د مصنوعي ځیرکتیا پېژندنه

۱- پېژندنه

مصنوعي ځیرکتیا چې د علمي څېړنو یو نوی ډګر دی، چې اساسات او مبادي یې له نن نه زرګونه کلونه دمخه ایښودل شوي. د مصنوعي ځیرکتیا تر مطالعه کولو دمخه به ښه وي چې له ځینو موضوعاتو سره بلدتیا ولرو، مثلاً د فلسفې اساسات، ژبپوهنه، ارواپوهنه او بیالوژي؛ په دې چې دا ټولې څانګې تر یو څه حده په مستقیم او تر ډېره بریده په غیر مستقیم ډول په مصنوعي ځیرکتیا پورې ارتباط نیسي.

۲- د مصنوعي ځیرکتیا تعریف

د خپلې موضوع د غوره پیل لپاره به دا پوښتنه وکړو چې مصنوعي ځیرکتیا څه ده؟ دا ډېره پېچلې پوښتنه ده او له پېړیو، پېړیو راهیسې یې بیالوژي پوهان، ارواپوهان او فلسفیان سرګومي کړي دي. د مصنوعي ځیرکتیا یو ساده تعریف په دې ډول دی:

«مصنوعي ځیرکتیا د هغو سیستمونو پوهه ده چې په داسې ډول چلند یا عمل کوي چې لیدونکی د ځیرک یا هوښیار ګومان وربانديې وکړي.»

پورتني تعریف ته مو د مصنوعي ځیرکتیا یو ساده تعریف وویل؛ په دې چې مصنوعي ځیرکتیا دومره ساده او وړه خبره هم نه ده، څومره چې په پورتني تعریف کې لیدل کېږي. مصنوعي ځیرکتیا د هغه سپین طیف په څېر دی، چې څومره یې تجزیه کوو، هماغومره یې پېچلتیا نوره هم زیاتېږي.

د همدې لپاره د مصنوعي ځیرکتیا په یوه بل تعریف هم غور کوو:

«مصنوعي ځیرکتیا د هغو میتودونو ټولګه ده چې د انسانانو یا نورو حیواناتو په ځیرک او هوښیار چلند (intelligent behavior) بنا وي او د هماغو میتودونو له مخې پېچلې پرابلمونه حل کوي.»

د دې تعریف له پورتني تعریف سره یو بنیادي فرق دا دی چې دلته مو د ځیرکتیا منبع یا سرچینه وپېژندله؛ ځکه په پورتني تعریف کې یوازې دومره ویل شوي و چې لیدونکی د ځیرک ګومان وربانديې کوي. پوښتنه دا ده چې ځیرکتیا څه ده؟ زموږ دې تعریف دغه پوښتنه هم بې ځوابه کړه. وهم توضیح یې دا ده چې مصنوعي ځیرکتیا په سیستمونو د مطالعې اوایستله او مفهوم یې ور پراخه کړ. په دې چې موږ د سیستمونو د مطالعې لپاره مصنوعي ځیرکتیا ته اړتیا نه لرو، بلکې د پېچلو پرابلمونو د حل کولو لپاره مصنوعي ځیرکتیا پنځوو او ګټه ترې اخلو.

Ketabton.com

نو د دې شي چې داسې سیستمونه به هم لرو چې په ځیرک ډول به چلند نه کوي، خو ګټور کارونه به کولی شي او د دې کارونو لپاره چې دغه سیستمونه کوم میتودونه کاروي، هغه به له اساسي پلوه د انسانانو په ځیرک چلند ولاړ وي.

په دې ځای کې مو د مصنوعي ځیرکتیا طیف په دوو برخو ووېشه، چې یو هغه مصنوعي ځیرکتیا ده چې له ځانه ځیرک چلند ښيي، هوښیار وي او د انسان په څېر هوښ او ذکاوت لري او دوهمه مصنوعي ځیرکتیا هغه ده چې ایله ځیرک چلند تقلید کولی یا په بله اصطلاح شبیه سازي کولی شي او کمپیوټرونه د دې جوګه ګرځولی شي چې یو لړ پېچلې پرابلمونه حل کړي.

(c) ketabton.com: The Digital Library

په دې دواړو کې لومړي ډول ته یې قوي مصنوعي ځیرکتیا او دوهم ته یې کمزورې مصنوعي ځیرکتیا ویل کېږي.

د قوي مصنوعي ځیرکتیا پلویان په دې اند دي چې که کمپیوټر ته د پروسېس کافي ځواک ورکړو او له بسنده ځیرکتیا یې برخمن کړو، نو داسې یو کمپیوټر جوړولی شو چې په اصلي معنا د فکر کولو وړتیا ولري او په هماغه ډول یو باشعوره موجود شي، څنګه چې انسان یو باشعوره موجود دی.

خو ګڼ فلسفیان او د مصنوعي ځیرکتیا څېړونکي دغه نظر ناسم او حتی لېونتوب یې بولي. دوی په دې اند دي چې د یوه داسې روبوټ جوړول چې احساسات ولري او باشعوره اوسي، تر ډېره پورې د ساینسي افسانو په دایره کې خو راتلی شي، خو د مصنوعي ځیرکتیا له اهدافو یې نه شو بللی.

د یادې مصنوعي ځیرکتیا په مقابل کې کمزورې مصنوعي ځیرکتیا ولاړه ده. یاده مصنوعي ځیرکتیا دې ته ویل کېږي چې ځیرک چلند یوازې موډل کولی یا شبیه سازي کولی شو او کمپیوټرونه کولی شي چې د دې ځیرک چلند په مرسته پېچلې پرابلمونه حل کړي. د دې لیدلوري پلویان استدلال کوي چې که څېرته یو کمپیوټر په ځیرک او هوښیار ډول چلند وکړي، نو دا په دې معنا نه ده چې کمپیوټر په رښتیا هم هماغسې ځیرک شوی، څنګه چې یو انسان ځیرک او ذکي دی.

د قوي مصنوعي ځیرکتیا او کمزورې مصنوعي ځیرکتیا په اړخ کې یوه بله موضوع هم لرو چې باید له یو بل سره یې ګډه نه کړو، او هغه قوي میتودونه او کمزوري میتودونه دي.

۳- قوي میتودونه او کمزوري میتودونه

موږ چې مصنوعي ځیرکتیا جوړوو، اړینه ده چې له ځینو میتودونو کار واخلو. دغه میتودونه په دوه ډوله دي: قوي میتودونه او کمزوري میتودونه. لومړی په کمزورو میتودونو ځان پوهوو. په مصنوعي ځیرکتیا کې دغه میتودونه د منطق، اتومات استدلال او نورو عمومي جوړښتونو په څېر له داسې سیستمونو څخه ګټه اخلي، چې په لوی شمېر پرابلمونو پلي کېدای شي، خو کوم پرابلم چې حل کېږي، ضرور نه ده چې مصنوعي ځیرکتیا دې د هغه پرابلم د دنیا (چاپېریال) په هکله اصلي پوهه یا علم هم ولري. په دې معنا چې هر پرابلم په یوه چاپېریال کې رامنځته کېږي، نو که چېرته موږ د یوه پرابلم د حل کولو لپاره له کمپیوټري ځواک نه کار اخلو، خو کمپیوټر (سیستم) ته مو د هغه پرابلم د دنیا (چاپېریال) په هکله معلومات نه وي ورکړي، نو په اصل کې مو له کمزورو میتودونو کار اخیستی دی.

بل خوا، د قوي میتودونو د پرابلم حل کولو روش په یوه داسې سیستم تکیه کوي چې د خپلې دنیا او هغه پرابلم په هکله چې دی ورسره مخ کېږي، په لویه کچه علم او پوهه هم لري. په اصل کې که وګورو، نو قوي میتودونه بېرته په کمزورو میتودونو ولاړ دي، په دې چې یو سیستم چې یوازې پوهه ولري او د دې پوهې د سمبالښت لپاره میتودولوژي (تګلاره) ونه لري، نو هغه سیستم یو بې ګټې او بېکاره سیستم دی. په نورو ټکو کې داسې هم ویلی شو چې کمزوري میتودونه د یوه پرابلم د حل کولو «څرنګوالی» وضع کوي او قوي میتودونه د هغه پرابلم «څه والی» بیانوي.

د یادونې وړ ده چې په مصنوعي ځیرکتیا کې د لومړنیو څېړنو تمرکز پر کمزورو میتودونو و. نیویل او سایمن چې د مصنوعي ځیرکتیا له لومړنیو څېړونکو څخه دي، په خپل یوه پروګرام «general problem solver» کې له همدې کمزورو میتودونو څخه استفاده کړې وه چې د لوی شمېر عمومي مسایلو د حل کولو لپاره جوړ شوی و. د دې میتود د ناکامۍ لامل دا وو چې وروسته څېړونکي پوه شول چې د دې لپاره چې مصنوعي ځیرکتیا په کار واچول شي، یوازې دا بسنه نه کوي چې له ځینو

(c) ketabton.com: The Digital Library

الګوریتمونو کار واخلو او ساده جوړښتونه پکې وضع کړو، بلکې د مصنوعي ځیرکتیا د فعالیت لپاره علم یا پوهه یو بنسټي توکی دی.

خو دا په دې معنا نه ده چې کمزوري میتودونه په لوستلو نه ارزي او یا دا چې ګټور نه دي، بلکې په زیاترو حالتونو کې همدا کمزوري میتودونه دي چې د پرابلمونو د حل کولو لپاره د ایډیال روش حیثیت لري. خو په یوه سیستم کې د علم اضافه کول په حقیقت کې د یوه داسې سیستم د جوړولو لپاره اساسي فکتور دی چې له نوو مسایلو سره په ځیرک او هوښیار ډول برخورد کولی شي؛ او دغه راز، که موږ غواړو چې داسې سیستمونه جوړ کړو چې چلند یې ځیرک ښکاره شي، نو د قوي میتودونو استعمال پکې حتمي دی.

۴- له ارسطو نه تر ببیج پورې

پروپوزیشنل او پریډیکیټ منطقونه د منطقي استدلال هغه دوه سیستمونه دي چې ارسطو اختراع کړي. ارسطو یوناني فیلسوف و، چې له ۳۸۴ څخه تر ۳۲۲ ق م پورې یې ژوند کړی او د اپلاتون په استادۍ کې یې درس وایه. د ارسطو لیکنو د معاصر ساینسي تفکر لپاره یو لوی بنسټ چمتو کړی دی.

د مصنوعي ځیرکتیا له لیدلوري، د ارسطو د څېړنو تر ټولو په زړه پورې برخه د هغه منطق ده. ارسطو د صغری و کبری منطق اختراع کړی، چې دی یې په دې ډول تعریفوي:

«صغرا و کبرا هغه ډسکورس دی چې په هغه کې لومړی ځینې شیان تعریفېږي، او بیا یو بل شی د دوی له کبله هغه خصوصیت ځان ته خپلوي.»

د صغرا او کبرا عبارت درې برخې لري او لومړی دوه برخې دا په ثبوت رسوي چې دریمه برخه صحیح ده، مثلاً

ټول انسانان به مري.

ارسطو انسان دی.

نو، ارسطو به هم مري.

د ارسطو منطق ته وروستیو فلسفیانو، ریاضي پوهانو او منطقپوهانو وده او پراختیا ورکړه او تر ارسطو وروسته د منطق په برخه کې تر ټولو مهم ګامونه په دوولسمه پېړۍ کې واخیستل شوو. پیټر ابلارډ (۱۰۷۹ – ۱۱۴۲) د Dialectica په نوم پر منطق یوه مقاله ولیکله او وروسته هم پر منطق پرېمانه کار وشو، خو ډېر زیات کار او څېړنې د وروستیو پېړیو زېږنده دي.

په اوولسمه او اتلسمه پېړۍ کې ګوټفریډ لیبنیز او نیوټن په ګډه کالکولس اختراع کړ، چې نن ورځ یې ریاضي پوهان په لویه کچه استعمالوي. دغه راز لیبنیز د استدلال لپاره ریاضیکي ژبه رامنځته کړه. د لیبنیز د دې نړیوالې ژبې له برکته موږ اوس کولی شو چې هر ډول پرابلمونه په ډېر دقت بیان او بیا یې په حل کولو لاس پورې کړو. لیبنیز سره له دې چې د دې ژبې په بشپړولو باندې بریالی نه شو، خو د هغه څېړنو د پروپوزیشنل او پریډیکېټ منطق لپاره د اساس و بنیاد حیثیت درلود چې نن ورځ د مصنوعي ځیرکتیا د څېړنو لپاره خورا زیات مهم دي.

تر دې وروسته موږ نولسمې پېړۍ ته رسېږو. په نولسمه پېړۍ کې انګرېز ریاضي پوه، جورج بول (۱۸۱۵ – ۱۸۶۴) بولین الجبر ایجاد کړ. بولین الجبر هغه منطقي سیستم دی چې موږ یې لا هم د پروپوزیشنل او پریډیکېټ منطق د یوې برخې په

(c) ketabton.com: The Digital Library

توګه استعمالوو. د دې ترڅنګ د سیلیکان چیپونو لپاره د منطقي دروازو (gate) په جوړولو کې برقي انجینران هم له دې ریاضي نه پراخه ګټه اخلي. بولین الجبر موږ ته د ځینو مفاهیمو د بیان لپاره خورا ساده ژبه په لاس راکوي، مثلاً

الف صحیح دی. او

الف صحیح دی، خو ب غلط دی.

یوې خواته چې بول خپل الجبر اختراع کاوه، نو بل لور ته چارلز ببیج د نړۍ لومړنی کمپیوټر اختراع کړ چې انالیټیک انجن یې وباله. نوموړی تر پایه ونه توانېده چې خپل کمپیوټر بشپړ کړي، خو د ده ډیزاینونه د وروستیو کارنده ماډلونو د جوړولو لپاره ډېر ارزښتمن تمام شول. د شلمې پېړۍ کمپیوټرونو د ببیج له کمپیوټر سره ډېر شباهت خو نه درلود، مګر ډېر څه یې ترې پور کړي خامخا وو.

د ببیج ډیجیټل کمپیوټر د شلمې پېړۍ تر منځنیو وختونو پورې یو خوب پاتې و. خو په ۱۹۵۰ شاوخوا کلونو کې لوی شمېر فعاله کمپیوټرونه جوړ شول. د ببیج د میخانیکي انجنونو بالعکس دغه کمپیوټرونه الکترونیکي وو او ډېر ژر لومړنیو الکترومیخانیکي کمپیوټرونو خپل ځای هغو کمپیوټرونو ته پرېښود چې د واکیوم ټیوبونو په اساس رغېدلي وو.

۵- الن ټیورنګ او ۱۹۵۰ کلونه

که پر مصنوعي ځیرکتیا خبرې کوو او الن ټیورنګ نه یادوو، نو یوازې د سکې یو مخ به مو لیدلی وي. الن ټیورنګ د مصنوعي ځیرکتیا له سترو او مخکښو څېرو څخه دی. نوموړي د دوهمې نړیوالې جګړې پر مهال په بلېچلي پارک کې د المانیانو د کوډونو د حل کولو او سپړلو دنده ترسره کوله. تر جنګ وروسته ده د یوه داسې کمپیوټر په جوړولو کار پیل کړ چې د فکر وړتیا ولري او په دې موضوع یې په ۱۹۵۰ کال کې د «کمپیوټري ماشینرۍ او ځیرکتیا» تر عنوان لاندې یوه څېړنیزه مقاله هم وکښله.

په دې مقاله کې الن یو ازمایښت وړاندې کړ، چې د ټیورنګ ټېسټ په نوم یادېږي. د دې ازمایښت موخه دا وه چې دا معلومه کړي چې آیا یو کمپیوټر په رښتیا فکر کوي او که نه او بله دا چې دغه کمپیوټر ځیرکتیا لري او که نه. یاد ازمایښت په لاندې ډول دی:

«د دې ازمایښت له مخې په یوه خونه کې دوه واحدونه ایښودل کېږي، چې یو یې انسان او بل کمپیوټر وي. په بله نېږدې خونه کې مفتش ناست وي. مفتش کولی شي چې له دواړو واحدونو څخه پوښتنې وکړي، خو له هغوی سره مخامخ خبرې نه شي کولی او نه یې هم لیدلی شي.

مفتش چې کومې پوښتنې کوي، ښکاره ده چې د کمپیوټر په مرسته به یې کوي او ځواب به یې هم له هغه بل لوري د کمپیوټر په مرسته ورکول کېږي او مفتش ته به د سکرین پر مخ څرګندېږي. په بله خونه کې ناست انسان به هڅه کوي، چې له مفتش سره مرسته وکړي تر څو خپل ځان وروپېژني، خو که کمپیوټر کافي ځیرکتیا ولري، نو کولای شي چې مفتش تېر باسي او په دې کې یې اشتباه کړي چې په اصل کې کوم یو کمپیوټر او کوم یو انسان دی.

انسان کولی شي چې دا ډول ځوابونه ورکړي، چې (زه انسان یم او دا بل کمپیوټر دی)، خو بې له شکه چې دا کار کمپیوټر هم کولی شي. د دې لپاره چې انسان خپل انسانیت ورته ثبوت کړي، نو اصلي لاره یې دا ده چې داسې مغلق سوالونه ترې وشي چې کمپیوټر یې د درک تومنه ونه لري. په دې کې شک نشته چې د رښتیني ځیرکتیا لرونکو کمپیوټري پروګرامونو اختراع

(c) ketabton.com: The Digital Library

کوونکي به خپل پروګرام ته د دې ورتیا هم وروښيي چې د دا ډول پېچلتیاوو لپاره هم اماده اوسي.»

ټیورنګ ازمایښت په یو شمېر کمپیوټري پروګرامونو کې کارول شوی هم دی. مثلاً د وایزنبام په ایلیزا سافټویر کې. دغه سافټویر چې په ۱۹۶۵ کال کې ډیزاین شوی، د انسان په څېر د خبرو اترو وړتیا لري. ښکاره ده چې دغه کړنه پخپل ځای دومره ګټوره نه وه، خو دې هڅې په ځینو ساحو مثلاً د طبیعي ژبو پروسېس باندې د پوهېدو په برخه کې زیاتو پرمختګونو ته لاره هواره کړه. تر دې دمه هېڅ پروګرام په ټیورنګ ازمایښت کې نه دی بریالی شوی، خو د دغسې یوه پروګرام د اختراع کوونکي لپاره لا هم هر کال د نغدي جایزو اعلانونه کېږي.

د ۱۹۵۰ کلونو په وروستیو وختونو کې داسې پروګرامونه جوړ شول، چې د شطرنج لوبه یې کولی شوی او دغه راز لومړني داسې کمپیوټري پروګرامونه هم ډیزاین شول چې په انساني ژبې د پوهېدو وړتیا یې لرله.

د طبیعي ژبو د پروسېس او پوهاوي په برخه کې پراخه کار د کمپیوټري ژباړې په ډګر کې شوی. تر ډېره پورې باور دا و چې له وخت سره به کمپیوټرونه د دې جوګه شي چې په دقیق او مؤثق ډول به یوه ژبه، بلې ژبې ته وژباړلی شي. البته وروسته ولیدل شوو چې دغه کار هغومره اسانه هم نه دی او لا هم دغه ربړه نه ده هواره شوې.

۱۹۵۰ کلونه له هر اړخه د مصنوعي ځیرکتیا لپاره مهم او اغېزمن کلونه وو. په ۱۹۵۶ کال کې د مصنوعي ځیرکتیا مخکښ جان میکارتي په ډارټماؤت کالج کې د مصنوعي ځیرکتیا (Artificial Intelligence) اصطلاح د لومړي ځل لپاره وکاروله.

په ۱۹۵۷ کال کې نیول او سایمن د GPS یا عمومي پرابلم حلوونکي نظریه رامنځته کړه او هغسې چې له نومه یې ښکاري، د دې پروګرام اصلي موخه دا وه چې تقریباً هر ډول منطقي پرابلمونه حل کړي. یاد پروګرام د means ends analysis په نوم د یوې میتودولوژي په اساس جوړ شوی و. په دې میتودولوژي کې باید لومړی دا تشخیص شي چې څه باید وشي او بیا د هغه کار د کولو لپاره یوه لاره یا روش په کار واچول شي. دغه میتود د ساده مسایلو لپاره ډېر ښه کار ورکوي، خو د مځ یا مصنوعي ځیرکتیا څېړونکي وروسته پوه شول چې دغه ډول میتود په عمومي ډول د تطبیق وړ نه دی او جي پي ایس یوازې هغه پرابلمونه ډېر ښه حلولی شي، چې دی ورته ډیزاین شوی وي او د دې پروګرام لپاره جي پي ایس یا عمومي حلوونکی نوم مناسب نه دی.

په دې وختونو کې د مصنوعي ځیرکتیا په هکله ډېره زیاته مثبت ګرایي لیدل کېده. څېړونکو به ویل چې د یو څو کلونو په ترڅ کې به د انسان په کچه ځیرک کمپیوټرونه رامنځته شي او داسې پروګرامونه به جوړ شي چې د شطرنج نړیوال اتل ته به ماته ورکړي، له روسي ژبې به انګلیسي ته ترجمه وکولی شي او په ګڼه ګونه کې به یو موټر له څلور لارې وایستلی شي. که څه هم په تېرو ۵۰ کلونو کې یو څه پرمختګ شوی او دا او دې ته ورته پرابلمونه حل شوي دي، خو تر دې دمه هېڅوک هم داسې کمپیوټر نه دی ډیزاین کړی چې یو څوک یې په اصلي معنا ځیرک وبولي.

په ۱۹۵۸ کې جان میکارتي لیسپ (LISP) پروګرامي ژبه اختراع کړه، چې تر ننه پورې د مځ (AI) په څېړنو کې په پراخه کچه استعمالېږي.

۶- له ۱۹۶۰ کلونو تر ۱۹۹۰ کلونو پورې

په را وروسته کلونو کې د مصنوعي ځیرکتیا تګلوری او مسیر ډېر زیات بدل شو. د مصنوعي ځیرکتیا د څېړنو موخه نور دا پاتې نه شوه چې یو داسې روبوټ جوړ کړي چې د انسان په څېر ځیرک اوسي، بلکې څېړونکو د داسې الګوریتمونو، تجربي روشونو او میتودولوژیو په استعمال لاس پورې کړ، چې د انساني مغز په څېر پرابلمونه حل کړای شي. تامس ایونز د

(c) ketabton.com: The Digital Library

«انالوژي» او میلاني میچل د «کاپي کېټ ساختمان» په نوم سیسټمونه د هغو پرابلمونو د حل کولو لپاره ډیزاین کړل، چې انالوژي (قیاس) پکې کارېدلی وي. مثلاً د میچل کاپي کېټ سیسټم کولی شوی چې دا ستونزه حل کړي چې، (الف، ب او ج)، له (ج، ب او الف) سره مشابهت لري، نو (د، هـ، و) به له څه شي سره مشابهت لري؟

د دغه ډول پرابلمونو د حل ورتیا په اصلي معنا ځیرکتیا نه ګڼل کېږي، خو د هغو سیسټمونو ایجاد چې د پورتنیو مسایلو په څېر مسایل حل کړای شي، د مځ د څېړنو اصلي تګلوری ګرځېدلی و او بې له شکه چې دغه کار د لا زیاتو ګټورو او مفیدو سافټویري سیسټمونو د ایجاد په لوري یو مؤثر او مثمر ګام و.

په تېرو نږدې لسیزو کې د مصنوعي ځیرکتیا علم خورا زیات وغوړېده او هغه ډګرونه چې ځانګړی اهمیت یې موندنه، په لاندې ډول دي:

* ماشین آموزي
* ګڼ استازي سیسټمونو (multi-agent system)
* مصنوعي ژوند
* کمپیوټري دید
* پلان جوړونه
* ګېمونه (په تېره بیا شطرنج)

۷- فلسفه

فلسفې ته د علومو مور وایي. فلسفه یوناني کلمه ده او له علم او پوهې سره مینې او رغبت ته ویل کېږي. دا چې د علومو مور ده، ښکاره ده چې مصنوعي ځیرکتیا به یې هم له اغېزې تشه نه وي او شونې نه ده چې پوروړې یې ونه اوسي.

له اپلاتون او دکارت او بیا تر ډانیل ډینیټ پورې د فلسفې سترو مفکرانو د مصنوعي ځیرکتیا په معاصره څېړنه کې ستر رول لوبولی دی.

د ارسټو رول ته مو ترمخ اشاره وکړه، خو ویل کېږي (ډرېفس، ۱۹۷۲) چې مصنوعي ځیرکتیا هغه مهال راپیدا شوه چې اپلاتون په خپلو لیکنو کې د خپل استاد دغه خبره ولیکله «زه غواړم په دې پوه شم چې د نېکي هغه ځانګړنه څه ده چې له امله یې یو عمل نیک ګڼل کېږي... زه غواړم دغه ځانګړنه راخپله کړم او د دې لپاره چې ستا او د نورو خلکو د کړنو په هکله قضاوت وکړم، د یوه معیار په توګه ګټه ترې واخلم.»

سقراط به ادعا کوله چې د انسان د چلند د بیانولو لپاره هم الګوریتم تعریفولی او د یوه شخص ښه یا بد چلند پرې پېژندلی شو.

له دې ځایه یوې بلې پوښتنې ته هم رسېږو، چې له کلونو راهیسې د فلسفیانو او مصنوعي ځیرکتیا د زده کوونکو له خولې اورېدل کېږي: آیا د انسان په ذهن کې د نیورونو تر یوې ساده مجموعې پرته نور کوم څه هم شته؟ یا په نورو ټکو کې که چېرته د انساني مغزو د هر نیورون پر ځای یوه معادله کمپیوټري آله (پرزه) ځای پر ځای کړو، نو آیا پایله به یې هماغه

(c) ketabton.com: The Digital Library

مخکینی انسان وي؟ او آیا دغه انسان به د ځیرک تفکر وړتیا ولري؟

دغه ډول پوښتنې چې معاصر فلسفیان لکه ډانیل ډینیټ وخت په وخت بحث و مباحثې وربانديې کوي او ځواب یې هم تر اوسه له روڼتیا او څرګنتیا ډېر لرې برېښي، یو ګټور او علمي بحث دی او پر مصنوعي ځیرکتیا یې اغېزې او دلالتونه خورا پراخه دي.

په ۱۷مه پېړۍ کې یو ستر فلسفي رنه دکارت د ډوالیزم (دوېي) لوی پلوی وو. ډوالیزم هغه نظریه ده چې وايي، کاینات له دوو داسې واحدونو جوړ دی چې په بشپړ ډول له یو بل نه بېل دي او دا دوه واحدونه یو، ذهن او بل ماده ده. دکارت په دې اند و چې ذهن (یا روح) په بشپړ ډول له فزیکي بدن نه بېل دی او هېڅ کومه اړیکه یا ارتباط ورپورې نه لري.

تر دې لا مهمه دا ده چې دکارت په دې باوري نه و چې دغه دوه-ایزم په حیواناتو کې هم وجود لري. په بل عبارت، د ده په اند پیشو یا سپی یوازې یو ماشین دی: که څه هم خورا پېچلی ماشین ، خو بیا هم یو ماشین دی. یادې نظرېې د مصنوعي ځیرکتیا پلویانو ته یوه ستره هیله او تمه ورکړه چې که کافي کمپیوټري ځواک سره یو ځای کړو او په سم ډول یې پروګرام کړو، نو یو ماشین کولی شي چې کټ مټ د یوه حیوان په څېر چلند وکړي، او یا حتی انسان وزمه چلند وکړي.

موږ چې دلته پر فلسفي خبرې وکړې، له دې امله و چې مصنوعي ځیرکتیا چې نن ورځ له کومو پوښتنو سره مخ ده، په فلسفه کې هم هغه پوښتنې له نن نه ډېر پخوا راپورته شوې او فلسفې یې د ځوابولو هڅه هم کړې ده. خو نن ورځ چې علومو ترقي او پېشرفت کړی او د فلسفې له چتر نه یې ځان ویستلی، د دې پوښتنو د علمي ځواب لپاره د مصنوعي ځیرکتیا څېړونکي او زده کوونکي د ادراکي علومو په څېر پوهنو ته مخه کوي او خپل ځوابونه همالته لټوي. بله خبره دا ده چې د مصنوعي ځیرکتیا په څېړنو کې باید د معاصرې ټکنالوژۍ رول او اغېز هم له پامه ونه غورځوو.

۸- ژبپوهنه

ژبپوهنه د ژبې علمي او ساینسي څېړنه او سپړنه ده. د بشري ژبو څېړنه په مصنوعي ځیرکتیا کې هم لوی لاس لري. د کمپیوټر له ایجاد سره د ژبو یو بل ډول هم منځته راغی، چې کمپیوټري ژبې یې بولي. د کمپیوټري ژبو مثلاً جاوا او لیسپ بالعکس بشري ژبې خورا پېچلې او له داسې کړلېچونو او جنجالونو ډکې دي چې تقریباً هر هغه څوک (انسان یا کمپیوټر) چې د ژبو له استعمال سره بلدتیا او تجربه ونه لري، ممکن په دام کې یې ونښلي.

دغه پېچلتیا او د مصنوعي ځیرکتیا په هکله د څېړونکو مثبت ګرایي د دې لامل شوه چې د طبیعي ژبو پروسېس د مصنوعي ځیرکتیا په اولنیو ورځو کې د څېړنې یو مشهور ډګر وګرځي.

د طبیعي ژبو د پروسېس په باره کې یو څه مثبت ګرایي د نوام چامسکي له لیکنو وزېږېده، چې په ۱۹۵۰ کلونو کې یې د نحوي جوړښتونو تیوري وړاندیز کړه. د نحوي جوړښتونو تیوري د انساني ژبې د ساختمان یا جوړښت شکلي تیوري ده. د نوموړې تیوري د ژبپوهنې پر اساس انساني ژبې ته د جوړښت ورکولو هڅه هم وه.

د ژبپوهنې او مصنوعي ځیرکتیا ترمنځ خورا نږدې اړیکه وجود لري او د طبیعي ژبې د پروسېس په څېړلو کې دغه دواړه څانګې یو بل ته لاس ورکوي او په ګډه مخکې ځي.

۹- بشري اروا پوهنه او بیالوژي

(c) ketabton.com: The Digital Library

ارواپوهنه د انساني ذهن مطالعه ده او بیالوژي پخپله د انسان بدن څېړي. که زه د دکارت غوندې د ذهن او روح ترمنځ توپیر ونه کړم، نو ویلی شم چې ارواپوهنه روح او بیالوژي جسم څېړي. پوښتنه دا ده چې د ذهن (روح) مطالعه او د انساني بدن څېړنه، له مصنوعي ځیرکتیا سره څه تړاو لري؟ او کومه ګټه به ورته ورسوي؟

ښکاره خبره ده چې ځینې تخنیکونه، مثلاً د لټون الګوریتمونه د انسان له هېڅ ډول بیالوژیکي یا اروايي چارې سره اړخ نه لګوي. د لټون الګوریتم د کمپیوټري ژبې او ډېټا سټرکچرونو په مرسته جوړېږي، نو له بیالوژیکي یا اروايي چارې سره یې څه؟ خو بل خوا د دې دواړو علومو ډېرى داسې برخې شته چې له مصنوعي ځیرکتیا سره ډېر ښایسته تطابق کوي او په وده کې یې مرسته ورسره کوي. د مثال په ډول د مکلاچ او پیټ الکتروني نیورونونه، چې نن ورځ د عصبي شبکو (نیورل نیټورک) د جوړولو لپاره استعمالېږي، په مستقیمه توګه په داسې ډول رغېدلي، په څه ډول چې په انساني مغزو کې نیورونونه رغېدلي دي.

په همدې توګه د مصنوعي ځیرکتیا د څېړنو یوه لویه برخه له ادراکي اروپوهنې سره اړیکه لري، چې په دې تیوري ولاړې دي چې د انسان ماغزه له پوهې یا معلوماتو استفاده کوي، او دغه معلومات د پروسېس قابلیت لري، تر څو پرابلمونه حل کړي، پرېکړې وکړي، استنتاج ترسره کړي او ځیرک اعمال سرته ورسوي.

د اروپوهنې دغه څانګه له چلندي اروپوهنې سره په ټکر کې وه. د چلند اروپوهنه د شلمې پېړۍ تر لومړۍ نیمايي پورې را وغځېده. د چلند اروپوهنه چلند ته په مستقیم ډول له محرک سره تړاو ورکوي او هغې پوهې یا معلوماتو ته ارزښت ارزښت نه ورکوي چې په مغزو کې پرته ده. دا د اروپوهنې هغه څانګه ده چې پاولف په خپلو هغو تجربو کې پرې خبرې وکړې چې پر سپو یې ترسره کړې وې.

اروپوهنه په مصنوعي ځیرکتیا کې له یوه اړخه بې له شکه ډېره ګټوره ده، ځکه دې مهم سوال ته په ځواب ویلو کې له موږ سره مرسته کوي چې ((ځیرکتیا څه ده؟)) موږ تر مخ هم ولیدل، چې دا یوه مغلقه پوښتنه ده، خو کله چې د دې پوښتنې د ځوابولو هڅه کوو، نو اروپوهنه داسې پرېمانه معلومات زموږ مخې ته ږدي چې د مصنوعي ځیرکتیا تر شا د شته نظریاتو د رامنځته کولو لپاره ضرور او ګټور دي.

د اروپوهنې رول به دومره هم نه را لنډوو، موږ چې د اروپوهنې له برکته ځیرکتیا وپېژندله او په مصنوعي ځیرکتیا کې مو تطبیق کړه، ورپسې پړاو د احساساتو پېژندنه او یو روبوټ په احساساتو سمبالول هم دي.

۱۰- د مخ (مصنوعي ځیرکتیا) پروګرامي ژبې

موږ چې خبرې کوو، له ژبې استفاده کوو او په دې ډول پوهاوی او پوهېدنه ترسره کوو. له کمپیوټر سره چې افهام و تفهیم کوو، له ژبې پرته امکان نه لري. په بنسټي ډول، د کمپیوټر اساس و بنیاد په ژبه ایښودل شوی، چې باینري ژبه یې بولي. موږ چې له کمپیوټر سره په کومه ژبه کې خبرې کوو، یا کمپیوټر پرې پخپله خبره پوهوو، کمپیوټري یا پروګرامي (programming) ژبې بلل کېږي.

لوی شمېر پروګرامي ژبې شته چې د مصنوعي ځیرکتیا د سیستمونو د ایجاد لپاره استعمالېږي. د پروګرام لیکنې عمومي ژبې مثلاً سي پلس پلس او جاوا له دې امله زیاتې استعمالوو چې دا هغه ژبې دي چې ډېری کمپیوټرپوهان یې تجربه او بلدتیا لري. البته دوه داسې پروګرامي ژبې هم شته چې له داسې ځانګړنو برخمنې دي چې په ځانګړې توګه د مصنوعي ځیرکتیا د پروژو د پروګرام کولو لپاره ګټورې او مفیدې دي، چې یوه پرولوګ او بله لیسپ ده.

(c) ketabton.com: The Digital Library

(c) ketabton.com: The Digital Library

۲- ګټې او محدودیتونه

۱- پېژندنه

د مصنوعي ځیرکتیا ابتدایي تاریخ له پراخه مثبت ګرایي ډک وو – داسې مثبت ګرایي چې تر نن ورځې پورې یې څرکونه نه لیدل کېږي. په دې څپرکي کې به د قوي مصنوعي ځیرکتیا (دا نظریه چې کمپیوټر د دې وړتیا لري چې ذهني حالتونه خپل کړي) پر وړاندې ځینو دلایلو ته کتنه وکړو او په نن ورځ کې به د مصنوعي ځیرکتیا اغېز او نفوذ ته اشاره ولرو او دا به روښانه کړو چې مصنوعي ځیرکتیا ولې د علم یو مهم ډګر ګرځېدلی.

په دې سربېره په دې به هم خبرې ولرو چې د مصنوعي ځیرکتیا ټولنه تر کوم بریده د خپلو هغو اهدافو په ترلاسه کولو کې کامیابه شوې چې پر شونتیا یې څو پېړۍ دمخه لا باور کېده. په تېره بیا دې ته به هم کتنه وکړو چې د «هال» په نوم کمپیوټر چې په ((۲۰۰۱: فضایي اودیسه)) ساینسي افسانې فلم کې ښودل شوی، د نن ورځې د ټکنالوژۍ په مرسته امکان لري او که نه؟

دغه راز د مصنوعي ځیرکتیا نفوذ ته به هم کتنه وکړو او وبه ګورو چې نن ورځ یانې په یوویشتمه پېړۍ کې مصنوعي ځیرکتیا په څه ډول استعمالېږي؟

۲- چینایي خونه

پیل به یې د قوي مصنوعي ځیرکتیا پر وړاندې د شته نیوکو له تجزیې وکړو او د جان سارل د چینایي خونې استدلال به تر بحث لاندې ونیسو.

امریکایي فلسفي جان سارل د قوي مصنوعي ځیرکتیا د ملاتړو پر خلاف ډېر پیاوړی استدلال کړی. د قوي مصنوعي ځیرکتیا پلویان په دې باور دي چې هغه کمپیوټر چې په کافي اندازه په ځیرک ډول چلند وکړي، کولی شي چې په واقعیت کې هم ځیرک اوسي او تر ډېره هماغسې شعور یا ذهني حالتونه ولري، چې یو انسان یې لري.

د دې یو مثال دا دی چې د ډېټا سټرکچرونو چې سکرپټونه بلل کېږي، په استفاده د دې شونتیا شته چې داسې یو سیستم ایجاد شي چې یوه کیسه ورکول شي او بیا دا سیستم د کیسې په باره کې ځینې پوښتنې ځواب کړي. مثلاً سیستم ته د یوه سړي په باره کې کیسه وشي چې په رستورانت کې د شپې ډوډۍ خوري او کومې پوښتنې چې ترې کېږي هغه به هم یو څه پېچلتیا او ګونګتیا لري. د قوي مصنوعي ځیرکتیا ملاتړي ادعا کوي چې هغه سیستمونه به ځیرک وي چې وکولی شي دغه وړتیا تر نورو کیسو او نورو پرابلمونو پورې هم وغځوي. په دې معنا چې د نورو کیسو په باره کې هم پوښتنې ځوابولی وشي او نور مسایل هم حل کړي.

د سارل د چینایي خونې تجربه پر همدې نظریې بنا ده او لاندې پړې خبرې کوو:

په خونه کې یو انګلیسي ژبی ناست دی. نوموړی له انګلیسي پرته په بله هېڅ ژبه خبرې نه شي کولی او دا وړتیا خو هېڅ نه لري چې چینایي ژبه ولولي، خبرې پرې وکړي او یا پرې پوه شي.

په خونه کې له انسان سره یو شمېر کارتونه پراته دي، چې چینایي نښې پرې کښل شوې او یو شمېر لارښوونې دي چې په انګلیسي ژبه لیکل شوې.

(c) ketabton.com: The Digital Library

د خونې له یوه غار نه په چینایي ژبه کې خونې ته یوه کیسه اورول کېږي او د کیسې په باره کې یو څو پوښتنې هم کېږي. په خونه کې ناست سړی چې کومې لارښوونې لري د هغو له مخې کولی شي چې د هغو کارتونو په استفاده دې پوښتنو ته ځوابونه برابر کړي او له هماغه غار نه خپل ځوابونه پوښتونکي ته وسپاري.

که دغه سیستم په سمه توګه ورغول شي، نو د پوښتنو ځوابونه به د دې لپاره کافي وي چې پوښتونکی په دې باوري شي چې خونه (یا د خونې دننه شخص) په رښتیا په کیسې، پوښتنو او خپلو ځوابونو پوه شوی دی.

د سارل استدلال ډېر ساده دی. په خونه کې ناست سړی په چینایي ژبه نه پوهېږي. د کارتونو ټوټې په چینایي ژبه نه پوهېږي. پخپله خونه هم په چینایي نه پوهېږي، خو بیا هم سیستم د یوه کل په توګه د دې وړتیا لري چې له ځانه داسې خصوصیات ښکاره کړي چې مشاهده کوونکی په دې عقیده شي چې سیستم (یا یوه برخه یې) په چینایي ژبه پوهېږي.

دا په دې معنا ده، چې یو کمپیوټر چې په ځیرک ډول چلند کوي، ضرور نه ده چې پوهه، شعور او واقعي ځیرکتیا دې هم له ځانه وښیي.

دغه لیدلوری په ښکاره د تیورنګ له زاویې سره ټکر لري. تیورنګ ویل چې هغه کمپیوټر چې یو انسان غلط کړي او دا فکر ورباندې وکړي چې کمپیوټر هم یو انسان دی، نو هغه کمپیوټر به په رښتیا ځیرک وي.

د سارل د چینایي خونې استدلال ته یو ځواب یا غبرګون «سیستم ریپلای» وو. دلته ادعا وشوه چې په خونه کې ناست انسان په چینایي ژبه نه پوهېږي، خو پخپله خونه پرې پوهېږي. یا داسې ویلی شو چې د خونې، انسان او چینایي نښو د کارتونو ترکیب د دې وړتیا لري چې په چینایي کیسه پوه شي. په دې سربېره هم د سارل په استدلال لوی شمېر انتقادونه شوي او دغه بحث و مجادله لا هم روانه ده.

د قوي مصنوعي ځیرکتیا پر وړاندې یو شمېر نور انتقادونه هم شته. «هالټینګ یا بندېدونکی پرابلم» او د ګوډل د نابشپړتیا قضیه راته وايي چې ځینې داسې چارې شته چې کمپیوټر د هغو د محاسبه کولو لپاره نه شي پروګرامېدلی او د دې پایله دا راوځي چې دا ناممکنه ده چې یو کمپیوټر دې د ټولو هغو محاسبو د سرته رسولو لپاره پروګرام شي چې د حقیقي شعور لپاره پکار دي. دا یو پېچلی استدلال دی او دې ادعا ته یو ممکنه ځواب دا دی چې انساني مغز په اصل کې یو کمپیوټر دی. او که څه هم هالټینګ پرابلم زموږ ماغزه محدودوي، خو بیا هم له ځیرکتیا برخمن دي.

دا ادعا چې انساني ماغزه یو کمپیوټر ده، په زړه پورې خبره ده او پر همدې نظریې عصبي شبکې رغېدلې دي. د انفرادي نیورونونو د پروسېس ځواک چې سره یو ځای کړو، نو کولی شو چې داسې مصنوعي عصبي شبکې ایجادې کړو چې د خورا پېچلو مسایلو د حل وړتیا ولري، لکه د څېرو پېژندنه او داسې نور. د قوي مصنوعي ځیرکتیا پلویان ممکن استدلال وکړي چې دا ډول پرمختګونه د یوه برېښنایي انسان د جوړولو په لور تللي ګامونه دي، مګر بل خوا انتقاد کوونکي بیا دې ته اشاره کوي چې په دې روش یوازې ډېر کم شمېر مسایل حل کېدلی شي. په دې معنا چې دا ډول سیستم نه یوازې هغه لوی شمېر پرابلمونه نه شي حل کولی چې انسانان یې حل کوي، بلکې له ځانه هېڅ داسې څه نه ښکاروي چې خوداګاهي یا شعور ته د رسېدو په معنا اوسي.

۳- هال: افسانه که حقیقت

د مصنوعي ځیرکتیا تر ټولو مشهوره افسانوي څېره په «۲۰۰۱: فضايي اودیسه» نومي فلم کې لیدل کېږي چې د آرتر کلارک

(c) ketabton.com: The Digital Library

په کیسه جوړ شوی.

د فلم یو مهم لوبغاړی هال دی، چې په تجربي میتودونو پروګرام شوی الګوریتمي کمپیوټر دی. په فلم کې هال له انسانانو سره تر ډېره پورې هماغسې چلند، خبرې او تعامل کوي، لکه انسان یې چې کوي (مګر دا چې تجسم یې انساني نه وي). خو د هال دغه انسانیت هغه مهال په افراط تبدیل شي، چې یو څه وخت وروسته په لېونتوب واوړي.

په فلم کې هال د شطرنج لوبه کولی شي، د خبرو پر مهال د انسانانو شونډې لوستلی شي او له نورو انسانانو سره خبرې اترې کولی شي. نن ورځ کمپیوټرونه له دې څخه د څومره کارونو وړتیا لري؟

اوسمهال د داسې کمپیوټرونو په ایجاد کې ډېر زیات پرمختګ شوی چې د شطرنج لوبه کولی شي. په ۱۹۹۷ کې، ډیپ بلو (deep blue) د شطرنج نړیوال اتل ګاري کاسپروف ته ماتې ورکړه. خو دغه بریا د انسان لپاره د شطرنج په لوبه کې د اعظمي قابلیت د پای ټکی نه و، ځکه چې دغه بریا دومره اطمینان بښونکې نه وه او بیاځلې تکرار نه شوه. شطرنج کوونکي کمپیوټرونه د دې وړتیا لري چې د شطرنج زیاتره انساني لوبغاړو ته ماتې ورکړي، خو کومو کسانو چې دا وړاندوینه کوله چې د شطرنج کمپیوټرونه به آن تر ټولو غوره انساني لوبغاړو هم برتر او اعلی واوسي، تر ننه پورې په غلطه دي.

په ځینو لوبو مثلاً په Go کې د نړۍ تر ټولو بهترین کمپیوټرونه هم یوازې دومره وړتیا لري چې د یوه متوسط انساني لوبغاړي په سویه لوبه وکړي. دغه لوبه دومره پېچلې ده چې آن تر ټولو غوره تجربي میتودونه او د مصنوعي ځیرکتیا تخنیکونه هم د دې وړتیا نه لري چې کمپیوټر د دې جوګه کړي چې د تر ټولو غوره انساني لوبغاړو وړتیاوو پورې ورسېږي.

بل واضح ټکی دا دی چې تر دې دمه هېڅ داسې کمپیوټر نه دی ډیزاین شوی چې په ټیورنګ ازمایښت کې بریالی شي او په بشپړه توګه داسې محاوره وکړي چې له انسان سره یې توپیر ونه شي، او هېڅ داسې څرک یې هم نشته چې دا ډول پروګرام به په نږدې راتلونکي کې ډیزاین شي.

د شونډو د خوځښت له مخې د یو چا خبرې ترجمه کول یوه داسې وړتیا ده چې ډېر لږ انسانان یې لري. دغه چاره په ځان کې مغلق مسایل لري: لومړۍ مساله دا ده چې د شونډو له جوړښت (شکل) څخه اوازونه وپېژندل شي. د انسان د شونډو د جوړښت تفسیرول هم ناشونی کار نه دی او د دې امکان شته چې عصبي شبکه د دا ډول پرابلم د حل لپاره وروزل شي. په دې برخه کې بله ستونزه دا ده چې اوازونه له کلماتو سره ترکیب شي، چې دا هم دومره پېچلې مساله نه ده او کولی شو چې د لغاتونو یوه پراخه زېرمه ورکړو او دغه ستونزه حل کړو او بالاخره، هال دې ته هم اړتیا لري چې کلمات په هماغه ډول ترجمه او ځان پرې پوه کړي، څنګه یې چې د کلماتو د اورېدو پر مهال ژباړي او ځان پرې پوهوي.

هغسې چې په فلم کې ښودل شوي، هال یو شمېر داسې وړتیاوې لري چې نن ورځ مصنوعي ځیرکتیا، کمپیوټرونه پرې سمبال کړي دي، خو یقیناً ټوله قضیه په دې ډول نه ده چې داسې کمپیوټرونه دې وجود ولري چې دغه ټولې وړتیاوې دې ولري او په تېره د انسان په څېر د افهام او تفهیم قابلیت دې ولري. بالاخره، دا چې یو کمپیوټر دې لېونی شي، تر اوسه ډېره لرې ده، خو ممکن یو نه یو ډول تخنیکي ستونزه (malfunction) د دې سبب شي چې یو کمپیوټر له ځانه د لېونتوب نښې او ځانګړنې ښکاره کړي.

مصنوعي ځیرکتیا په نورو فلمونو کې هم په لویه کچه انځور شوې. د ستیفن سپیلبرګ فلم «مځ: مصنوعي ځیرکتیا» یې یوه ښه بېلګه ده. په دې فلم کې ښځه و مېړه د خپل ورک زوی د ځای ډکولو لپاره یو روبوټي هلک پېري. د فلم د لیدونکو ټوله

(c) ketabton.com: The Digital Library

خواخوږي دې روبوټي هلک ته ځانګړې وي چې احساسات لري او په اصل کې له انسانه ډېر هوښيار نه وي، خو په ظاهر کې د انسان په اندازه هوښيار ښکاري. همدا قوي مصنوعي ځيرکتيا ده، او ممکن دا به د مصنوعي ځيرکتيا د ځينو تحقيقاتو اعظمي هدف وي، خو د مصنوعي ځيرکتيا آن تر ټولو زيات مثبت ګرا پلويان به هم په دې سره يوه خوله وي چې تر راتلونکې يوې پېړۍ پورې هم د دې هدف د ترلاسي امکان نه ليدل کېږي.

۴- مصنوعي ځيرکتيا په شلمه پېړۍ کې

مصنوعي ځيرکتيا زموږ په چاپېر کې هره خوا شتون لري. مثلاً مبهم (fuzzy) منطق د کاليو وينځلو په ماشينونو، موټرونو او د ليفټ د کنټرول په ميکانيزمونو کې په پراخه توګه کارول کېږي. (په ياد لرئ، هېڅ څوک دا ادعا نه شي کولی چې د دې په پايله کې دغه ماشينونه ځيرک دي او يا کوم ورته والی ورسره لري! په دې ماشينونو کې يوازې هغه تخنيکونه استفاده شوي چې د کنټرول د ساده ميکانيزم په پرتله تر دې لا ډېر ځيرک برخورد کولی شي.)

يو بل مثال يې ځيرک اجنټان دي. مثلاً داسې استازي شته چې د کمپيوټر د استفادې پر مهال له موږ سره د ستونزو په حل کې مرسته کوي او يا داسې استازي چې د انټرنټ پرمخ ګرځي او له موږ سره مرسته کوي چې خپل مطلوب اسناد پيدا کړو. د استازو فزيکي تجسم، چې روبوټونه يې بولو، هم په لويه کچه تر استعمال لاندې دي. روبوټونه د بحرونو او نورو سيارو د څېړلو لپاره استعمالېږي او داسې محيطونو ته د تلو وړتيا لري چې د انسانانو لپاره ناسازګار وي. خو خبره لا هم هغسې نه ده چې يو وخت يې وړاندوينه کېدله چې مثلاً روبوټونه به په کورونو کې د توکو د لېږد، يا له ماشومانو سره د لوبېدلو لپاره وکارول شي. مګر د سوني شرکت AIBO روبوټي سپي او دې ته ورته نورو لوبتوکو اوسمهال په همدې لاره مزل پيل کړی دی.

ډاکټران اوس له کارپوه سيستمونو څخه د ناروغيو د مغلقو علايمو په تشخيص کې مرسته اخلي يا د داسې قضيو په درملنه کې ترې استفاده کوي چې انساني متخصصين ستونزه پکې لري.

د مصنوعي ځيرکتيا سيستمونه په لوی شمېر صنعتونو کې هم استعمالېږي، د سفر له اجنټ سره د مناسبو رخصتيو له انتخاب نه نيولې، بيا تر دې پورې چې فابريکو ته دا وړتيا ورښي چې د خپلو ماشينونو لپاره مهالوېش وټاکي.

مصنوعي ځيرکتيا په هغو شرايطو کې لا ډېره ګټوره وي چې هلته دوديز ميتودونو ډېر ورو کار کوي. د همغږۍ مسايل، مثلاً د استادانو او زده کوونکو لپاره د ټولګيو مهالوېش ټاکل د کمپيوټر ساينس د دوديزو تخنيکونو په مرسته په ښه ډول نه حل کېږي. په داسې قضيو کې تجربي ميتودونه او د مصنوعي ځيرکتيا تخنيکونه خورا عالي حل لارې په لاس راکوي.

ډېرې کمپيوټري ګېمونه هم د مصنوعي ځيرکتيا په اساس ډيزاين شوي. د دې لپاره چې يوه لوبه واقعيت ته لا ډېره نږدې شي، د «جمهوريت: انقلاب» په نوم يوه ګېم کې چې په ۲۰۰۳ کې بازار ته وړاندې شو، د ميليونونو په شمېر مصنوعي ځيرکتياوې استفاده شوې وې، چې هر يو يې له نړۍ او د ګېم له لوبغاړي سره د تعامل وړتيا لرله، او د دې قابليت يې درلود چې د ګېم لوبغاړي يو شمېر عمليات پرې ترسره کړي.

امکان شته چې مصنوعي ځيرکتيا به زموږ په معاشره کې لا ډېر نفوذ ومومي. او دا چې له وخت سره به موږ داسې مصنوعي ځيرکتيا وپېژنو چې په رښتيا ځيرک وي او که نه، خو داسې کمپيوټرونه، ماشينونه او نور توکي به مو خامخا مخې ته راشي چې ډېر زيات ځيرک به برېښي – که نور نه وي نو د خپل چلند له مخې خو به ارومرو ځيرک ښکاري.

(c) ketabton.com: The Digital Library

ليکوال: بين کوپين

ژباړه: رحمت شاه فراز

Get more e-books from www.ketabton.com
Ketabton.com: The Digital Library