

# Jeu d'intelligence artificielle humaine, et inversement

Soumis par Stephane Desbrosses

Le site du New York Times a récemment mis en ligne une version amusante et ergonomique du célèbre jeu de Pierre-ciseaux-papier. Dans cette version, l'humain internaute que vous êtes doit se confronter à une intelligence artificielle présentée sous deux modes : l'un, d'apprentissage, vous permet d'affronter l'IA tandis qu'elle s'adapte à la volée à vos réponses. L'autre vous permet d'affronter une IA dont les réponses se basent sur les réponses et séquences de réponses observées sur un panel de 200 000 affrontements entre IA et Joueur humain. Cette deuxième est bien évidemment plus intéressante, considérée d'une difficulté supérieure et à ce titre, créditée de la valeur d'IA "Vétéran" (par opposition à une IA Novice). Ce type de match sous-tend pourtant un paradoxe, puisque vous êtes alors confrontés à des réponses statistiques calculées sur la base d'affrontements avec un humain. C'est donc en quelque sorte un match amical que vous disputez avec un modèle représentatif ou moyen d'humain, ce fameux humain "normal" dont on parle souvent en psychologie mais que l'on ne voit jamais... Cette partie se révèle alors plus ardue : concevoir des réponses différentes de la norme, ne suffit pas pour gagner. Il faut être capable d'envisager la réponse "moyenne" d'un humain pour réussir à mettre en défaut la machine. Le résultat de mon premier affrontement avec la machine en est révélateur : Il a fallu 53 rounds à l'homme que je suis pour venir à bout 20 fois de la machine, après 18 ex-aequo et 15 défaites. Certes, on pourrait objecter, avec raison, que je ne suis qu'un représentant très imparfait de la race humaine, néanmoins, il faut admettre que la machine se défend. Une simple expérience consistant lors d'une nouvelle série de duel, à choisir toujours la même séquence de réponse, révèle qu'il ne faut que quelques matchs pour que la machine "comprenne" la stratégie toute humaine de son adversaire, ne lui laissant pas même l'ombre d'une indulgence dans un résultat de 20 victoires pour la machine, 2 ex-aequo et 2 défaites. Bref, je vous invite à découvrir cette amusante transposition du Pierre-ciseaux-papier sur le site du New York Times . Ce n'est certes pas ce qu'on fait de mieux en matière d'IA, mais on s'amuse volontiers quelques minutes. A noter : une partie effectuée complètement au hasard est censée donner un résultat ex-aequo, en théorie. En pratique, l'humain est bien connu pour ne pas répondre dans le cadre des lois du hasard. Ainsi, bien que cela puisse se rencontrer par hasard, un humain à tendance à, par exemple, ne jamais donner 4 ou 5 fois de suite la même réponse. Il en résulte que, dans le cas d'humains essayant de choisir au hasard leurs réponses, c'est quasiment toujours la machine qui gagne...