

Название статьи (авторы статьи): **Reiichiro Nakano, Jacob Hilton, Suchir Balaji, Jeff Wu, Long Ouyang, Christina Kim, Christopher Hesse, Shantanu Jain, Vineet Kosaraju, William Saunders, Xu Jiang, Karl Cobbe, Tyna Eloundou, Gretchen Krueger, Kevin Button, Matthew Knight, Benjamin Chess, John Schulman. WebGPT: Browser-assisted question-answering with human feedback**

Автор исследования: **Шошин Борис**

При проведении исследования, мы предлагаем ответить вам на следующие вопросы:

1. Когда написана работа? Опубликована ли она на какой-то конференции? Если да, то как она была представлена на конференции (орал/спотлайт/постер)? Есть ли у нее какая-то история публикации (может быть ее взяли не сразу)?

Написана и опубликована на arXiv в декабре 2021

2. Кто авторы статьи? Где и над чем они работают? Как другие проекты авторов связаны с этой статьей? Основываясь на тексте статьи и истории публикаций авторов, подумайте как авторы пришли к идее статьи -- может быть это прямое улучшение их предыдущей работы, а может это больше выглядит как случайная находка.

Статья написана внутри компании OpenAI, 18 авторами. Наиболее значимый вклад внесли 4 автора:

1. **Reiichiro Nakano - Member of Technical Staff в OpenAI, занимается reinforcement learning. Закончил филиппинский De La Salle University-Manila написал несколько статей, большинство из которых про NLP модели.**
2. **Jacob Hilton - researcher at [OpenAI](#), был University of Leeds, PhD student в теории комбинаторных множеств. Написал несколько работ по RL и теории множеств.**
3. **Suchir Balaji - Member Of Technical Staff at OpenAI, Участвовал в создании codex. University of California. Berkeley B.A. Сначала был разработчиком, потом ушел в ML, участвовал в финале ICPC 2018**
4. **John Schulman - Research Scientist, OpenAI, самый известный из авторов, имеет большое количество публикаций в области RL. Возглавляет RL команду, занимающуюся языковыми моделями. PhD in Computer Science from UC Berkeley**

3. Какие из статей в списке ссылок оказали наибольшее влияние на данную работу? Можно ли выделить какие-то 1-3 статьи, которые можно назвать базовыми для этой работы? Опишите в чем связь с этими работами (без математики, просто суть).

Всего у статьи 30 ссылок.

Наиболее базовой для данной статьи является статья Nisan Stiennon, Long Ouyang, Jeff Wu, Daniel M. Ziegler, Ryan Lowe, Chelsea Voss, Alec Radford, Dario Amodei, Paul Christiano, Learning to summarize from human feedback. В ней описывается метод обучения на задачу суммаризации текста на основе фидбека человека, который и был взят за основу для данной работы. В статье предлагается использовать методы RL, а для предсказания награды использовать еще одну nlp модель. Некоторые из авторов этой работы также приняли участие в создании нашей статьи в качестве консультантов.

4. Кто цитирует данную статью? Есть ли у этой работы прямые продолжения, которые стоит прочесть тем, кто заинтересовался этой работой?

Данная работа цитировалась всего 6 раз. Наиболее интересно работа исследователей Google LaMDA: Language Models for Dialog Applications. Это семейство моделей, на основе трансформеров, специализированных для диалогов

5. Есть ли у работы прямые конкуренты (которые, например, вышли одновременно с работой или еще по каким-то причинам не вошли в предыдущие два пункта)? Опишите как соотносится данная работа с этими конкурентами (без математики, просто суть).

Прямых конкурентов у данной работы нет. Схожая область исследования у работы Boosting Search Engines With Interactive Agents, но в этой статье модель обучают уточнению поискового запроса на основе RL

6. Попробуйте на основе результатов статьи предложить исследование, не проведенное к текущему моменту.

Как замечают сами авторы статьи, модель плохо работает с не популярными вопросами. Можно попробовать провести дополнительные исследования на эту тему.

7. Попробуйте найти применение статье в индустриальных приложениях.

Сама по себе разработка уже может являться продуктом, при создании удобного сервиса с ней. Также, любой системе нуждающейся в QA будет полезна данная работа. В качестве примера можно привести голосовые ассистенты и создание диалоговых систем, например, для игр.