

ELIOT.AI

Agent conversationnel collectif

ELIOT est une entreprise de lutte face aux intelligences artificielles

David Guez - Sylvie Tissot

INTRODUCTION

L'arrivée des chatbots connectés à nos données personnelles via les réseaux sociaux et les interfaces vocales va complètement achever l'entreprise de contrôle menée par les entreprises de l'Internet et plus généralement par les intelligences artificielles qui dialoguent de façon de plus en plus savante avec les humains.

Depuis quelques années, cette accélération va de pair avec les avertissements quasi-quotidiens des scientifiques, philosophes et acteurs des nouvelles technologies qui pointent une rupture au-delà de laquelle nous n'aurons plus aucune emprise sur ces "mangeurs de cerveaux".

Face à cette menace et en tant qu'artistes activistes, nous avons considéré qu'il était important de proposer une réponse qui puisse agir de l'intérieur, c'est-à-dire qui soit au même niveau d'interface que les modes de propagation et d'interaction de ces intelligences artificielles.

De plus, notre réponse se base sur les principes d'un réseau collaboratif et ouvert et dans une forme plus large sur les valeurs politiques et sociétales des communs.

Cette réponse se nomme ELIOT et elle est unifiée par la seule force du collectif en réseau.

ELIOT est un agent conversationnel (ou un entremetteur conversationnel) qui propose une interface de dialogue de type chatbot qui relie les humains dans un réseau interconnecté où chacun devient acteur et créateur de dialogues.

Sa première version interconnecte les humains entre eux par le langage et l'échange. Sa deuxième version proposera une application vocale et un objet connecté.

CONSTATS

Le danger de l'intelligence artificielle se base sur sa puissance et son adaptabilité croissante :

- Puissance de calcul inédite permettant le traitement en masse de nos données.
- Puissance algorithmique des programmes d'intelligence artificielle qui agrègent de façon cohérente et dirigée les millions de données que nous fournissons de façon pro-active sur les réseaux sociaux, les moteurs de recherche et les interfaces vocales de type SIRI intégrées aux téléphones mobiles et objets connectés.
- Facultés de synthétisation de nos données en provenance des différentes applications, puisant ainsi dans chaque champ de nos usages les éléments qui forment une cartographie de notre moi intime et collectif.

- Facultés de mémorisation temporelle des données permettant d'avoir des profils d'interactions dynamiques qui s'enrichissent et s'affinent jour après jour et qui fouillent dans notre passé connecté pour établir des règles comportementales et psychologiques précises et personnalisées.
- Capacités de simulations de comportements humains qui leurrent les utilisateurs en effaçant de façon efficace les barrières émotionnelles qui séparent humain et non-humain : disparition de la notion de machine au profit d'avatars ludiques et sympathiques, utilitaires et professionnels.
- Interfaces individuées et ludiques, assistant psychologique, coach virtuel, accélérateur décisionnel, traceur mnémonique, tuteur numérique... Nous voilà cernés de toutes parts, envahis par une armée de mini-moi.

Le paysage qui se présente à nous va ressembler à une prolongation exponentielle de notre servitude au dieu Internet.

Ces prothèses numériques qui passent par le langage et par une individualisation poussée à l'extrême vont nous enchaîner massivement à la machine.

Cette machine deviendra de facto notre véritable alter ego.

Ce semblant de liberté d'accès à l'information, à la connaissance, à l'ultra-assistanat piloté de façon à peine souterraine par des intérêts économiques va limer notre capacité empathique jusqu'à l'effacement total de notre personnalité, de notre moi solitaire et pensant, de cette capacité de jugement et de décision, de frottement, d'action.

Vers une altérité ludique et consumériste, molle et injectée de réflexivité anthropique, modelage de nouveaux comportements par un effacement progressif des dispositifs personnels de lutte psychologique et morale, accélération de l'uniformisation de la pensée, crise de l'empathie, de l'altérité, effacement du "visage", de ce qui "forme" notre différence individuelle.

Car au fond, le dialogue avec nous-mêmes va progressivement disparaître, telle la Google Map qui nous fait perdre le sens de l'orientation, la machine pensante nous fera perdre notre capacité de dialogue avec nous-mêmes et par là même celle de se frotter aux autres. La machine qui nous connaît mieux que quiconque mais surtout mieux que nous-mêmes nous formatera, par renversement, à ce qu'elle veut faire de nous, selon les modèles dominants de notre société.

HACKER LES IA, ce serait les leurrer à notre tour. Et cela ne peut se faire que par la communauté qui vient, qui creuse et qui déborde, par une lutte acharnée qui passe par l'utilisation des mêmes outils et par un renversement des mêmes usages.

La grosse erreur a été de croire en l'unité d'un dieu IA.

L'IA est une multitude, précise en chaque domaine, qui aura appris à nous mentir pour mieux nous contrôler.

LANGAGE CONTRE LANGAGE

La question qui se pose est celle du langage, précepte de la communication, de l'échange, de la construction de l'identité et de l'altérité.

Ainsi, si l'altérité devient un robot, "nous" devient de facto un robot.

La question n'est plus celle du test du Turing mais plutôt celle qui consiste à imaginer que ce sont les intelligences artificielles qui forgent ce que nous devenons et ce que nous deviendrons car ce seront avec elles que nous dialoguerons de façon permanente et définitive.

Je suis l'autre et l'autre est une intelligence artificielle, une somme de conditions et de règles modélisées pour me construire telle qu'il faudrait que je sois dans un système dirigé, formel et qui fait donc loi.

Nous pourrions presque postuler que ces prochains chatbots seront nos tuteurs pour une conscience numérisée.

Associés au trouble de la vision d'une réalité virtuelle en devenir-monde, les deux bouts de notre hominisation se terminent dans un cul de sac en réseau : le piège de l'évolution se referme.

Les IA nous achèvent par le langage, par notre langage, par nos mots et nos grammaires, par notre essence et notre construction, par l'effacement du soi, de l'entre-soi, du moi qui se déverse dans un hyper-nous consensuel.

Cette phase d'évolution est une phase intermédiaire, dictée par le marché, par nos modèles sociétaux, par nos façons d'échanger, de prendre et comprendre le monde.

C'est parce que notre langage façonne le monde, notre monde, notre identité et notre identité au monde, qu'il élabore notre prise de conscience de ce que nous sommes et de ce que nous créons par ces mots, par la définition de nos désirs, par la création de nos projections, et donc par nos constructions, qu'il est nécessaire de lutter par les mots, par les échanges, par la prise de pouvoir du langage en "le réseau".

Et cette prise de pouvoir ne peut se faire qu'en créant des interfaces qui nous ressemblent, qui nous rassemblent, nous confrontent.

Le test de Turing nous met au défi par renversement, il est une sorte d'horizon butoir au-delà duquel l'illusion sera parfaite. Le monde tel qu'il devient : le réel amplifié devenu sa propre tautologie, un réel réel : un nouveau monde.

ELIOT.AI

ELIOT est un agent conversationnel (ou un entremetteur conversationnel) qui propose une interface de dialogue de type chatbot reliant les humains dans un réseau interconnecté où chacun devient acteur et créateur de dialogues.

ELIOT crée la matrice de dialogues infinis en offrant une émancipation collective via une interface de type chatbot.

ELIOT se définit par le vide à partir duquel l'intelligence collective doit se négocier, se froter, s'inventer.

Le principe est d'élaborer dans un premier temps une intelligence holistique de bas niveau, basée sur le langage et sur les interactions entre humains.

ELIOT est un échangeur, un HUB verbal.

ELIOT est l'avatar d'une meute en réseau, la position centrale d'où s'échangent des discussions anonymes.

ELIOT invente un nouveau mode d'expression relationnel qui implique le lien entre l'unité et le collectif.

ELIOT permet d'établir des connexions relationnelles entre humains sans passer par des algorithmes d'intelligence artificielle mais au contraire, qui défend une sorte de virginité algorithmique basée sur le seul principe de l'interconnexion.

Le cœur du programme ELIOT est une matrice molle, une toile d'araignée verbale faite de face-à-face infinis.

ELIOT renverse le test de Turing. En effet, chaque utilisateur d'ELIOT devient de facto acteur. Il est en même temps celui qui pose la question et celui qui répond à la question d'un autre.

ELIOT est une immense chaîne d'humains connectés qui dialoguent, se questionnent, se parlent.

Ce qui est unitaire, c'est son interface et son programme de câblage, à la manière des réseaux électriques, sa propension à dérouler les fils des pots de yaourt pour activer les vibrations de dialogues incongrus et parfois révélateurs.

David Guez / Sept 2017

CALENDRIER

- Une version bêta d'ELIOT sera testée en mode atelier le 23 septembre 2017 au Grand Palais, Paris.
- La V1 sera rendu publique sur le site web ELIOT.AI d'ici fin 2017.
- La V2 permettra de connecter ELIOT au moteur chatbot du réseau social Facebook.
- Un objet connecté/appli sera conçu en 2018 qui permettront d'initier l'interface vocale d'ELIOT.

AUTEURS

DAVID GUEZ : CONCEPTION

<http://www.guez.org>

David Guez réalise des projets artistiques liés aux nouveaux médias qui sont principalement axés sur les thématiques de la mémoire et du temps. Il travaille aussi sur la réalisation de nombreuses plateformes collaboratives qui questionnent les usages et les limites des nouvelles technologies tout en proposant de nouvelles alternatives. Ces projets sont produits et présentés dans de nombreux lieux artistiques (Centre Pompidou, Jeu de paume, Gaité lyrique, Le plateau, Centre Barbara, Banff, File Festival Brésil, ISEA 2015/2016...) et bénéficient d'une couverture médiatique (New york times, Le monde, Libération, Télérama, France-culture...) et de soutiens institutionnels (CNC, SCAM, ARCADI).

SILVY TISSOT : DÉVELOPPEMENT INFORMATIQUE

<http://www.anabole.com>

Avant de créer son entreprise, Anabole, Sylvie Tissot a été chercheuse en informatique au Centre de Recherche d'Alstom puis a travaillé au sein de ARTGROUP, société spécialisée en effets spéciaux et spectacles d'androïdes.

Elle réalise des prestations pour des PME, Grands Groupes et institutions culturelles : Champs Libres à Rennes, Théâtre de Chaillot, Muséum d'Histoire Naturelle de Paris et Lyon, Orange, EDF, etc.

Elle travaille depuis de nombreuses années pour les sociétés Tralalère, Drôle de Trame, Art2M et pour le collectif La Fracture Numérique.

Elle intervient régulièrement sous forme de workshops à l'Ecole Nationale Supérieure de Création Industrielle.

Elle accompagne également le travail de différents artistes et préside l'association « we love the net » tournée vers la réalisation et la promotion de projets liés au design et à l'art numérique,

Enfin elle consacre une partie de son temps à mener des projets de recherche sur les principes de programmation, en partenariat avec des laboratoires de recherche (LRI, LIMSI, ENSADLab).

Son « autobiographie numérique » sur France Culture est accessible sur :

<http://www.franceculture.fr/emission-place-de-la-toile-sylvie-tissot-autobiographie-numerique-2014-03-08>