

{ datorrena } **Isidro ESNAOLA**

Bizarra egiteko makina azkarragoaren sindromea

2017ko abenduaren 5ean, DeepMind konpainiak xakean jokatzeko jarri zuen AlphaZero programa beste programa batzuen aurka. Xakearen arauak besterik ez zuen eta 24 ordutan gizagaindiko maila lortu zuen. Ez zen 'adimen artifiziala' deitzen den horren lehen programa izan, baina emaitza ikusgarrienak lortu zituen. Adimena baino gehiago ikasteko gaitasuna erakutsi zuen. Hortaz, egokiagoa litzateke 'ikasketa automatikoko programa' deitzea.

Alpha Zerok bi gauza erakutsi zituen. Informazio-sistema oso batean, informazio guztia eskuragarri dagoenean, xakearen kasuan adibidez, programa horiek bereziki eraginkorrak dira. Ez da gauza bera gertatzen informazio osatu gabearekin lan egiten duten beste programa batzuekin, hala nola orain modan dagoen ChatGPT programarekin; erantzunetan sinisgarria izan daitekeen arren, planteatzen zaizkion gaiei emaitza zehatzak proposatzetik oso urrun baitago.

Muga hori askotan ahaztu egiten da.

Bestalde, AlphaZerok baieztatu zuen giza adimena ez dela kalkulagailu bat; aitzitik, haren funtzionamendua analogikoa eta erlazionala dela, nolabait esatearren. Adibidez, AlphaZerok ez du arazorik izaten erregea taularen erdigunerantz mugitzeko, gainerako piezen posizioagatik seguruago egongo dela kalkulatzeko. Aldaera guztiak kalkulatzeko ez dituen giza adimenak erregea izkina batera eramateko joera du, non, teorian, babes handiagoa izango duen. Mugitzeko modu desberdin horrekin, AlphaZeroren jokaldi batzuek gizagabeak dirudite, baina eraginkorragoak izan daitezke garaipena lortzeko.

AlphaZerok ez du xakelarien intuizioa ordezkatu, baina xakean jokatzeko moduan eragina izan du. Progra-

mak, adibidez, piezak ahalik eta aktiboenak izatea bilatzen du, nolabait esatearren, ahalik eta lauki gehienetan eraso jotzea, eta jarduera handiagoko bilaketa horretan, aktibitate handiago hori oztokatzen duten piezak sakrifikatzen ditu. AlphaZerok aktibitatea lehenesten du materialaren aurretik, eta horrek ez du makina baten portaeraren antzik. Piezen jarduera handiagorekin bilaketa hori jokalaria profesionalek antzeman eta barneratu dute. Neurri batean, esan daiteke AlphaZerok xakean jokatzeko modua aldatu duela.

Ikaskuntza automatikoko programek, hala nola AlphaZerok edo ChatGPTk, zalantzarik gabe eragiten dute gure lanean, baina urrun daude gauzak egiteko modua eraldatzetik. Hala ere, asmakizun berriak agertzen diren

Asmakizun berriak agertzen diren guztietan bezala, dagoeneko hasi dira iritziak zabaltzen horrelako programekin galduko diren milaka edo milioika lanpostuei buruz

guztietan bezala, dagoeneko hasi dira iritziak zabaltzen horrelako programak sartuta galduko diren milaka edo milioika lanpostuei buruz. Atentzioa eman dit inork ez esan izanak ez direla lanpostuak galduko, baizik eta denbora gutxiagoan lan egiteko aukera zabalduko dela. Hainbestearino barneratu dugu lan egiteko bizitzeko lan egiten lagun diezaguketela. Nicholas Georgescu-Roegenek 'bizarra egiteko makinaren sindromea' deitu zuen hori: bizarra azkar egin, denbora gehiago izateko bizarra azkarrago egingo duen makina batean lan egiteko... Gorpil zoro horretan preso jarraitzen dugu baliabideak kontsumitzen. Eta ez gara konturatzen gure bizitzaz jabetu dela. •