الذكاء الإصطناعي يتمكن من فك لغز جديد عجز عنه البشر في هولندا



تمكن "الذكاء الاصطناعي"، من مساعدة علماء الآثار بهولندا في فهم حجر أملس أبيض يعود إلى الحقبة الرومانية، ولم تكن نقوشه الخطية العشوائية واضحة المعالم، وبقيت ماهيته غامضة حتى الآن.

وبمساعدة الذكاء الاصطناعي، يعتقد العلماء أنهم تمكنوا أخيرا من حل اللغز، إذ تبين أن الحجر هو لوحة لعبة أثرية، بل إنهم استنتجوا قواعدها المحتملة.

وهذا الحجر الدائري المصنوع من الحجر الجيري منقوش بخطوط قطرية وأخرى مستقيمة، وباستخدام تقنية التصوير ثلاثي الأبعاد، اكتشف العلماء أن بعض الخطوط أعمق من غيرها، ما يشير إلى أن قطع اللعبة كانت تحرك على طولها، وأن بعض المسارات استخدمت أكثر من سواها.

ويقول والتر كريست، عالم الآثار في جامعة ليدن والمتخصص في الألعاب القديمة: "نلاحظ احتكاكاً على طول الخطوط المنقوشة في الحجر، تحديداً في الأماكن التي يتوقع أن تمرر فيها قطعة اللعب".

واستخدم باحثون آخرون من جامعة ماستريخت برنامج ذكاء اصطناعي قادر على استنتاج قواعد الألعاب القديمة.

ودرب الباحثون هذا البرنامج الذي أطلق عليه اسم "لودي"، على نحو مئة لعبة من قواعد الألعاب

القديمة التي تعود إلى الحقبة الرومانية نفسها.

ويقول دينيس سومرز، من جامعة ماستريخت: "أنتج الحاسوب عشرات الاحتمالات لمجموعات القواعد، ثم لعب اللعبة ضد نفسه وحدد بعض السيناريوهات التي قد تكون ممتعة للإنسان".

كما قارن الباحثون القواعد المحتملة مع آثار الاحتكاك على الحجر، للوصول إلى التفسير الأكثر ترجيحا لحركة اللعب.

غير أن سومرز أبدى تحفظا، قائلا: "إذا عرضت على برنامج لودي نقشا خطيا كهذا النقش على الحجر، فسيجد دائما قواعد للعبة. لذلك، لا يمكننا الجزم بأن الرومان لعبوا بهذه الطريقة تحديدا".

وأضاف أن الهدف من هذه "اللعبة الاستراتيجية البسيطة الخادعة والمثيرة هو ملاحقة قطع الخصم وحصرها في أقل عدد ممكن من الحركات".