



În 1997, super computerul Deep Blue l-a învins pe campionul mondial la șah, Garry Kasparov. Tehnica se baza pe puterea mare de calcul a cât mai multor posibilități de succesiuni de piese și evaluarea rezultatelor lor. Dacă însă aceeași tehnică se aplică la jocul de go, calculatorul este învins, căci jocul de go are mult mai multe posibilități de joc (10171 față de 1050 pentru jocul de șah). Iată că cercetătorii au venit cu o metodă nouă, prin care computerul joacă jocuri virtuale, învățând singur de la un joc la altul care din aceste posibilități de joc duc la înfrângere și eliminându-le. Metoda, denumită Monte Carlo, este folosită cu succes în simulările științifice deja. Pe 15 februarie 2009, a fost demonstrat la Congresul anual al AAAS de la Chicago, SUA, cum un jucător de go, James Kerwin, a fost învins de un calculator.

Trebuie precizat ca jucătorul nu era unul din ce mai buni. A fost doar o demonstrație de principiu. Va mai trece ceva timp până când calculatoarele vor putea învinge campionii jocului de go.

Articol integral in [STIINTA AZI](#).