

Команда Google DeepMind научила систему Dreamer добывать алмазы в популярной игре Minecraft без предварительного обучения. Dreamer, разработанный под руководством Дэна Хафнера, достиг этого результата, «представляя» последствия своих действий — метод, который имитирует человеческое планирование.

Minecraft — это игра-песочница, где игроки исследуют мир, добывают ресурсы и строят сооружения. Добыча алмазов, одного из самых ценных материалов, требует сложной цепочки действий: от создания инструментов до поиска глубоких шахт. Обычно ИИ обучаются таким задачам с помощью примеров, но Dreamer справился сам, полагаясь на технологию «моделей мира». Это подход, при котором ИИ строит внутреннюю симуляцию окружающей среды и учится, пробуя разные варианты.

Успех Dreamer проверяли на тесте ARC-AGI — сложном испытании, оценивающем способность ИИ решать задачи, требующие человеческой смекалки. Система не только добывала алмазы, но и показала гибкость, адаптируясь к новым условиям. Исследователи отмечают, что это шаг к созданию ИИ, способного самостоятельно осваивать сложные задачи без подсказок. В будущем такие технологии могут применяться в робототехнике или научных исследованиях, где заранее неизвестны все шаги.