

شعبده‌بازی، هوش مصنوعی برای نخستین بار

محققان دانشگاه کوئینز مری لندن حین مطالعه بر روی هوش مصنوعی به یک رایانه یاد دادند شعبده‌بازی کند.



محققان دانشگاه کوئینز مری لندن حین مطالعه بر روی هوش مصنوعی به یک رایانه یاد دادند شعبده‌بازی کند. به گزارش سرویس فناوری ایسنا، محققان به یک برنامه رایانه‌ای طرح‌واره‌ای از پازل جادویی و یک کارت شعبده‌بازی خوانشگر ذهن دادند. آن‌ها همچنین نتایج آزمایشات درباره چگونگی درک انسان از شعبده‌بازی را وارد برنامه کردند و سیستم نسخه‌های کاملاً جدیدی از این حقه‌ها را ارائه داد.

شعبده‌بازی‌های خلق‌شده از نوعی بودند که از روشهای ریاضی و نه حرکت دست استفاده می‌کردند و حقه‌ها عمدتاً توسط شعبده‌بازها به کار می‌روند.

این پازل جادویی علاقه تماشاگران را به خود جلب کرد و در فروشگاه‌های در لندن به فروش گذاشته شد. کارت حقه آن نیز به عنوان برنامه‌ای موسوم به Phoney در نرم‌افزار Google Play Store قابل‌دسترس است.

«هوراد ویلیامز»، یکی از خالقان این پروژه، درباره چگونگی کمک رایانه به خلق حقه گفت: هوش رایانه می‌تواند مقادیر بسیار بزرگ‌تر اطلاعات را پردازش کند و تمامی خروجی‌های احتمالی را به گونه‌ای مدیریت کند که انجام این کار برای خود فرد به تنهایی غیرممکن است.

بنابراین، در حالی که تعدادی از تماشاگران نسخه تغییریافته‌ای از این حقه را قبلاً دیده بودند، برنامه هوش مصنوعی می‌تواند از قواعد روانشناسانه و ریاضیاتی برای خلق تعداد زیادی از این حقه‌ها و وادارکردن تماشاگران به حدس‌زدن استفاده می‌کند.

بازی پازل جادویی شامل مونتاژکردن اولیه پازل برای نشان‌دادن مجموعه‌ای از اشکال، جداکردن آن‌ها از یکدیگر و مونتاژکردن دوباره‌شان با استفاده از قواعد هندسی هوشمندانه به گونه‌ای است که در این بین اشکالی خاص ناپدید شوند.

خلق حقه‌هایی از این نوع شامل مولفه‌های همزمان مانند اندازه پازل، تعداد قطعات موجود در آن، تعداد اشکالی که ظاهر و ناپدید و همچنین راه‌هایی است که می‌توان این پازل را چید.

کارت حقه خوانشگر ذهن شامل چیدن مجموعه‌ای کارت‌ها در شیوه‌ای خاص و بر اساس اطلاعات دریافتی از تماشاگر و همچنین شناسایی کارتی که از مجموعه کارت‌ها انتخاب‌شده و استفاده از برنامه اندروید برای آشکارسازی کارت بر روی صفحه تلفن همراه است. از رایانه برای چیدن به شیوه‌ای استفاده شد که کارتی خاص را بتوان با کمترین مقادیر اطلاعات ممکن شناسایی کرد.

برنامه هوش مصنوعی چیدمان‌هایی را انتخاب کرد که به طور میانگین نیازمند پرسیدن سوالات کمتر پیش از یافتن کارت بود. استفاده از این برنامه برای شعبده‌بازی، شیوه‌ای قابل‌توجه برای نشان‌دادن توانایی‌های هوش مصنوعی است.

جزئیات این حقه‌ها در نشریه *Frontiers in Psychology* قابل‌مشاهده است.