

Turings fråga

Ett lajv om att vara människa

Av Johan Dahlberg, Sara Engström, Frida Gamero

Antagningen till det prestigefyllda Svanströminstitutet är lång och svår. Endast de främsta inom sina fält, oavsett om det är konst, antropologi eller matematik blir antagna. Men för den som kommer igenom den hårda sällningsprocessen väntar en väl tilltagen lön, kreativ frihet och de resurser som krävs för att göra de stora genombrotten.

Nu har aspiranterna kommit till den sista delen av antagningen och gruppen ställs inför ett dilemma. Inom ramarna för ett av de många banbrytande projekten vid institutet har en artificiell intelligens tagits fram, så avancerad att den är så gott som omöjlig att skilja från en människa. Denna android har placerats som en av kandidaterna i gruppen. Aspiranterna får nu som sista uppdrag i uppgift att ta reda på vem androiden är.

Turings fråga är ett spel om vad som gör oss till människor. Vilka egenskaper skiljer oss från maskinen? Och varför?

[Faktaruta]

Tema: Människlighet

Tidsåtgång: cirka 4 h

Spelare: 14

Förord till Stockholms Scenariofestival 2022

Turings fråga skrevs ursprungligen för en serie spel beställda av Domkyrkoförsamlingen i Uppsala 2013. Det här manuset baserar sig på det ursprungliga manuset, med några mindre förändringar. Bland annat har en engelsk översättning av rollerna lagts till för att scenariot ska kunna spelas av scenariofestivalens mer internationella publik.

Inledning

Turings fråga bygger på det test som föreslogs av den brittiska matematikern, kryptologen, logikern och datavetaren Alan Turing 1950 i artikeln "Computing Machinery and Intelligence". Den börjar med att ställa frågan "kan maskiner tänka?" men fortsätter med att han konstaterar att ordet tänka är svårt att definiera, och föreslår därför istället ett spel med tre deltagare. Två människor och en maskin. Dessa placeras så att de inte kan se varandra och får sedan kommunicera via text. En av människorna tar rollen av domare, och ska avgöra vilken av de hen kommunicerar med som är maskinen och vilken som är människan. Om domaren inte kan skilja ut människan från maskinen sägs maskinen ha klarat testet. Sålunda omdefinieras frågan till "finns det en dator som kan klara testet?" I förlängningen ställer det frågan: om det gör det, hur skiljer vi den från ett mänskligt medvetande? Och är det någon skillnad?

Som lajv syftar Turings fråga till att iscensätta Turings test och därmed lyfta den inneboende

filosofiska frågan om vad, om något, som gör vårt medvetande unikt. Förhoppningen är att det ska vara ett underhållande och engagerande spel, samtidigt som det blir en grund för djupare tankar.

I korthet går lajvet till så att spelarna tar roller som framstående personer inom sina respektive fält, vilket kan vara allt från matematik till fotboll. De har sökt till Svanströminstitutet och tagit sig fram till den sista delen i antagningsprocessen. Där möts de av en konferencier, spelad av en av lajvets arrangörer, som berättar att en eller flera av dem är androider (människolika robotar) och att deras uppdrag är att genom tre omröstningar avgöra vem eller vilka av dem det är.

Förberedelser och rekvisita

För att spela Turings fråga behövs en lokal som är stor nog att inrymma alla spelare, samt stolar till dem. Ställ stolarna i en ring på en lämplig plats i lokalen innan spelet börjar.

Rekvisitalista:

- Material för att tillverka namnskyltar - Spelarna ska ha en varsin med sin rolls namn och yrke på. Det går att förbereda skyltarna genom att märka dom med A till N (begynnelsebokstaven i varje rolls namn)
- Stolar
- Lappar till stolarna - märkta A till N (om du har 14 spelare).
- 42 markörer (till 14 spelare) till omröstningarna, t.ex. stenar eller blommor.
- Fotografier med vitt skilda motiv av människor, miljöer, tankar och föremål. Fotografierna kan och bör spänna över ett brett spann av känslor och intryck. De bör vara tillräckligt många för att deltagarna ska ha gott om bilder att välja på. För 14 personer är 50 bilder lagom.
- Ljudsystem (t.ex. en stereo) som används för att spela musik.
- Låtarna "On-Air" av VNV Nation och "The world is growing loud" av Covenant.

Tidsåtgång

Turings fråga tar cirka fyra timmar från början till slut, men särskilt diskussionen efter lajvet kan gärna få dra ut på tiden om du har utrymme för det i din uppsättning av lajvet. Det är också möjligt att ta längre tid till förberedelserna om man bedömer att gruppen behöver det. Den inledande workshopen tar ungefär en timme, själva spelet pågår sedan i strax under två timmar. Avsätt en timme eller två till debrief.

Att tänka på

En aspekt som kommit upp i tidigare uppsättningar av Turings fråga är att spelet till viss del kan komma att handla om mobbing, på grund av det utpekningmoment som omröstningarna utgör. Ifall du tror att det är nödvändigt i den grupp du sätter upp lajvet för, kan ett sätt att minska det upplevda mobbingmomentet vara att ta upp detta i förväg och diskutera med spelarna hur ni vill hantera detta.

En annan synvinkel på Turings fråga är att spelet blir en analogi för rasism där sökandet efter det annorlunda eller avvikande hos andra människor, i det här fallet för att ta reda på vem som är androiden, kommer i fokus. Förhoppningsvis blir detta ännu en intressant aspekt i spelet att arbeta med i diskussionerna efteråt.

Alla spelare har fått roller som beskrivs som människor, det är alltså ingen som har fått en rollbeskrivning där det står att de är android. En fråga som kommit upp efter varje spel är frågan om alla var människor eller ej, och om den eller de personer som blev utpekade som androider faktiskt var det. Vi som skrivit spelet har valt att inte ta ställning i den frågan och givit detta som svar på spelarnas frågor efteråt. Det är inte vem som är androiden som är intressant utan diskussionerna som leder fram till att en eller flera väljs ut. Om du vill ta en annan ståndpunkt står det dig givetvis fritt.

På speldagen

Presentation

Arrangörerna presenterar sig själva och lajvet. Ta upp följande:

- Kort om Turings fråga
 - Turings fråga är ett lajv som handlar om vad som gör oss till människor. Det utspelar sig i antagningsprocessen till ett fiktivt institut där rollerna får veta att en av dem är android, och deras uppgift är att ta reda på vem.
 - Lajvet är baserat på ett tankeexperiment föreslaget av Alan Turing 1950.
 - Tänk på att Turings fråga inte är ett detektivlajv där man genom att söka efter ledtrådar hittar vem som är androiden. I stället är det diskussionerna som står i fokus.
 - Det är ett kort lajv, så spela ut det ni vill, vänta inte för länge med t.ex. att konfrontera en annan roll för då kanske lajvet hinner ta slut eller ta en annan vändning.
- Övrigt praktiskt som är relevant för er uppsättning av scenariot.

Genomgång av lajvet med deltagarna.

Meddela deltagarna vad som kommer att ske under dagen så att de kan agera utefter det:

- Förberedelseworkshop
- Lajvet
 - En av lajvets arrangörer tar rollen som konferencien. Den personen finns på plats för att leda omröstningarna - men är inte avsedd att spelas mot.
 - Prolog-texten läses eller spelas upp. Musik spelas, och när musiken tystnar börjar spelet.
 - Tre scener med omröstningar mellan.
 - När det är ungefär 3 minuter kvar av scenen kommer musik spelas för att signalera att scenen går mot sitt slut och omröstningen snart ska börja. När musiken tystnar ska alla vara tillbaka vid sina respektive stolar.

- I omröstningarna ger man en markör till den man tror är androiden och motiverar sitt val med en kort monolog.
- När sista omröstningen är klar läses eller spelas epilog-texten upp. När musiken tystnar samlas alla för avrollning.
- Debrief

Spelteknik

- Säkerhetsord som används är "Bräms" och "off". Säger någon spelare "bräms" så innebär det att spelet ska trappas ner, befinner sig spelarna i en konfliktsituation så fortsätter de att spela på konflikten, men med lägre intensitet. Säger en spelare "off" så bryts spelet helt. Det bör alltid göras om spelaren t.ex. har gjort sig illa.
- Meddela var spelarna kan vända sig om de vill prata med en arrangör under spelets gång.

Kort om Alan Turing

Alan Turing (f. [1912](#), d. [1954](#)) var en brittisk matematiker, logiker och kryptoanalytiker som ofta kallats för datavetenskapens fader. Han la också grunden till studiet av artificiell intelligens.

Under andra världskriget jobbade Turing för den brittiska underrättelsetjänsten med att knäcka tyska flottans chiffer, ett arbete som varit så betydelsefullt att det enligt vissa förkortat kriget med flera år.

Efter kriget jobbade han med att ta fram en av de första datorerna med lagrade program (en så kallad turingmaskin). Han la också grundstenar inom fältet matematisk biologi där han beskrev den teoretiska grunden för hur vissa typer av mönster uppstår i naturen, såsom t.ex. leopardens fläckar.

1952 åtalades och dömdes Turing för homosexuella handlingar vilket var olagligt vid den tiden i England, och han dömdes till kemisk kastrering. Två år senare dog Turing av cyanidförgiftning. Troligen rörde det sig om ett självmord, även om teorier om olyckor och mord också förekommit.

2013 benådades Turing postumt av den brittiska drottningen.

Workshop

Börja med att presentera lajvet enligt ovan och svarar på frågor. Därefter följer ett antal uppvärmningslekar som har till syfte att få spelarna att känna sig bekväma i gruppen. Efter det sker rollutdelning och övningar där spelarna får möjlighet att fördjupa sina roller, samt bygga relationer mellan rollerna.

Uppvärmning

Börja med två uppvärmningsövningar. Välj två av lekarna som beskrivs i detta scenarios bilaga, eller välj ut några andra som du gillar. Vi rekommenderar två lekar, en med inriktning på att våga

vara fånig och en med inriktning på beröring och samarbete. Syftet med lekarna är att bryta isen och vänja deltagarna vid att agera ut, lita på varandra och skapa en känsla av gemenskap.

Rollutdelning

Rollerna delas ut, gärna slumpmässigt, meddela att den som vill ha ett förtydligande eller verkligen inte vill spela rollen kan prata med arrangörerna. Om en spelare inte vill ha en roll så kan de byta med någon annan eller så får arrangörerna föreslå ett annat koncept.

Berätta för deltagarna att deras roller är väldigt korta och består av en bokstav, samt en mening om vad rollen tycker är mänsklighetens mest definierande egenskap. Det står också på rollen om den är människa eller android.

- Spelarna ska hitta på ett namn som börjar på den bokstav som står på rollen. De bör lämna plats på namnlappen för att kunna skriva sitt yrke.
- Spelarna skriver också sitt rollnamn på den lapp som märker upp rollens stol.

Rollerna för Turings fråga finns i bilagan till lajvet.

Rollövningar

Övningarna syftar till att spelarna ska lära känna sin egen roll och ett par av de andras, samt skapa relationer till några av de andras roller.

Övning 1 - Fotografier

Sprid ut fotografierna. Instruera spelarna att välja två fotografier. Den första representerar rollens bakgrund och den andra rollens yrke.

Övning 2 - Presentation

Dela upp i mindre grupper. Be dem förklara och diskutera sina val av fotografier med de andra i sin grupp. Det är tillåtet att komma med förslag, hjälpas åt och spåna. Spelarna ska därefter skriva rollens yrke på namnskylten.

Övning 3 - Gruppstatyer

Spelarna samlas i samma grupp som gjorde övning 2. Den gruppen har gått igenom antagningsprocessens tidigare steg tillsammans. Spelarna ska skapa en staty (en stillbildsscena) av någonting som hänt under antagningsprocessen. Det kan t.ex. vara en animerad diskussion under lunchen om icke-parametriska testers meriter, en konstnär som visar upp sitt senaste konstverk för resten av gruppen, eller ett ögonblick av förtrolighet och tveksamhet inför den egna förmågan. När alla smågrupper kommit på vilken staty de vill göra visar de upp den för resten av gruppen och förklarar vad den föreställer.

Övning 4 - kroppsspråk

Alla spelare går runt i rummet. De går först med sin vanliga kroppshållning och en arrangör meddelar dem att de ska prova att gå och röra sig så som rollen rör sig. Be dem att gå som rollen gör när den är glad, arg, ledsen, etc.

Avsluta workshopen

Ge spelarna tid till praktiska göromål såsom toalettbesök och ställa frågor innan de går in i spel. Märk upp stolarna med namn.

Lajvet

Lajvet utspelar sig under sista steget i antagningsprocessen till det prestigefyllda Svanströmsinstitutet, och spelarna iklär sig roller som sökande till en plats på institutet. Den avslutande delen i antagningsprocessen går ut på att avslöja den android som institutet har placerat i gruppen. Vem det är avgörs genom omrösning i tre delar, där det till sist är en person kvar som då antas vara androiden. Genom hela processen leds spelarna av en arrangör som tar rollen av institutets konferencier.

Spelet börjar med att en introduktionstext (se prolog, nedan) läses, alternativt kan du spela in den i förväg och spela upp den. Spela samtidigt upp On-Air av VNV Nation.

[Textbox]

Prolog

"I propose to consider the question, "Can machines think?" This should begin with definitions of the meaning of the terms "machine" and "think." The definitions might be framed so as to reflect so far as possible the normal use of the words, but this attitude is dangerous, if the meaning of the words "machine" and "think" are to be found by examining how they are commonly used it is difficult to escape the conclusion that the meaning and the answer to the question, "Can machines think?" is to be sought in a statistical survey such as a Gallup poll. But this is absurd. Instead of attempting such a definition I shall replace the question by another, which is closely related to it and is expressed in relatively unambiguous words.

The new form of the problem can be described in terms of a game which we call "the imitation game." It is played with three people, a man (A), a woman (B), and an interrogator (C) who may be of either sex. The interrogator stays in a room apart from the other two. The object of the game for the interrogator is to determine which of the other two is the man and which is the woman. He knows them by labels X and Y, and at the end of the game he says either "X is A and Y is B" or "X is B and Y is A." The interrogator is allowed to put questions to A and B thus:

C: Will X please tell me the length of his or her hair?

Now suppose X is actually A, then A must answer. It is A's object in the game to try and cause C to make the wrong identification. His answer might therefore be:

"My hair is shingled, and the longest strands are about nine inches long."

In order that tones of voice may not help the interrogator the answers should be written, or

better still, typewritten. The ideal arrangement is to have a teleprinter communicating between the two rooms. Alternatively the question and answers can be repeated by an intermediary. The object of the game for the third player (B) is to help the interrogator. The best strategy for her is probably to give truthful answers. She can add such things as "I am the woman, don't listen to him!" to her answers, but it will avail nothing as the man can make similar remarks.

We now ask the question, "What will happen when a machine takes the part of A in this game?" Will the interrogator decide wrongly as often when the game is played like this as he does when the game is played between a man and a woman? These questions replace our original, "Can machines think?" (Turing, 1950).

[/Textbox]

Därefter berättar konferenciern att det bland aspiranterna finns en android, och att det är deras uppgift att genom tre omröstningar ta reda på vem av dem det är.

Scenerna

Scenerna 1-3 är mellan 20 och 35 minuter långa. Under dem är rollerna fria att agera mot varandra för att lösa problemet på det sätt de anser lämpligt. När det är ungefär 3 minuter kvar av en scen så spelar arrangörerna låten "On-Air", för att ge spelarna en förvarning om att omröstningen snart kommer att ske. När musiken tystnar ska alla vara på plats vid sina stolar för omröstningen.

Omröstningen

Varje scen avslutas med en omröstning. Omröstningen går till så att varje spelare får varsin markör, t.ex. en sten eller en blomma av konferencier som berättar hur omröstningen går till:

- I tur och ordning ger de sin markör till den de tror är androiden.
- Om de vill kan de hålla en kort monolog där de motiverar sitt val, om inte så lämnar de bara tysta över markören.
- Det är tillåtet att rösta på sig själv.

När den sista omröstningen är gjord avslutas spelet genom att konferenciern ber alla sätta sig, och den eller de som fått flest röster får stå upp. Konferenciern ber alla att blunda. Epilogen (se nedan) läses eller spelas upp tillsammans med låten "The world is growing loud".

[Textbox]

Epilog

"We may hope that machines will eventually compete with men in all purely intellectual fields. But which are the best ones to start with? Even this is a difficult decision. Many people think that a very abstract activity, like the playing of chess, would be best. It can also be maintained that it is best to provide the machine with the best sense organs that money can buy, and then teach it to understand and speak English. This process could follow the normal teaching of a child. Things would be pointed out and named, etc. Again I do not know what the right answer is, but I

think both approaches should be tried.

We can only see a short distance ahead, but we can see plenty there that needs to be done.”
[/Textbox]

Tid

Lajvet olika delar bör disponeras ungefär på följande vis:

5 min: Prolog

35 min: Scen 1

10 min: Omröstning 1

20 min: Scen 2

10 min: Omröstning 2

20 min: Scen 3

10 min: Omröstning 3

5 min: Epilog

Totalt: 1 h och 55 min

Efter Lajvet

Avrollning

Samla spelarna och be dem att lämna ifrån sig sina namnskyltar och markörerna i en gemensam hög. Be dem sedan att blunda och förklara att du kommer att räkna ner från tio och att när du har räknat klart så är lajvet slut.

Debrief

Direkt efter avrollningen samlas deltagarna för debrief. Syftet med denna del är att spelare ofta har upplevt saker under lajvet som de vill dela med sig av. Debriefen blir en möjlighet att få utlopp för detta tillsammans med de andra deltagarna. Det är också ett utmärkt tillfälle för arrangörerna att få veta mer om vad som skett under lajvet och hur spelarna har upplevt det.

Låt alla spelarna, en och en, säga någonting om lajvet eller om hur de känner nu när lajvet är slut. Alla gör detta i tur och ordning och ingen annan avbryter, ingen diskussion ska föras nu.

Efter rundan kan arrangörerna ta upp diskussionsfrågor som de är särskilt intresserade av.

Förslag är:

- Vad tänker ni är definierande för mänsklighet?
- Om androiden är så lik människan, spelar det någon roll? Är det meningsfullt att göra skillnad på det?
- Tror ni att det går att definiera mänsklighet?

Efter diskussionsfrågorna kan ordet lämnas helt fritt så att deltagarna kan ta upp det som de vill prata om.

Bilagor

Lekar

“Fåniga” lekar

Amöba

I denna lek strävar man efter att utvecklas från en primitiv amöba till avancerad dront längs den långa evolutionsstegen.

Alla börjar som amöbor. När man stöter på en annan amöba gör man “sten, sax och påse”, och den som vinner får stiga ett steg på evolutionsstegen och bli kackerlacka. Därefter kan man bli människa. När man blivit skapelsens krona, dronten, så kan man träffa på de lägsta varelserna och ge dem drontkrafter genom att lägga handen på deras axel så att de också blir dronter.

Leken är slut när alla har drontifierats.

1. Amöba (säger ”amööba, amööba” och gör simtag med armarna)
2. Kackerlacka (knastrar och har ett par fingrar formade som antenner i pannan)
3. Människa (säger ”goddag, goddag” och vinkar)
4. Dront (viftar med armarna som en kyckling)

Flamingo och pingvin

I denna lek är deltagarna antingen pingviner eller flamingos. Leken slutar när alla pingviner har blivit omvandlade till flamingos.

En pingvin tar små, snabba steg med armarna tätt utefter sidorna. En flamingo tar långa, långsamma steg med ena handen utsträckt framför sig. Alla börjar som pingviner utom en som är flamingo. Flamingon jagar sedan pingvinerna med långsamma steg medan pingvinerna försöker komma undan. När flamingon når fram till en pingvin så tar den med sin utsträckta hand på hjässan på en pingvinen och suger på så sätt ut pingvinens hjärna så att denne också blir en flamingo (gör gärna ett surplande ljud till detta). Båda fortsätter sedan jakten på pingvinerna tills det inte finns några pingviner kvar, bara flamingos. Då är leken slut.

Samarbetslek

Knut

Deltagarna ställer sig i en tät ring, axel mot axel. De blundar sedan och sträcker fram händerna. Alla ska fatta tag i två andra händer. När ingen fri hand återstår så öppnar deltagarna ögonen och ska sedan reda ut trasslet av händer så att de står i en ring igen. Ibland uppstår flera ringar. När de har rätt ut trasslet är leken slut.

Roller (klipp ut och ge till spelarna)

A - Människa/Human

Humanity's most distinguishing feature is our ability to feel empathy.

Människans mest utmärkande egenskap är hennes förmåga till empati

B - Människa/Human

Humanity's most distinguishing feature is our ability to have faith in a higher power.

Människans mest utmärkande egenskap är hennes förmåga till tro på en högre makt

C - Människa/Human

Humanity's most distinguishing feature is our ability to think logically

Människans mest utmärkande egenskap är hennes förmåga till logiskt tänkande

D - Människa/Human

Humanity's most distinguishing feature is our ability to feel love

Människans mest utmärkande egenskap är hennes förmåga att känna kärlek

E - Människa/Human

Humanity's most distinguishing feature is our awareness of our own mortality

Människans mest utmärkande egenskap är hennes medvetenhet om sin egen dödlighet

F - Människa/Human

Humanity's most distinguishing feature is our creativity

Människans mest utmärkande egenskap är hennes kreativitet/fantasi

G - Människa/Human

Humanity's most distinguishing feature is our ability to feel hate

Människans mest utmärkande egenskap är hennes förmåga att känna hat

H - Människa/Human

Humanity's most distinguishing feature is our ability to feel grief

Människans mest utmärkande egenskap är hennes förmåga att känna sorg

I - Människa/Human

Humanity's most distinguishing feature is our ability to perceive and appreciate beauty

Människans mest utmärkande egenskap är hennes förmåga att uppfatta och uppskatta skönhet

J - Människa/Human

Humanity's most distinguishing feature is our ability to lie

Människans mest utmärkande egenskap är hennes förmåga att ljuga/förställa sig

K - Människa/Human

Humanity's most distinguishing feature is our ability to cooperate

Människans mest utmärkande egenskap är hennes förmåga att samarbeta

L - Människa/Human

Humanity's most distinguishing feature is our ability to connect with each other

Människans mest utmärkande egenskap är hennes förmåga att känna samhörighet

M - Människa/Human

Humanity's most distinguishing feature is our ability to plan for the future

Människans mest utmärkande egenskap är hennes förmåga att tänka framåt/planera/visionera

N - Människa/Human

Humanity's most distinguishing feature is our ability to think abstractly.

Människans mest utmärkande egenskap är hennes förmåga till abstrakt tänkande
