

Mise en place d'un test de Turing non verbal

Claire Schneider et Manon Gendre

Master 1 Sciences Cognitives Appliquées

A la croisée des disciplines développées par l'équipe PsyPhINE, le projet Kapl'IA vise à étudier les modalités d'attribution de l'intentionnalité et de capacités cognitives (conscience, intelligence, communication...).

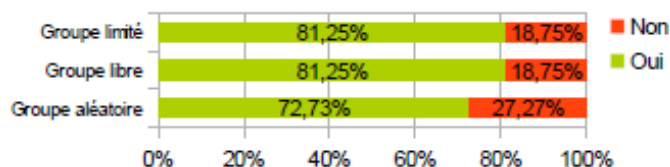
Lors de cette expérience, les participants devaient réaliser des constructions avec des Kaplas dans le but d'allumer la lampe présente devant eux. Il y avait trois conditions, une où la lampe réalisait une suite préenregistrée de comportements dans un ordre aléatoire (groupe *Aléatoire*), une seconde, où la lampe aidait les participants (groupe *Libre*), et une dernière où la lampe aidait mais sans utiliser de comportements dits « symboliques » (groupe *Limité*).

Le but était de voir si le participant attribuait des capacités cognitives à la lampe en interagissant avec elle.

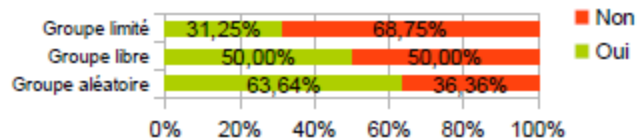
Les données ont été recueillies de trois façons : un questionnaire, un entretien et un enregistrement vidéo des passations.

Résultats

Nombreuses différences non significatives entre les 3 groupes (attribution de conscience, interaction, réactions de la lampe, mode de contrôle ...).



Certaines attributions plus élevées dans le groupe *Aléatoire* (attribution d'intelligence, réactions aux actions de la lampe ...)



Nous avons alors décidé d'étudier un groupe restreint d'individus : certains sujets ayant manifesté des comportements de type « humanisant » envers la lampe (tendance à la personnifier). Six critères ont été pris en compte : « comparer la lampe à un humain », « attribuer un caractère à la lampe » ...

Il s'est avéré que ce groupe a attribué davantage d'intentions à la lampe (100% vs 62.5% pour le groupe « non humanisant »). C'est également celui qui a le plus attribué d'intelligence à la lampe (63.64% vs 40.63%).

Conclusion

- Tâche facile à comprendre et à réaliser par les sujets, dont le ressenti général est positif.
- Comportements difficiles à mettre en place mais interprétés et humanisés par certains.
- Objectif atteint : rendre la lampe expressive.
- Des résultats en faveur de notre hypothèse : des sujets considérant avoir communiqué, interagi et attribué des capacités cognitives à la lampe.
- Conjecture : des facteurs externes facilitant l'interaction avec une machine, influencent l'attribution de capacités cognitives.
- Amélioration et évolutions possibles : recourir à un panel plus diversifié de sujets, utiliser deux lampes ...