

Mise en place d'un protocole de test de Turing non-verbal

Anaëlle Carrignon, Sarah Dehecq et Juliette Krebs

Master 1 Sciences de la Cognition et Applications

Ce projet tutoré s'inscrit dans le cadre du projet Psyphine qui allie philosophie, informatique et psychologie. Notre objectif est de déterminer quand l'humain va attribuer de l'intentionnalité à un objet. Afin d'y répondre, nous avons mis en place une expérience consistant en la réalisation d'un pseudo test de Turing non-verbal.

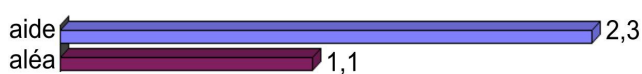
Lors de celle-ci, les participants devaient réaliser des figures de tangram qui apparaissaient un court instant. Il y avait deux modalités, une où ils étaient aidés d'une lampe s'allumant en rouge pour les actions fausses et en vert pour les actions justes (groupe aide), une où le comportement de la lampe était aléatoire (groupe aléa). Le but était de voir si le participant attribuait de l'intentionnalité à la lampe en interagissant avec celle-ci.

Les données recueillies étaient des questionnaires remplis par les participants après l'expérience, un score correspond au nombre de figures réalisées correctement ainsi que les vidéos de leur passage.

Résultats



2. Illustration: Degré de difficulté de la tâche en fonction du groupe. Echelle allant de 1 pour très facile à 7 pour très difficile.



1. Illustration: Fréquence d'utilisation de la lampe en fonction du groupe. Fréquence allant de 1 pour jamais à 7 pour tout le temps.

Au travers des questions fermées, nous observons que les participants ont trouvé la tâche difficile et qu'ils n'ont pas utilisé la lampe. Cela est dû au fait qu'ils étaient trop concentrés sur la tâche pour faire attention à la lampe. Cependant, nous notons que 3 participants du groupe aide ont utilisé la lampe, ce qui leur a permis de réaliser correctement les figures du tangram et d'avoir un meilleur score.

Au travers des questions ouvertes, les participants affirment avoir ressenti des émotions durant l'expérience telles que la colère, la joie, la gêne et la frustration. Les causes de la frustration ont été l'affichage court des images ainsi que l'échec face à la tâche. De plus, certains participants ont évoqué un autre sens à l'expérience tel que l'étude de l'influence de la lampe, la détermination du code couleur de la lampe et l'étude des capacités cognitives.

Conclusion

Nous n'avons pas pu répondre à notre problématique car la communication entre le participant et la lampe reste à prouver. Cependant, nous avons obtenu des résultats intéressants pour une minorité de participants. En effet, cette minorité nous a indiqué utiliser la lampe en s'aidant de celle-ci lors de l'expérience et d'interagir avec. Il est donc possible d'attribuer de l'intentionnalité à un objet. L'expérience pourrait être améliorée pour obtenir davantage d'interaction entre la lampe et le participant.

Références

Turing, A. M. (1950). Computing machinery and intelligence. *Mind*, 433-460.