

**Itziar ALDABE ARREGI**

Donostiako Informatika Fakultateko ikerlaria, UPV/ EHU

Adimen artifiziala eta dislexia

Dislexia duten zenbait umek ergeltzat dute beren burua, ez baitira konturatzen zailtasun bat dutela. Dislexia, gainera, Wikipedian aipatzen den moduan, «gaur egun, irakurtzean ager daitekeen arazotzat hartzen da eta ez dauka arrazoi intelektual, kultural edota emozionalekin inongo erlaziorik. Ez zaio interes edo motibazio faltari lotu behar, ezta zentzumen urritasunari ere». Horrez gain, ohiko arazoa da; populazioaren %10ak dislexia izateko arriskua duela esaten da.

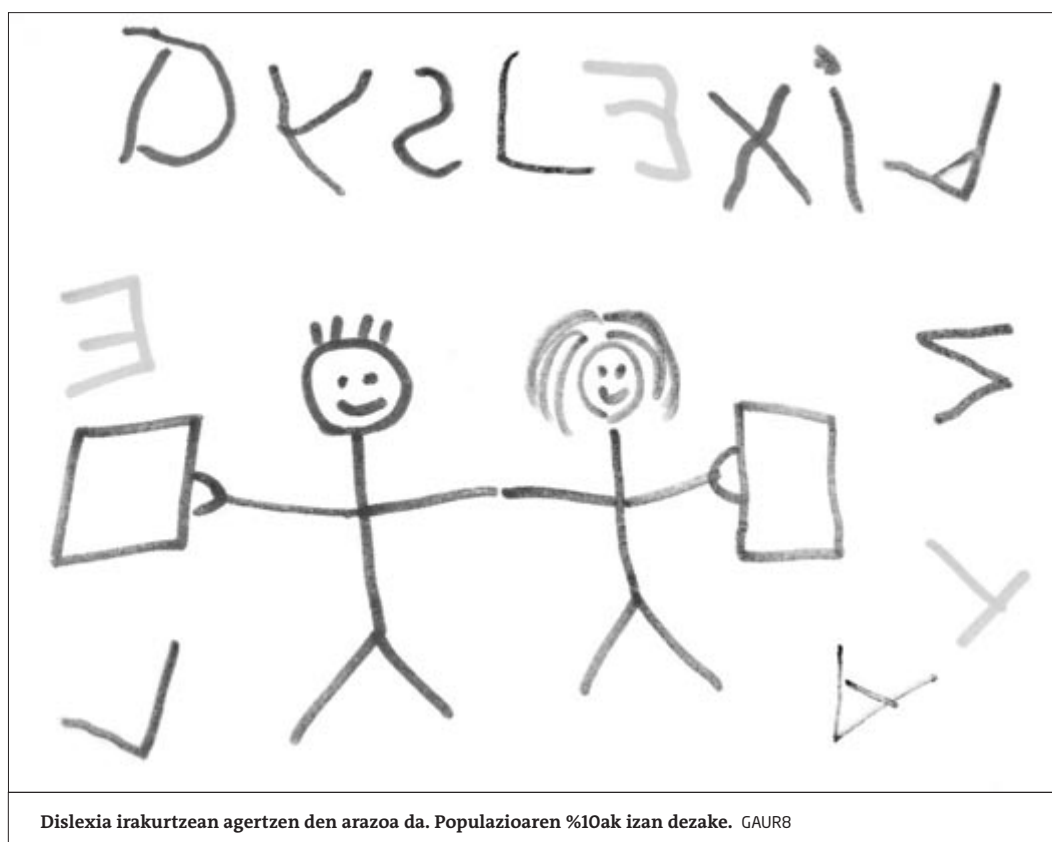
Adimen artifiziala (AA) osasunaren mundua aldatzen ari den honetan, AAK badu zer esanik dislexiaren detekzioan? Detektatu daiteke dislexia, arazo bihurtu aurretik? Umeen eskola-porrotean eragina izan dezakeen arazo hau detektatzeko teknologiarik eskuragarri badago? Galdera horiei erantzuna ematen dihardu Luz Rello ikertzaileak. Dislexia duen ikertzaile horrek, dislexiaren detekzioarako eta tratamendurako AAren erabilera aztertzeari eskaini dio bere ikerketa-bidea. Rello doktorearentzat ezinbestekoa da dislexia modu proaktiboan detektatzea, horrela posible baita arazo bihurtu aurretik neurriak hartzea. Horretarako, azken hamarkadan, berak eta bere kideek hainbat ariketa biltzen dituen joko bat diseinatu eta inplementatu dute. Helburua 15 minutuko erabilerarekin dislexia-arriskua duten haurrak detektatzea da.

Joko hori erabiltzean dislexiadun eta dislexiarik gabeko populazioak bereiztea da asmoa. Jokoaren erabileratik datuak jaso eta horien ezauzgarriak aztertuz populazioak bereiztea. Teknika eta ezauzgarri ugari aztertu ondoren, dislexia duten pertsonak egiten dituzten akatsetan aurkitu dute gakoa. Arazoan bertan zegoen irtenbidea. Dislexia duten pertsonak egiten dituzten akatsek patroiz batzuk jarraitzen dituzte, hizkuntzan gramatika bat dagoen moduan. Beraz, patroiz

linguistiko horietan oinarrituz, ariketak sortu eta jokoan txertatu dituzte. Hamabost minutuz jokatu ondoren, dislexia izateko arriskua duten pertsonak hauteman ditzakeen sistema bat garatu dute.

Ariketak egitean erabiltzaileek sortzen dituzten erabileradatuetan oinarritu dira. Datu sinpleak dira guztiak ere (klik kopurua, denbora...), edozein aplikaziotik jaso daitezkeen ohiko datuak. Datu horietan oinarrituz, iragarpen-eredu automatiko bat sortu dute eta eredu horren arabera, sistemak erabiltzailea sailkatzen du dislexia-arriskua duen pertsona gisa edo dislexia-arriskurik ez duen pertsona gisa. Gaztelerarako garatutako jokoa da momentuz, baina beste hizkuntza batzuetara nola hedatu aztertzen ari dira.

Relloren hitzetan, inplementatutako irtenbidea sinplea den arren, horretara iristeko bidea gogorra eta konplexua izan da. Zehaztasun zientifiko handiz egindako ikerketa izan da, sekulako dedikazio eta esperimentazioa eskatu diena. Askotan, horiek guztiak beharrezko bereizgarriak dira zientzia serio eta erabilgarri bat egin nahi badugu. •



Dislexia irakurtzean agertzen den arazoa da. Populazioaren %10ak izan dezake. GAUR8