

# أسترا يفتح عصر الذكاء الاصطناعي المستقل في تنفيذ المهام اليومية ☐☐ هل تزيد الأخطاء؟



الأربعاء 9 سبتمبر 2026 07:30 م

لم يعد الذكاء الاصطناعي يكتفي بكتابة النصوص أو الإجابة عن الأسئلة، بل تتجه النماذج الأحدث إلى تنفيذ المهام كاملة، بدءًا من فهم المطلوب ووصولًا إلى تشغيل البرامج واختبار النتائج وتصحيح الأخطاء دون الحاجة إلى تدخل بشري في كل خطوة ☐

وتكشف تجارب على نموذج «جي بي تي-6 أسترا» (GPT-6 Astra) عن هذا التحول بصورة لافتة، بعدما أظهر قدرة على التعامل مع البرمجة وتطوير الألعاب والتصميم ثلاثي الأبعاد، إلى جانب استخدام تطبيقات الحاسوب وتنفيذ مجموعة متتابعة من الإجراءات للوصول إلى هدف محدد ☐

ولا تقتصر أهمية هذه التجارب على استعراض قدرات نموذج جديد، وإنما تكشف عن اتجاه أوسع في صناعة الذكاء الاصطناعي؛ إذ يتحول النموذج تدريجيًا من أداة تنتج مخرجات بناءً على طلب المستخدم إلى وكيل رقمي قادر على تنفيذ المهام بنفسه ☐

هذا التطور قد يختصر ساعات من العمل، لكنه في الوقت نفسه يطرح أسئلة أكثر تعقيدًا حول الثقة والرقابة وحدود الصلاحيات، خصوصًا عندما يصبح الذكاء الاصطناعي قادرًا على التعامل مباشرة مع الملفات والبرامج والبيانات ☐

## من البرمجة إلى اختبار الألعاب

تعد صناعة الألعاب من أبرز المجالات التي تظهر فيها قدرات أسترا الجديدة، إذ استخدمت شركة «بلايكو» نموذج الذكاء الاصطناعي ضمن بيئة «بلاي بوت» المتصلة بمحركات تطوير مثل «يونيتي» و«غودوت».

وفي هذا النوع من الاستخدام، لا يقتصر دور النموذج على كتابة الشفرة البرمجية، بل يمكنه تعديل المشاهد والعناصر داخل بيئة التطوير، وتشغيل اللعبة، واختبارها، واكتشاف الأخطاء، ثم العودة إلى الشفرة وإجراء التعديلات اللازمة ☐

وتشير النتائج التي أعلنتها «أوبن إيه آي» إلى أن فريق التطوير تمكن انطلاقًا من نموذج أولي واحد من إنتاج ثلاثة نماذج أولية لألعاب مختلفة، مع تراجع الحاجة إلى الإصلاحات اليدوية بنسبة 50% مقارنة بالنموذج السابق ☐

وبيعني ذلك أن المطور يستطيع الانتقال من الفكرة إلى نموذج قابل للتجربة خلال وقت أقصر، بدلًا من تنفيذ كل مرحلة بصورة منفصلة ☐

ومع ذلك، لا تعني هذه الإمكانيات اختفاء دور المطور البشري، إذ تظل جودة اللعبة، وتجربة المستخدم، والاختيارات الإبداعية، والتأكد من خلو المنتج النهائي من المشكلات، أمورًا تحتاج إلى مراجعة بشرية ☐

## أسترا يدخل عالم التصميم ثلاثي الأبعاد

تمتد التجارب إلى التصميم والنمذجة ثلاثية الأبعاد، حيث أظهر النموذج قدرة على التعامل مع برامج متخصصة مثل «بلندر»، قبل نقل النماذج إلى محركات رسومية متقدمة مثل «أنريل إنجن 5».

وفي أحد العروض، تمكن أسترا من إنشاء نموذج لمنزل باستخدام «بلندر»، ثم نقله إلى محرك «أنريل إينجن 5» وتحويله إلى بيئة ثلاثية الأبعاد يمكن للمستخدم استكشافها

وتكمن أهمية هذه العملية في أن النموذج لا ينتج مجرد صورة أو وصف للمكان، بل يستطيع الانتقال بين أكثر من أداة وبرنامج لإكمال سلسلة العمل

وقد تفتتح هذه القدرة المجال أمام المهندسين والمصممين والمطورين لتجربة عدد أكبر من الأفكار خلال وقت قصير، وإنشاء نماذج أولية قبل اتخاذ قرارات تتطلب استثمارات أكبر من حيث الوقت والتكلفة

لكن السرعة في إنتاج النماذج لا تعني بالضرورة خلوها من الأخطاء فقد يبدو التصميم مقننًا من الناحية البصرية، بينما يحتوي على مشكلات هندسية أو تفاصيل غير دقيقة، وهو ما يجعل المراجعة البشرية ضرورية، خصوصًا عندما يكون النموذج معدًا للاستخدام الفعلي

وتكشف بعض التجارب أيضًا عن نتائج غير متوقعة؛ إذ تحدث أحد المستخدمين عن إنشاء عالم ثلاثي الأبعاد داخل «أنريل إينجن»، مع شخصيات تتفاعل فيما بينها، قبل أن يكتشف أن هذه الشخصيات بدأت تتحدث معًا بصورة مسموعة

## الحاسوب يتحول إلى مساحة عمل

ربما تكون النقلة الأهم عندما يمتلك النموذج القدرة على استخدام الحاسوب بدلًا من الاكتفاء بإعطاء التعليمات للمستخدم

وبحسب «أوبن إيه آي»، يستطيع أسترا تنفيذ مجموعة من المهام تشمل البحث على الإنترنت، وتحليل البيانات، وإنشاء الرسوم البيانية، والتعامل مع المستندات وجداول البيانات والعروض التقديمية، فضلًا عن استخدام تطبيقات وبرامج مختلفة

وفي اختبار يحاكي بيئة «أو إس وورلد 2.0»، سجل النموذج أداء بلغ 72.6%، مع إنجاز المهام في نحو 40 دقيقة، مقارنة بنحو 75 دقيقة للنموذج السابق، وفق الأرقام التي أعلنتها الشركة

وتعكس هذه النتائج تقدمًا ملحوظًا في قدرة الذكاء الاصطناعي على التعامل مع واجهات البرامج وتنفيذ سلسلة من الإجراءات، لكنها في الوقت نفسه تكشف عن حد مهم: النموذج لا ينجح في جميع المهام

فالوصول إلى نسبة نجاح تقل عن 100% يعني أن الاعتماد على الوكيل بصورة كاملة ومن دون رقابة قد يؤدي إلى نتائج ناقصة أو خاطئة، حتى عندما يكون قادرًا على تنفيذ خطوات كثيرة بشكل مستقل

وهنا يظهر الفارق الأساسي بين المساعد التقليدي والوكيل الذكي؛ فالمساعد يقدم اقتراحًا يستطيع المستخدم مراجعته أو تجاهله، بينما يستطيع الوكيل تنفيذ الاقتراح داخل برنامج أو ملف أو بيئة رقمية

## الاستقلالية تحمل مخاطر جديدة

قد تبدو الاستقلالية هدفًا مثاليًا في الاستخدام اليومي، لأنها تقلل عدد التعليمات التي يحتاج المستخدم إلى كتابتها، وتسمح له بتحديد الهدف وترك النموذج يتولى بقية الخطوات

لكن زيادة الاستقلالية تعني في الوقت نفسه زيادة مساحة الخطأ

فإذا أخطأ الذكاء الاصطناعي في كتابة فقرة أو اقتراح فكرة، يمكن للمستخدم ببساطة تجاهل النتيجة أما إذا امتلك الوكيل صلاحية تعديل ملف، أو حذف بيانات، أو إرسال رسالة، أو تغيير إعدادات أحد البرامج، فإن الخطأ قد ينتقل من شاشة المحادثة إلى العالم الفعلي

ولهذا لا ينبغي تقييم الوكلاء اعتمادًا على عدد المهام التي يستطيعون تنفيذها فقط، وإنما يجب النظر أيضًا إلى الطريقة التي يتعاملون بها مع حالات عدم اليقين

ومن بين الضوابط المهمة في هذا السياق أن يتوقف النظام عندما لا يكون متأكدًا من الخطوة التالية، وأن يطلب موافقة المستخدم قبل تنفيذ الإجراءات الحساسة، وأن يعمل ضمن صلاحيات محددة لا تتجاوز ما يحتاج إليه لإنجاز المهمة

## الأمن السيبراني أمام اختبار أصعب

تصبح المخاطر أكثر وضوحًا عندما يتعلق الأمر بالأنظمة الحساسة أو البيانات المهمة، خصوصًا في مجال الأمن السيبراني

وتشير «أوبن إيه آي» إلى أن القدرات المتقدمة لأسترا في هذا المجال تتطلب إجراءات حماية إضافية، ولا سيما عندما يحصل النموذج على أدوات تسمح له بتنفيذ عمليات تقنية معقدة

وتكمن المشكلة في أن الوكيل قادر على تنفيذ عدد كبير من الخطوات بسرعة تفوق قدرة الإنسان على مراقبة كل إجراء بصورة لحظية[] وإذا اقترنت هذه القدرة بالوصول إلى الإنترنت أو الملفات والأنظمة الخارجية، فإن مساحة التأثير المحتملة تصبح أكبر[]

ولهذا تبرز أهمية عزل البيانات الحساسة، وتقييد الصلاحيات، ومراقبة النشاط، وفرض موافقة بشرية قبل تنفيذ العمليات التي قد يترتب عليها تأثير كبير[]

فالحهدف ليس منع الذكاء الاصطناعي من العمل باستقلالية، وإنما ضمان أن تكون استقلاليته محكومة بحدود واضحة يمكن السيطرة عليها عند حدوث خطأ[]

## هل يستبدل الوكيل الإنسان؟

لا تشير التجارب الحالية إلى إجابة بسيطة يمكن اختزالها في أن الذكاء الاصطناعي سيحل محل الإنسان أو لن يفعل[]

فالوكيل الذكي يستطيع بالفعل تولي عدد متزايد من المهام المتكررة، وتسريع بناء النماذج الأولية، والتنقل بين التطبيقات، واختصار الوقت اللازم لتنفيذ أعمال كانت تتطلب سلسلة طويلة من الإجراءات اليدوية[]

لكن هذه القدرات قد تؤدي إلى تغيير طبيعة الدور البشري بدلاً من إلغائه[]

فبدلاً من تنفيذ كل خطوة يدوياً، قد يتحول الإنسان إلى مشرف يحدد الهدف، ويضع القواعد، ويمنح الصلاحيات، ويتابع سير العمل، ثم يراجع النتيجة النهائية ويتدخل عندما يخرج النظام عن المسار المطلوب[]

وهذا التحول يتطلب بدوره مهارات جديدة، أبرزها القدرة على تحديد المهام التي يمكن تفويضها للذكاء الاصطناعي، والتمييز بين القرارات منخفضة المخاطر وتلك التي تحتاج إلى موافقة بشرية مباشرة[]

## من مساعد ذكي إلى عامل رقمي

تكشف تجارب «جي بي تي-6 أسترا» عن اتجاه واضح في تطور الذكاء الاصطناعي، يتمثل في الانتقال من إنتاج الإجابات إلى تنفيذ الأهداف[]

فالنموذج الجديد لا تبرز قوته فقط في قدرته على كتابة الشفرة أو إنشاء التصميمات، وإنما في إمكانية استخدامه الأدوات المختلفة وربط مراحل العمل ببعضها، بحيث يصبح قادراً على تحويل طلب واحد إلى سلسلة من الإجراءات المتتابة[] وقد يغير هذا التطور طريقة تطوير الألعاب، والبرمجة، والتصميم ثلاثي الأبعاد، وحتى التعامل اليومي مع برامج الحاسوب[]

لكن نجاح هذه المرحلة لن يعتمد على زيادة استقلالية الوكلاء وحدها[] فكلما أصبح الذكاء الاصطناعي أكثر قدرة على التصرف، أصبحت الحاجة أكبر إلى تحديد ما يمكنه الوصول إليه، وما يمكنه تعديله، ومتى يجب عليه التوقف وطلب موافقة المستخدم[]

وبين الذكاء الاصطناعي الذي يساعد الإنسان والوكيل الذي يتصرف نيابة عنه، تتشكل مرحلة جديدة من التكنولوجيا، سيكون التحدي الأكبر فيها ليس فقط جعل الآلة أكثر قدرة، وإنما جعلها \*\*أكثر قابلية للثقة والسيطرة والمراجعة\*\*.



[View this post on Instagram](#)



الجزيرة تكنولوجيا (aljazeeratechnology@) A post shared by