

AI in trend

ดร.สสพกรณ์ มฤกษิต

นักวิจัยเนกิก



ก่อนเริ่มต้น AI in trend ในปี 2562 นี้ ผมขอสรุปงานด้านเอไอที่ผมประทับใจของปีที่ผ่านมาก่อนนะครับ

1.เอไอสร้างภาพปลอม

ข่าวแรกเป็นงานวิจัยที่ผมชอบสุดในปีนี้ นั่นคือการสร้างภาพหน้าคนด้วยเทคนิคที่เรียกว่า GAN หรือ Generative Adversarial Networks : GAN เป็นระบบที่มีเอไอ 2 ตัวแข่งกัน ตัวแรกพยายามสร้างภาพให้เหมือนจริง อีกตัวพยายามตรวจว่าภาพใดเป็นภาพจริง ภาพใดมาจากเอไอตัวแรก เมื่อเราสอนระบบนี้ไปเรื่อยๆ ภาพที่ได้จากเอไอตัวแรกจะสมจริงขึ้นเรื่อยๆ จนแม้คนเองก็ยังยากจะตัดสินว่าภาพใดจริง ภาพใดปลอม เมื่อต้นปีนี้นักวิจัยจาก NVIDIA ได้ใช้ GAN ในการสร้างภาพใบหน้าสมจริงด้วยความละเอียดระดับเฮกซ์ และเร็วๆ นี้ก็ได้ประยุกต์ใช้เทคนิคการโอนสไตล์มาใช้กับ GAN ทำให้สามารถควบคุมรูปแบบของใบหน้า ที่สร้างได้จากภาพต้นแบบ อีกหน่อยเราคงมีระบบสำหรับสร้างใบหน้านายแบบ นางแบบ หรือดาราทามต้องการ หรืออาจใช้ในการเดาใบหน้าของลูกค้าจากพ่อ

ตัวงานวิจัยนี้มีสิ่งที่ผมสนใจมากกว่าการสร้างภาษาคือเรื่องการต่อรอง เพื่อให้ต่อรองสำเร็จเราต้องรู้จักเลือกคำพูดที่เหมาะสม เพื่อโน้มน้าวคู่สนทนาให้ทำตามที่เราต้องการ รวมถึงการโกหกด้วย จะเกิดอะไรขึ้นหากเอไอรู้จักวิธีพูดแบบนี้? ในรอบปีที่ผ่านมา แชตบอตเป็นหัวข้อ

สรุปรายเอไอในรอบปี

ที่ได้รับความสนใจมากในประเทศไทย บริษัทหลายแห่งมองว่าแชตบอตจะช่วยรับคำร้อง หรือให้ข้อมูลต่างๆ แก่ลูกค้าได้ตลอดเวลา นั่นแปลว่าผู้ใช้ระบบมองว่าแชตบอตมีไว้เพื่อ “ให้ข้อมูลแก่ลูกค้า” หากในอนาคตแชตบอตเหล่านี้เรียนรู้การต่อรองเราจะแน่ใจได้อย่างไรว่าข้อมูล

แม้ เป็นต้น

2.เอไอสร้างภาษาคุยกันเอง

ข่าวที่สองคือ เอไอที่สร้างภาษาคุยกันเอง โดยเป็นการทดลองจากทีมวิจัยของเฟซบุ๊กในการสอนเอไอให้รู้จักการต่อรอง หนึ่งในเป้าหมายของงานนี้คือ เอไอนั้นต้องสื่อสารกับคนได้ด้วยภาษาทั่วไปที่ใช้ในชีวิตประจำวัน นักวิจัยรายงานผลการทดลองว่า ในระหว่างที่สอนนั้นหากให้เอไอคุยกันเองจะคุยกันไม่เป็นภาษาคนจริงๆ ออกแนวบ่นเหมือนที่อาจารย์อาจจะบ่นเวลานักเรียนส่งการบ้านที่เขียนไม่รู้เรื่องมากกว่าการสร้างภาษาใหม่

แม้ว่าข่าวที่ออกมาในสื่อจะดูมั่ว แต่

ที่มีนัยออกมาเป็นประโยชน์สำหรับเราจริงๆ อาจจะเป็นข้อมูลเพื่อโน้มน้าวให้เราซื้อของก็ได้ หรือแยกว่านั่นอาจจะไม่ใช่เรื่องจริงก็ได้

3.เอไอกับเกม

ข่าวใหญ่ในวงการเอไอสำหรับเกมคืองานแข่ง DotA 2 ระหว่างทีมผู้เล่นอาชีพ 5 คน และเอไอ 5 ตัวจากบริษัท OpenAI ของคุณ Elon Musk ซึ่งผลคือทีมคนเป็นฝ่ายชนะไป โดย DotA เป็นเกมคอมพิวเตอร์ที่เล่นเป็นทีม แข่งกันตีป้อมของอีกฝ่าย โดยแต่ละคนหรือแต่ละเอไอบังคับตัวละคร 1 ตัว แต่ละทีมต่างก็มีแผนการเล่นที่ต่างกันออกไป

การพัฒนาเอไอของ OpenAI นี้เป็นงานต่อเนื่อง เริ่มจากระบบที่อิงกฎการตัดสินใจแบบง่าย ๆ จนมาสู่ระบบในปัจจุบันที่อิงการเรียนรู้แบบเสริมกำลัง ที่เรียนรู้กับข้อมูลการเล่น 180 ปีต่อวันทีเดียว ถึงแม้ว่าในงานแข่งนี้คนจะเป็นฝ่ายชนะ แต่ก็เพราะหลายๆ ปัจจัย โดยเฉพาะกฎของงานแข่งที่อาจจะไม่ตรงกับกฎที่ใช้ในการสอนเอไอสักทีเดียว นอกจากนี้ ยังมีงานอื่นๆ ที่น่าสนใจอีก เช่น Demo การให้เอไอปลอมเป็นลูกค้าแล้วโทรนัดช่างตัดผมของซีอีโอ กูเกิล พวกระบบตรวจจับใบหน้า จำได้ว่ามีข่าวข่าวว่าระบบไปจับหน้าคนในโปสเตอร์โฆษณาแล้วคิดว่าเป็นคนจริงๆ ที่ข้ามถนนนอกทางม้าลาย ข่าวการใช้เอไอวิเคราะห์ภาพการแพทย์ หรือผู้ประกาศข่าวเอไอจากจีน เป็นต้น ลวัลดีปีใหม่ครับ ■