



# دور ألعاب الفيديو في إذكاء الذكاء الاصطناعي إلى الأمام

قد ترى في لعبتك الإلكترونية المفضلة رمزا للذكاء الفذ، فتلك المحاكاة المتقنة والحركات شبه الواقعية تجعلك تقف مندهشا من أن يكون ذلك عملا بشريا. لكن يبدو أن الأمور بدأت تتغير، فألعاب الفيديو الحالية لم تعد ترقى لمستوى ذكاء اليوم الصناعي، ففي الحقيقة ماتجده سحرًا في لعبتك ما هو إلا نتاج بضع خوارزميات، ربما معقدة لكن ليست ذكية، التي تفرز أنماطا من التصرفات الطبيعية وفي نفس الوقت تجعل شخصيات اللعبة نمطية وغير قابلة للتعلم والتأقلم.

في سعيها نحو إنتاج ألعاب فيديو أكثر ذكاء أعلنت [شركة كيبين للبرمجيات](#) الصيف الماضي عن مولودها الجديد [كود آي-آي](#) الذي تزامن مع إطلاق [منصتها مفتوحة المصدر](#) والتي ستستعمل لتدريب مجموعة من الشبكات العصبية الاصطناعية على التجاوب مع مؤثرات اللعبة. فعبر التجربة والخطأ، ستتعلم هاته الشبكات كيفية اللعب دون حاجة إلى أية أوامر مفصلة أو حتى فهم مسبق لقواعد اللعبة. كما أنه من الممكن توحيد مجموعة من الشبكات لإنتاج تصرفات أكثر تعقيدا.

باحثون داخل الشركة أكدوا على نجاعة منصتهم في لعب بعض ألعاب الفيديو ثنائية البعد كلعبة [البريك-أوت](#) وإحدى ألعاب المتاهة التي تتطلب إتمام سلسلة من المهام المتنوعة حيث ستبدأ الشخصية الافتراضية داخل اللعبة بوضع حركات عشوائية ثم بعد ملاحظتها لتأثير تلك الحركات عليها وعلى محيطها، ستطور الشخصية أداءها من خلال تعلم كل تلك الأنماط والترابطات.

حاليا يسعى الفريق خلف شركة [كود آي-آي](#) إلى تطبيق تقنياتهم في مجالات خارج عالم ألعاب الفيديو والدخول كعنصر فعال في تطوير مجال الذكاء الاصطناعي. وعلى ذات الخطى وفي إحدى بنايات مدينة لندن البريطانية تقبع إحدى الشركات الناشئة في حقل الذكاء الصناعي التي تسعى بدورها لاستعمال بعض تقنيات تعلم الآلة الخاصة لجعل البرمجيات قادرة على تعلم وإتقان بعض ألعاب الفيديو البسيطة. الحديث هنا عن شركة [دييب مايند](#) التي استرعت اهتمام عملاق التكنولوجيا غوغل في صفقة بلغت أربعمائة مليون دولار.

[المصادر: mit technology review](#)