

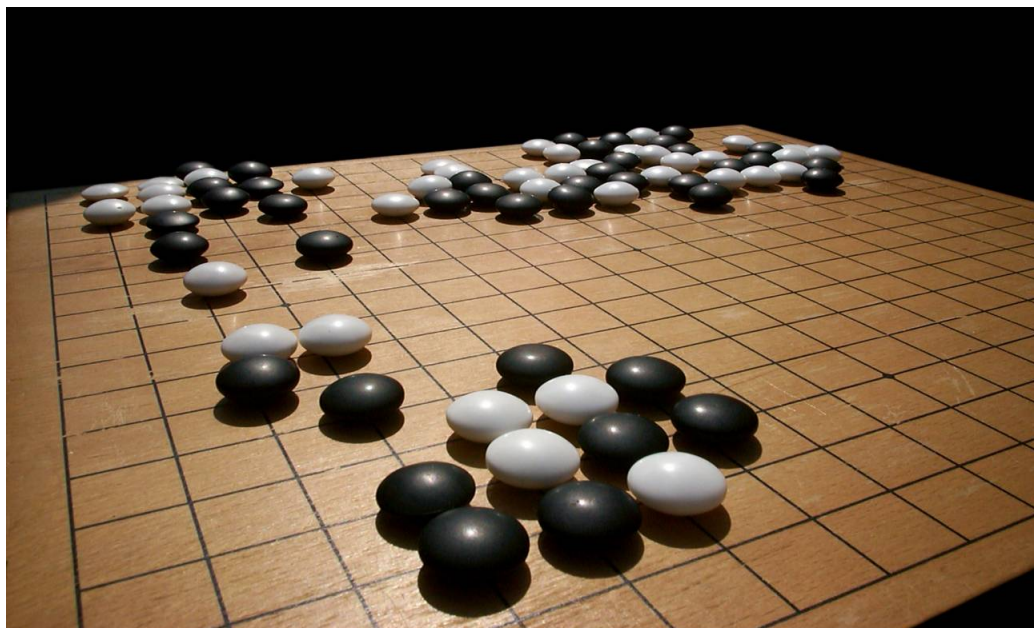
UNA MÁQUINA GANA A UN PROFESIONAL POR PRIMERA VEZ EN ESTE JUEGO

## La inteligencia artificial de Google derrota al campeón europeo de Go

Un programa de ordenador de Google DeepMind ha sido capaz de derrotar a un jugador profesional de Go por primera vez. Este antiguo juego oriental de estrategia está considerado como un gran reto para la inteligencia artificial, debido a la complejidad de planear las posiciones y los movimientos en el tablero.

SINC

27/1/2016 19:00 CEST



En el juego de Go dos jugadores colocan piezas en blanco y negro sobre una cuadrícula con el objetivo de ocupar más territorio que su oponente. / Imagen: Wikipedia

AlphaGo, un programa de ordenador para jugar al Go desarrollado por [Google DeepMind](#) –la división de inteligencia artificial (IA) de Google– ha vencido a Fan Hui, tres veces campeón profesional de este juego oriental en la competición europea. El programa ganó en un torneo de cinco juegos al jugador chino nacionalizado francés, según informa esta semana la revista *Nature*. Es la primera vez que una máquina derrota a un humano en el Go.

En el juego de Go, que se originó en la antigua China hace más de 3.000 años, dos jugadores colocan alternativamente piezas en blanco y negro

sobre una cuadrícula con el objetivo de ocupar más territorio que su oponente al final de la partida. Los programas de ordenador de Go más exitosos hasta ahora jugaban solo a nivel de aficionados y no habían sido nunca sido capaces de derrotar a un jugador profesional.

---

### Los programas de ordenador de Go más exitosos hasta ahora jugaban solo como aficionados

David Silver, Aja Huang y Demis Hassabis y sus colegas de la división de IA de Google han desarrollado este programa que utiliza 'redes de valor' para evaluar las posiciones de mesa y 'redes políticas' para seleccionar movimientos.

Estas redes neuronales profundas se entrenan mediante una combinación del aprendizaje supervisado por expertos humanos y del refuerzo a través de las partidas que el programa juega contra sí mismo.

video\_iframe

### **Siguiente reto, batir al campeón mundial humano**

AlphaGo logró un porcentaje de éxito del 99,8% frente a otros programas de Go previos. Esta es la primera vez que un programa de ordenador ha derrotado a un jugador profesional en este juego, una hazaña que anteriormente se consideraba a una década de distancia.

El próximo reto de AlphaGo será competir en marzo en Seúl contra Lee Sedol, reconocido como el mejor jugador de Go del mundo en los últimos diez años.

El presidente de la Asociación Británica de Go, Jon Diamond, uno de los pioneros en desarrollo de programas de ordenador de Go con IA, declaró tras la competición: "Después de la partida de ajedrez entre Gary Kasparov y el ordenador Deep Blue de IBM en 1996, la meta de algunos investigadores de IA para vencer a los mejores jugadores de Go humanos ha sido un desafío excepcional, ya que la complejidad de Go supera al ajedrez, tanto en número de movimientos como en la planificación de la partida".

**Referencia:**

<http://nature.com/articles/doi:10.1038/nature16961>

Derechos: **Creative Commons**

TAGS

GO | IA | AJEDREZ | ALPHAGO | DEEPBLUE | JUEGO | ESTRATEGIA |  
COMPUTACIÓN | INTELIGENCIA ARTIFICIAL | GOOGLE |

**Creative Commons 4.0**

Puedes copiar, difundir y transformar los contenidos de SINC. [Lee las condiciones de nuestra licencia](#)