

طراحان بازی «کارت علیه بشریت» به جنگ هوش مصنوعی رفتند - دیجیاتو

یونس مرادی | شنبه، ۰۹ آذر ۱۳۹۸

طراحان بازی محبوب «کارت علیه بشریت» بلک فرایندی را به تلاش برای اثبات برتری خود بر [هوش مصنوعی](#) در زمینه نوشتن کمدی اختصاص دارند.

کارت علیه بشریت که به عنوان یک بازی گروهی برای آدم های بد خود را معرفی می کند، از تعدادی کارت سیاه و سفید تشکیل شده است. کارت های مشکلی سوالات هستند و برنده کسی است که بتواند خنده دارترین پاسخ را با کارت های سفید ارائه کند.

توسعه دهندگان بر اساس اسناد و نوشته های نویسندگان این حرکات ها یک الگوریتم هوش مصنوعی را توسعه دادند که قادر به تولید کارت های طنز بود. با این حال طراحان بازی قصد اثبات برتری خود را داشتند و به همین خاطر حدود ۱۶ ساعت را صرف نوشتن [کارت های جدید](#) کردند.

انتخاب کارت های برنده بر عهده کاربران قرار داده شده است. علاقمندان برای رای دادن می توانند یکی از این کارت ها را خریداری کنند. در صوت برنده شدن تیم نویسندگان آنها جوایزی را دریافت می کنند اما اگر ماشین برنده شود سرنوشتی جز اخراج در انتظارشان نخواهد بود؛ البته بخش اخراج نویسندگان هم شوخی به نظر می رسد.



برگزار کنندگان این چالش در زمینه طنز دستی بر آتش دارند. آنها هدف از توسعه این شبکه عصبی قدرتمند را کاهش هزینه های پرسنل و افزایش سطح کمدی عنوان کرده است. در بخش دیگری هم در قالب طنز به نکته جالبی اشاره کرده اند:

تمام هدف ما از این شیرین کاری های استادانه جلب توجه مردم، پول در آوردن و در عین حال سخت کار کشیدن از کارکنان است. مگر بلک فرایدی برای همین ساخته نشده؟

کمپانی توسعه دهنده این کارت ها مدتی قبل از مردم خواسته بود برای حفر بی دلیل یک چاله بی خاصیت در آمریکا پول پرداخت کنند که در کمال تعجب کاربران هم بیش از صد هزار دلار سرمایه در اختیار آنها قرار دادند.

[دیجیاتو](#)