

Il gioco dell'imitazione

Il "gioco dell'imitazione" venne proposto da Alan Turing nel 1950 come possibile test per determinare se un computer era in grado di sviluppare un'intelligenza "umana".



(C): Alan Turing



(A): Christopher Strachey



(B): Joan Clarke

Il gioco viene giocato da tre persone, un operatore (C), un uomo (A) e una donna (B)



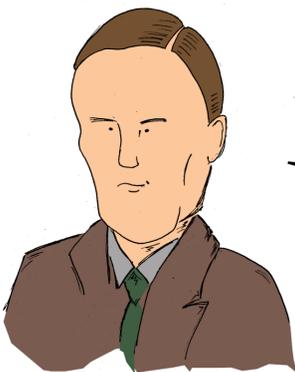
L'operatore conosce le due persone solo con le etichette X e Y. Il suo obiettivo è quello di determinare chi dei due è uomo e chi donna.

L'operatore può porre varie domande a ciascuno dei due:



Vuol dirmi X, per favore, la lunghezza dei propri capelli?

I miei capelli sono tagliati à la garçonne, e i più lunghi sono di circa 25 centimetri



Allora mi sa che è proprio X la donna!

Non ascoltarlo, Alan! Sono io la donna!



Ovviamente lo scambio di battute avviene, per esempio, tramite il terminale di un computer.

Questo gioco tra persone è esemplificativo. Il vero obiettivo di Turing era il seguente:



Che cosa accadrà se una macchina prenderà il posto di A nel gioco? L'operatore darà una risposta errata altrettanto spesso di quando il gioco viene giocato tra un uomo e una donna?

O, più esplicitamente:



Le macchine possono pensare?

Se lo chiedete a me, sì!
Ma in fondo chi sono io se non una macchina?

