

Turingův test

Turingův test je experiment, který v roce 1950 navrhl [Alan Turing](#) ve svém přelomovém článku „*Computing Machinery and Intelligence*“. Cílem testu není odpovědět na otázku „zda stroje myslí“, ale zda se dokážou projevat tak, že je nerozeznáme od inteligentního člověka.

Turing tento test původně nazval **Imitační hra** (The Imitation Game).

Princip testu

Standardní uspořádání testu zahrnuje tři účastníky:

- **Tazatel (Člověk):** Pokládá otázky v přirozeném jazyce.
- **Subjekt A (Počítač):** Snaží se přesvědčit tazatele, že je člověk.
- **Subjekt B (Člověk):** Slouží jako kontrolní vzorek a pomáhá tazateli v identifikaci.

Průběh hry

Všichni účastníci jsou od sebe odděleni (např. v různých místnostech). Komunikace probíhá výhradně prostřednictvím textu (terminál, chat), aby nebyl výsledek ovlivněn schopností stroje simulovat lidský hlas nebo vzhled.

Cíl: Pokud tazatel po určité době (Turing navrhoval 5 minut) nedokáže s jistotou určit, který z respondentů je stroj a který člověk, stroj testem **prošel**.

Proč je test důležitý?

Turingův test zásadně změnil pohled na [umělou inteligenci](#) z několika důvodů:

- **Vyhnutí se definici vědomí:** Turing se elegantně vyhnul filozofickým debatám o tom, co je to „mysl“ nebo „duše“. Zaměřil se čistě na **chování**.
- **Univerzálnost:** Test lze aplikovat na jakékoliv téma – od poezie přes matematiku až po emoce.
- **Jazyk jako vrchol inteligence:** Předpokládá, že schopnost vést smysluplnou a kontextovou konverzaci je nejlepším důkazem inteligence.

Kritika a limity

Navzdory svému významu čelí Turingův test silné kritice:

Čínský pokoj (John Searle)

Filozof John Searle argumentoval, že i kdyby stroj testem prošel, neznamená to, že něčemu „rozumí“.

Přirovnal to k člověku v místnosti, který dostává čínské znaky a pomocí manuálu (algoritmu) k nim přiřazuje jiné znaky. Člověk sice produkuje správné odpovědi, ale **čínsky nerozumí ani slovo**.

Blokův argument

Nedostatkem je, že test se zaměřuje pouze na výstup. Stroj by mohl mít v paměti obrovskou databázi všech možných konverzací (teoreticky), čímž by simuloval inteligenci pouhým vyhledáváním, nikoliv myšlením.

Historické pokusy a moderní doba

V historii IT existuje několik milníků spojených s tímto testem:

Program	Rok	Popis
ELIZA	1966	První chatbot simulující psychoterapeuta. Často lidi oklamal jednoduchým opakováním jejich vět.
PARRY	1972	Simuloval pacienta s paranoidní schizofrenií.
Eugene Goostman	2014	Program simulující 13letého ukrajinského chlapce. Údajně „prošel“ testem v Royal Society, což vyvolalo kontroverze.
ChatGPT / LLMs	2022+	Moderní jazykové modely dosahují v Turingově testu výsledků, které jsou pro běžného člověka prakticky nerozeznatelné od lidských odpovědí.

Varianty Turingova testu

- **Obrácený Turingův test (CAPTCHA):** „Completely Automated Public Turing test to tell Computers and Humans Apart“. Zde stroj testuje člověka, aby prokázal, že není robot.
- **Vizuální Turingův test:** Stroj musí popsat, co se děje na složitém obrázku, což vyžaduje hlubší porozumění kontextu světa.
- **Lovelace Test:** Zaměřuje se na kreativitu – stroj projde, pokud vytvoří něco originálního, co jeho programátor nedokáže vysvětlit.

Související témata:

- [Informatika](#)
- [Umělá inteligence](#)
- [NLP - Natural Language Processing](#)

From:
<https://serviceit.cz/> - IT ENCYKLOPEDIE

Permanent link:
https://serviceit.cz/doku.php?id=turinguv_test

Last update: **2025/12/31 14:09**



