



تاريخ بداية الذكاء الاصطناعي ٢

شهد الذكاء الاصطناعي منذ نشأته الأولى تطويراً هائلاً على مر العقود. بعد ظهور مفهوم الذكاء الاصطناعي في منتصف القرن العشرين، انطلقت الأبحاث والتجارب في محاولة لبناء أنظمة قادرة على محاكاة الذكاء البشري. لكن، على الرغم من الحماس الكبير، واجه الباحثون العديد من التحديات التي حالت دون التقدم السريع. هذا المقال يستعرض المراحل الرئيسية التي مر بها الذكاء الاصطناعي منذ بداية ظهوره وحتى التطبيقات العملية في العقود الأخيرة.

الفترة الذهبية للذكاء الاصطناعي:

بعد مؤتمر دارتموث في عام 1956، شهد الذكاء الاصطناعي اهتماماً كبيراً من العلماء والباحثين. تم تطوير أولى البرامج الذكية التي حاولت محاكاة التفكير البشري، مثل "ELIZA" الذي كان برنامجاً بسيطاً يحاكي الحوار البشري، وبرنامج "General Problem Solver" الذي طوره "هيرب سيمون" و"آلن نيويل" لحل المسائل العامة. هذه البرامج أظهرت إمكانية برمجة الحواسيب للقيام ببعض المهام الذكية، ولكن كانت تلك الإمكانيات محدودة للغاية.

السبعينيات - تحديات وإخفاقات:

على الرغم من بعض النجاحات الأولى، كانت السبعينيات فترة مليئة بالإخفاقات بالنسبة للذكاء الاصطناعي. تم التعرف على ما يُعرف بـ"شلل الذكاء الاصطناعي"، حيث واجه الباحثون صعوبة في تحقيق تقدم ملموس بسبب محدودية القدرة الحاسوبية وقلة البيانات المتوفرة. كان الكثير من الأبحاث يعتمد على تقنيات قديمة، مثل الأنظمة القائمة على القواعد، والتي كانت تواجه صعوبة في التعامل مع المشاكل المعقدة.

الأنظمة الخبيرة (Expert Systems):

في الثمانينيات، بدأت الأنظمة الخبيرة تظهر كواحدة من أهم الإنجازات في مجال الذكاء الاصطناعي. هذه الأنظمة كانت تعتمد على قواعد ومعرفة محددة لتقديم استنتاجات ووصفات. كانت أحد الأمثلة الشهيرة على ذلك هو نظام "Mycin" الذي استخدم في المجال الطبي لتشخيص الأمراض البكتيرية واقتراح العلاجات. على الرغم من أن هذه الأنظمة كانت فعالة في مجالات محددة، إلا أنها كانت غير مرنّة وتحتاج إلى تحديث دائم للقواعد.

الذكاء الاصطناعي في الألعاب:



شهد الذكاء الاصطناعي قفزة نوعية في التسعينيات مع تطوير أنظمة ذكاء اصطناعي قادرة على التفوق على البشر في الألعاب. المثال الأشهر هو برنامج "Deep Blue" من شركة IBM، الذي هزم بطل العالم في الشطرنج "غاري كاسباروف" في عام 1997. هذه كانت لحظة فارقة، حيث أظهرت أن الآلات يمكن أن تتفوق على البشر في بعض الأنشطة التي كانت تعتبر حكراً عليهم.

خاتمة:

تطور الذكاء الاصطناعي بشكل ملحوظ منذ بداية السبعينيات وحتى التسعينيات، وتمكن من التغلب على العديد من التحديات. التحسينات في القدرة الحاسوبية وظهور تقنيات جديدة مثل الأنظمة الخبيرة والألعاب الذكية ساعدت في دفع المجال إلى الأمام.

