

# 華盛頓郵報

KIDPOST

20Q:它是怎麼知道的?

作者：Margaret Webb Pressler

July 29, 2011 at 1:20 p.m. EDT

資料來源：[https://www.washingtonpost.com/lifestyle/style/20q-how-does-it-know-that/2011/05/03/gIQAwdSShI\\_story.html](https://www.washingtonpost.com/lifestyle/style/20q-how-does-it-know-that/2011/05/03/gIQAwdSShI_story.html)

(議文)如果你曾經玩過 20 個問題的電子版本，無論是手持遊戲還是在線上，你可能會有自己的疑問：“它是怎麼做到的？”

如果你沒有玩過，20 個問題是一種遊戲，其中一個玩家想一個人、地方或事物，然後另一個玩家在試圖猜出玩家所想的東西之前，最多問 20 個是或否的問題。在遊戲的電子版本中，一台電腦會提問並猜出答案，通常是正確的。

電腦是使用一種叫做人工智慧的技術來做到這一點的，簡單地說，這使它有了像人一樣思考的能力。當然，這不意味著它會在炎熱的一天想到冰棒。但是使用人工智慧的電腦可以回答問題，不僅基於它所得到的信息，還基於它過去所犯的錯誤。

“每次有人玩，[20Q]都會從玩家給出的答案中學到東西，” Techno Source 的總裁 Eric Levin 解釋說，該公司將在今年夏天推出 20Q 遊戲的新版本。

因此，不像計算機只會做特定的數學計算，只有一個答案，人工智慧是根據經驗來解決問題的。它工作得越多，就變得越聰明——就像你一樣。

Levin 說，一個很好的例子是，如果 20Q 的玩家想到了一隻海豚。遊戲可能會問玩家是否在想一條魚。答案應該是“不”，因為海豚是哺乳動物。但有些玩家可能會意外地回答“是”。

如果發生這種情況，20Q 程式會發現玩家犯了錯誤，並且答案可能仍然是一隻海豚。

人工智慧技術已變得非常精密，並且有許多應用。谷歌使用它來找出你在互聯網上正在尋找的內容。亞馬遜使用它來根據你已經購買或查看的產品來建議你可能喜歡購買的其他產品。最近，一台名為沃森的計算機，它基於人工智慧技術，贏得了一場對抗這個遊戲節目兩名最佳玩家的“危險邊緣”比賽。現在許多公司都使用這項技術來創建可以接聽電話並與真人“對話”的電腦程序。

“當我打電話給電話公司時，我並沒有與一個人通話——那是一個電腦化的系統，我幾乎可以說我想說的任何話，它都會以合理的方式回應，” Robin Burgener 說，他在 1980 年代建立了電子 20Q 遊戲。“大多數情況下，如果做得好，你甚至都不知道它的存在。”

但是作為一個可以從經驗中學習的人類，Levin 知道，20Q 之所以更有趣，是因為它只有大約 85% 的時間是正確的。畢竟，誰想與一個總是贏的對手玩遊戲呢？“孩子們喜歡打敗它，”他說。