الخليج

اقتصاد, تقنية وسيارات

27 أغسطس 2023 17:44 مساء

صناعة ألعاب الفيديو في مواجهة «معضلة» الذكاء الاصطناعي

هيمن الذكاء الاصطناعي على معرض «غيمزكوم» لألعاب الفيديو في مدينة كولونيا الألمانية، حاملاً معه آفاقاً جديدة من حيث الإبداع، لكن أيضاً تحديات خطِرة لمستقبل الوظائف والملكية الفكرية في هذا المجال.

وقال جوليان ميّيه، مهندس الذكاء الاصطناعي ومؤسس استوديو «يونايتد بايتس غيم» الذي حضر المعرض الذي أقيم في الفترة الممتدة من الخميس إلى الأحد: «الذكاء الاصطناعي هو نقطة تحول».

وتعدّ روبوتات المحادثة الفائقة التفاعل والتوليد التلقائي للصور والرموز البرمجية وسيناريوهات الألعاب، من الاستخدامات الممكنة لمطوّري ألعاب الفيديو الذين يستخدمون الذكاء الاصطناعي.

كذلك، يملك الذكاء الاصطناعي القدرة على إنتاج رسوم فورية من نص، ما يسمح للمنتجين «بنقل رؤيتهم» بشكل أفضل، وفقاً لميّيه. لكن الصور التي ينتجها الذكاء الاصطناعي قد تهدّد عمل الفنانين التصوّريين، الذين يتصورون عالم لعبة الفيديو قبل إنشائها رقمياً.

.«وقال ميّيه: «أنا قلق بشأن مستقبل هذه الوظائف

«كلوب كوالا»

يعدّ معرض «غيمزكوم» الذي يجذب عشرات الآلاف من محبي ألعاب الفيديو كل عام، فرصة للاستوديوهات لعرض أحدث إبداعاتها. ويأتي العديد من اللاعبين بأزياء شخصيات من ألعاب الفيديو، ويحتشدون في الأجنحة لتجربة ألعاب .جديدة تميّز بعضها هذا العام بتكنولوجيا الذكاء الاصطناعي

وتقدّم لعبة «كلوب كوالا» من استوديو «بلاي فور فَن» السنغافوري للاعبين فرصة «إنشاء عالمهم الخاص، وهو .جزيرة بشخصيات فريدة» يتم إنشاؤها باستخدام الذكاء الاصطناعي

وقال الرئيس التنفيذي للمجموعة فانغ هان: «أصبح الذكاء الاصطناعي جزءاً أساسياً من الحياة اليومية»، مع .««إمكانات هائلة لأخذ صناعة الألعاب إلى المستوى التالي

بدورها، أوضحت شركة «أيفي جوس غيمز» التي تتخّذ في برلين مقراً، أنها تستخدم الآن الذكاء الاصطناعي في عملية ابتكار ألعاب الفيديو برمّتها. وقال لينوس غارتغ من «أيفي جوس غيمز» لوكالة فرانس برس في المعرض: «نستخدمها لإنشاء نصوص.. وإضافة قصص إلى اللعبة». وأوضح أن المجموعة تستخدم أيضاً الذكاء الاصطناعي «لإنشاء رموز .برمجية»، ما يوفر للمطوّرين طريقة جديدة لبناء الألعاب بأنفسهم

وقالت سارة برين من شركة كايثيرا للذكاء الاصطناعي التي تستخدم هذه التكنولوجيا لتوليد تحرّكات الشخصيات: .««(الذكاء الاصطناعي) يجعل اللعبة غير قابلة للتوقّع، وبالتالي أكثر واقعية

وهو برنامج يمكن للمطورين ACE وقد أوضحت شركة «إنفيديا» الأمريكية لصناعة الرقائق ذلك عندما قدّمت للعالم .استخدامه لإنشاء «شخصيات ذكية داخل اللعبة» باستخدام الذكاء الاصطناعي

لكن استخدام الذكاء الاصطناعي لإنشاء عوالم افتراضية قد يتعارض مع حقوق الملكية الفكرية للصور الأصلية المستخدمة لإنتاجها. وأوضحت برين: «إذا كنت من كبار الناشرين واستخدمت الذكاء الاصطناعي التوليدي وتبين أن .«ما استخدمته ينتهك الملكية الفكرية، فستكون في موقف ضعف

وعلى عكس العديد من منافسيها، قرّرت شركة برين عدم تدريب الذكاء الاصطناعي الخاص بها على قواعد بيانات .مفتوحة

ففي الولايات المتحدة، أقام فنانون دعوى جماعية على «ميدجورني» و«ستيبل ديفيوجن» و«دريماب»، وهي ثلاثة (نماذج من الذكاء الاصطناعي أنشئت باستخدام صور جمعت من الإنترنت.(أ ف ب

"حقوق النشر محفوظة "لصحيفة الخليج .2024 ©