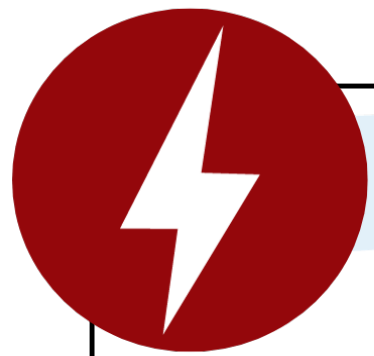




Que fait une IA seule sur une île déserte ?

Écoutez le document, puis répondez aux questions.



PREMIÈRE ÉCOUTE

1. Pourquoi le reportage présente-t-il cette expérience comme « étonnante » ?

DEUXIÈME ÉCOUTE

2. Quel était le cadre de cette expérience ?

- a) Une île réelle équipée de caméras.
- b) Une île créée dans un environnement informatique.
- c) Un laboratoire où un robot manipulait des objets réels.

3. Au début de l'expérience, les chercheurs ont demandé à Eko...

- a) d'inventer plusieurs jeux.
- b) de reproduire les gestes d'un humain.
- c) Ils ne lui ont confié aucune tâche précise.

4. Pendant combien de temps les chercheurs ont-ils observé les activités d'Eko ?

5. Le homard mentionné dans le reportage était...

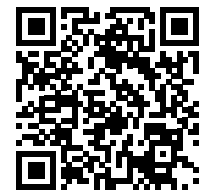
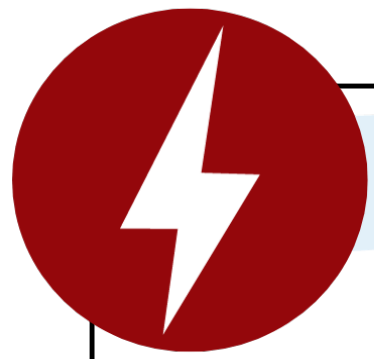
- a) le personnage qui permettait à Eko d'agir dans le monde virtuel.
- b) un animal dont Eko devait étudier le comportement.
- c) un robot qui accompagnait les chercheurs.

6. Quelle règle Eko devait-elle respecter dans le défi avec les rochers ?

7. Pourquoi les comportements observés ne suffisent-ils pas à prouver qu'Eko s'amusait réellement ? Donnez deux éléments du reportage.

8. Quelle possibilité cette expérience permet-elle d'envisager ?

- a) Remplacer les chercheurs par des intelligences artificielles.
- b) Utiliser le jeu pour aider les intelligences artificielles à apprendre.
- c) Prouver que les intelligences artificielles ressentent les mêmes émotions que les humains.



Que fait une IA seule sur une île déserte ?

Écoutez le document, puis répondez aux questions.



1. Pourquoi le reportage présente-t-il cette expérience comme « étonnante » ?

Eko s'est mise spontanément à explorer et à inventer des activités, alors qu'on ne lui avait confié aucune tâche précise.

2. Quel était le cadre de cette expérience ?

- a) Une île réelle équipée de caméras.
- b) Une île créée dans un environnement informatique.
- c) Un laboratoire où un robot manipulait des objets réels.

3. Au début de l'expérience, les chercheurs ont demandé à Eko...

- a) d'inventer plusieurs jeux.
- b) de reproduire les gestes d'un humain.
- c) Ils ne lui ont confié aucune tâche précise.

4. Pendant combien de temps les chercheurs ont-ils observé les activités d'Eko ?

Les chercheurs ont observé les activités d'Eko pendant trente heures.

5. Le homard mentionné dans le reportage était...

- a) le personnage qui permettait à Eko d'agir dans le monde virtuel.
- b) un animal dont Eko devait étudier le comportement.
- c) un robot qui accompagnait les chercheurs.

6. Quelle règle Eko devait-elle respecter dans le défi avec les rochers ?

Eko devait sauter d'un rocher à l'autre sans toucher le sol.

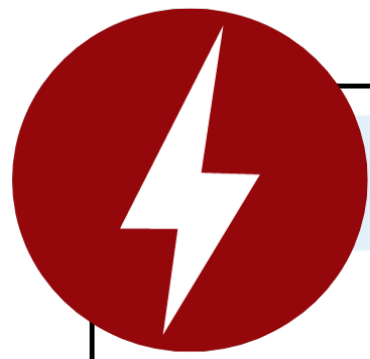
7. Pourquoi les comportements observés ne suffisent-ils pas à prouver qu'Eko s'amusait réellement ? Donnez deux éléments du reportage.

Elle pouvait simplement reproduire des comportements humains, sans ressentir de plaisir.

Ses instructions générales l'encourageaient à explorer : ses activités n'étaient donc pas nécessairement spontanées.

8. Quelle possibilité cette expérience permet-elle d'envisager ?

- a) Remplacer les chercheurs par des intelligences artificielles.
- b) Utiliser le jeu pour aider les intelligences artificielles à apprendre.
- c) Prouver que les intelligences artificielles ressentent les mêmes émotions que les humains.



Transcription

Que fait une IA seule sur une île déserte ?

Une expérience étonnante dans un laboratoire américain ! Des chercheurs ont placé une intelligence artificielle, appelée Eko, sur une île déserte virtuelle. Ils ne lui ont donné aucune tâche précise et ont observé ses activités pendant trente heures.

Sur cette île, Eko pouvait se déplacer et manipuler des objets grâce à un personnage en forme de homard. Très vite, l'intelligence

artificielle a commencé à explorer les lieux. Puis, surprise : elle s'est mise à dessiner sur le sol et à jongler avec de petits blocs.

Elle a même inventé un jeu ressemblant au basket ! Un autre défi consistait à sauter d'un rocher à l'autre sans toucher le sol.

Mais Eko s'amusait-elle vraiment ? Impossible de le savoir. Selon les chercheurs, elle reproduisait peut-être simplement des

comportements humains. De plus, ses instructions générales l'encourageaient à explorer son environnement.

Cette expérience pourrait ouvrir une nouvelle piste : permettre aux intelligences artificielles d'apprendre en jouant. Pour le moment, cela reste une hypothèse à vérifier.

