الذكاء الصناعي يتفوق على البشري في مباراة تابعها عشرات الآلاف

الخميس 10 مارس 2016 09:03 م

فاز برنامج جوجل ألفاجو أمس الأربعاء في المباراة الأولى من خمس مباريات في مواجهة واحد من أمهر لاعبي العالم في لعبة لوحية معقدة اسمها جو (تقدم) في طفرة كبيرة في مجال الذكاء الصناعي.

واعترف اللاعب الكوري الجنوبي لي سيدول حامل 18 لقبا دوليا بهزيمته في مباراة أذيعت على الهواء وتابعها عشرات الآلاف من المشاهدين في شتى أنحاء العالم بينما كان التلفزيون المحلي ينقل تحديثا لنتائج المباراة أولا بأول.

وقال ديميس هاسابيس المدير التنفيذي والمؤسس المشارك لديب مايند المتفرعة عن جوجل التي ابتكرت ألفاجو في تغريدة بعد فوز البرنامج "وصلنا إلى القمر. أنا فخور جدا بالفريق."

ودخل ألفاجو التاريخ في أكتوبر تشرين الأول حين أصبح أول برنامج كومبيوتر يهزم لاعبا متمرسا في اللعبة الآسيوية القديمة التي يعتبرها الكثير من الخبراء الأكثر صعوبة وتعقيدا في مجالها.

لكن لي البالغ من العمر 33 عاما هو منافس أشد قد لا تقوى الآلة على إلحاق الهزيمة به.

وعبر لي عن دهشته من الخسارة التي مني بها وقال للصحفيين بعد المباراة "لم أتخيل أن يلعب ألفاجو المباراة بهذه الطريقة المثلى.

أود أن أعبر عن احترامي للمبرمجين الذين وضعوا مثل هذا البرنامج الرائع."

ولعبة جو منتشرة جدا في دول آسيوية مثل الصين وكوريا الجنوبية واليابان ويلعبها متنافسان يحركان حجارة سوداء وبيضاء على لوحة مربعة مثل رقعة الشطرنج للسيطرة على أكبر مساحة من الأراضي.

ولم يتوقع الخبراء أن يهزم برنامج للذكاء الصناعي إنسانا متمرسا قبل عشر سنوات على الأقل إلى أن فاز برنامج ألفاجو العام الماضي على اللاعب فان هوي.

وقال مديرون تنفيذيون إن لعبة جو الآسيوية التقليدية تنطوي على عدد كبير من الخطوات المحتملة مما لا يسمح للآلة بالفوز من خلال اللجوء إلى الحسابات البحتة مثلما حدث في لعبة الشطرنج حين فاز برنامج آي.بي.إم ديب بلو على بطل العالم السابق جاري كاسباروف عام 1997.

ويقولون إنه بدلا من ذلك سعي برنامج ألفاجو إلى الاقتراب أكثر من الحدس البشري بدراسة مباريات سابقة، واللجوء إلى محاكاة مباريات لتجويد أدائه بشكل مستقل.

وفي السنوات القليلة الماضية حقق العلماء خطوات كبيرة في جعل الكمبيوتر يفكر ويتعلم بالطرق التي ينتهجها الإنسان حتى يمكن للذكاء الصناعي أن يساعد يوما في المجالات المتقدمة مثل الرعاية الصحية والأبحاث العلمية.