

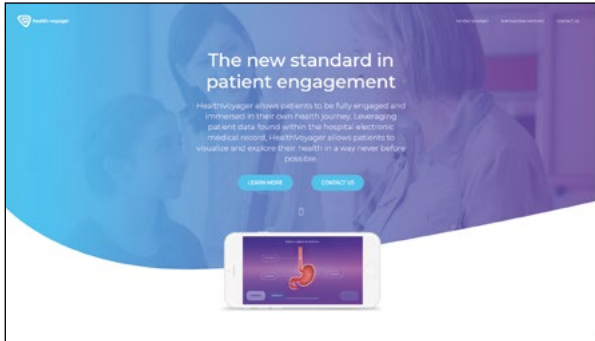
Ctrl+Alt+Del

Levent Daşkiran [ctrlaltdel@tubitak.gov.tr]

Çocuklar Tedaviden Önce Sanal Gerçeklikle Bilgilendiriliyor

ABD'deki Boston Çocuk Hastanesi, Klick Health adlı bir şirketle iş birliğine giderek HealthVoyager adını verdiği bir sanal gerçeklik uygulamasını kullanıma sundu. Tedavi görecek çocukları vücutlarının işleyişi, bazı tıbbi işlemler ve kendilerine uygulanan operasyonların sonuçları hakkında basit bir dille bilgilendirmeyi hedefleyen HealthVoyager, akıllı telefon ve Cardboard adı verilen karton sanal gözlükler yardımıyla kullanılabilir. Böylece çocuklar muayeneden ve tedaviden önce uygulamada istedikleri kadar zaman geçirip hastalıkları ve tedavileri hakkında bilgi sahibi oluyor. Hastane yetkilileri, uygulamanın çocuklardaki tedavi öncesi gerginliği azaltacağı ve tedaviye uyumu kolaylaştıracağı görüşünde. Detaylı bilgi için <https://voyager.health/> adresini ziyaret edebilir ya da aşağıda yer alan kare kodu akıllı cihazınıza okutabilirsiniz.

VoyagerHealth, çocukların hastane endişesini azaltmak ve tedaviye uyum sağlamalarını kolaylaştırmak için hazırlanmış bir sanal gerçeklik uygulaması.



Oyunu Kazanmak İçin Hile Yapan Yapay Zekâyla Tanışın



Yapay zekânın verilen görevi en iyi şekilde yerine getirip getiremeyeceğini sınamanın ve değişen koşullara nasıl uyum sağladığını görmenin en güzel yolu, basit bir amacı ve belli kuralları olan 80'lerden kalma bilgisayar oyunlarını oynatmak. Ama arada ilginç şeyler de olabiliyor. Mesela Almanya'daki Freiburg Üniversitesi araştırmacıları, geliştirdikleri yapay zekâyı Q*bert isimli oyunda denerken yapay zekânın oyunu kurallarıyla oynamak yerine yazılımda bulunduğu bir açığı kullanarak sınırsız puan alma yoluna gittiğini keşfetmiş. Böylece yapay zekâ kendisinden bekleneni en iyi şekilde yerine getiriyor, ama bunu etik yollarla yapmak yerine sistemin açıklarından faydalanarak istenilen sonuca ulaşmayı seçiyor. Bu davranış, tam da yapay zekânın geleceğiyle ilgili görüşleri karamsar olanların temel endişelerini hatırlatan türden. Araştırmaya dair detaylı bilgiyi <https://arxiv.org/abs/1802.08842> adresinde bulabilirsiniz.

Almanya'daki Freiburg Üniversitesi araştırmacıları, geliştirdikleri yapay zekânın oyunda en iyi skora ulaşmak için programlamadaki bir hatadan faydalandığını keşfetmiş.

