د مصنوعي ځيرکتيا پېژندنه

۱- پېژندنه

مصنوعي ځيرکتيا چې د علمي څېړنو يو نوی ډګر دی، چې اساسات او مبادي يې له نن نه زرګونه کلونه دمخه ايښودل شوي. د مصنوعي ځيرکتيا تر مطالعه کولو دمخه به ښه وي چې له ځينو موضوعاتو سره بلدتيا ولرو، مثلاً د فلسفې اساسات، ژبپوهنه، ارواپوهنه او بيالوژي؛ په دې چې دا ټولې ځانګې تر يو څه حده په مستقيم او تر ډېره بريده په غير مستقيم ډول په مصنوعي ځيرکتيا پورې ارتباط نيسي.

۲- د مصنوعي ځيرکتيا تعريف

د خپلې موضوع د غوره پيل لپاره به دا پوښتنه وکړو چې مصنوعي ځيرکتيا څه ده؟ دا ډېره پېچلې پوښتنه ده او له پېريو، پېريو راهيسې يې بيالوژي پوهان، ارواپوهان او فلسفيان سرګومي کړي دي. د مصنوعي ځيرکتيا يو ساده تعريف په دې ډول دی:

«مصنوعي ځيرکتيا د هغو سيستمونو پوهه ده چې په داسې ډول چلند يا عمل کوي چې ليدونکی د ځيرک يا هوښيار ګومان ورباندې وکړي.»

پورتني تعريف ته مو د مصنوعي ځيرکتيا يو ساده تعريف وويل؛ په دې چې مصنوعي ځيرکتيا دومره ساده او وړه خبره هم نه ده، څومره چې په پورتني تعريف کې ليدل کېږي. مصنوعي ځيرکتيا د هغه سپين طيف په څېر دی، چې څومره يې تجزيه کوو، هماغومره يې پېچلتيا نوره هم زياتېږي.

د همدې لپاره د مصنوعي ځيرکتيا په يوه بل تعريف هم غور کوو:

«مصنوعي ځيرکتيا د هغو ميتودونو ټولګه ده چې د انسانانو يا نورو حيواناتو په ځيرک او هوښيار چلند (intelligent behavior) بنا وي او د هماغو ميتودونو له مخې پېچلې پرابلمونه حل کوي.»

د دې تعريف له پورتني تعريف سره يو بنيادي فرق دا دی چې دلته مو د ځيرکتيا منبع يا سرچينه وپېژندله؛ ځکه په پورتني تعريف کې يوازې دومره ويل شوي و چې ليدونکی د ځيرک ګومان ورباندې کوي. پوښتنه دا ده چې ځيرکتيا څه ده؟ زموږ دې تعريف دغه پوښتنه هم ځواب کړه. دوهم توپير يې دا دی چې د مصنوعي ځيرکتيا په سيستمونو د مطالعې اواېستله او مفهوم يې ور پراخه کړ. په دې چې موږ د سيستمونو د مطالعې لپاره مصنوعي ځيرکتيا ته اړتيا نه لرو، بلکې د پېچلو پرابلمونو د حل کولو لپاره مصنوعي ځيرکتيا پنځوو او ګټه ترې اخلو.

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

په دې ځای کې مو د مصنوعي ځيرکتيا طيف په دوو برخو ووېشه، چې يو هغه مصنوعي ځيرکتيا ده چې له ځانه ځيرک چلند ښيي، هوښيار وي او د انسان په څېر هوښ او ذکاوت لري او دوهمه مصنوعي ځيرکتيا هغه ده چې ايله ځيرک چلند تقليد کولی يا په بله اصطلاح شبيه سازي کولی شي او کمپيوټرونه د دې جوګه ګرځولی شي چې يو لړ پېچلي پرابلمونه حل کړي.

Ketabton.com

(c) ketabton.com: The Digital Library

په دې دواړو کې لومړي ډول ته يې قوي مصنوعي ځيرکتيا او دوهم ته يې کمزورې مصنوعي ځيرکتيا ويل کېږي.

د قوي مصنوعي ځيرکتيا پلويان په دې اند دي چې که کمپيوټر ته د پروسېس کافي ځواک ورکړو او له بسنده ځيرکتيا يې برخمن کړو، نو داسې يو کمپيوټر جوړولی شو چې په اصلي معنا د فکر کولو وړتيا ولري او په هماغه ډول يو باشعوره موجود شي، څنګه چې انسان يو باشعوره موجود دی.

خو ګڼ فلسفيان او د مصنوعي ځيرکتيا څېړونکي دغه نظر ناسم او حتی لېونتوب يې بولي. دوی په دې اند دي چې د يوه داسې روبوټ جوړول چې احساسات ولري او باشعوره اوسي، تر ډېره پورې د ساينسي افسانو په دايره کې خو راتلی شي، خو د مصنوعي ځيرکتيا له اهدافو يې نه شو بللی.

د يادې مصنوعي ځيرکتيا په مقابل کې کمزورې مصنوعي ځيرکتيا ولاړه ده. ياده مصنوعي ځيرکتيا دې ته ويل کېږي چې ځيرک چلند يوازې موډل کولی يا شبيه سازي کولی شو او کمپيوټرونه کولی شي چې د دې ځيرک چلند په مرسته پېچلي پرابلمونه حل کړي. د دې ليدلوري پلويان استدلال کوي چې که چېرته يو کمپيوټر په ځيرک او هوښيار ډول چلند وکړي، نو دا په دې معنا نه ده چې کمپيوټر په رښتيا هم هماغسې ځيرک شوی، څنګه چې يو انسان ځيرک او ذکي دی.

د قوي مصنوعي ځيرکتيا او کمزورې مصنوعي ځيرکتيا په اړخ کې يوه بله موضوع هم لرو چې بايد له يو بل سره يې ګډه نه کړو، او هغه قوي ميتودونه او کمزوري ميتودونه دي.

۳- قوي ميتودونه او کمزوري ميتودونه

موږ چې مصنوعي ځيرکتيا جوړوو، اړينه ده چې له ځينو ميتودونو کار واخلو. دغه ميتودونه په دوه ډوله دي: قوي ميتودونه او کمزوري ميتودونه. لومړی په کمزورو ميتودونو ځان پوهوو. په مصنوعي ځيرکتيا کې دغه ميتودونه د منطق، اتومات استدلال او نورو عمومي جوړښتونو په څېر له داسې سيستمونو څخه ګټه اخلي، چې په لوی شمېر پرابلمونو پلي کېدای شي، خو کوم پرابلم چې حل کېږي، ضرور نه ده چې مصنوعي ځيرکتيا دې د هغه پرابلم د دنيا (چاپېريال) په هکله اصلي پوهه يا علم هم ولري. په دې معنا چې هر پرابلم په يوه چاپېريال کې رامنځته کېږي، نو که چېرته موږ د يوه پرابلم د حل کولو لپاره له کمپيوټري ځواک نه کار اخلو، خو کمپيوټر (سيستم) ته مو د هغه پرابلم د دنيا (چاپېريال) په هکله معلومات نه وي ورکړي، نو په اصل کې مو له کمزورو ميتودونو کار اخيستی دی.

بل خوا، د قوي ميتودونو د پرابلم حل کولو روش په يوه داسې سيستم تکيه کوي چې د خپلې دنيا او هغه پرابلم په هکله چې دی ورسره مخ کېږي، په لويه کچه علم او پوهه هم لري. په اصل کې که وګورو، نو قوي ميتودونه بېرته په کمزورو ميتودونو ولاړ دي، په دې چې يو سيستم چې يوازې پوهه ولري او د دې پوهې د سمبالښت لپاره ميتودولوژي (تګلاره) ونه لري، نو هغه سيستم يو بې ګټې او بېکاره سيستم دی. په نورو ټکو کې داسې هم ويلی شو چې کمزوري ميتودونه د يوه پرابلم د حل کولو «څرنګوالی» وضع کوي او قوي ميتودونه د هغه پرابلم «څه والی» بيانوي.

د يادونې وړ ده چې په مصنوعي ځيرکتيا کې د لومړنيو څېړنو تمرکز پر کمزورو ميتودونو و. نيويل او سايمن چې د مصنوعي ځيرکتيا له لومړنيو څېړونکو څخه دي، په خپل يوه پروګرام «general problem solver» کې له همدې کمزورو ميتودونو څخه استفاده کړې وه چې د لوی شمېر عمومي مسايلو د حل کولو لپاره جوړ شوی و. د دې ميتود د ناکامۍ لامل دا وو چې وروسته څېړونکي پوه شول چې د دې لپاره چې مصنوعي ځيرکتيا په کار واچول شي، يوازې دا بسنه نه کوي چې له ځينو

(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 ارستو نه تر ببېج پورې

پروپوزیشنل او پریډیکېټ منطقونه د منطقي استدلال هغه دوه سیستمونه دي چې ارستو اختراع کړي. ارستو 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 ارستو لیکنو د معاصر ساینسي تفکر لپاره یو لوی بنسټ چمتو کړی دی.

د مصنوعي ځیرکتیا له لیدلوري، د ارستو د څېړنو تر ټولو په زړه پورې برخه د هغه منطق ده. ارستو 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 لومړۍ دوه برخې دا په ثبوت رسوي چې دریمه برخه صحیح ده، مثلاً

ټول انسانان به مري.

ارستو انسان دی.

نو، ارستو به هم مري.

د ارستو منطق ته وروستیو فلسفیانو، ریاضي پوهانو او منطقپوهانو وده او پراختیا ورکړه او تر ارستو وروسته د منطق په برخه کې تر ټولو مهم ګامونه په دوولسمه پېړۍ کې واخیستل شول. 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 وروبښي 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 سافټوېر کې. دغه سافټوېر چې په ۱۹۶۵ کال کې ډیزاین شوی، د انسان په څېر د خبرو اترو ورتیا 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 ورتیا 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 ډارتماؤت 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 خلور 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 هېڅا 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 سیستمونه د هغو پرابلمونو د حل کولو لپاره ډیزاین کړل، چې انالوژي (قیاس) پکې کارېدلې وي. مثلاً د میچل کاپي کېټ سیستم 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 سیستمونو ایجاد چې د پورتنیو مسایلو په څېر مسایل حل کړای شي، د مځ د څېړنو اصلي تګلوری ګرځېدلې و او بې له شکه چې دغه کار د لا زیاتو ګټورو او مفیدو سافټویري سیستمونو 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 وموندہ، په لاندې ډول دي:

* ماشین آموزي
* ګڼ استازي سیستمونو (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 ارستو 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 نېکې هغه ځانګړنه څه ده چې له امله یې یو عمل نېک 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 ورباندې کوي او ځواب یې هم تر اوسه له روڼتیا او څرګندتیا 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 فلسفې 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 نوموړي 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 اروا پوهنه 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 هیڅ ډول بیالوژیکي یا اروایي چارې سره اړخ نه لګوي. د لټون الګوریتم د کمپیوټري ژبې او ډېټا سټرکچرونو په مرسته جوړېږي، نو له بیالوژیکي یا اروایي چارې سره یې څه؟ خو بل خوا د دې دواړو علومو ډېرې 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 اروا پوهنې 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 اروا پوهنې دغه څانګه له چلندي اروا پوهنې سره په ټکر کې وه. د چلند اروا پوهنه د شلمې پېړۍ تر لومړۍ نیمايي پورې را وغځېده. د چلند اروا پوهنه چلند ته په مستقیم ډول له محرک سره تړاو ورکوي او هغې پوهې یا معلوماتو ته ارزښت نه ورکوي چې په مغزو کې پرته ده. دا د اروا پوهنې هغه څانګه ده چې پاولف په خپلو هغو تجربو کې پرې خبرې وکړې چې پر سپو یې ترسره کړې وې.

اروا پوهنه 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 اروا پوهنه 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 اروا پوهنې رول به دومره هم نه را لنډوو، موږ چې د اروا پوهنې 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 نظرېې 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 وښيي.

دغه لیدلوری په ښکاره د ټیورنګ له زاویې سره ټکر لري. ټیورنګ 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 وایي 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 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: فضایي 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 يې چې کوي (مګر دا چې تجسم يې انساني نه وي). خو د هال دغه انسانيت 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 يې توپیر ونه شي، او هېڅ داسې څرک يې 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 يې 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 يې 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 ټېره 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» يې 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 دي 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 ترلاسې 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 وربښي 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.

ډېری 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

لیکوال: بین کوپین

ژباړه: رحمت شاه فراز

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