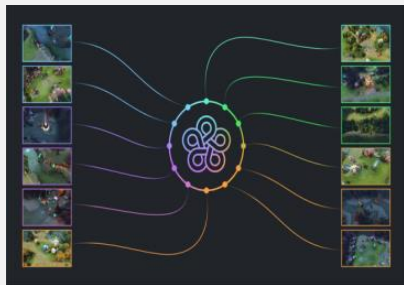


شکست ۳۰ هزار گیمز از هوش مصنوعی در ۳ روز

هوش مصنوعی توسعه یافته توسط شرکت "اوپن ای آی" (OpenAI) تمام آخر هفته را به رقابت با انسان‌ها در بازی "Dota 2" پرداخت و با شکست بیش از ۳۰ هزار نفر و برد در ۷۲۱۵ بازی آمار ۹۹.۴ درصد برد را ثبت کرد.



هوش مصنوعی توسعه یافته توسط شرکت "اوپن ای آی" (OpenAI) تمام آخر هفته را به رقابت با انسان‌ها در بازی "Dota 2" پرداخت و با شکست بیش از ۳۰ هزار نفر و برد در ۷۲۱۵ بازی آمار ۹۹.۴ درصد برد را ثبت کرد.

به گزارش ایسنا و به نقل از انگجت، از شب ۱۸ آوریل تا ۲۱ آوریل به مدت سه شبانه روز هر کسی که به اینترنت دسترسی داشت می‌توانست فرصتی برای بازی در برابر ربات هوش مصنوعی شرکت "اوپن ای آی" در بازی استراتژیک Dota 2 داشته باشد و هزاران نفر این دعوت را رد نکردند اما اغلب دست خالی برگشتند.

این ربات اوایل همین ماه تیم قهرمان جهان را شکست داده بود. بنابراین آماری که در انتهای این سه روز ثبت شد غافلگیرکننده نیست.

این ربات باهوش ۷۲۱۵ بازی را برد و در مجموع به آمار پیروزی ۹۹.۴ درصدی رسید. تنها ۴۲ بازی را باخت که البته ۱۰ بار آن توسط یک تیم حرفه‌ای به نام "presumably fantastic" انجام شد و تنها سه تیم دیگر موفق به برد سه بازی پشت سر هم شدند.

ربات موسوم به "OpenAI Five" که توسعه آن توسط "ایلان ماسک" سرمایه‌گذاری شده است به این دلیل چنین نامی دارد که می‌تواند بازی‌های پنج در برابر پنج را با انسان‌ها انجام دهد.

ربات "OpenAI Five" یک پروژه یادگیری ماشین است که تجربه سال‌ها بازی را در برابر خود و گذشته خود دارد.

این آخرین مبارزه طلبی عمومی "OpenAI Five" بود. با وجود این، شرکت سازنده همچنان به بالا بردن توانایی‌های آن ادامه می‌دهد، نه لزوماً فقط به این دلیل که بازیکنان حرفه‌ای بازی Dota 2 را شکست دهد، بلکه می‌تواند از تجربه‌هایی که در بازی یاد می‌گیرد در کارهای دیگر استفاده کند.

این ربات‌ها از شکست‌های خود درس می‌گیرند و بر همین اساس رشد می‌کنند. این ربات نیز باعث افزایش تجربه "Hindsight Experience Replay" می‌شود که یک الگوریتم منبع باز بر اساس آموزش از شکست ربات‌ها است.

"گِگ براکمن" از مدیران شرکت اوپن ای آی در بیانیه‌ای گفت: بازی‌ها واقعاً معیار و ابزار خوبی برای پیشرفت هوش مصنوعی هستند. این بازی‌های استراتژیک پیچیده نقطه عطفی برای پیشرفت هوش مصنوعی هستند.