

Цифровой командир так же невозмутим и храбр, как человеческие коллеги. И имеет те же слабости...

В стране, где строго-настрого запрещено доверять искусственному интеллекту командование вооруженными силами, ученые совершили вызов традициям — создали виртуального «ИИ-командира». Этот поистине новаторский проект был недавно представлен широкой публике в местном научном журнале.

Виртуальный командир, помещенный в жесткие рамки лаборатории при Университете национальной обороны в городе Шицзячжуане провинции Хэбэй, полностью повторяет человеческого — от богатого опыта и скрупулезных моделей мышления до самобытных личностных черт и даже присущих людям слабостей.

В масштабных компьютерных военных играх со всеми родами войск Народно-освободительной армии Китая (НОАК) виртуальному генералу впервые была вверена высшая полная верховная власть. Он стремительно обучается и эволюционирует в бесконечно меняющихся виртуальных войнах.

Команда ученых во главе со старшим инженером Цзя Ченсином заявила, что технологии ИИ таят в себе как колоссальный потенциал, так и серьезные риски для военного применения, но их проект предлагает «жизнеспособное» решение этой нарастающей дилеммы.

В Китае вооруженные силы неукоснительно следуют важнейшему принципу: «Партия командует оружием». Только Центральная военная комиссия правящей Коммунистической партии Китая облечена властью мобилизовать НОАК.

По мере того, как ИИ обретает способность к самостоятельному принятию решений, передовым подразделениям, включая беспилотники и роботизированных собак, предоставляется все большая свобода маневра и разрешается открывать огонь. Но высшая командная власть в штаб-квартирах по-прежнему крепко удерживается в человеческих руках.

НОАК тщательно продумала множество оперативных планов на случай потенциальных военных конфликтов в таких горячих точках, как Тайвань и Южно-Китайское море. Первостепенная задача ученых — испытать эти планы в симуляциях, чтобы «взвесить все за и против и заглянуть в самое лоно хаоса боя», пишут Цзя и его коллеги.

Военные симуляции на уровне целых кампаний нередко требуют участия реальных

командиров, чтобы те оперативно принимали решения в ответ на непредвиденные события. Однако число старших командующих НОАК и их доступность крайне ограничены.

Виртуальный ИИ-командир заменит людей, когда те не могут присутствовать в ходе крупномасштабной виртуальной битвы или осуществлять командную власть. В пределах лаборатории он волен свободно пользоваться этими полномочиями без какого-либо вмешательства людей.

«Главнокомандующий является единоличным ключевым центром принятия решений для всей операции в целом, наделенным окончательной ответственностью и властью в принятии решений», — пишут Цзя и его коллеги. Это самая высокая роль, публично приписанная ИИ в военных исследованиях.

К примеру, аналогичная ИИ-модель, принадлежащая американской армии выполняет лишь роль «виртуального штабного помощника командира», предоставляя ему поддержку в принятии решений. Искусственные пилоты ВВС США участвуют только в передовой боевой подготовке и не вмешиваются в операции военного командования.

У каждого старшего командира НОАК свой подход к ведению боя. Генерал Пэн Дэхуай, например, во время Корейской войны наводил настоящий ужас на американские силы своими неожиданными стремительными ударами и просачиваниями в тыл. Подобно знаменитому генералу Джорджу Паттону, Пэн предпочитал добиваться победы ценой риска.

С другой стороны, генерал Линь Бяо, прославившийся своими триумфами над японскими и гоминьдановскими армиями, сторонился риска и отличался педантичным, скрупулезным стилем принятия решений, схожим с подходом британского фельдмаршала Бернарда Монтгомери.

По словам команды Цзя, изначально виртуальный командир ИИ был настроен как видавший виды, блестящий стратег: «Наделенный здравым рассудком, невозмутимым и стойким характером, способный хладнокровно анализировать и оценивать ситуации, не поддаваясь эмоциям или импульсивности в принятии решений, а также умеющий быстро вырабатывать практические планы, припоминая аналогичные сценарии принятия решений из памяти».

Однако эти исходные настройки не окончательны. «При необходимости личность виртуального командира можно дополнительно откорректировать», — добавляют

ученые.

Под огромным давлением человеку трудно сформулировать полностью рациональную модель принятия решений в жестких временных рамках. В отличие от сугубо аналитического подхода, виртуальный командир ИИ больше опирается на эмпирические знания при принятии боевых решений, отыскивая приемлемые ходы, извлекая похожие сценарии из памяти и стремительно формулируя жизнеспособный план.

Однако людям также присуща рассеянность. Чтобы воссоздать этот важный человеческий недостаток, ученые ввели ограничение на объем базы знаний для принятия решений моделью. Когда память достигает предела, часть информационных единиц автоматически сбрасывается.

В настоящее время страны по всему миру ведут непримиримую гонку в сфере военных применений ИИ, где Китай и США занимают лидирующие позиции. Несмотря на то, что Пекин и Вашингтон стремятся не уступить друг другу в этой критически важной области, они также разделяют обеспокоенность угрозой, которую неконтролируемое развитие ИИ несет для безопасности человечества.

Высокопоставленные чиновники из Китая, США и России ведут переговоры о выработке свода правил, призванных смягчить риски милитаризации ИИ, включая запрет на передачу ИИ контроля над ядерным оружием.