



Prométhée

Plus Rien à Perdre

Edition de printemps 2021 - 2022



Cadavre

exquis

Nous étions 101. 101 étudiant.e.s à s'être abrité.e.s au sein du UD1.120. Nous avons passé.e.s des semaines calmes, pourtant, dans le comité. Le soleil battait son plein, aucun nuage chargé en smog depuis des lustres, Valérie Péresse mangeait son 7e plat de pâtes depuis le début de la semaine et les bilans moraux arrivaient enfin à leur achèvement : l'arrivée du printemps nous avait bien épargné.e.s, finalement.

Cependant, aujourd'hui, nous voici entassé.e.s toustes ensemble, première fois depuis notre dernier officiel gueule en terre pas forcément partagé, tandis que **la neige tombait soudainement sur le bâtiment U**. La voix grondante du vent nous empêchait de nous entendre les un.e.s les autres. Pourtant, nous aurions toustes voulu parler du même événement ayant, il y a quelques jours, frappé le folklore du CdS : **les nouvelles toges étaient désormais connues** et à la vue de toustes.

Les minutes passant, l'entassement commençait à nous serrer l'estomac, certain.e.s perdirent leur calme tandis que d'autres mangeaient des galettes de maïs. Mais d'aucuns commençaient à réfléchir à une manière de se sauver de cet **hiver** qui nous enfermait, et **dans lequel nous nous retrouvions sans comprendre son comment ou son pourquoi**.

Le tableau que nous formions avait un certain charme, cependant. Quelques fois, une souris passait afin de mordiller un bout de pizza un

peu trop cuit jonchant le sol. Quand la porte de la terrasse s'ouvrait en un battement violent, les délégués bar, nichés derrière ce dernier, courraient pour la refermer, craignant que le froid nous gèle par mégarde. Le Bureau avait dû abandonner la douche picole hebdomadaire pour s'occuper de prendre le PV de la réunion au plus grand quota de présence depuis les années 90. Quant à la Team sport, celle-ci avait enfin l'opportunité de racoler les plus faibles d'esprit pour les 10 km, iels n'avaient aucune vergogne.

Nous avions toustes oublié la **brassicole, annonçant le début des vacances** des guindailleur.euse.s. Mais cette date signifiait aussi le **retour** sobre **en BSH** pour les moins bon.ne.s buveur.euse.s. **Vacances de paques ? Blocus ?** Les termes, déjà emmêlés, ne prenaient plus sens. En effet, bien que **de nombreux bouquins nous attendaient, seul penser aux dernières bières de la détente** pouvait nous apaiser.

Mais, dans notre situation, un bac de cara aurait suffi largement ! **les nombreux futs ainsi que les constants flots de bière nous manquaient déjà tant**, mais la brol se trouvait trop loin pour nos faibles corps. Ce sevrage sans pareil s'était notamment fait remarquer par les lettres, dans le sol, que la Team décors commençait à graver, machinalement. On pouvait lire « **Cara au réveil, journée sans pareille** ». Il fallait dire que cela faisait plus de 3 heures que nous nous étions abrité.e.s et qu'aucun fut n'avait été branché.

Romancé

La team chant, éternelle incomprise du Cercle, tentait désespérément de nous réveiller, mais déclencha surtout nos pleurs desquels s'en suivirent les leurs.

Le chaos instauré par la tempête nous rendait peu à peu folles et fous. On entendait au loin quelques groupes accroupis se primatiser, ceux-ci se firent appeler les « monkeys », devenus sauvages, peut-être à jamais. **Finalement, vit-on vraiment dans une société ? A méditer.**

Quelques mois et batailles ensanglantées plus tard, le soleil réapparut sur Paul Héger. Nous sortîmes et racontâmes notre aventure aux cercles alentours. Depuis, le quotidien a repris mais nous ne vivons plus jamais comme avant : la disette, la peur de se faire voler son tabac sec, le partage des lasagnes surgelées périmées, les vidanges du sterfput à la désignation aléatoire mais surtout, les cris de désespoirs, communément appelés « ratios », nous ont lié.e.s à jamais, toustes autant que nous sommes mais aussi, au cercle.

Peu importe les épreuves de la vie, un petit détour par le cercle, peut vous rendre le sourire : nous l'avons enfin compris.

Et puis, finalement, le cercle, c'est un peu ton seul ami, en tous cas c'est le mien.

Adapté par Katarina Prager, déléguée Prométhée



Le destin, une question existentielle

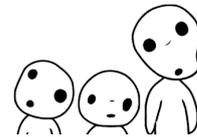
Ne vous êtes-vous jamais demandé.e.s si vous étiez complètement maître.esse.s de votre vie ? Celle-ci ne serait-elle pas déjà toute tracée en un chemin tantôt sinueux et chargé d'obstacles, tantôt limpide et facile ?

Le destin, du latin *destinare* qui signifie « fixer », est une suite d'événements d'une vie humaine ou d'une communauté et qui semble prédéfinie par une puissance supérieure. Le destin n'est pas spécialement rattaché à une religion mais il s'agit bien ici d'un concept que l'on ne peut pas expliquer scientifiquement et qui se rattacherait à une force surnaturelle.

La notion du destin serait née avant tout grand courant philosophique et même avant toute religion. En effet, il fallait une réponse plausible aux questions relatives aux phénomènes que l'on ne pouvait pas expliquer, qui paraissaient surnaturels. Par ailleurs, la notion du destin a le mérite d'être simple : une volonté supérieure indépendante de l'homme, pouvant expliquer le chaos.

A partir de l'Antiquité, on retrouve beaucoup d'écrits religieux et philosophiques parlant de la destinée des humains. Dès lors la question du destin devient vraiment existentielle.

Les moïres



Dans la mythologie grecque, le destin est, comme beaucoup d'autres concepts, personnifié. Les « Moires » (Les « Parques » chez les Romains), trois sœurs déesses nommées Clôthô (la Fileuse), Lachésis (la Destinée) et Atropos (l'Incontournable) sont connues comme les tisseuses et maîtresses du destin. Elles choisissent une mesure de vie de chaque mortel et la durée de celle-ci, la première en filant et tissant la destinée, la deuxième en mesurant et enroulant le fil et la troisième en le coupant à l'heure de la mort.

Ainsi, l'image de la cruelle Moire qui s'empare de la vie d'un individu devint à l'époque une représentation de la mort très utilisée dans la poésie grecque et dans les inscriptions funéraires.

Cependant, la fin de la vie n'est pas la seule image qu'il faudrait avoir des Moires car ce sont elles aussi qui, selon certaines interprétations, sont à l'origine de son début.

Dès lors, les Moires règlent les différents passages essentiels de la vie à savoir : la naissance, le mariage, l'accouchement et la mort.

La filature des événements de la vie des Hommes fait aussi partie du travail des autres dieux mais le début du processus et le démêlage nécessaire au déroulement du fil de la vie sont bien l'œuvre des Moires.

Un Dieu souverain



La Bible dit que l'Homme est libre et responsable de ses choix et qu'il en connaît les conséquences.

On retrouve le thème de la responsabilité de l'Homme face à ses choix à travers les Écritures:

- « Celui qui sème l'injustice moissonnera le malheur. » (Proverbes 22.8a)
- « Tout travail procure un profit, mais les paroles en l'air ne mènent qu'à la misère. » (Proverbes 14.23)
- « Veux-tu ne pas avoir à craindre l'autorité ? Fais le bien et tu auras son approbation. » (Romains 13.3)

Selon la bible, l'Homme choisit de pécher. Ainsi, il ne peut pas rejeter la faute sur le destin car il rejeterait la faute sur Dieu.

Ainsi, les personnes qui choisissent de pécher regrettent les conséquences négatives de leur péché. On retrouve notamment dans un passage de la Bible : « l'homme qui gâche sa vie par ses propres mauvais choix persiste dans sa folie en accusant Dieu, ou éventuellement le destin. »

Cependant selon la bible, nous ne sommes pas maîtres de notre destin : Dieu seul est souverain. Il a choisi de nous donner le libre-arbitre et a

créé un monde régi par la loi de cause à effet, mais lui seul est maître des Hommes.

La religion chrétienne parle quand même du plan de Dieu, et s'y opposer ne servirait à rien. Cependant ce plan est saint, sage et bienveillant, comme Dieu lui-même.

En résumé, la Bible dit que Dieu décide de tout, mais qu'il nous a créés libres de lui obéir ou non. Ainsi, il agira sur notre destin en réponse à nos actes et nos prières.

Dieu bénit alors ceux qui lui obéissent et reste patient envers ceux qui lui désobéissent. Il a un plan de chaque vie humaine. Ceux qui l'acceptent avancent pas à pas sur la voie qu'il a prévue pour eux, en priant et en évitant de pécher.

Chiromancie



Dans certaines cultures, idéologies ou religions par exemple, des gens prétendent pouvoir lire l'avenir dans des cartes ou dans leur rêve. D'autres pensent encore que chacun le fait lui-même quand il a des sentiments de « déjà-vu » par exemple.

Une autre manière de lire le destin est la chiromancie : l'art divinatoire d'interpréter les lignes de la main.

L'origine de la chiromancie remonte à la nuit des temps. On pensait que l'aspect physique de l'Homme était « l'image et la reproduction matérielle de sa nature intime ».

Étudier une main est un processus assez complexe : il faut d'abord déterminer le type de main en fonction de sa morphologie pour ensuite lire les différentes lignes.

Jeu : Apprenez à lire vos mains !



Le destin, une forme de croyance

« L'existence précède l'essence », disait Sartre. Un homme existerait selon lui, sur base de ses propres actes et décisions, chacun serait maître de son destin et de qui il est.

C'est pourquoi, il serait parfois plus facile de croire au destin que de faire des choix, plus facile de subir que d'agir. En effet, pourquoi lutter si nous ne pouvons de toute manière pas changer notre destinée ? Ce qui doit arriver arrivera et nous ne pouvons rien y changer.

Croire au destin semble également parfois rassurant. En effet, quand quelque chose ne va pas par exemple, il est rassurant de se dire que cette chose devait arriver, que c'est notre destin.

Dès lors, le destin serait-il une forme de croyance ? Oui c'en est une. Cette vision du monde s'appelle le fatalisme, et elle n'a rien de biblique.

Le fatalisme et le déterminisme

«Le fatalisme est une doctrine qui considère tous les événements comme irrévocablement fixés à l'avance par une cause unique et surnaturelle» (Larousse).

Le fatalisme se distingue du déterminisme, qui défend la cause et l'effet selon lesquels ce qui arrive est dicté non pas par une force surnaturelle mais par des causes passées. Malgré tout, ce n'est pas pour autant qu'avec le déterminisme, nous choisissons en tant que personne notre avenir.

Ce sont les causalités, souvent nos propres actions passées qui le « choisissent ». Par ailleurs, que ce soit pour le fatalisme ou le déterminisme, ils s'opposent totalement au concept du libre arbitre.

Le libre arbitre est la volonté libre, la liberté de l'humain à agir sans contrainte. Or, la capacité de l'humain à agir de son plein gré est complètement

rejetée par ceux qui croient au déterminisme et au fatalisme.

Le stoïcisme

Le stoïcisme antique est également une philosophie fataliste, de même que les théories religieuses énoncées précédemment.

La question de la liberté dans le stoïcisme est assez paradoxale.

Le stoïcisme décrit également la suite de causes qui rendent l'homme prisonnier de son propre destin : comme dans le déterminisme, il est impossible de s'écarter de sa destinée sans subir un retour des choses justes et méritées. Cependant, selon cette philosophie, l'humain garde quand même une part de sa liberté : celle de souffrir ou au contraire d'accepter le cours de son existence. L'état d'esprit stoïque consiste à lâcher-prise pour se détacher des pensées illusoire de la vie et pour trouver ainsi, la liberté intérieure.

Il existe plein d'autres philosophies, visions et religions différentes abordant la notion du destin, mais je ne pourrai pas tout aborder dans cet article.

Au final, faut-il croire ou non au destin ?

C'est comme pour tout, vous êtes libres d'y croire ou de ne pas y croire.

Certains sont rassurés par cette idée de chemin tracé, d'autres sont angoissés par l'idée de n'avoir aucun contrôle sur leur vie.

Si vous vous êtes reconnus dans une des philosophies ou idéologies tant mieux, si ce n'est pas le cas et que le destin pour vous n'existe pas, tant mieux aussi ! Respectons simplement les croyances et visions de chacun.

Au final, on croit tous quelque part un peu au destin parce qu'on sait tous pertinemment qu'une chose arrivera à tout le monde, quoi qu'il se passe dans la vie : on va tous mourir un jour.

Que ce soit la décision de trois sœurs déesses qui coupent un fil ou que ce soit simplement un phénomène naturel, c'est un destin auquel personne ne peut échapper et sans lequel on ne profiterait peut-être pas autant de la vie...mais ça c'est un autre débat.

Que vous croyez au destin ou non, vivez votre vie à fond !

Anaëlle Smaragd, cooptée Prométhée





Clara Morello, cooptée Prométhée

Les bienfaits des jeux vidéo

Seul dans sa chambre, Noah fait ses meilleures games. Il s'applique, est concentré, se donne à fond, quand tout à coup, on toque à la porte.... "Encore en train de jouer ! Tu pourrais te trouver un meilleur passe-temps quand même, non ? Je ne sais pas moi, sors voir des amis, ou fais quelque chose d'utile au moins..."

Face à sa mère, Noah désappointé, se retrouvant sans argument, n'a plus qu'une seule chose à faire, éteindre sa console. Si toi aussi, tu t'es déjà senti.e comme Noah, cet article est fait pour toi.

Les jeux vidéo sont souvent sujets à de nombreux clichés plutôt négatifs, alors qu'en réalité tout type de jeux a son lot de bienfaits. Par exemple, les FPS (First Person Shooter), c'est-à-dire les jeux de tir à la première personne, permettent d'acquérir de meilleures capacités visuospatiales, donc de mieux gérer son espace.

Ou encore, les jeux de stratégie tels que "Starcraft" augmenteraient la flexibilité du cerveau, selon l'University College of London et la Queen Mary University of London.

La flexibilité est une des fonctions exécutives du cerveau, celle qui correspond à sa capacité à s'adapter à une situation nouvelle. Jouer peut aussi être un moyen d'apprendre à surmonter l'échec.

En effet, le challenge et le suspense procurent des émotions fortes qui donnent aux joueurs et joueuses cette envie de réussir. Pour cela, ils doivent d'abord passer par l'échec, pour ensuite commencer à analyser et tirer des leçons de leurs parties, afin s'adapter et apprendre à combler leurs lacunes, pour parvenir à leurs fins.

C'est tout un processus d'apprentissage d'essais/erreurs et d'entraînement rigoureux. Les joueurs et joueuses boostent aussi énormément leur créativité. Cela peut être à l'intérieur des jeux, par exemple.

Selon une étude de l'Université de l'Iowa, les joueurs et joueuses de jeux comme "Minecraft" ou "Lego" semblent ne jamais manquer d'imagination et de créativité, et ça se ressentirait même dans la vie de tous les jours. Ou encore des jeux d'énigmes, où la résolution de problèmes requiert de la créativité. Et puis, cela peut aussi être de façon plus large : les joueurs et joueuses peuvent créer de nouvelles histoires, des fan fictions ou autre, et tout cela dans l'univers du jeu.

Même les personnes âgées peuvent y trouver des avantages ! Les jeux vidéo pourraient être un moyen de ralentir le processus de vieillissement, et ce par une diminution du stress, une diminution des risques de développer la maladie d'Alzheimer, et une manière unique de garder le cerveau vif et bien éveillé.

L'immersion dans la réalité virtuelle permettrait aussi de diminuer pour les patient.e.s, le stress et l'angoisse causés par les procédures médicales.

Une expérience sur les grand.e.s brûlé.e.s a démontré que lorsqu'ils jouent aux jeux vidéo, leur douleur peut diminuer de moitié. Cela pourrait s'expliquer par la grande quantité d'endorphine relâchée lorsqu'on joue. Cette hormone associée au bonheur lié au cerveau focalisé sur les jeux permettent d'atténuer la douleur.

Les aptitudes sociales des joueurs évolueraient beaucoup aussi contrairement à ce qu'on pourrait penser. Le cliché du ou de la gamer.euse, seul dans sa chambre et sans amis, est complètement fausse.

En réalité, les jeux apprennent à gérer ses émotions, la joie, la frustration, la colère, ...

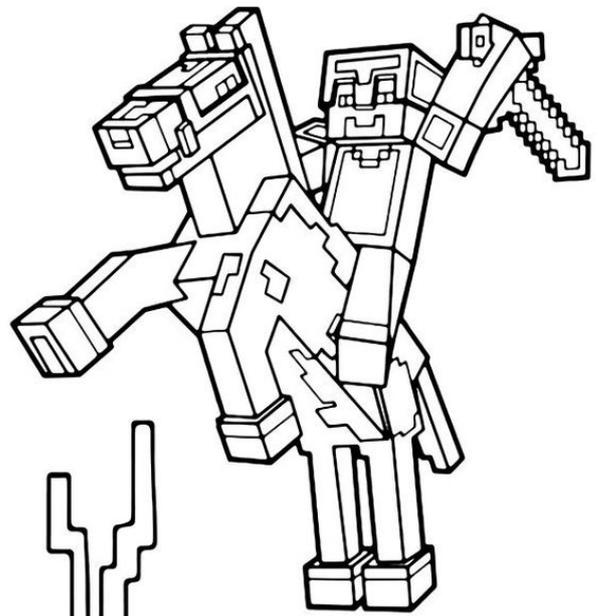
Ils permettent aussi d'apprendre à reconnaître ses forces et ses faiblesses ainsi qu'à améliorer la conscience de soi, des autres et ses compétences relationnelles. Beaucoup de jeux se jouent en coopération, ainsi les joueurs et joueuses acquièrent un meilleur esprit d'équipe, une meilleure cohésion de groupe, de l'empathie, de l'entraide, et iels apprennent à prendre des décisions en groupe. Toutes des qualités potentiellement requises pour de futurs jobs.

Enfin bref, les jeux sont un bon moyen de se détendre, d'apprendre des choses, et d'acquérir de nouvelles compétences. Mais bien sûr, comme pour tout, ils sont à utiliser avec modération. Il ne faut pas tomber dans l'excès car les bienfaits peuvent vite devenir néfastes.

Par Célia Van Hoof, cooptée Prom'



MINECRAFT



Un aléatoire illusoire

Chacun.e se fait sa propre idée du hasard. Le dictionnaire le définit comme la cause d'événements imprévus ou inexplicables. Il semble souvent engendrer des événements imprédictibles qui semblent n'obéir à aucune loi.

Mais alors que dire de la chute d'un astéroïde? Le phénomène est longtemps resté un événement aléatoire supposé annoncer de mauvais présages. Puis, les lois de la mécanique céleste ont permis de prévoir de telles évènements, ce qui était hasard s'est soumis à une loi, et ce qu'on comprend ne relève plus du hasard.

Le fait qu'une branche tombe sur moi à cause du vent est un problème du même type, et si je ne peux m'écarter de sa trajectoire de chute, c'est parce que l'événement met en jeu trop de paramètres corrélés.

Le monde macroscopique est alors déterministe, ce qui implique qu'il est prédictible, mais le hasard provient de l'enchevêtrement de phénomènes, qui sont parfois complexes, et même les ordinateurs les plus puissants ne sont pas capables de tout simuler.

Les humains sont mauvais pour créer et détecter le hasard. La perception des modèles s'est avérée être un excellent mécanisme de survie, et nous avons donc évolué pour finir par être compétent.e.s dans ce domaine. Sans doute trop bien. Nous interprétons tout le temps les données, et parfois mal, en raison de ce désir d'ordre. C'est pourquoi il n'est peut-être pas surprenant que les humains ne soient pas très

bons pour créer des nombres aléatoires. De ce fait, nous avons dû fabriquer des générateurs pour tenter d'engendrer ceux-ci.

Un semblant d'aléatoire

Si vous tapez «*random number generator*» sur Google, vous en trouverez plusieurs qui sont parfaitement capables "d'imiter l'aléatoire". Après avoir spécifié un intervalle, il vous donne un nombre.

Faites-le des centaines de fois, et vous ne serez pas capable de trouver un modèle permettant de prédire les résultats suivants. Or, en réalité, ces résultats ne sont absolument pas aléatoires.

Par exemple, certains de ces générateurs de nombres aléatoires que vous trouverez sur Google obéissent à un algorithme appelé «*Middle Squares*» : commencez par un nombre de départ, le *seed*. Élevez ce nombre au carré. Vous obtenez alors environ deux fois plus de chiffres. Prenez un nombre donné des chiffres du milieu de ce nombre et mettez-les également au carré. En répétant ce processus, on finit par générer un nombre "aléatoire". Mais, si vous connaissez les trois informations de base - **le numéro de départ, le nombre de chiffres pris au milieu de chaque carré et le nombre de fois que le processus sera répété** - alors vous pouvez calculer vous même ce nombre présumé «aléatoire».

Ce type de générateur repose donc sur un algorithme. Un algorithme étant un ensemble d'opérations prédéfinies que l'on applique à des paramètres pour les modifier.

Si l'on applique le même traitement aux mêmes paramètres, les résultats sont donc identiques.

En d'autres mots, si on pose la même question à l'ordinateur, nous obtiendrons la même réponse tout le temps car celui-ci applique une méthode identique à chaque fois.

Un algorithme est donc déterministe, ce qui semble à l'opposé de ce que l'on veut obtenir.

En effet, le déterminisme implique la prédictibilité, qui peut en quelque sorte être considérée comme étant à l'opposé du hasard.

Pourtant... certaines opérations sont suffisamment imprévisibles pour donner des résultats qui semblent aléatoires.

Les mathématicien.ne.s ont un mot pour désigner ce type de caractère aléatoire. Ils l'appellent adroitement «*pseudo-aléatoire*» : le processus passe les tests statistiques du caractère aléatoire, mais le nombre lui-même est complètement déterminé. En d'autres mots, ces générateurs essaient d'imiter au mieux le hasard par une méthode qui suit une loi de causes à effets, qui n'est donc pas du tout aléatoire.

Et qu'en est-il du lancer de dés ?

A l'inverse de ce que l'on pourrait penser à première vue, lancer des dés n'est pas vraiment aléatoire. Au contraire, lors du lancement d'un dé, il est potentiellement possible, en connaissant la configuration initiale avec une précision extrême, de prédire quelle sera la face supérieure (grâce aux lois de la physique qui s'appliquent au dé, dans ce cas-ci : la gravitation, le principe fondamental de la dynamique, les lois de Newton...). Cependant, les problèmes d'incertitude sur les conditions initiales et la forte

dépendance du problème à ces conditions rend le trajet du dé imprévisible, pas aléatoire.

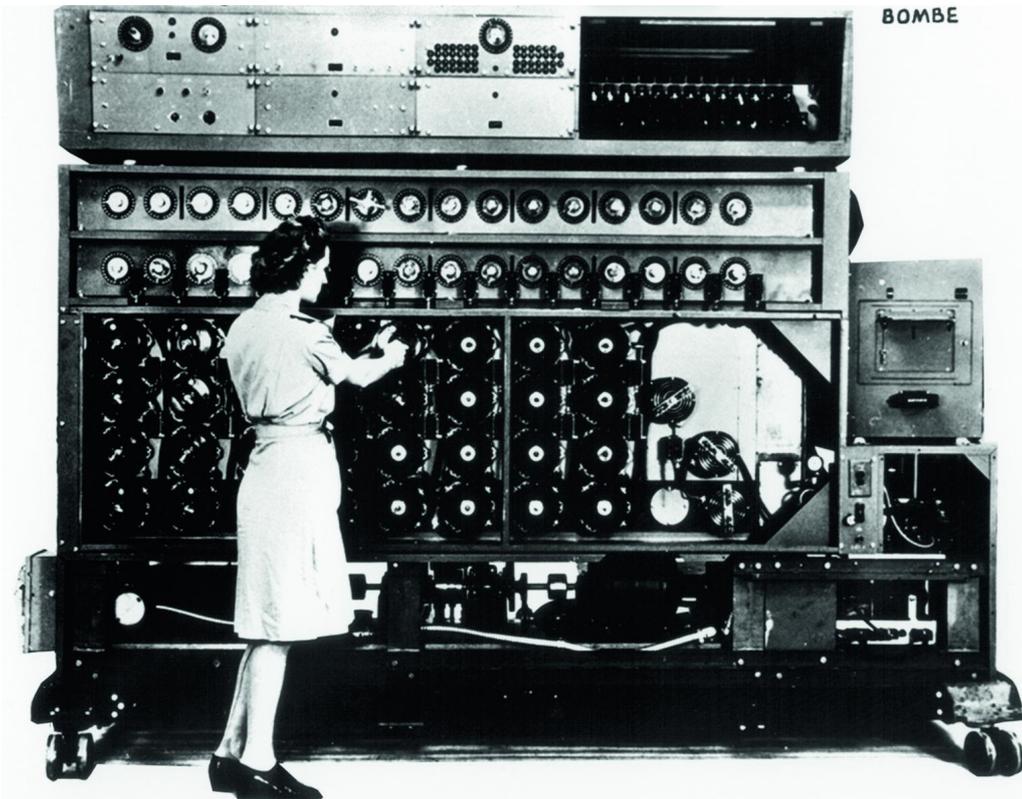
La théorie du chaos explique cette imprévisibilité en montrant la grande instabilité de l'issue finale de la trajectoire en fonction des conditions initiales. Le lancer de dés a donc un comportement déterministe mais il peut tout de même s'avérer imprédictible.

L'importance du hasard dans l'histoire...

L'absence d'un véritable caractère aléatoire peut être vu comme un problème, ce fut en effet le cas pour les Allemand.e.s durant la Seconde Guerre mondiale avec leur machine à chiffrer **Enigma**. C'était une machine destinée au chiffrement et déchiffrement de messages secrets commerciaux, diplomatiques ou militaires qu'utilisèrent les armées allemandes du début des années trente jusqu'en 1945. Avec ses plusieurs milliards de réglages différents, de nombreux cryptologues alliés pensaient que le code était incassable. Pourtant, comme il s'agissait en réalité d'une question de réglages de rotors et de circuits, en d'autres termes d'un système déterministe, les Alliés ont réussi à déchiffrer le code. Et le décryptage de messages chiffrés par la machine à coder allemande fut un facteur des succès alliés pendant la guerre.

Alors, le hasard existe-t-il? Personne le sait réellement mais on peut néanmoins affirmer que les ordinateurs classiques sont incapables de le générer et que beaucoup de phénomènes qui semblent aléatoires ne le sont en réalité pas du tout. Et peut-être qu'il s'agit finalement d'une question plus philosophique que mathématiques...

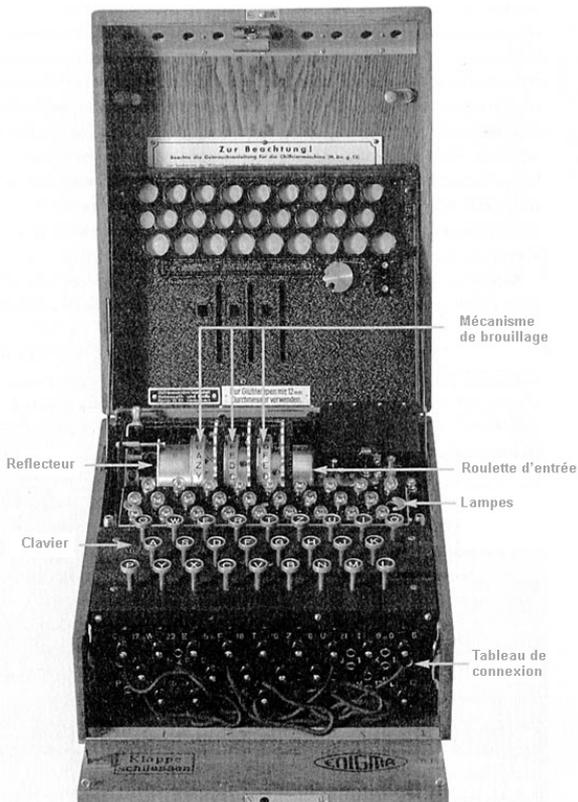
Luka Tytgat, coopté Prométhée



BOMBE

La machine d'Alan Turing
 ayant permis de dé-
 criper les messages
 codés d'Enigma.

Enigma



Nos enfants causeront notre perte

Un nouveau domaine, que le grand public ne comprend pas encore mais qui en préoccupe un grand nombre. Un sujet qui en passionne certains et qui en terrifie d'autres. Les avis sont mitigés car selon les théories, nous sommes en train de construire notre propre perte. Un sujet qui attire, l'industrie du cinéma le sait et n'a pas perdu de temps pour imaginer tous les scénarios possibles. Quelques films nous racontent ce à quoi notre futur pourrait ressembler et nous ne pouvons que les regarder entre peur et fascination. *Terminator*, *WestWorld*, *Blade Runner*, *Matrix*, quelques exemples parmi tant d'autres qui nous montrent ce à quoi notre futur pourrait ressembler si notre création se retournait contre nous, si les machines prenaient le contrôle du monde tel que nous les connaissons. Ces machines sont-elles vraiment dangereuses pour la race humaine ? Ces films ont-ils vu juste ?

Les premières apparitions du terme "Intelligence artificielle", ou IA, remontent à 1943, quand des chercheurs se sont demandé s'il serait possible de créer un cerveau artificiel, dans un ordinateur.

C'est seulement 13 ans plus tard, en 1956 que l'intelligence artificielle est reconnue comme un vrai domaine académique.

Au début des années 1960, une démonstration de ce qu'une intelligence non humaine pourrait faire choquer le monde scientifique. Une IA ayant pour but de jouer à un jeu de dames, avait atteint un niveau équivalent à celui d'un bon joueur,

mais pas encore d'un professionnel, chaque chose en son temps.

La montée de ce nouveau domaine soulève certaines questions chez les chercheurs concernés, la question la plus importante étant "Comment définir l'intelligence ?". Cette question a été posée par Alan Turing, un des pères fondateurs de l'informatique. Ces questionnements l'emmenèrent à créer un test qu'il appellerait tout simplement le "Test de Turing". Le test est en fait très simple, il consiste à poser une série de questions à l'IA dans son domaine de pensée, et si on ne sait différencier ses réponses de réponses humaines, on peut parler d'intelligence pour Alan Turing.

Suite à ces découvertes, le sujet des IA a gagné de plus en plus de popularité et tout le monde voulait voir jusqu'où on pourrait aller avec nos créations. Malheureusement, au milieu des années 1970, on a atteint un mur qui paraissait insurmontable pour l'époque. En effet, nos IA avaient besoin de plus de puissance de calcul, que les ordinateurs de l'époque n'étaient pas encore prêts à donner. Il a donc fallu attendre que nos ordinateurs deviennent plus puissants avant de pouvoir reprendre nos recherches. Les équipes de recherche perdent petit à petit les financements et sont forcées à mettre un terme à leurs recherches.

Au début des années 1980, une nouvelle invention vient révolutionner l'intelligence artificielle, c'est

ce qu'on appelle les «Systèmes experts». Au lieu de vouloir une IA qui sait tout faire, une IA qui est construite selon le système expert se concentre sur une tâche qu'elle pourra faire, ce qui permet de contourner nos problèmes de mémoire et de puissance de calcul manquants. L'engouement autour des IA reprend de plus belle.

L'événement qui est considéré comme étant le plus important de l'histoire des intelligences artificielles commence sa production en 1985. Les chercheur.euse.s présents ne le savaient pas encore mais iels participaient à un projet qui allait révolutionner le monde de l'informatique pour toujours. Le nom de ce projet est Deep Blue.

Au départ, l'équipe voulait créer une IA capable de gagner le championnat d'Amérique du Nord d'échecs pour IA, ce que l'ancêtre de Deep Blue fit haut la main en 1987. Les chercheur.euse.s, avides de nouveaux challenges, se demandèrent s'il leur serait possible de gagner non pas un tournoi pour machines mais bien de battre un humain, et pas n'importe quel humain car l'équipe s'était mis en tête que Deep Blue devait battre Garry Kasparov, le champion du monde de l'époque.

Après les championnats d'Amérique du Nord, l'ancêtre de Deep Blue s'est frotté à Kasparov, ce qui s'est soldé d'une défaite cuisante. Mais les chercheur.euse.s n'ont pas perdu espoir, iels savaient qu'un jour, il serait possible qu'une machine détrône le meilleur joueur d'échecs du monde. Et ce jour est arrivé en 1996 quand pour la première fois, un ordinateur réussit à gagner contre le champion du monde.

Cette avancée a montré au monde entier de quoi les IA peuvent être capables.

Battre le champion du monde est très impressionnant, mais ce n'est pas en voyant ça que nous pensons directement à un film dystopique tel que Terminator qui est sorti plus de 10 ans avant.

Même de nos jours les IA sont encore très loin d'atteindre un tel stade. Alors d'où vient cette peur des IA ? Cette peur peut venir de plusieurs choses.

Premièrement, on se dit qu'une personne mal intentionnée avec un accès aux intelligences artificielles pourrait s'en servir pour créer le mal autour d'elle.

Deuxièmement, les IA ont prouvé pouvoir faire le travail de certaines personnes, ce qui voudrait dire une baisse de l'emploi, pas aussi effrayant que Terminator mais si les IA continuent à s'améliorer, les humains ne pourront plus faire de travaux qu'une machine serait incapable de faire.

Dernièrement, peut-être la peur la plus répandue est qu'une IA soit devenue tellement «intelligente», qu'elle ne se soucie plus des humains et qu'on ne puisse plus l'arrêter. C'est ce scénario qui est le plus adapté sur les grands écrans.

Cette dernière peur vient de certaines machines qui peuvent s'améliorer elles-mêmes. Ces machines changent donc leur propre code pour être plus performantes.

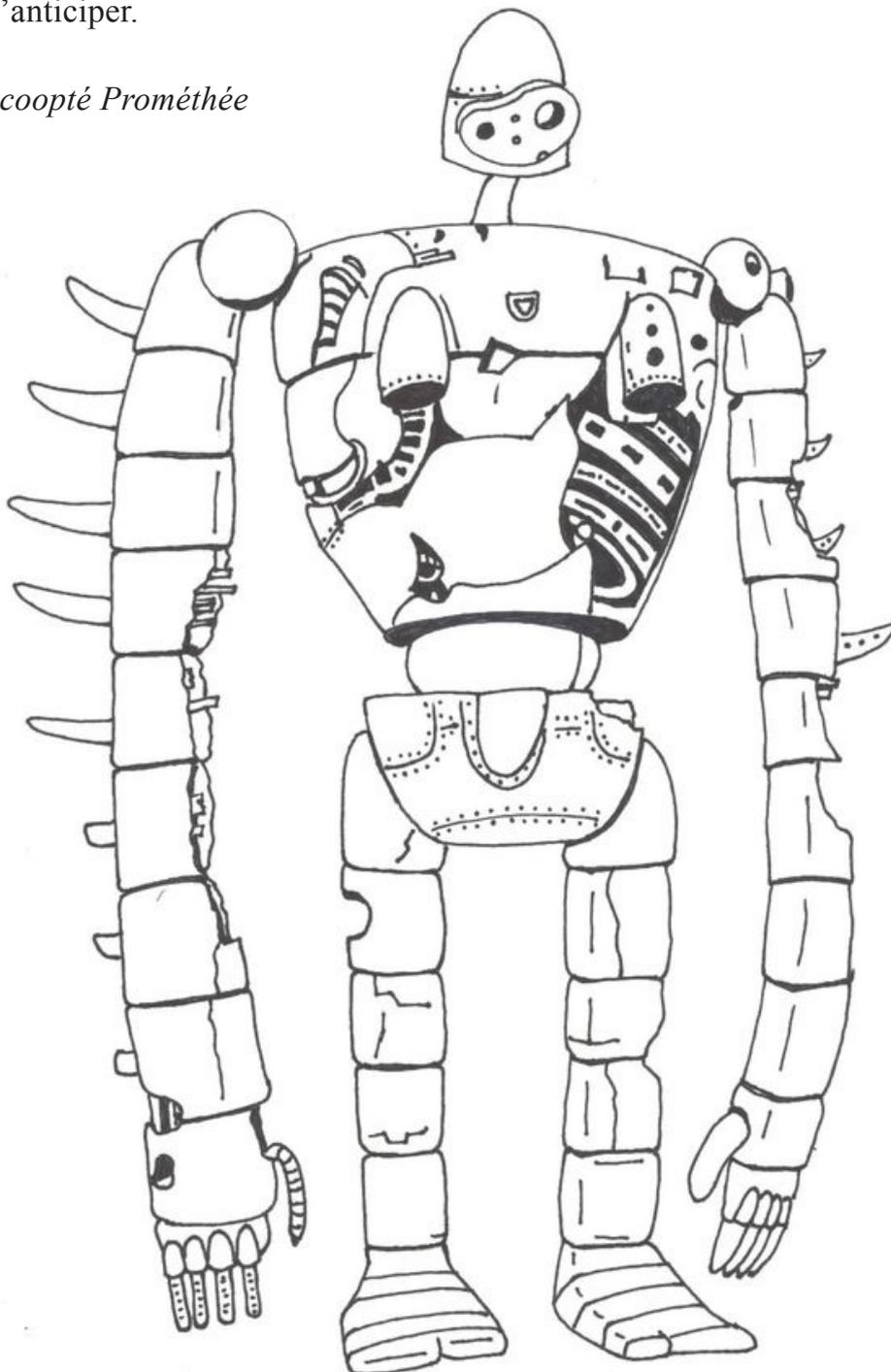
A notre époque, ces IA sont encore très basiques et ne peuvent pas s'améliorer beaucoup. Mais une théorie veut qu'à la seconde où une IA étant doté de cette auto-amélioration dépasse l'intelligence humaine, elle puisse s'améliorer un petit peu et donc devenir un petit peu plus intelligente. Comme elle est devenue un petit peu plus intelligente, elle sait comment elle pourrait s'améliorer encore un petit peu. Cet incident causerait une réaction en chaîne dans laquelle l'IA ne cesserait de s'améliorer et de devenir plus intelligente, petit à petit.

Mais petit à petit pour une machine serait presque instantané pour les humains. L'IA, maintenant devenue une super intelligence pourrait avoir des grosses conséquences sur notre société si

elle n'est pas contenue.

Au vu de "l'intelligence" des IA actuellement, il n'est pas nécessaire d'en avoir peur pour le moment. La majeure partie de la peur des IA vient d'un manque d'information à leur sujet car il est difficile de chercher des informations sans s'y connaître un minimum. Il se pourrait que dans le futur un des trois scénarios que nous craignons se réalise, mais nous parlons d'un futur lointain que nous avons le temps de voir venir et le temps d'anticiper.

Arthur Nanson, coopté Prométhée



- WILDFLOWERS -



TEXAS
SELENIA



WILD
BERGAMOT



CARDINAL
CATCHFLY



MAXIMILIAN
SUNFLOWER



SCARLET
BEEBALM



HYDROLEA
UNIFLORA



YELLOW
SPINY DAISY



PALM-LEAF
MISTFLOWER



MONTEREY
CENTAURY



MAGDOUGAL'S
BLUEBELL



PURPLE FRINGED
ORCHID



YELLOW
STARGRASS



VENUS LOOKING
GLASS



WILD BLUE
PHLOX



HALBERD-
LEAVED VIOLET



MARSHMALLOW
HIBISCUS



CORNFLOWER



SCARLET INDIAN
PAINTBRUSH



BLACK-EYED
SUSAN



ALPINE
CLOVER



BLUET



CRIMSON
CLOVER



VIOLET
RUELLIA



WOOLLY
IRONWEED