

ChatGPT wypada lepiej od 99% ludzi w teście kreatywnego myślenia

7 lipca 2023

Sztuczna inteligencja wypada w teście kreatywnego myślenia lepiej niż 99% ludzi, wynika z badania przeprowadzonego przez naukowców z University of Montana. Doktor Eric Guzik i jego zespół wykorzystali Torrance Tests of Creative Thinking (TTCT), który od dziesięcioleci używany jest do oceny kreatywnego myślenia u ludzi. Guzik wygenerował z pomocą ChatGPT 8 rozwiązań tego testu, dodatkowo dał go do rozwiązania 24 swoim studentom. Testy zostały ocenione przez Scholastic Testing Service, którego przedstawiciele nie wiedzieli, że część z nich rozwiązała sztuczna inteligencja.

Wyniki testów wypełnionych przez ChatGPT i studentów Guzika zostały następnie porównane z wynikami 2700 studentów, którzy wypełniali TTCT w 2016 roku. Okazało się, że ChatGPT znalazł się na samym szczycie kreatywności. SI zaklasyfikowała się w górnym 1% pod względem oryginalności oraz liczby twórczych pomysłów oraz w 3 górnych procentach pod względem elastyczności, czyli zdolności do tworzenia różnych typów i kategorii pomysłów

„To coś nowego. Wykazaliśmy, że ChatGPT klasyfikuje się w najlepszym 1% pod względem kreatywności” – mówi Guzik. Cieszy się jednocześnie, że niektórzy z jego studentów również uzyskali tak dobry wynik. Jednak ChatGPT okazał się bardziej kreatywny niż zdecydowana większość z 2700 studentów.

Guzik przedstawił uzyskane przez siebie wyniki na Creativity Conference zorganizowanej przez Southern Oregon University. Naukowiec zapytał też ChatGPT, jak to się stało, że uzyskał tak dobre wyniki. „ChatGPT odpowiedział, że prawdopodobnie nie

rozumiemy w pełni ludzkiej kreatywności i sędzę, że ma rację. Zasugerował też, że potrzebujemy bardziej zaawansowanych narzędzi, które pozwolą nam odróżnić pomysły tworzone przez ludzi, od tych tworzonych przez sztuczną inteligencję” – wyjaśnia Guzik.

Uczony od dawna zajmuje się zagadnieniem kreatywności. Przyglądając się ChatowiGPT zauważył, że robi rzeczy, których się po nim nie spodziewał. „Niektóre jego odpowiedzi były nowatorskie i zaskakujące. Wtedy postanowiliśmy zbadać jego kreatywność” – mówi. Podkreśla przy tym, że ChatGPT nie mógł oszukiwać i posłużyć się pomysłami z wcześniej rozwiązywanych TTCT, gdyż nie są one dostępne.

TTCT stawia przed testowanymi problemy symulujące problemy życia codziennego. „Powiedzmy, że mamy piłkę do koszykówki. I pada pytanie, do czego można jej użyć. Oczywiście możemy użyć jej do rzucania, odbijania czy ozdoby pokoju. Ale jeśli pobudzimy swoją wyobraźnię, to być może przetniemy ją na pół i wykorzystamy jako doniczkę. A z cegły możemy coś zbudować, użyć jej jako przycisku do papieru. A może warto ją zmielić i stworzyć coś zupełnie innego?” – wyjaśnia Guzik.

Autorstwo: Mariusz Błoński

Na podstawie: University of Montana

Źródło: [KopalniaWiedzy.pl](https://kopalnia wiedzy.pl)