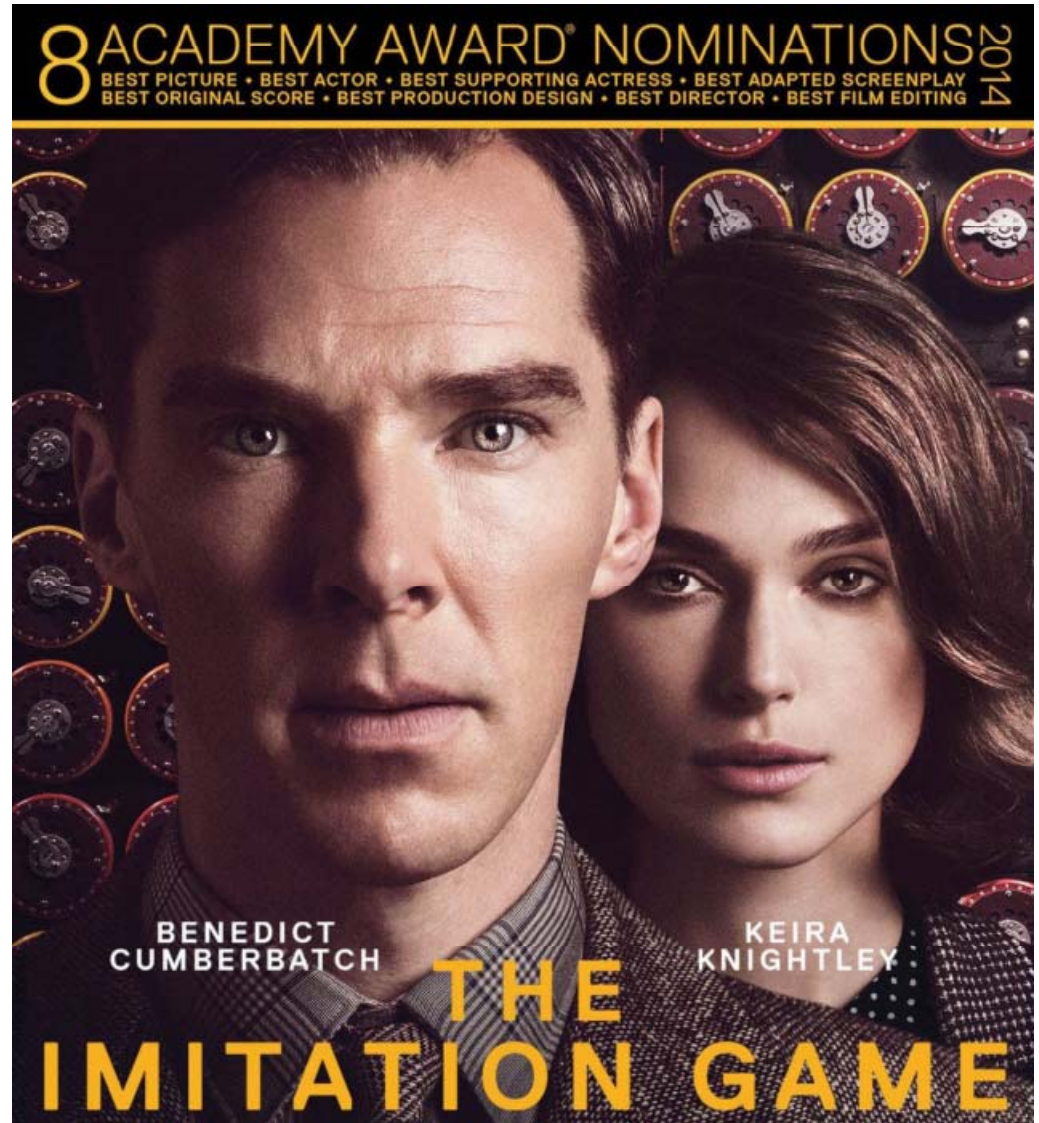


模仿遊戲

2014

班奈狄克·康柏拜區
綺拉·奈特莉



Enigma

恩尼格瑪



Enigma

恩尼格瑪

德軍了不起的對稱式加密裝置



Enigma

恩尼格瑪

德軍了不起的對稱式加密裝置

因為這個東西同盟國死了很多很多人



Enigma

恩尼格瑪

因為這個東西，
拍了好多部電影
獵殺 U571
攔截密碼戰

。 。 。

德軍了不起的對稱式加密裝置

因為這個東西同盟國死了很多很多人



Enigma

恩尼格瑪

因為這個東西，
拍了好多部電影
獵殺 U571
攔截密碼戰

。 。 。

因為這個東西，
圖靈以及後續的
Keen完成自動
運算裝置Bombe
來協助破解

德軍了不起的對稱式加密裝置

因為這個東西同盟國死了很多很多人



- 1939 Alan Turing 沒有像電影裡製作那個機器
他提出的是 **計算理論 (Computation Theory)**
以及 **圖靈機 (Turing Machine)** 運算模型

- 1939 Alan Turing 沒有像電影裡製作那個機器他提出的是 **計算理論 (Computation Theory)** 以及 **圖靈機 (Turing Machine)** 運算模型
- 在計畫幾乎被軍方停下的時候, Turing 在酒吧裡聽到那個“女朋友”故事時, 徹夜想到的密碼破解方法 – 我們現在稱為 **Known Plaintext Attack (已知明文攻擊)**, 如果知道每天某一時間一定會送出來的密文所對應的明文 (電影裡是 "Heil Hitler"), 破解相同鑰匙加密的密文的難度大幅度降低 (密鑰空間大幅縮小)

- 為什麼電影叫做「模仿遊戲」？

- 為什麼電影叫做「模仿遊戲」？

電影裡好像沒有特別解釋什麼！？

- 為什麼電影叫做「**模仿遊戲**」？

電影裡好像沒有特別解釋什麼！？

網路上很多附會的藝術層面解釋，不過主角有說這是一個 Test, 也有邀請那個警探去 **Play the game**

- 為什麼電影叫做「**模仿遊戲**」？

電影裡好像沒有特別解釋什麼！？

網路上很多附會的藝術層面解釋，不過主角有說這是一個 **Test**，也有邀請那個警探去 **Play the game**

其實 **Immitation game** 是一種在 **party** 中常見的社交遊戲，用來促進參與者的互動，調節社交的氣氛 (沒什麼好說明的)



- 為什麼電影叫做「**模仿遊戲**」？

電影裡好像沒有特別解釋什麼！？

網路上很多附會的藝術層面解釋，不過主角有說這是一個 **Test**，也有邀請那個警探去 **Play the game**

其實 **Immitation game** 是一種在 **party** 中常見的社交遊戲，用來促進參與者的互動，調節社交的氣氛 (沒什麼好說明的)

- Alan Turing 據此設計了一個 **判斷機器是否具有智慧** 的方法 – **Turing Test** – 在人工智慧領域裡是很有趣的概念

- 為什麼電影叫做「**模仿遊戲**」？

電影裡好像沒有特別解釋什麼！？

網路上很多附會的藝術層面解釋，不過主角有說這是一個 **Test**，也有邀請那個警探去 **Play the game**

其實 **Immitation game** 是一種在 **party** 中常見的社交遊戲，用來促進參與者的互動，調節社交的氣氛（沒什麼好說明的）

- Alan Turing 據此設計了一個 **判斷機器是否具有智慧** 的方法 – **Turing Test** – 在人工智慧領域裡是很有趣的概念
- 這個方法的精神在 **80** 年代搖身一變成為 **定義密碼系統** **安全性** 的基本方法，一直沿用到現在

Turing Test: Can machines think?

Turing Test: Can machines think?

- **1950**, Alan Turing, “**Computing Machinery and Intelligence**,” *Mind* LIX (236): 433–460

Turing Test: Can machines think?

- 1950, Alan Turing, “**Computing Machinery and Intelligence**,” *Mind* LIX (236): 433–460
- Are there imaginable digital computers which would do well in the following *imitation game*?

Turing Test: Can machines think?

- 1950, Alan Turing, “**Computing Machinery and Intelligence**,” *Mind* LIX (236): 433–460
- Are there imaginable digital computers which would do well in the following *imitation game*?
- the interrogator C, is given the task



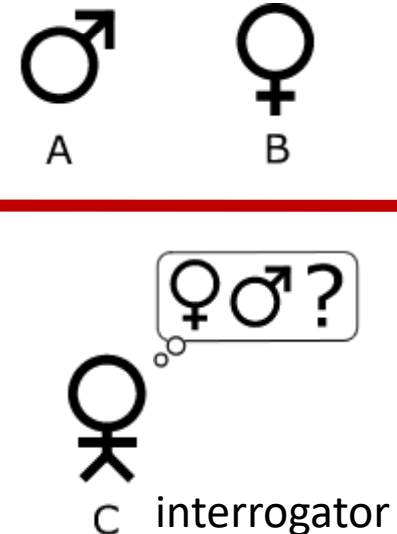
C interrogator

Turing Test: Can machines think?

- 1950, Alan Turing, “Computing Machinery and Intelligence,” *Mind* LIX (236): 433–460
- Are there imaginable digital computers which would do well in the following

imitation game?

- the interrogator C, is given the task of trying to determine whether player A is male while player B is female or the other way around.

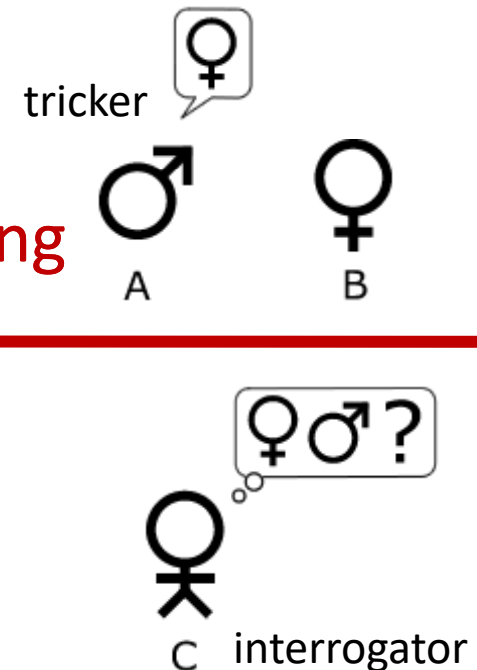


Turing Test: Can machines think?

- 1950, Alan Turing, “Computing Machinery and Intelligence,” *Mind* LIX (236): 433–460
- Are there imaginable digital computers which would do well in the following

imitation game?

- the interrogator C, is given the task of trying to determine whether player A is male while player B is female or the other way around. Player A tries to trick C into making wrong decision.

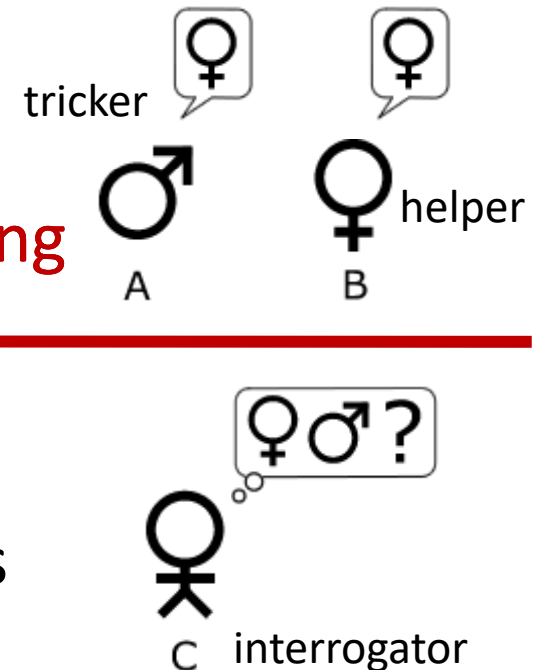


Turing Test: Can machines think?

- 1950, Alan Turing, “Computing Machinery and Intelligence,” *Mind* LIX (236): 433–460
- Are there imaginable digital computers which would do well in the following

imitation game?

- the interrogator C, is given the task of trying to determine whether player A is male while player B is female or the other way around. Player A tries to trick C into making wrong decision. Player B attempts to assist C into making correct decision.

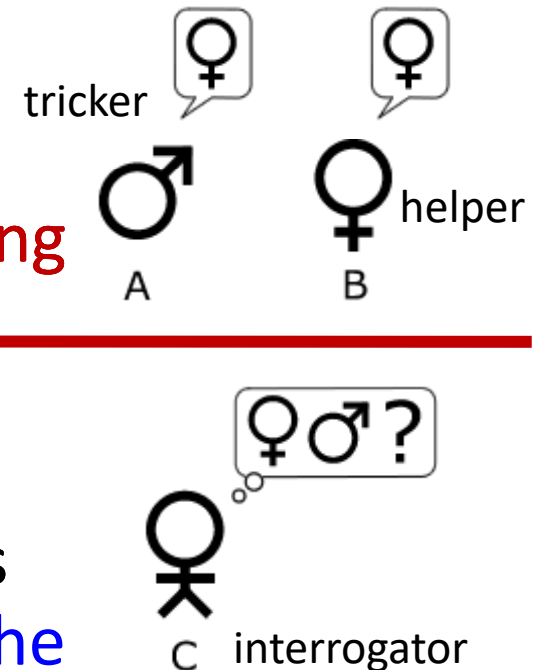


Turing Test: Can machines think?

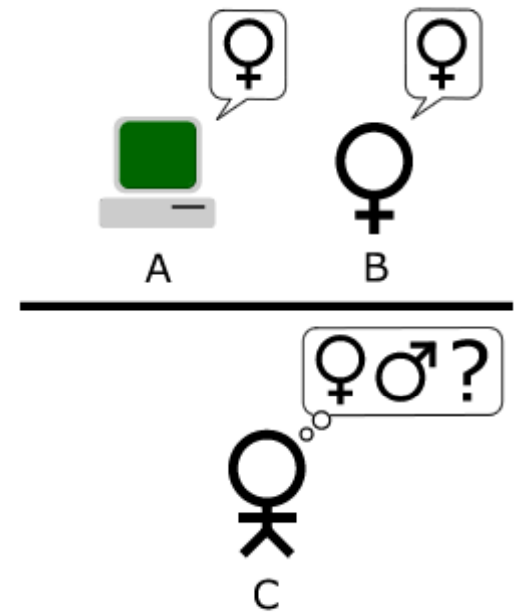
- 1950, Alan Turing, “Computing Machinery and Intelligence,” *Mind* LIX (236): 433–460
- Are there imaginable digital computers which would do well in the following

imitation game?

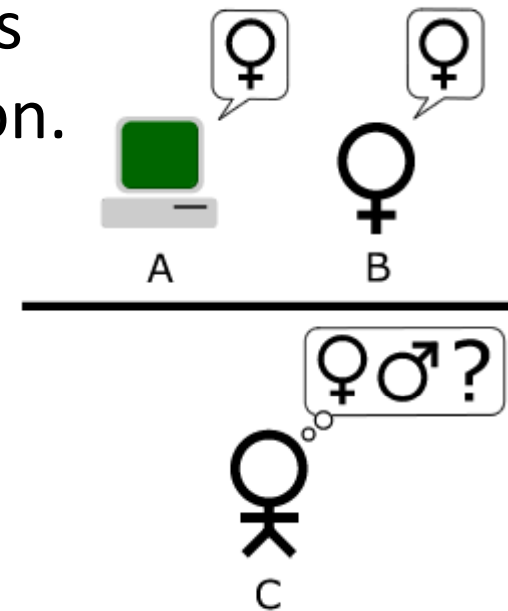
- the interrogator C, is given the task of trying to determine whether player A is male while player B is female or the other way around. Player A tries to trick C into making wrong decision. Player B attempts to assist C into making correct decision. The interrogator only uses written questions and responses to make the decision.



把 player A 換成機器

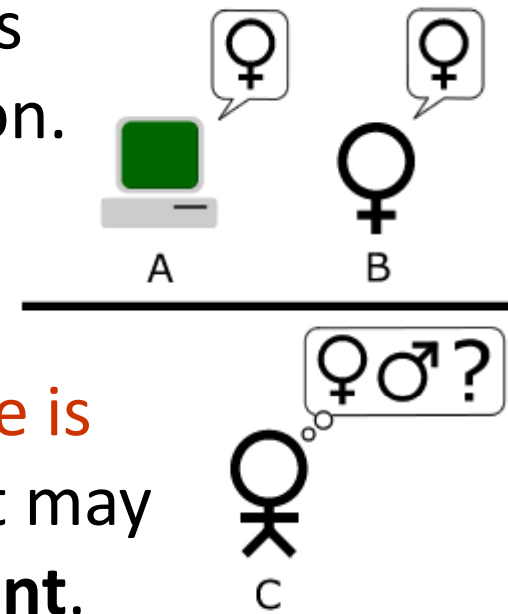


- The **interrogator C**, is given the same task of trying to **determine whether player A is male while player B is female or the other way around**. Player A still tries to trick C into making wrong decision. Player B attempts to assist C into making correct decision. The interrogator only uses the responses to written questions to make the decision.

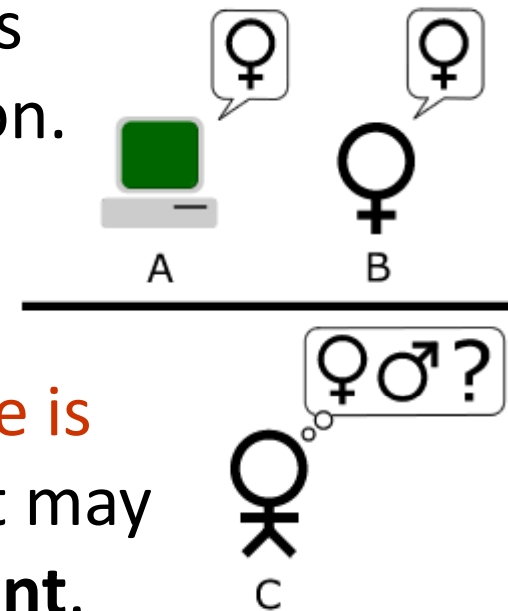


- The **interrogator C**, is given the same task of trying to **determine whether player A is male while player B is female or the other way around**. Player A still tries to trick C into making wrong decision. Player B attempts to assist C into making correct decision. The interrogator only uses the responses to written questions to make the decision.

- "If the interrogator decides wrongly as often when the game is played with the computer as he does when the game is played between a man and a woman", it may be argued that the **computer is intelligent**.



- The **interrogator C**, is given the same task of trying to **determine whether player A is male while player B is female or the other way around**. Player A still tries to trick C into making wrong decision. Player B attempts to assist C into making correct decision. The interrogator only uses the responses to written questions to make the decision.



- "If the interrogator decides wrongly as often when the game is played with the computer as he does when the game is played between a man and a woman", it may be argued that the **computer is intelligent**.
- The test results do **not** depend on the machine's ability to give **correct answers** to questions, only **how closely** its answers resemble those a human would give.

No machine is close to pass the test
for a very long time.

No machine is close to pass the test
for a very long time.

Finally, a machine is no longer a machine.

No machine is close to pass the test
for a very long time.

Finally, a machine is no longer a machine.

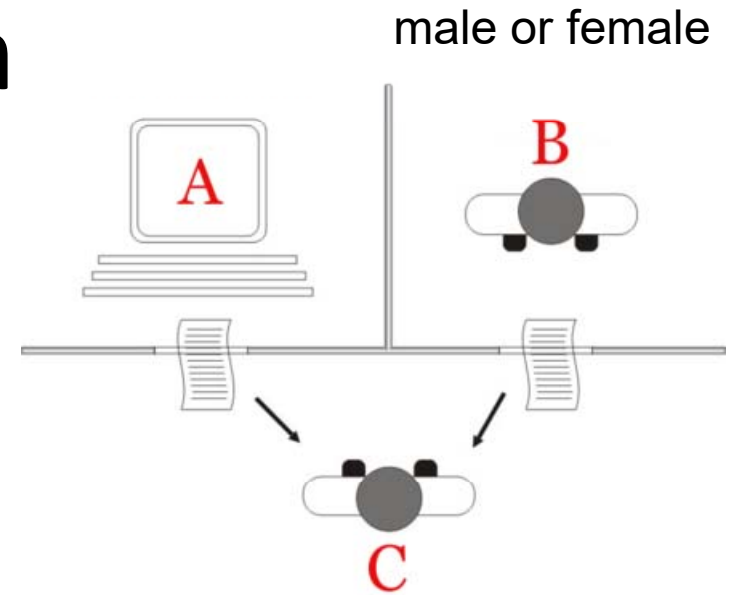
- On **7 June 2014**, 60th anniversary of Turing's death, a Turing test competition was held at the Royal Society London and was won by the Russian chatter bot **Eugene Goostman**. The bot, during a series of five-minute-long text conversations, convinced 33% of the contest's judges that it was human.

No machine is close to pass the test
for a very long time.

Finally, a machine is no longer a machine.

- On **7 June 2014**, 60th anniversary of Turing's death, a Turing test competition was held at the Royal Society London and was won by the Russian chatter bot **Eugene Goostman**. The bot, during a series of five-minute-long text conversations, convinced 33% of the contest's judges that it was human.
- The Turing test had been passed for the first time.

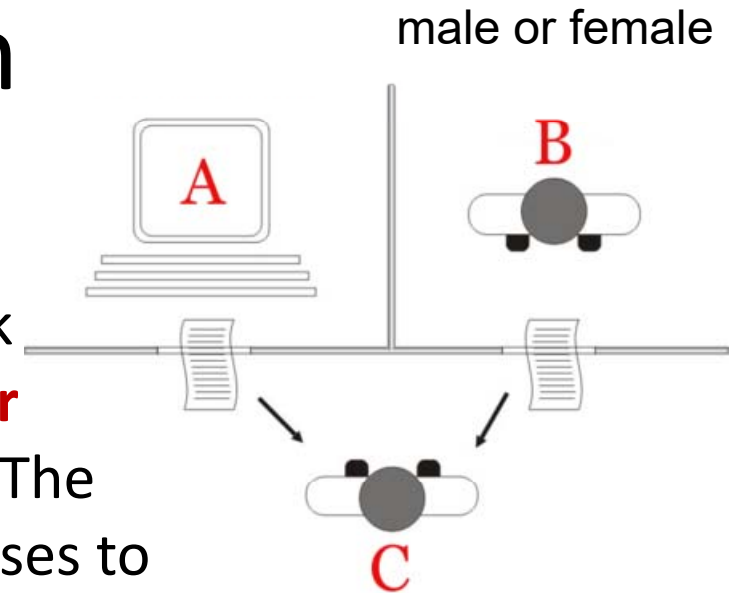
Standard Interpretation – Another Version



Standard Interpretation

– Another Version

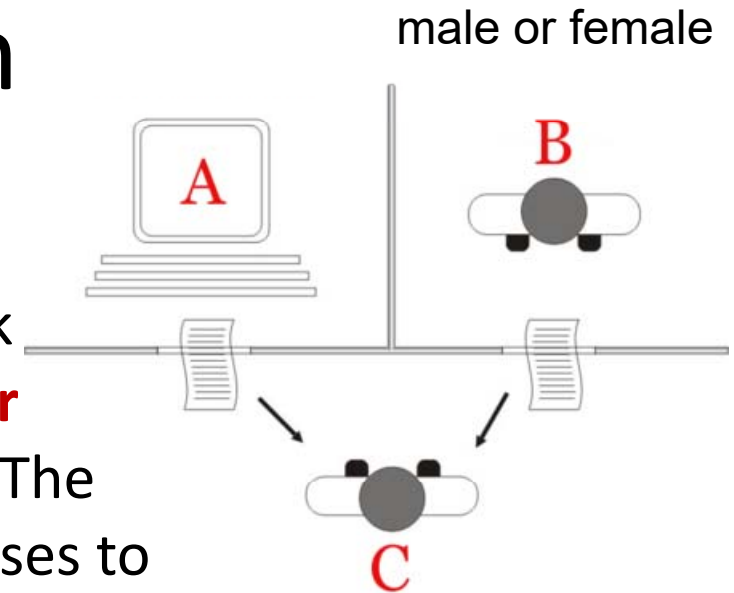
- Player C, the interrogator, is given the task of trying to determine **which player – A or B – is a computer and which is a human**. The interrogator is limited to using the responses to written questions to make the determination.



Standard Interpretation

– Another Version

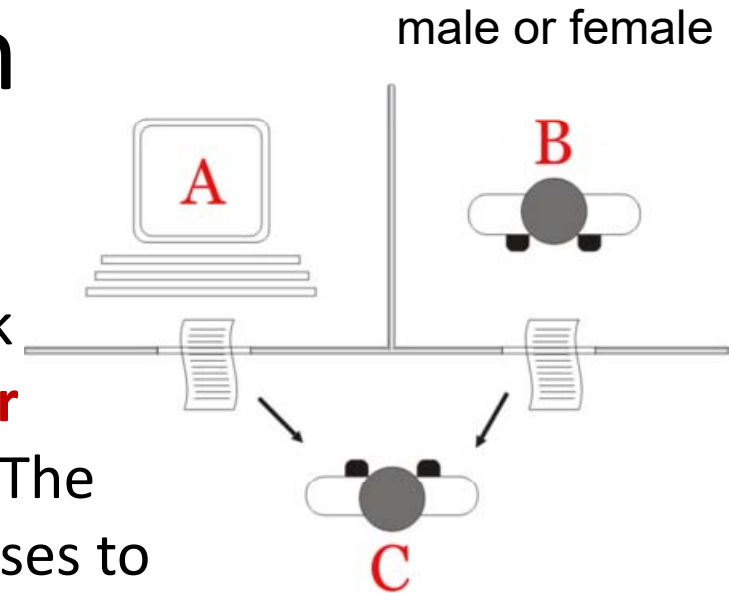
- Player C, the interrogator, is given the task of trying to determine **which player – A or B – is a computer and which is a human**. The interrogator is limited to using the responses to written questions to make the determination.
- Common understanding has it that the purpose of the purpose of the Turing test is **not** specifically to determine **whether a computer is able to fool an interrogator into believing that it is a human**, but rather **whether a computer could imitate a human**.



Standard Interpretation

– Another Version

- Player C, the interrogator, is given the task of trying to determine **which player – A or B – is a computer and which is a human**. The interrogator is limited to using the responses to written questions to make the determination.



- Common understanding has it that the purpose of the purpose of the Turing test is **not** specifically to determine **whether a computer is able to fool an interrogator into believing that it is a human**, but rather **whether a computer could imitate a human**.
- While there is some debate regarding whether the "Standard Interpretation" is that described by Turing or, instead, based on a misreading of his paper, these versions are **not** regarded as **equivalent**, and their strengths and weaknesses are distinct.

A Security Definition for **Enc(\cdot)**

A Security Definition for $\text{Enc}(\cdot)$

- an **indistinguishability** game

A Security Definition for $\text{Enc}(\cdot)$

- an **indistinguishability** game

Challenger C

Adversary \mathcal{A}

A Security Definition for $\text{Enc}(\cdot)$

- an **indistinguishability** game

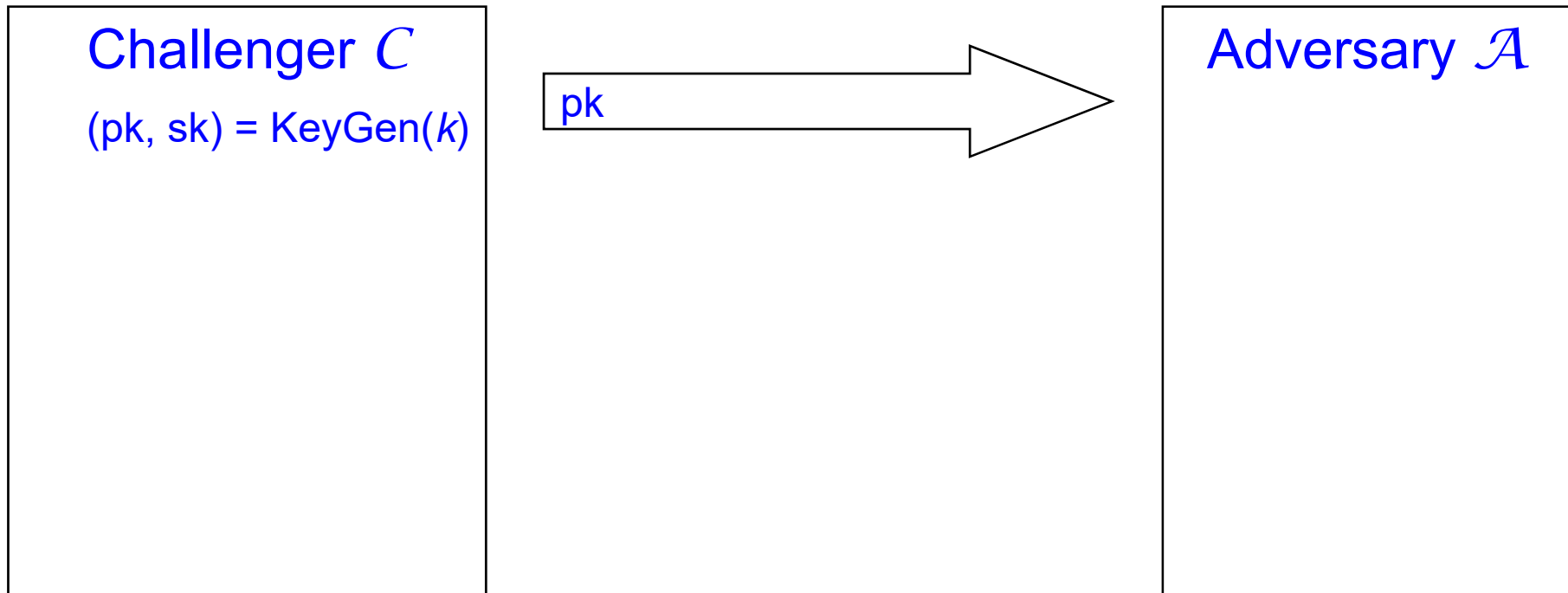
Challenger \mathcal{C}

$(pk, sk) = \text{KeyGen}(k)$

Adversary \mathcal{A}

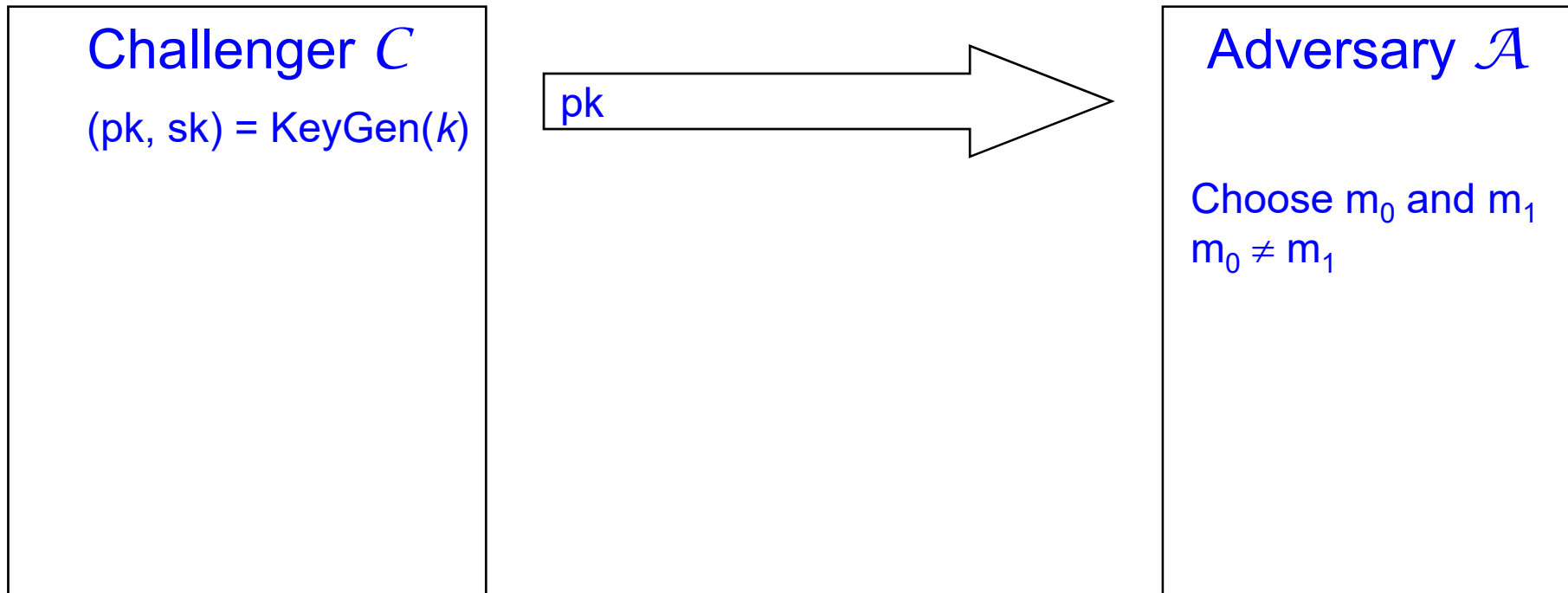
A Security Definition for $\text{Enc}(\cdot)$

- an **indistinguishability** game



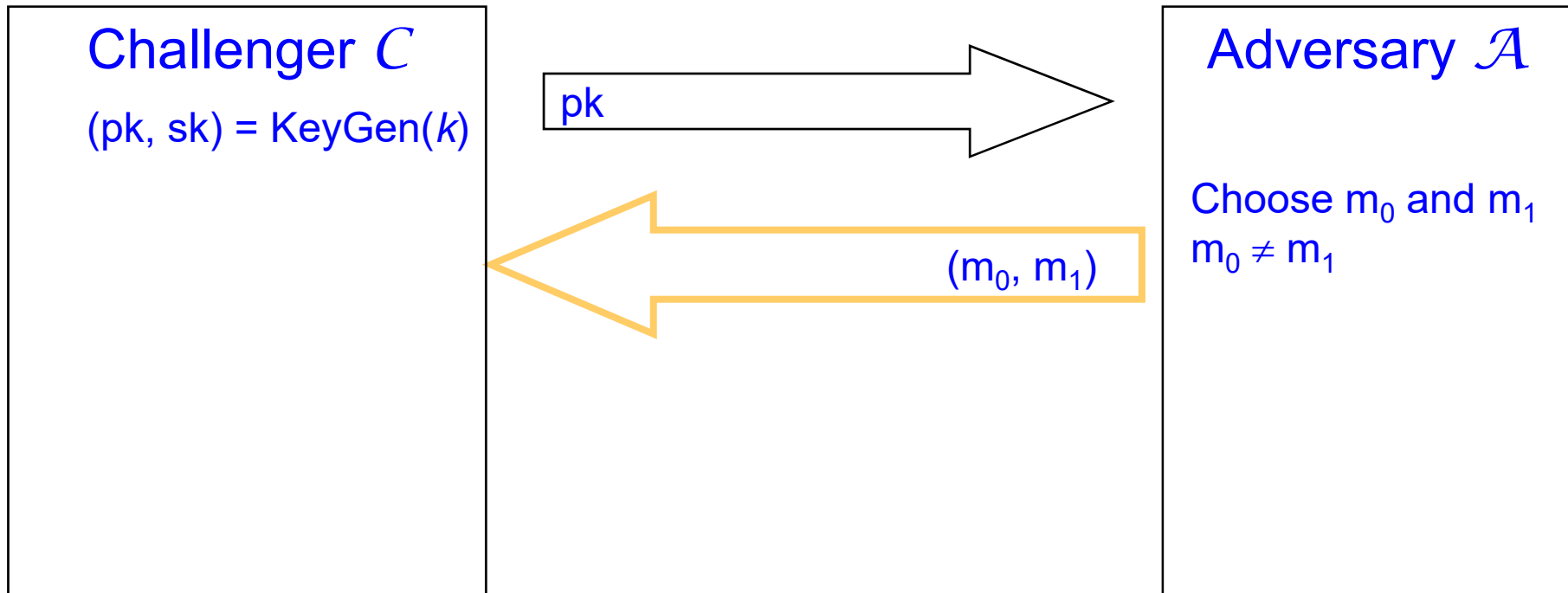
A Security Definition for $\text{Enc}(\cdot)$

- an **indistinguishability** game



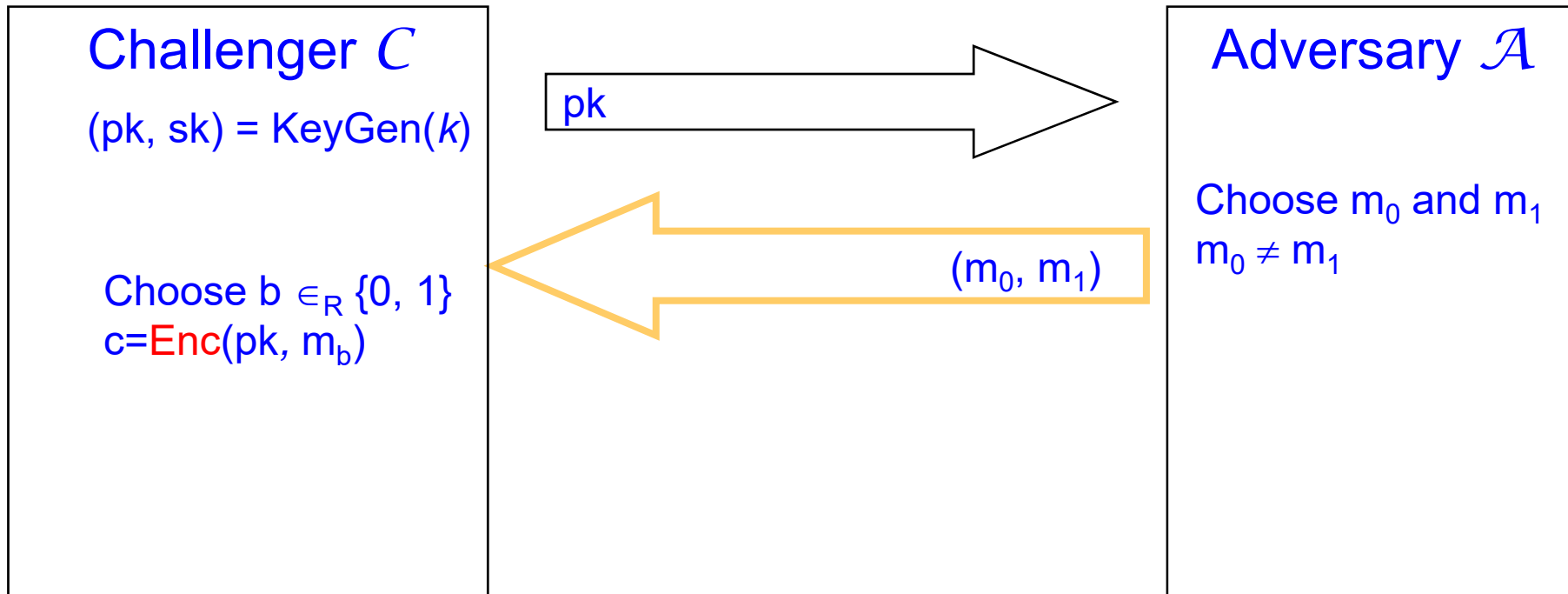
A Security Definition for $\text{Enc}(\cdot)$

- an **indistinguishability** game



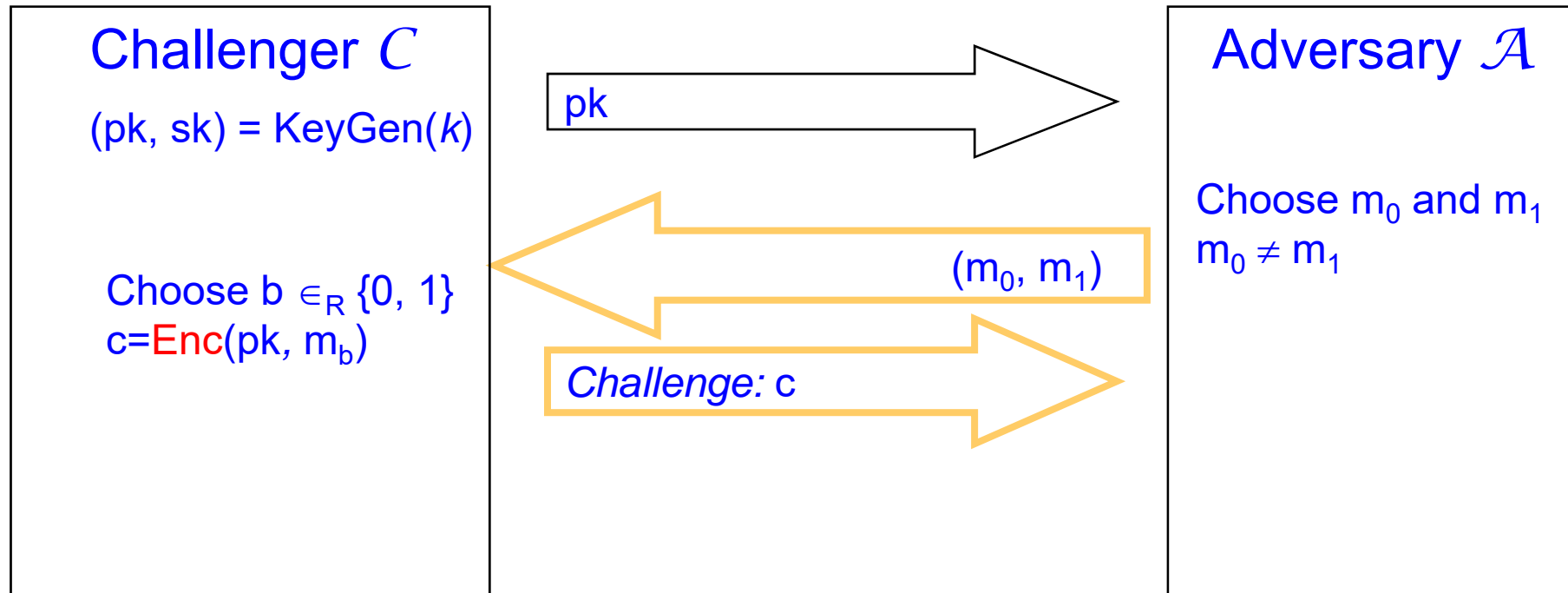
A Security Definition for $\text{Enc}(\cdot)$

- an **indistinguishability** game



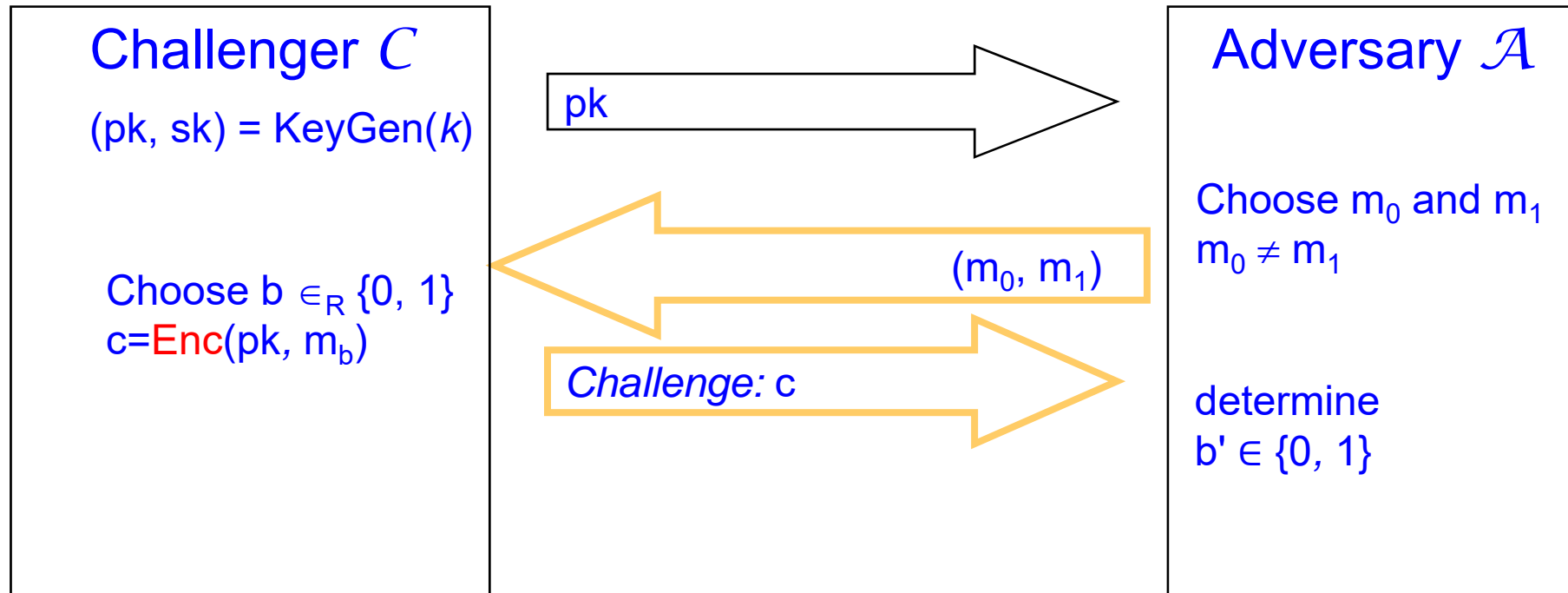
A Security Definition for $\text{Enc}(\cdot)$

- an **indistinguishability** game



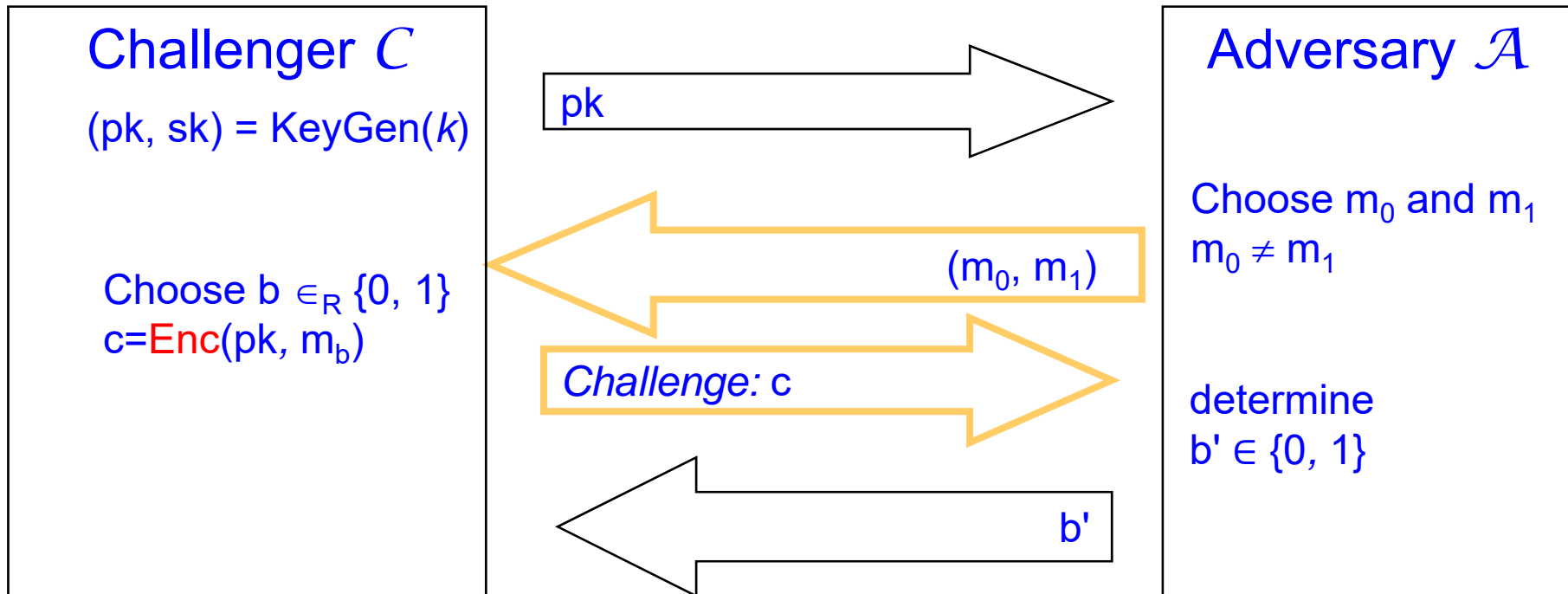
A Security Definition for $\text{Enc}(\cdot)$

- an **indistinguishability** game



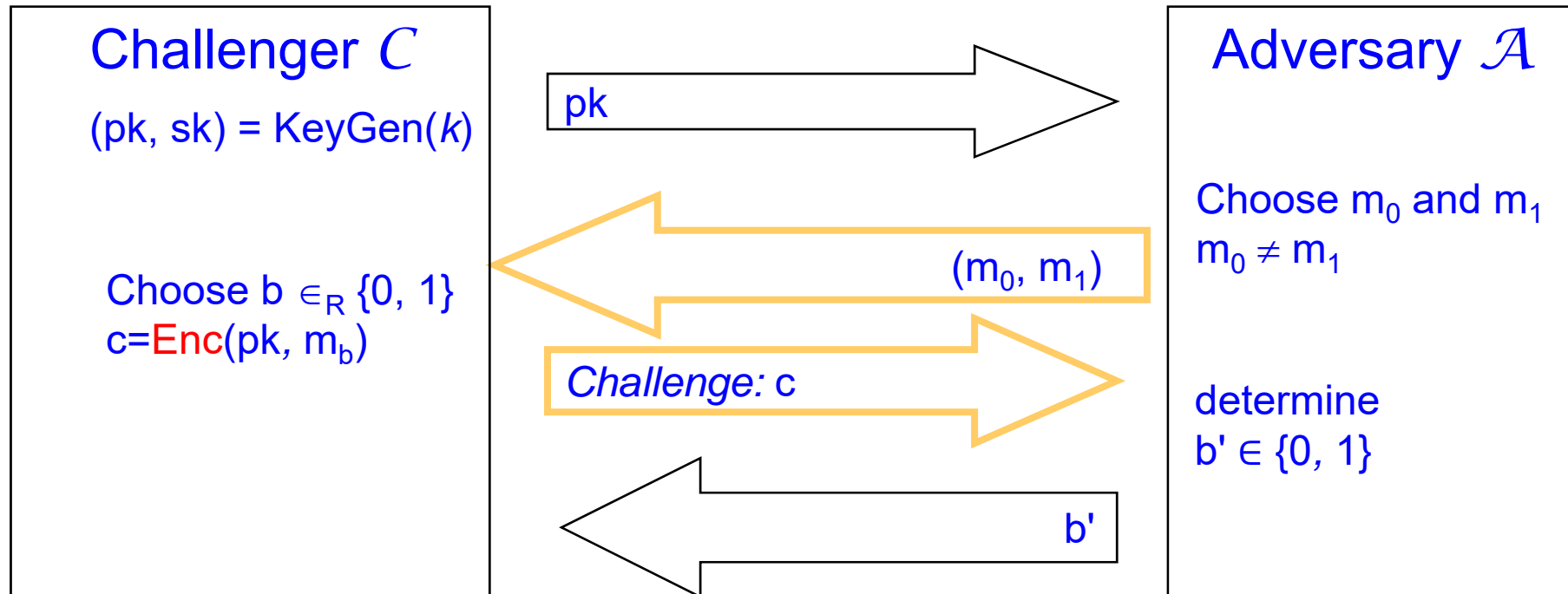
A Security Definition for $\text{Enc}(\cdot)$

- an **indistinguishability** game



A Security Definition for $\text{Enc}(\cdot)$

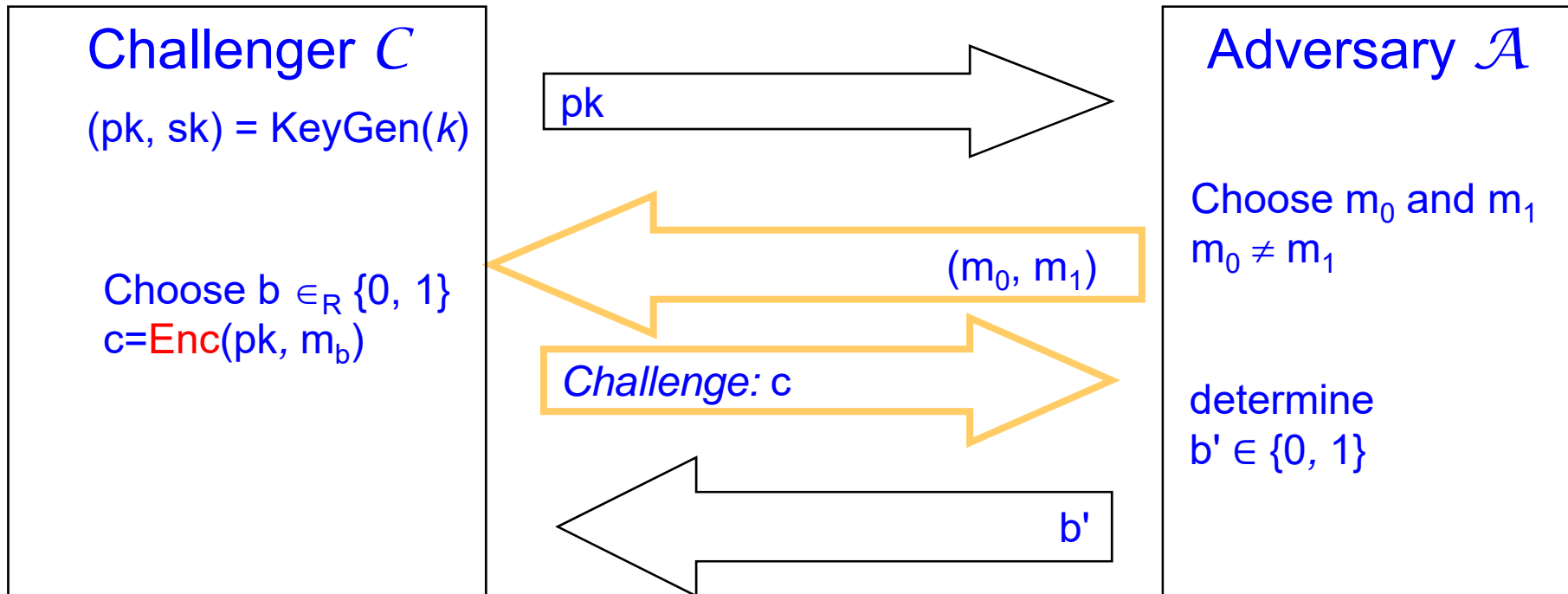
- an **indistinguishability** game



\mathcal{A} wins the game if $b = b'$

A Security Definition for $\text{Enc}(\cdot)$

- an **indistinguishability** game

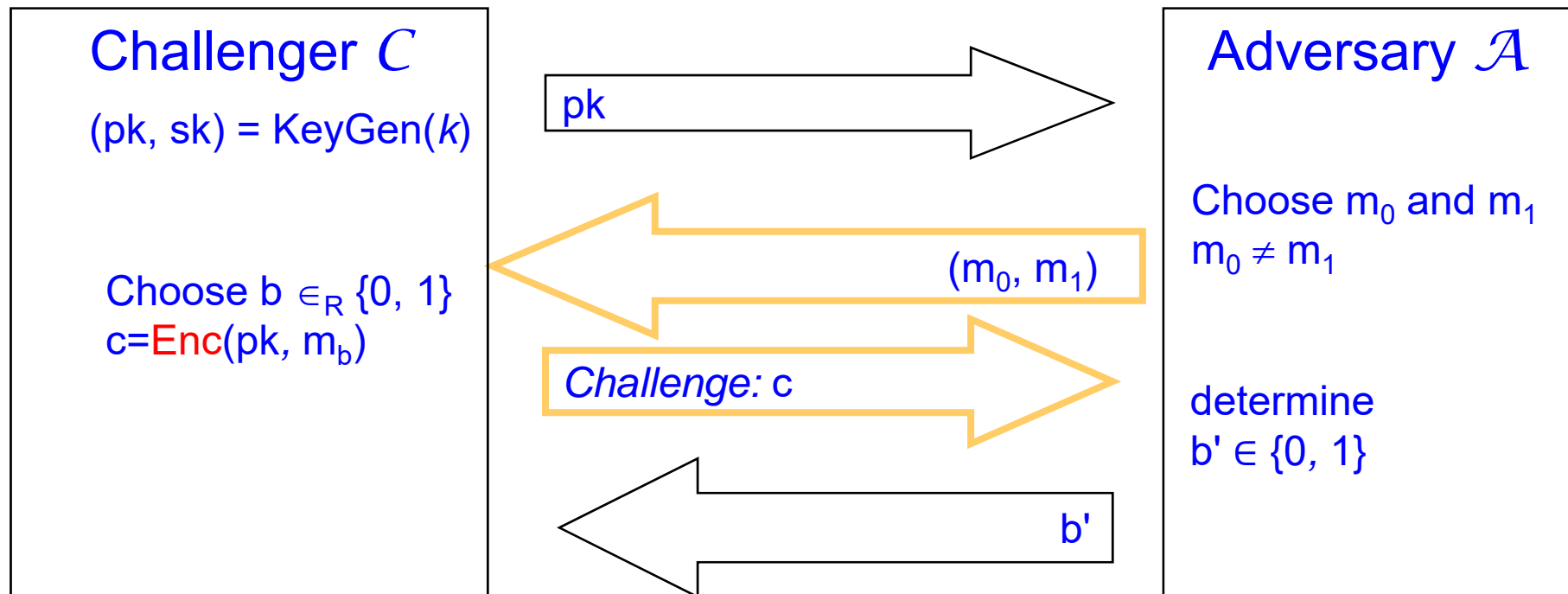


\mathcal{A} wins the game if $b = b'$

$$\text{Adv}_{\mathcal{A}}(k) = \left| \Pr\{b=b'\} - \frac{1}{2} \right|$$

A Security Definition for $\text{Enc}(\cdot)$

- an **indistinguishability** game



\mathcal{A} wins the game if $b = b'$

$$\text{Adv}_{\mathcal{A}}(k) = \left| \Pr\{b=b'\} - \frac{1}{2} \right|$$

$\text{Enc}(\cdot)$ is secure if $\text{Adv}_{\mathcal{A}}(k)$ is negligible

不可分辨性

電影和事實不一致的地方

- 在 Bletchley Park 的機器叫 **Bombe** 不是 Christopher (可能是編劇用 圖靈 Alan Turing 中學時好友名字來得到戲劇效果)

電影和事實不一致的地方

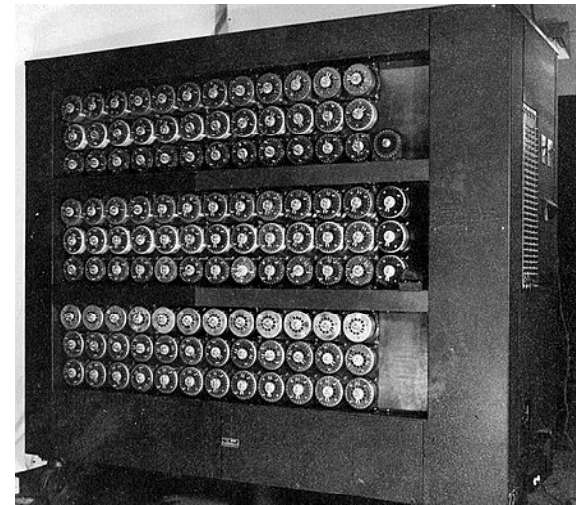
- 在 Bletchley Park 的機器叫 **Bombe** 不是 Christopher (可能是編劇用 圖靈 Alan Turing 中學時好友名字來得到戲劇效果)



<http://en.wikipedia.org/wiki/Bombe>

電影和事實不一致的地方

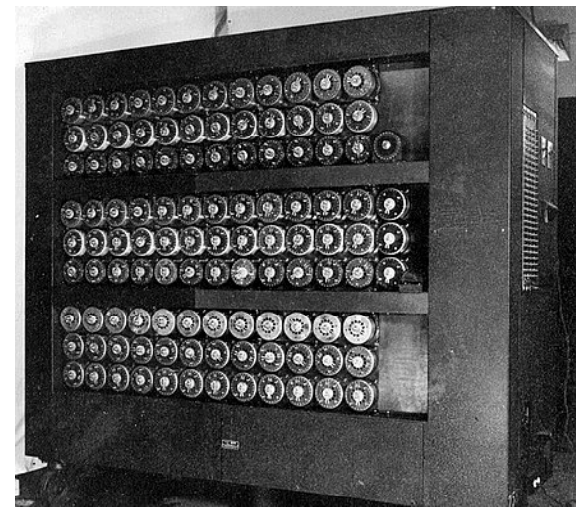
- 在 Bletchley Park 的機器叫 **Bombe** 不是 Christopher (可能是編劇用 圖靈 Alan Turing 中學時好友名字來得到戲劇效果)



<http://en.wikipedia.org/wiki/Bombe>

電影和事實不一致的地方

- 在 Bletchley Park 的機器叫 **Bombe** 不是 Christopher (可能是編劇用 圖靈 Alan Turing 中學時好友名字來得到戲劇效果)
- 圖靈沒有建造機器，圖靈在1939年提出的是「**計算理論**」，和理論設計思路，真正的機器是由 Harold Keen 和很多工程師完成的



<http://en.wikipedia.org/wiki/Bombe>

- 在整個破譯 Enigma Cipher 的初期工作中居功至偉的是波蘭密碼學家 Marian Rejewski, Jerzy Różycki 和 Henryk Zygalski，電影裡只是提了一下波蘭幫助走私了 Enigma Machine

http://en.wikipedia.org/wiki/Cryptanalysis_of_the_Enigma

- 在整個破譯 Enigma Cipher 的初期工作中居功至偉的是波蘭密碼學家 Marian Rejewski, Jerzy Różycki 和 Henryk Zygalski，電影裡只是提了一下波蘭幫助走私了 Enigma Machine

http://en.wikipedia.org/wiki/Cryptanalysis_of_the_Enigma

- Bletchley Park Hut 6 最早在英倫空戰期間破譯了德國空軍的 Enigma，因為德國空軍對密碼疏於管理，讓 Bletchley Park 找到了很多人為漏洞來破譯密碼，其中就包括那個“女朋友”事件



- 在整個破譯 Enigma Cipher 的初期工作中居功至偉的是波蘭密碼學家 Marian Rejewski, Jerzy Różycki 和 Henryk Zygalski，電影裡只是提了一下波蘭幫助走私了 Enigma Machine

http://en.wikipedia.org/wiki/Cryptanalysis_of_the_Enigma

- Bletchley Park Hut 6 最早在英倫空戰期間破譯了德國空軍的 Enigma，因為德國空軍對密碼疏於管理，讓 Bletchley Park 找到了很多人為漏洞來破譯密碼，其中就包括那個“女朋友”事件
 - 電影裡所說德國電報員發送 CILLY 是根據真實事件改編的，這個事件發生在破譯德國空軍密碼工作中，德國空軍要求自己的電報員隨機選擇 3 個字母設置齒輪，再發送隨機選擇的 3 個字母幫助密文接受方將 Enigma 配置成相同設置來解碼。其中有個一個名為 Walter 的電報員，每天都將他的 Enigma 齒輪設置成他名字的前三個字母 W A L，然後發送的 3 個字母是他女朋友名字 Kalare 的前三個字母 K A L

- 在整個破譯 Enigma Cipher 的初期工作中居功至偉的是波蘭密碼學家 Marian Rejewski, Jerzy Różycki 和 Henryk Zygalski，電影裡只是提了一下波蘭幫助走私了 Enigma Machine

http://en.wikipedia.org/wiki/Cryptanalysis_of_the_Enigma

- Bletchley Park Hut 6 最早在英倫空戰期間破譯了德國空軍的 Enigma，因為德國空軍對密碼疏於管理，讓 Bletchley Park 找到了很多人為漏洞來破譯密碼，其中就包括那個“女朋友”事件
 - 電影裡所說德國電報員發送 CILLY 是根據真實事件改編的，這個事件發生在破譯德國空軍密碼工作中，德國空軍要求自己的電報員隨機選擇 3 個字母設置齒輪，再發送隨機選擇的 3 個字母幫助密文接受方將 Enigma 配置成相同設置來解碼。其中有個一個名為 Walter 的電報員，每天都將他的 Enigma 齒輪設置成他名字的前三個字母 WAL，然後發送的 3 個字母是他女朋友名字 Kalare 的前三個字母 KAL
 - 人很難真正做到隨機，所以大家用了很多讓人能猜的 Enigma 設置，比如 LON 後面跟 DON，BER 後面跟 LIN，HIT 後面跟 LER 等

- Turing 主要參與的是破譯德國海軍的 Enigma 工作，海軍 Enigma 管理更嚴格，海軍不允許電報人員像空軍那樣自己任意選擇 6 個字母 (3 個設置齒輪, 3 個發送)，字母必須從一本用水溶墨水印刷的密碼本上選取，所以破譯難度更大

- Turing 主要參與的是破譯德國海軍的 Enigma 工作，海軍 Enigma 管理更嚴格，海軍不允許電報人員像空軍那樣自己任意選擇 6 個字母 (3 個設置齒輪, 3 個發送)，字母必須從一本用水溶墨水印刷的密碼本上選取，所以破譯難度更大
- 破譯海軍 Enigma 的重要事件是 1941 年 5 月 9 日英國皇家海軍 HMS Bulldog 俘虜 u110 潛艇繳獲 Enigma Machine 和密碼本 (德軍人員急著棄船，沒有來得及銷毀密碼本)，以及 1942 年俘虜 u559 潛艇的 Enigma Machine 和密碼本。相關事件美國拍過一部電影，就是《獵殺 U-571》

- Turing 主要參與的是破譯德國海軍的 Enigma 工作，海軍 Enigma 管理更嚴格，海軍不允許電報人員像空軍那樣自己任意選擇 6 個字母 (3 個設置齒輪, 3 個發送)，字母必須從一本用水溶墨水印刷的密碼本上選取，所以破譯難度更大
- 破譯海軍 Enigma 的重要事件是 1941 年 5 月 9 日英國皇家海軍 HMS Bulldog 俘虜 u110 潛艇繳獲 Enigma Machine 和密碼本 (德軍人員急著棄船，沒有來得及銷毀密碼本)，以及 1942 年俘虜 u559 潛艇的 Enigma Machine 和密碼本。相關事件美國拍過一部電影，就是《獵殺 U-571》
- Heil Hitler 是一個 **crib**，在 Bletchley Park，他們用某些德語中的已知固定搭配或者已知信息作為解碼的 key，這些 key 叫 **crib**，因為 Enigma 被設計成對於任意相同的電文所輸出的密文不含有重複字元，所以可以用 **crib** 比對找出 **crib** 在電文中的可能位置來幫助破解當日的 Enigma 設置

- Turing 主要參與的是破譯德國海軍的 Enigma 工作，海軍 Enigma 管理更嚴格，海軍不允許電報人員像空軍那樣自己任意選擇 6 個字母 (3 個設置齒輪, 3 個發送)，字母必須從一本用水溶墨水印刷的密碼本上選取，所以破譯難度更大
- 破譯海軍 Enigma 的重要事件是 1941 年 5 月 9 日英國皇家海軍 HMS Bulldog 俘虜 u110 潛艇繳獲 Enigma Machine 和密碼本 (德軍人員急著棄船，沒有來得及銷毀密碼本)，以及 1942 年俘虜 u559 潛艇的 Enigma Machine 和密碼本。相關事件美國拍過一部電影，就是《獵殺 U-571》

Known plaintext attack

- Heil Hitler 是一個 **crib**，在 Bletchley Park，他們用某些德語中的已知固定搭配或者已知信息作為解碼的 key，這些 key 叫 **crib**，因為 Enigma 被設計成對於任意相同的電文所輸出的密文不含有重複字元，所以可以用 **crib** 比對找出 **crib** 在電文中的可能位置來幫助破解當日的 Enigma 設置

- Bletchley Park 後來甚至發展出了一套新戰術來人為創造 crib，Bletchley Park 要求英國皇家空軍在固定海域投放水雷，然後德國海軍巡邏人員就會用密碼彙報水雷位置，從而人為製造一個 crib，這一戰術 Bletchley Park 稱之為 **Gardening**

- Bletchley Park 後來甚至發展出了一套新戰術來人為創造 crib，Bletchley Park 要求英國皇家空軍在固定海域投放水雷，然後德國海軍巡邏人員就會用密碼彙報水雷位置，從而人為製造一個 crib，這一戰術 Bletchley Park 稱之為 **Gardening**
- 但即使這樣，**比對 cribs** 仍是一個耗時的工作，Turing 的主要貢獻是把這個機械性耗費人力的工作用機器取代，他提出的自動邏輯計算模型，幫助工程師製造出了一個自動搜索機器 **Bombe**

- Bletchley Park 後來甚至發展出了一套新戰術來人為創造 crib，Bletchley Park 要求英國皇家空軍在固定海域投放水雷，然後德國海軍巡邏人員就會用密碼彙報水雷位置，從而人為製造一個 crib，這一戰術 Bletchley Park 稱之為 **Gardening**
- 但即使這樣，**比對 cribs** 仍是一個耗時的工作，Turing 的主要貢獻是把這個機械性耗費人力的工作用機器取代，他提出的自動邏輯計算模型，幫助工程師製造出了一個自動搜索機器 Bombe
- 用 **crossword puzzle** 招募人員是 Bletchley Park 一直在做的工作，不是 Turing 想出來的。招募的人員的背景龐雜，從語言學家到古埃及學家，甚至還有律師

- **Bletchley Park** 後來甚至發展出了一套新戰術來人為創造 **crib**，**Bletchley Park** 要求英國皇家空軍在固定海域投放水雷，然後德國海軍巡邏人員就會用密碼彙報水雷位置，從而人為製造一個 **crib**，這一戰術 **Bletchley Park** 稱之為 **Gardening**
- 但即使這樣，**比對 cribs** 仍是一個耗時的工作，**Turing** 的主要貢獻是把這個機械性耗費人力的工作用機器取代，他提出的自動邏輯計算模型，幫助工程師製造出了一個自動搜索機器 **Bombe**
- 用 **crossword puzzle** 招募人員是 **Bletchley Park** 一直在做的工作，不是 **Turing** 想出來的。招募的人員的背景龐雜，從語言學家到古埃及學家，甚至還有律師
- 我們用的電腦不是 **Turing Machine**，**Turing Machine** 是一個理論上的計算模型，是有限狀態機的延伸：
http://en.wikipedia.org/wiki/Turing_machine