

"لأما 3" ... مينا تكشف عن أكبر نماذجها للذكاء الاصطناعي!



أصدرت "مينا بلاتفورمز"، أكبر نسخة من نماذجها للذكاء الاصطناعي (لأما 3)، وهي مجانية في الغالب وتتميز بأنها متعددة اللغات وذات مقاييس أداء عامة تنافس نماذج مدفوعة لشركات منافسة، مثل أوبن إيه.آي.

وقالت مينا المالكة لفيسبوك في منشور على مدونة وفي ورقة بحثية، تعلن عن الإصدار إن: "نموذج (لأما 3) الجديد يمكنه التحدث بثماني لغات، وكتابة أكواد كمبيوتر بجودة عالية وحل مسائل رياضية أكثر تعقيدا من الإصدارات السابقة".

ويتضاءل إصدار العام الماضي أمام هذا الإصدار الذي يضم "405" مليارات مقياس أو متغير تأخذها الخوارزميات في الاعتبار لتوليد ردود على استفسارات المستخدم رغم أنه لا يزال أصغر من النماذج الرائدة للمنافسين.

فثمة أنباء أن نموذج "جي.بي.تي-4" لشركة أوبن إيه.آي يضم تريليون متغير، وتستثمر شركة أمازون في

نموذج يحتوي على تريليونين.

ويأتي هذا الإصدار في الوقت الذي تتسابق فيه شركات التكنولوجيا لإظهار أن محافظها المتنامية من نماذج اللغات الكبيرة المتعطشة للموارد يمكن أن تحقق مكاسب كبيرة بما يكفي في مجالات تمثل إشكاليات مثل الاستدلال المتقدم لتبرير المبالغ الضخمة المستثمرة فيها.

وذكرت "ميتا بلاتفورمز" أنه "بالإضافة إلى نموذجها الرائد لاما 3، فإنها ستطلق إصدارين محدثين لنموذجيها المختصرين اللذين يضم أحدهما يضم ثماني مليارات متغير، والثاني يضم "70" مليارا وكانت قد طرحتهما في الربع".

وتسمح ميتا إلى حد بعيد للمطورين باستخدام نماذج لاما مجانا، وهي استراتيجية يقول الرئيس التنفيذي للشركة مارك زوكربيرغ إنها ستؤدي ثمارها في شكل منتجات مبتكرة ومشاركة أكبر على شبكات التواصل الاجتماعي الأساسية للشركة. ومع ذلك، أثارت التكاليف المترتبة على ذلك دهشة بعض المستثمرين.

وكما ستستفيد الشركة إذا اختار المطورون استخدام نماذجها المجانية بدلا من النماذج المدفوعة، الأمر الذي من شأنه أن يحد من استخدام نماذج المنافسين.

وروجت ميتا في إعلانها للمكاسب التي حققتها في اختبارات الرياضيات والمعرفة الرئيسية التي قد تجعل هذا الاحتمال أكثر جاذبية.

ورغم صعوبة قياس التقدم المحرز في تطوير الذكاء الاصطناعي، يبدو أن نتائج الاختبارات التي قدمتها ميتا تشير إلى أن أكبر نماذجها (لاما) مطابق تقريبا لنموذج كلود 3.5 سونيت لشركة أنثروبكو لنموذج جي.بي.تي-04 من أوبن إيه.آي بل وتفوق عليهما في بعض الحالات.