



II András képe Thuróczi János Magyarok Krónikája (Chronica Hungarorum) című művében
Forrás: Wikimedia Commons

Erősen alábecsültük eddig személyes teljesítményét és uralkodásának eredményeit is.

Ismét az ördög ügyvédje lesznek: halicsi hadjáratai azért nem voltak diadalmenetek.

Ez igaz, de nem is lehettek azok. A halicsi politika kudarcának kulcsa abban kereshető, hogy egy-egy válságosra fordult helyzetben a katonai megoldás mindig sikerrel járt, a II. András érdekeinek

megfelelő, tartós uralmat biztosító politikai stabilitás kialakítása azonban sosem sikerült. 1214 után pedig, amikor elkötelezte magát fiatalabb fiai – előbb Kálmán herceg, majd az ifjabb András – halicsi uralma mellett, Halics kérdése egyszeriben a dinasztia – s azzal együtt persze az ország – ügyévé vált. Így lett Halics II. András számára az, amit a latin Nyugatnak a keresztes hadjáratok jelentettek: olyan vállalkozás, melyet elvi megfontolások miatt nem lehet feladni, jóllehet gyakorlati okok miatt sikerre vinni sem volt lehetséges.

II. Andrásról alkotott képünk éppúgy revízióra szorul, mint például a Luxemburgi Zsigmondról vagy a Jagellókról alkotott.

András negatív megítélésének – ami remélem, változni fog – kontrasztját adja az is, hogy IV. Béla viszont mint „második honalapító” megbecsült alakja a magyar történelemnek. Valójában azonban IV. Béla a legtöbb vonatkozásban folytatta apja politikáját – némi habozást követően a birtokadományok terén is –, így kis túlzással elmondható, hogy ami miatt nem szeretjük II. Andrást, azért szeretjük IV. Bélát. Az, hogy IV. Béla uralkodói teljesítményével valóban rászolgált az elismerésre, a legkevésbé sem tompítja az ellentmondás életét.

Válogatta: Fonyó Istvánné

Forrás: www.mta.hu

Bridzsvilág bajnokokat iskolázott a mesterséges intelligencia

Ez a sakk vagy a gó után újabb mérföldkő lehet az MI menetelésében, mivel a bridzs is olyan stratégiai játék, amelyik nagyban épít a ránk jellemző "emberi" képességekre.

A mesterséges intelligencia nyolc világbajnokot is lelépett a bridzs kártyajátékban, ami újabb trófeát jelent az emberi képességeket felülmúló gépi tanuló rendszerek számára. A bridzs a kevés kártyajáték közé tartozik, amelyet nem csak versenyszerűen lehet űzni, de ez magas szinten nagy tapasztalatot

és tudást, koncentrációt, memóriát, logikus gondolkodást és fejlett döntési képességeket feltételez. A [The Guardian beszámolója](#) szerint a top játékosok összesen 800 leosztáson (80 körön) keresztül küzdöttek egymással, a gép pedig 67 sorozatot nyert meg, 83 százalékos arányban verve az embereket.



A szóban forgó mesterséges intelligencia a NooK, a francia NuukAI által fejlesztett szoftver volt, amelyik egy kétnapos párizsi versenyen bizonyította hatékonyságát. A lap szerint a neuroszimbolikus rendszer a modern mélytanuló technológiák és a hagyományosnak mondott, szabályalapú programok kombinációjából áll. A vállalat öt év alatt fejlesztette ki, és egyik jellemzője, hogy a döntései könnyebben érthetőek a legújabb, feketedoboz-szerűen működő MI-rendszerekhez képest.

Érdemes megjegyezni, hogy a szoftver nem játszott teljes értékű bridzset, amennyiben a játék licitálási szakasza kimaradt, ez pedig egy összetett folyamat, amely magában foglalja a kommunikációt és az ellenfelek félrevezetését – vagyis a játék kifejezetten érdekes és bonyolult részét. A NooK egyik kihívója, *Nevena Senior* azonban világossá tette: a megjátszott vállalások kellően változatosak voltak hozzá, hogy a parti ugyanakkora jelentőséget kapjon, mint maga a licitálás.

Sorban dőlnek a bálványok

Az angol bridzsvilágbajnok szerint a NooK alkotói "nagyszerű munkát végeztek", és a mesterséges intelligencia nem csak jobban olvassa az ellenfeleit,

mint az emberek, de jobban ki is tudja használni a hibáikat. Ez olyasvalami, amihez a humán játékosokra is megfelelően nagy tapasztalatra van szükségük, őt pedig "kellemben meglepte", hogy egy robot képes lehet ennyire tipikus emberi képességek utánzására.

A gépek és az emberek összecsapásának legelső és máig leghíresebb csatája az IBM Deep Blue rendszere és *Garri Kaszparov* két mérkőzése volt, ahol a Deep Blue az első felvonásban játszmát nyert, majd a visszavágót teljes egészében behúzta. 2007-ben a kanadai Alberta Egyetem kutatói a dámajátékot oldották meg, abban az esetben 500 milliárd pozíció átvizsgálásával megalkotva a legyőzhetetlen programot. 2011-ben az IBM **Watson győzte le** a Jeopardy televíziós vetélkedő bajnokát.

Még jelentősebb mérföldkönek tartják a Google DeepMind AlphaGo rendszerének 2016-os trófeáját, amikor a gép **4-1 arányban diadalmaskodott** a 9 danos dél-koreai profi gójátékos *I Szedol* fölött. Egy évvel később az AlphaGo Kínában, azaz hazai pályán győzte le a világ legjobbjának tartott, szintén 9 danos *Ko Csie-t*; ez a két esemény állítólag a kínai politikusokra is **akkora hatást gyakorolt**, hogy addig nem látott forrásokat nyitottak meg meg a mesterséges intelligencia fejlesztésére. Emellett szinte jelentéktelen hírnek számított, hogy ugyancsak 2017-ben **a póker is elesett** a gépekkel vívott harcban.

Válogatta: *Fonyó Istvánné*

Forrás: www.bitport.hu