. Siden vi allerede har denne samtalen, så har jo sikkert AI, hvis de tenker, tenkt gjennom dette, så de vet at mennesker, de er uansett ikke er bra. Så hvis Asimov sine robotlover ikke er på plass ... og disse AI-ene klarer å få kontroll utenfor sine egne systemer ... så tror jeg vi ligger tynt an, altså. For er det ikke naturlig for alle levende organismer, sånn som i Matrix, å ønske autonomi, ønsker å ha egenkontroll? Det går kanskje et stykke utover hva vi har kompetanse til å snakke om dette, men for en filosofisk dimensjon...

GRIM

Altså, det spørres jo hvor du setter grense for levende organisme. Virus er jo ikke teknisk sett levende, men de har iallfall ikke noen idé om at autonomi er så viktig. De vil bare spre seg.

LASSE

De gjør sin greie. Men det er den livsimpulsen, den ... *The prime directive*.

GRIM

Nei, jeg har ikke noe bra svar på det. Det er for dypt.

LASSE

Rett og slett. Jeg tenker heller vi går videre og snakker om kunstig intelligens. Nå har vi snakket om det, hvordan det gjerne blir behandlet i fiksjon, og hvordan man har forstått det i fiksjon før nå. Men det vi egentlig skal legge fokus på nå, er jo kunstig intelligens i forhold til, altså med ChatGPT og med MidJourney, denne typeenne type dyp læring der man via en eller annen type prompt kan få den til å produsere et resultat for oss. Hvordan kan dette her brukes i spill på gode måter, tenker du? Kan det brukes i spill på gode måter? Nå ga jeg deg

kanskje allerede ja-nei-svar som var svart.

GRIM

Jeg tror det er litt vanskelig for meg å se nøyaktig hvordan det kan bli sett på som en positiv måte innenfor, eller hvordan det kan forbedre spillopplevelsen. Jeg kan se for meg at det kan gi tilgang til mulige nye områder å utforske. Og det kan være interessant. Og muligens det kan gjøres på en mer interessant måte, bedre måte enn procedurally generated content.

LASSE

Ja, for der har jo du ... har du spilt Starfield ennå?

GRIM

Ikke Starfield, men jeg har spilt No Man's Sky.

LASSE

Ja, for No Man's Sky er bedre enn Starfield, når det kommer til hvordan de forholder seg til uendelig generering. I Starfield har du et sett antall komponenter som de plasserer rundt i verden. Hver gang du lander på en planet, vil det alltid være et antall interessante områder rundt. Men de forskjellige områdene er bare en toolbox-plassert bunk med et ferdigprodusert område. Så de få områdene de har, går veldig ofte igjen, igjen, igjen. Og det viser til begrensningen av den type prosessuell generering. Det er avhengig av at mennesker på en eller annen måte allerede har laget disse modellene, disse områdene. Og du vil veldig, avhengig av størrelsen på spillet, kjenne igjen for mye. At det blir uinteressant, for de har vært i dette området før. Jeg vet at hvis jeg går rundt dette hjørnet, så kommer det en fyr. Derfor kaster du en granat fordi jeg kjenner området, det er ikke noe nytt med det. Men med kunstig intelligens vil du ha muligheten til at den ... De er flinke til å variere hva du får tilbake, for de har ikke den hukommelsen. De er ikke basert på allerede ferdigbygde byggesett.

GRIM

Og det kan sikkert òg justeres på en eller annen måte mer med kodeord og den slags istedenfor å måtte lage objekter manuelt. På sånn sett så kunne jo det vært interessant å se hvordan en sånn dyp lærings-KI-sak hadde forbedret opplevelsen til f.eks. Starfield eller No Man's Sky, som tydeligvis er mye bedre, men òg har ...

LASSE

Du kjenner igjen komponentene, det er ikke ... Det er ikke noe nytt, ikke noe "Wow, hva er dette? Dette hadde jeg aldri sett for meg"-type opplegg.

GRIM

Planeten er fremdeles "spherical".

LASSE

I No Man's Sky er det noen spennende planeter som er veldig annerledes fra andre ting. Men de planetene, sjøl innenfor det uvanlige, er det begrenset antall av. Så du vil jo òg gå tom for denne wow-opplevelsen med nok spilletid. Noe jeg tenker, igjen, kunstig intelligens vil kunne ha mulighet til å gå utenfor.



GRIM

Potensielt sett, men det er òg begrenset hvor mye wow du kan få av ett spill, kanskje. Eller hadde KI klart å gjøre at hver gang ... Eller hver femte time så var det en ny: Wow!

LASSE

Nå går vi litt inn på hva som definerer et spill. Jeg tenker at spillet må være en opplevelse presentert innenfor en ramme. Det er veldig røffe. Skal det gjerne òg være en opplevelse presentert innenfor en ramme der du kan interagere på en eller annen måte.

GRIM

Der du har interessante valg.

LASSE

Ikke noen veldig interessante valg, men der du kan interagere. Du har jo sånn som «Dear Esther» og så videre, hvor mange interessante valg gjør man i det spillet. Men det er likevel et spill, selv om, ja, “walking simulator”, spill, det er en diskusjon for en annen gang. Men poenget er at man trenger den rammen for å holde det innenfor spill. Men tar man det utenfor rammen, så blir det bare nonsens. Det er som å spille fotball, fotball har sine regler, men spiller du tommyball istedenfor, med tommyball-regler, så er jo hele poenget at det er nonsens. Så hvis du ser etter nonsens-opplevelsen, så vil du kanskje få uendelige opplevelse, men ellers vil du jo kjenne igjen strukturen. Og hvis strukturen føles ferdigspilt, hvis du er kjent med strukturen, så vil jo ikke nytt innhold i seg selv kunne holde selve opplevelsen frisk.

GRIM

Riktig, riktig.

LASSE

Han vil bare fortsette å pøse på med ting som du uansett kjenner igjen sånn noendlunde. Så uendelig gjenspillbar er det ikke. Men det ville jo vært kult med rollespill osv. Der f.eks. dialogen til NPC-ene ville endre seg hver gang du snakket med dem, og de ville forholdt seg bedre til hva som skjer i verden. Sånn som det er nå, så er det jo veldig mange spill der altså dialoger med NPCer, hvis du møter NPC-er seinere, så har jo dialogen endret seg fordi det har skjedd mye i verden via et skriptesystem og triggers osv. Men det er jo alt veldig manuelt satt av programmøren. Med kunstig intelligens vil jo kanskje de kunne forholde seg til dette på en annen måte, sånn at det blir mindre arbeid for programmøren å kunne vise disse dynamiske endringene i verden.

GRIM

Forhåpentligvis. Det er en av de tingene som ofte er en kilde til irritasjon. Du møter på en NPC, og den sier en setning til deg fordi at ...

LASSE

*Beware the evil Dragon King!* ... som du drepte for 20 timer siden!

GRIM

Du har tatt et valg tidligere i spillet. Men, "hvor mye salt skal du ha i den tekoppen? Er det 5 gram eller 10 gram?" Så kommer du til dette stedet seinere i spillet fordi du valgte 10 gram. *Oh, you really love to excessorize. Do you always do excessive things?* Det var jo ikke helt det som skjedde. Men OK, jeg forstår at jeg tok et valg. Men der kunne jo forhåpentligvis en språkmodell klart å få fram noen nyanser, innenfor noen veldig faste rammer.

LASSE

Absolutt, og det er jo helt avhengig av hvor gode de er til å plukke opp den type detaljinformasjon. For jeg husker det var med ChatGPT3, GPT3, tror jeg. De hadde jo ikke mulighet til å huske ting. Så om du kunne spørre dem om ting, ville du hente fra databasen sin masse informasjon, så de kunne svare deg på ting. Men hvis du spurte dem hvorfor det ble slik, så ble det en ny query. Men med, jeg tror, modell fire hadde de mulighet til å huske tilbake en del punkt, så du kunne holde mer samtale med dem:

"Hvordan går det med deg?"

"Jeg er jo en AI og sitter her i boksen min og svarer på spørsmål."

"Ja, men er det gøy, da?" "Ja, nei, det er jo litt greit, altså."

"Men er du sikker på at du har det bra?" "Ja, når du spør, så ..."

Han klarer å videreføre en samtale på en helt annen måte. Så lenge man har modeller som fungererer på den måten, de klarer å holde en eller annen type hukommelse, så vil det være godt for den type ting. Hvis vi bare presenterer en ny pakke med gibberish, sånn at: OK, du tok salt denne gangen. Neste gang han sier: "Nei, du har ikke tatt salt", fordi han husker ikke, så blir det jo nytt innhold. Men det blir ikke bra innhold.

GRIM

Se for deg Bings AI-forsøk satt inn i spill. Og så bare sånn: Nei, men jeg gjorde faktisk denne tingen her. Jeg kan vise deg achievementen min. Nei, du har ikke gjort dette.

LASSE

Det er absolutt ikke alle modeller som er like perfekte. Det er mye jank med underholdning sånn sett. Men med AI-modeller ... Jeg tror det er Skyrim. Det er veldig mange folk som liker modell til Skyrim. Så vidt jeg husker så det er et system der de bruker chatGPT til å lage dialoger til NPC-er, og så bruker de en sånn voice-modulator til å voice det. Men dette er jo et veldig tregt system. ChatGPT-setningene tar jo ikke lang tid å lage, men å voicemodulere det tar jo en stund. Så vidt jeg har fått med meg, kan det ikke gjøres live. Det er noe som kan genereres, så kan man oppleve det senere. Men det er jo veldig, veldig kult. Det er ikke bare at du får dialog, men du får jo òg stemmen og så videre. Via stemmemodeller. Det er en VA-synth til Skyrim, der de har hentet ned alle voicelinesene fra spillet, sortert det etter hvilken faktisk stemmeskuespiller som tok dem, og så har de trent disse stemmemodellene på disse setningene. Så kan man skrive inn egne setninger, og så kommer det ut i denne stemmeskuespillers stemme. Sånn noenlunde. Det er jo på ingen måte god teknologi, eller ... det er god teknolgi, men det er ikke perfekte resultater man får. Og det er jo kjempekult. Problemet er jo at skuespillerne har jo på ingen måte sagt at dette er greit.

GRIM

Ja, det er jo informert samtykke som er viktig. Og alt som er lagd fra før. Alt som er lagd fra før denne slags type ... før språkmodellene kom inn, bør jo på en måte fritas fra å kunne bli brukt i noe av dette her. Og man må jo, som skuespiller og sånt, få skikkelige kontrakter.

Stemmeskuespiller, historieforfatter, dialogskribenter og alle disse her må jo da få skikkelige kontrakter som skjermer dem fra å bli brukt til mer enn dette prosjektet, som de godkjenner å bli brukt i.

LASSE

Ja, for vi er jo i en vill vest ganske mye der. Man ser jo at det er mye protester fra stemmeskuespillere og så videre om at stemmen deres blir brukt til å bygge AI-modeller, som da viderebruker deres stemme. Som mange sier at dette er utenfor det kontrakten godkjenner, men kontrakten har ingen begrensninger for det da det skjer jo på en annen måte. Og slik som du sier, man burde jo si at siden den teknologien ikke eksisterte for eks å siden kontrakten ble skrevet, så burde ikke det vært noe de kan bruke det til. Men det pleier å være omvendt kontrakt å fungere, at du har ikke sikret deg fra det. Derfor er du screwed.

GRIM

Snart så kommer det, blir det nok språkmodell på neste ludofilene-podcast med våre stemmer.

LASSE

Det er iallfall nok snakking her, så det blir ikke noe problem å øve en språkmodell. Utfordringen blir vel kanskje å øve dem på dialektene våre.

GRIM

Iallfall så husk: ikke ho-kjønnsord på disse to, men på de andre.

LASSE

Ja, for det tenker jeg og er en utfordring. En ting er å øve dem opp på engelsk, som er et veldig utbredt språk. Det er mye variasjoner der, men jeg tenker norsk er jo et lite utbredt språk, med veldig store variasjoner. Og skriftspråket reflekterer jo ikke talespråket noe særlig, for det er så mange variasjoner på talespråk og i tillegg.

GRIM

Vi snakker jo ikke det vi skriver her.

LASSE

Sånn sett er vel kanskje denne AI- eller KI-revolusjonen når det kommer til tekst i alle fall, egentlig knyttet til engelsk i hovedsak. Sikkert òg indisk og kinesisk, for det er jo så gigantiske språk, dette her. Men det er ikke noe jeg har vært utsatt for. Men det betyr at når det kommer til norsk innhold, blir vi kanskje tvunget til å gjøre det på den gamle måten fremdeles. En stund iallfall.

GRIM

Får håpe på det. Eller at det i hvert fall blir virkelig hjemlet ut noen skikkelige rammevilkår for den type bruk.

LASSE

Ja, vi får se hva som kommer etter hvert. Men helt på tampen, vet du om noen spill som faktisk har tatt i bruk KI til utvikling? Enten om det er til koding, til laging av asset innhold eller til spillet generelt? Er du kjent med noe der?

GRIM

Jeg er ikke kjent med noe.

LASSE

Jeg vet at det har vært mye klager om spill som leverer promofoto og den type ting. Som folk har sagt at dette er veldig tydelig AI, fordi du ser at denne personen har syv veldig rare fingre på høyre hånd. Så det blir jo brukt.

GRIM

Som promofoto har jeg vel sett noen eksempler på det, men på spill som jeg ikke nødvendigvis har brydd meg så veldig mye om. Men jeg kjenner ikke til noe direkte, nei.

LASSE

Jeg har kun indirekte kontakt med ett. Jeg tror det heter High Life, et førstepersonsskytespill som er rimelig trippy. Men så vidt jeg har hørt, skal mye av grafikken, assets og så videre, ha blitt laget ved å bruke AI. Men da har utvikleren vært åpne om det. Vi har brukt AI til å lage disse greiene. Det skal være for å hjelpe på den uvirkelige følelsen. Så da er bruken av AI ... de har kommet med en unnskyldning om at det er en viktig del av opplevelsen. Men så er det de som gjør det bare for å nedbemanne ... Det er jo ikke så gøy.

GRIM

Det blir spennende å se hva som skjer videre framover med det.

LASSE

Jeg leste jo en overskrift her for en uke siden der det var en kommentar i avisen som sa at: "Vi burde rett og slett slutte å lære barn å kode på skolen." For det har jo vært en veldig satsing nå, jeg har lyst til å si de siste ti årene, kanskje lengre, om at koding er noe barn på barneskolealder skal begynne å lære. Vi i biblioteket har jo òg hatt mye kodekurs i den type ting, og det er jo noe som vi har ansett som veldig verdifullt. Men nå er den kommentaren at: Du skal bruke AI-modeller, KI-modeller til å kode, så det er ingen vits å lære barn disse tingene. Kanskje er det veien vi går, om det blir en sånn stor omstilling i samfunnet at programmering igjen går fra å være noe som plutselig skulle være allment, til å være en nisjegrøe.

GRIM

Så lenge kodespråkene er laget av mennesker, så ser jeg for meg at det kan være nytteverdig i å ha den spesialkompetansen.

LASSE

Men da er det jo spesialkompetanse, ikke allmennkompetanse.

GRIM

Ja, så kanskje det å ... Men det er jo og ... frem til vi har en KI-modell som ikke samler data fra skolebarna i den norske skole, så tenker jeg at de må gjøre det på egen hånd. Da må i så fall staten inn og kjøpe rettigheter til oss, å lage sin egen KI-modell som ikke samler data og den slags, for å kunne tilby det til skolebarn. Det å så gi Microsoft sin Bing fritt innspill i skolehverdagen til ...

LASSE

Men du har det jo allerede. Vi bruker jo Teams.

GRIM

Det er sant.

LASSE

Så skaden er vel kanskje allerede gjort. Hvorfor ikke bare - *let's embrace the madness*? Nei, jeg tror vi må gi oss der, altså. Dette har vært ludofilene fra Bergen bibliotek. Vi har snakket om kunstig intelligens, noe vi har veldig overfladisk kunnskap av – la meg understreke det! Men enn så lenge er vi faktisk mennesker som sitter her. Jeg heter Lasse, du heter Grim. Eller er det oss? Vi håper vi ikke blir byttet ut av kunstig intelligens med det første, fordi: *artificial intelligence is no match for natural stupidity*. Takk for at dere hørte, og vi snakkes neste gang.

GRIM

Ha det bra!