

Psychologie des êtres artificiels

#PsyArti

Rapport de recherche

Pierre Crescenzo pierre.crescenzo@univ-cotedazur.fr

| | |
|----------------------------|---|
| 1. Introduction | 1 |
| 2. Définitions | 1 |
| 3. Objectifs | 2 |
| 4. Plan de travail initial | 2 |
| 5. Termes à suivre... | 3 |
| 6. Bibliographie | 3 |

1. Introduction

Ce document pose les bases du démarrage d'une activité de recherche sur le thème de la Psychologie des êtres artificiels.

2. Définitions

- **Être** : individu ou groupe d'individus, disposant d'une certaine autonomie.
- **Être Artificiel** : être créé par un Être Naturel ou un Être Artificiel. Nous utiliserons la dénomination **arti** (pas en italique) que nous accorderons au pluriel et/ou au féminin comme un nom commun ou un adjectif.
- **Être Naturel** : être non artificiel. Nous utiliserons la dénomination **natu** (pas en italique) que nous accorderons au pluriel et/ou au féminin comme un nom commun ou un adjectif.

Ces définitions sont par essence l'origine de questions nombreuses et complexes. Cependant, certaines, bien qu'intéressantes, n'entrent a priori pas dans le champ de ce

thème de recherche :

- Nous ne cherchons pas a priori à déterminer si les êtres sont vivants ou pas, intelligents ou pas, conscients ou pas, ni ce que cela pourrait signifier ou impliquer.
- Nous considérons que les natus sont créés par la nature, hors des questions de religion, divinité, spiritualité, métaphysique, philosophie, etc. que cette création pose.
- Bien que pouvant soulever des questions parfois (mais pas toujours) proches de celles abordées dans le transhumanisme, notre démarche est une étude scientifique indépendante d'un *mouvement culturel et intellectuel*.

Dans notre contexte, les natus sont les humains et les artis sont des créations humaines ou arties, par exemple : intelligence artificielle (1), robot (2), logiciel (3), voire (dans leur acceptions concrètes autant qu'abstraites) système (4), modèle (5), théorie (6)... Mais cette simplification, implicite ou explicite, ne doit pas masquer la généralité des définitions ci-dessus.

Lorsque ce sera utile, notamment sur Internet, nous utiliserons le mot-clé *#PsyArti* (pas forcément en italique) pour étiqueter ce champ de recherche.

3. Objectifs

Les objectifs de cette étude sont multiples, en voici quelques-uns, aisément exprimables avant de débiter :

- Définir, modéliser, exprimer ce que pourrait être la psychologie des artis dans les termes de la psychologie humaine (voire animale).
- Définir, modéliser, exprimer ce que pourrait être la psychologie des artis dans les termes de l'informatique.
- Dans le contexte de la psychologie des artis, comparer, rapprocher, confronter les résultats des deux objectifs précédents.
- Envisager une psychologie des artis différente de la psychologie humaine (ou animale), avec de nouveaux concepts.
- Établir des traits de caractères pour les artis. Par exemple : conciliant, agressif, évolutif, patient... Et développer des moyens informatiques pour les atteindre, les éviter, les orienter, etc.
- Définir le dysfonctionnement informatique (bug, manque de robustesse ou de justesse, ergonomie déficiente, etc.) en termes de défaut voire de maladie psychologique. Travailler sur les corrections et améliorations informatiques sous l'angle des thérapies et traitements psychologiques, et vice versa.

4. Plan de travail initial

Ce plan est sujet à évolutions et modifications.

1. Impliquer des psychologues, chercheurs en psychologie, pour poser les définitions informatiques de la psychologie des êtres artificiels en fonction du vocabulaire de la

psychologie.

2. Impliquer d'autres informaticiens, chercheurs en informatique, pour poser les définitions informatiques de la psychologie des êtres artificiels en fonction du vocabulaire informatique.
3. Rassembler les deux groupes pour aligner, autant que possible, les concepts de chaque partie et envisager les nouveaux concepts utiles.
4. Trouver des exemples actuels d'artis qui font montre de traits de caractères (internes ou simplement ressentis par leurs utilisateurs) apparents. Élaborer, le cas échéant, une classification. Essayer d'en déduire un lien avec leur création (programmation) ou, à l'inverse, établir des stratégies de création qui pourraient mener à un trait de caractère ou un autre.
5. En restant dans ce domaine de la création ou de la maintenance, rapprocher la notion de défaut psychologique avec celle des dysfonctionnements informatiques. Et envisager des traitements, thérapies, etc.

5. Termes à suivre...

- intelligence artificielle forte (7)

6. Bibliographie

1. **Wikipédia**. Intelligence artificielle (introduction). [En ligne] [Citation : 21 5 2018.] https://fr.wikipedia.org/wiki/Intelligence_artificielle.
2. **Larousse**. Robot (définition). [En ligne] [Citation : 21 5 2018.] <http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/robot>.
3. **Wikipédia**. Logiciel (introduction). [En ligne] [Citation : 21 5 2018.] <https://fr.wikipedia.org/wiki/Logiciel>.
4. **Larousse**. Système (définition générale). [En ligne] [Citation : 21 5 2018.] <http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/syst%C3%A8me/76262>.
5. **Wiktionnaire**. Modèle (introduction, à prendre ici au sens Informatique ou Mathématiques du terme). [En ligne] [Citation : 21 5 2018.] <https://fr.wiktionary.org/wiki/mod%C3%A8le>.
6. **Wikipédia**. Théorie (introduction, à prendre ici au sens scientifique du terme). [En ligne] [Citation : 21 5 2018.] <https://fr.wikipedia.org/wiki/Th%C3%A9orie>.
7. **In Principio**. Intelligence artificielle forte (définition). [En ligne] [Citation : 21 5 2018.] <https://www.inprincipio.xyz/ia-forte/>.