

# Repousser les limites

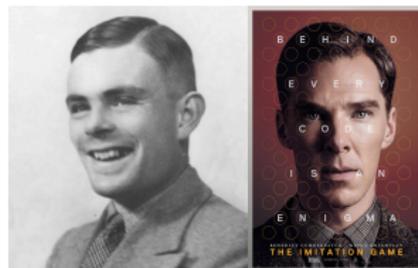
## Des problèmes impossibles à l'intelligence artificielle

Denis Kuperberg

ENS Lyon, CNRS

15 mai 2017

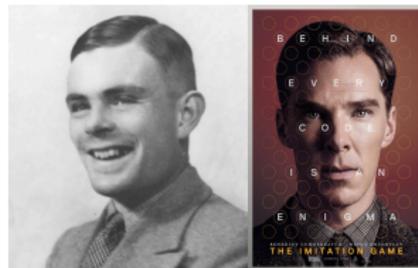
Début de l'informatique: Turing (1936)



Notion mathématique d'algorithme: **Machine de Turing**

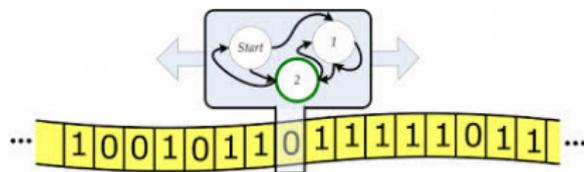
Il existe une machine **universelle**, peut simuler n'importe quelle autre machine → **ordinateur**.

## Début de l'informatique: Turing (1936)



Notion mathématique d'algorithme: **Machine de Turing**

Il existe une machine **universelle**, peut simuler n'importe quelle autre machine → **ordinateur**.



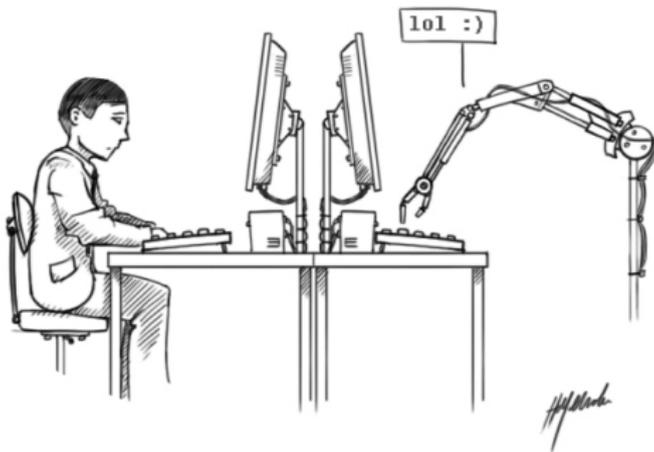
## L'intelligence artificielle

Turing entrevoit les conséquences de son invention, et rêve de l'Intelligence Artificielle (film).

## L'intelligence artificielle

Turing entrevoit les conséquences de son invention, et rêve de l'Intelligence Artificielle (film).

**Test de Turing:** IA réussit si elle peut se faire passer pour un humain dans une conversation.



## Vers l'intelligence artificielle

Pour créer l'Intelligence Artificielle, 2 vues **s'opposent**:

- ▶ **Approche symbolique**: Machine de Turing manipule des symboles
- ▶ **Approche neuronale**: Frank Rosenblatt : imiter le cerveau

Les deux approches ont finalement contribué grandement à l'IA.

## Vers l'intelligence artificielle

Pour créer l'Intelligence Artificielle, 2 vues **s'opposent**:

- ▶ **Approche symbolique**: Machine de Turing manipule des symboles
- ▶ **Approche neuronale**: Frank Rosenblatt : imiter le cerveau

Les deux approches ont finalement contribué grandement à l'IA.

Avant de voir l'intelligence artificielle, posons une question plus "simple"...

## Qu'est-ce que le hasard ?



**Problème:** Comment définir le hasard ?

Vous créez un site de poker



Il faut tirer les cartes au hasard.

Vous créez un site de poker

Il faut tirer les cartes au hasard.  
Vous achetez un générateur de nombres  
aléatoires ( $\approx 1000\text{€}$ ):



Vous créez un site de poker



Il faut tirer les cartes au hasard.  
Vous achetez un générateur de nombres  
aléatoires ( $\approx 1000\text{€}$ ):



► 1 2 3 4 1 2 3 4 1 2 3 4 1 2 3

Vous créez un site de poker



Il faut tirer les cartes au hasard.  
Vous achetez un générateur de nombres  
aléatoires ( $\approx 1000\text{€}$ ):



- ▶ 1 2 3 4 1 2 3 4 1 2 3 4 1 2 3
- ▶ 2 3 5 7 1 1 1 3 1 7 1 9 2 3 2

Vous créez un site de poker



Il faut tirer les cartes au hasard.  
Vous achetez un générateur de nombres  
aléatoires ( $\approx 1000\text{€}$ ):



- ▶ 1 2 3 4 1 2 3 4 1 2 3 4 1 2 3
- ▶ 2 3 5 7 1 1 1 3 1 7 1 9 2 3 2
- ▶ 3 9 0 2 1 9 5 3 8 4 1 2 0 8 3

## Liste aléatoire ?

6 5 3 5 8 9 7 9 3 2 3 8 4 6 2 6 4 3 3 8 3 2 7

## Liste aléatoire ?

$\pi = 3,141592\ 6\ 5\ 3\ 5\ 8\ 9\ 7\ 9\ 3\ 2\ 3\ 8\ 4\ 6\ 2\ 6\ 4\ 3\ 3\ 8\ 3\ 2\ 7\dots$

## Liste aléatoire ?

$\pi = 3,141592\ 65358979323846264338327\ 9502\dots$

Semble aléatoire,  
mais un joueur qui reconnaît  $\pi$  peut tricher.



## Liste aléatoire ?

$\pi = 3,141592\ 6\ 5\ 3\ 5\ 8\ 9\ 7\ 9\ 3\ 2\ 3\ 8\ 4\ 6\ 2\ 6\ 4\ 3\ 3\ 8\ 3\ 2\ 7\ 9502\dots$

Semble aléatoire,  
mais un joueur qui reconnaît  $\pi$  peut tricher.



**Idée:** Une liste n'est pas aléatoire si on peut la décrire simplement.

## Liste aléatoire ?

$\pi = 3,141592\ 6\ 5\ 3\ 5\ 8\ 9\ 7\ 9\ 3\ 2\ 3\ 8\ 4\ 6\ 2\ 6\ 4\ 3\ 3\ 8\ 3\ 2\ 7\ 9502\dots$

Semble aléatoire,  
mais un joueur qui reconnaît  $\pi$  peut tricher.



**Idée:** Une liste n'est pas aléatoire si on peut la décrire simplement.  
C'est-à-dire s'il existe un algorithme court pour la générer.

## Complexité de Kolmogorov

Si  $s$  est une suite de nombres,  
sa **complexité de Kolmogorov**  $K(s)$  est la taille du **plus petit algorithme** qui la génère. I.e. sa meilleure **compression** possible.

## Complexité de Kolmogorov

Si  $s$  est une suite de nombres,  
sa **complexité de Kolmogorov**  $K(s)$  est la taille du **plus petit algorithme** qui la génère. I.e. sa meilleure **compression** possible.

**Exemple:**

- ▶ 0 2 4 6 8 10 12 14 16 18 20 22 24 26 28 30 32 34 36 38 40  
42 44 46 48 50 52 54 56 58 60 62 64 66 68 70 72 74 76 78 80.

## Complexité de Kolmogorov

Si  $s$  est une suite de nombres,  
sa **complexité de Kolmogorov**  $K(s)$  est la taille du **plus petit algorithme** qui la génère. I.e. sa meilleure **compression** possible.

**Exemple:**

- ▶ 0 2 4 6 8 10 12 14 16 18 20 22 24 26 28 30 32 34 36 38 40  
42 44 46 48 50 52 54 56 58 60 62 64 66 68 70 72 74 76 78 80.

**Algorithme** : "Ecrire les nombres pairs de 0 à 80"

## Complexité de Kolmogorov

Si  $s$  est une suite de nombres,  
sa **complexité de Kolmogorov**  $K(s)$  est la taille du **plus petit algorithme** qui la génère. I.e. sa meilleure **compression** possible.

**Exemple:**

- ▶ 0 2 4 6 8 10 12 14 16 18 20 22 24 26 28 30 32 34 36 38 40  
42 44 46 48 50 52 54 56 58 60 62 64 66 68 70 72 74 76 78 80.

**Algorithme** : "Ecrire les nombres pairs de 0 à 80"  
"for  $x = 0$  to 40: print(2x)"

## Complexité de Kolmogorov

Si  $s$  est une suite de nombres,  
sa **complexité de Kolmogorov**  $K(s)$  est la taille du **plus petit algorithme** qui la génère. I.e. sa meilleure **compression** possible.

**Exemple:**

- ▶ 0 2 4 6 8 10 12 14 16 18 20 22 24 26 28 30 32 34 36 38 40  
42 44 46 48 50 52 54 56 58 60 62 64 66 68 70 72 74 76 78 80.

**Algorithme** : "Ecrire les nombres pairs de 0 à 80"  
"for  $x = 0$  to 40: print(2x)"

- ▶ 3 9 0 2 1 9 5 3 8 4 1 2 0 8 3

## Complexité de Kolmogorov

Si  $s$  est une suite de nombres,  
sa **complexité de Kolmogorov**  $K(s)$  est la taille du **plus petit algorithme** qui la génère. I.e. sa meilleure **compression** possible.

**Exemple:**

- ▶ 0 2 4 6 8 10 12 14 16 18 20 22 24 26 28 30 32 34 36 38 40  
42 44 46 48 50 52 54 56 58 60 62 64 66 68 70 72 74 76 78 80.

**Algorithme** : "Ecrire les nombres pairs de 0 à 80"  
"for  $x = 0$  to 40: print(2x)"

- ▶ 3 9 0 2 1 9 5 3 8 4 1 2 0 8 3

**Algorithme** : "Ecrire 3 9 0 2 1 9 5 3 8 4 1 2 0 8 3"

## Complexité de Kolmogorov

Si  $s$  est une suite de nombres,  
sa **complexité de Kolmogorov**  $K(s)$  est la taille du **plus petit algorithme** qui la génère. I.e. sa meilleure **compression** possible.

**Exemple:**

- ▶ 0 2 4 6 8 10 12 14 16 18 20 22 24 26 28 30 32 34 36 38 40  
42 44 46 48 50 52 54 56 58 60 62 64 66 68 70 72 74 76 78 80.

**Algorithme** : "Ecrire les nombres pairs de 0 à 80"  
"for  $x = 0$  to 40: print(2x)"

- ▶ 3 9 0 2 1 9 5 3 8 4 1 2 0 8 3

**Algorithme** : "Ecrire 3 9 0 2 1 9 5 3 8 4 1 2 0 8 3"

**Liste aléatoire:**  $K(s) \approx$  taille de  $s$ ,

i.e. **pas de compression possible** de  $s$ .

**Indépendant** du moyen de production de  $s$ .

## Le problème de l'induction

Problème central en Intelligence Artificielle: quel est le suivant ?

2 4 6 8 10 ?

## Le problème de l'induction

Problème central en Intelligence Artificielle: quel est le suivant ?

2 4 6 8 10 ?

Y a-t-il une "bonne" réponse ? Comment la définir ?

## Le problème de l'induction

Problème central en Intelligence Artificielle: quel est le suivant ?

2 4 6 8 10 ?

Y a-t-il une "bonne" réponse ? Comment la définir ?

**Algorithme** le plus simple: "Ecrire les nombres pairs"

## Le problème de l'induction

Problème central en Intelligence Artificielle: quel est le suivant ?

2 4 6 8 10 ?

Y a-t-il une "bonne" réponse ? Comment la définir ?

**Algorithme** le plus simple: "Ecrire les nombres pairs"

→ Meilleure réponse: 12.

Pour faire une IA, il suffit de trouver le plus petit programme qui génère la liste déjà passée.

I.e. il suffit de pouvoir calculer la **complexité de Kolmogorov**.

# Indécidabilité

Domage, c'est **Impossible**.

## Indécidabilité

Domage, c'est **Impossible**.

**Pourquoi ?** Si on pouvait calculer la fonction  $K()$ , on pourrait résoudre le **problème de l'arrêt**: savoir si un programme va s'arrêter. Et on sait que ce dernier problème est impossible.

## Indécidabilité

Domage, c'est **Impossible**.

**Pourquoi ?** Si on pouvait calculer la fonction  $K()$ , on pourrait résoudre le **problème de l'arrêt**: savoir si un programme va s'arrêter. Et on sait que ce dernier problème est impossible.

On peut même aller plus loin:

### Théorème

*Pour toute liste  $s$ , on ne peut pas être sûr que  $K(s) > 500 \text{ Mo}$ .  
Il est impossible de prouver qu'un ensemble de données ne peut pas être compressé dans un zip de moins de 500Mo*

**Exemple:** On peut peut-être compresser tous les disques durs de la Terre en un zip de 500Mo.



L'intelligence artificielle "parfaite" ne peut donc **pas exister**.

Comment on s'en sort en pratique ?

L'intelligence artificielle "parfaite" ne peut donc **pas exister**.

Comment on s'en sort en pratique ?

On cherche toujours à trouver le meilleur programme **court** qui génère une liste.

**Compresser c'est comprendre.**

Et:

rien à compresser  $\leftrightarrow$  rien à comprendre  $\leftrightarrow$  hasard.

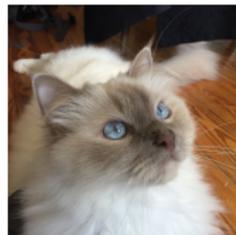
## Reconnaissance d'images



chat



pas chat



chat



pas chat

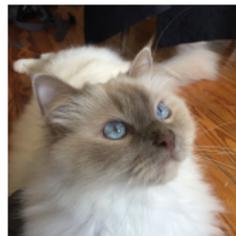
## Reconnaissance d'images



chat



pas chat



chat



pas chat



?

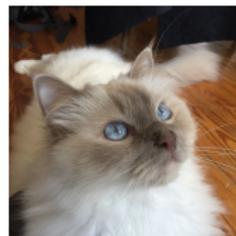
## Reconnaissance d'images



chat



pas chat



chat



pas chat



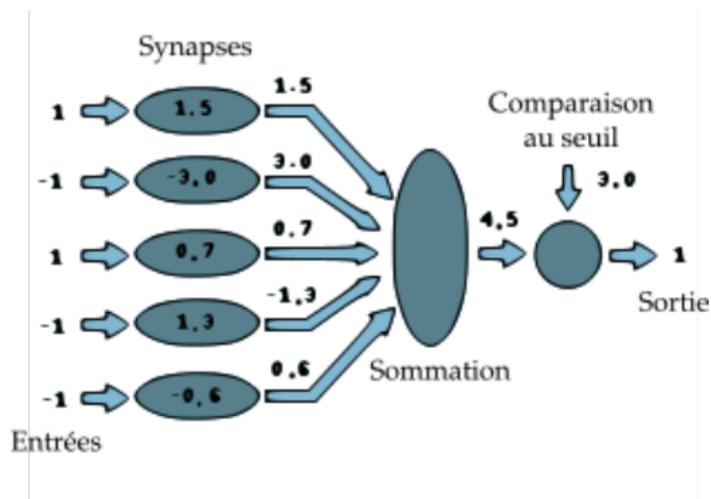
?

**But:** Trouver un petit programme qui reconnaît les chats.

**Outil:** réseaux de neurones.

**Reseaux de neurones:** organisés en couches

Chaque "neurone" fait un calcul simple sur ce qu'il reçoit et envoie le résultat à des neurones de la couche suivante.



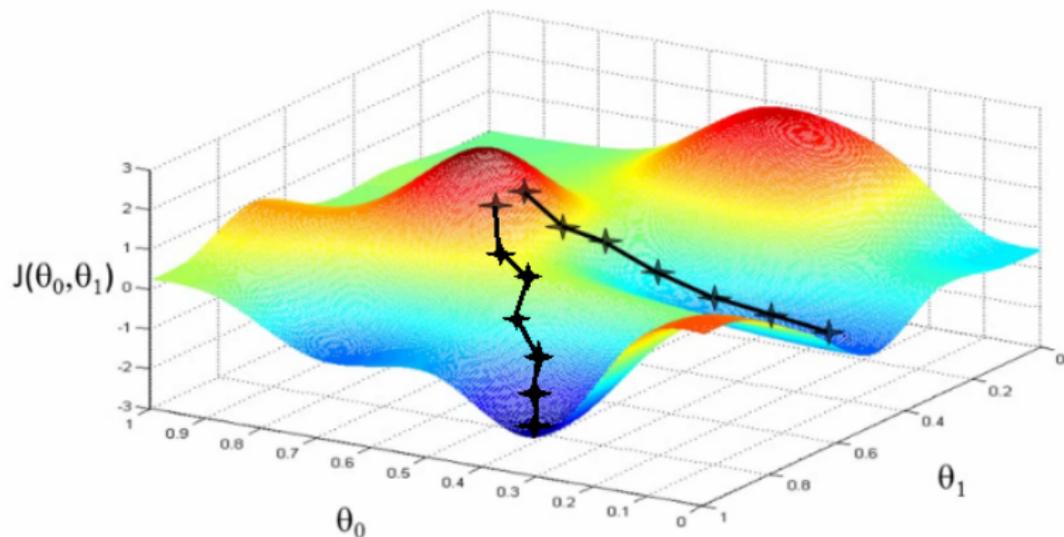
travail d'un neurone

Les réseaux de neurones sont des **petits** programmes.  
On peut les **ajuster** petit à petit.

Les réseaux de neurones sont des **petits** programmes.

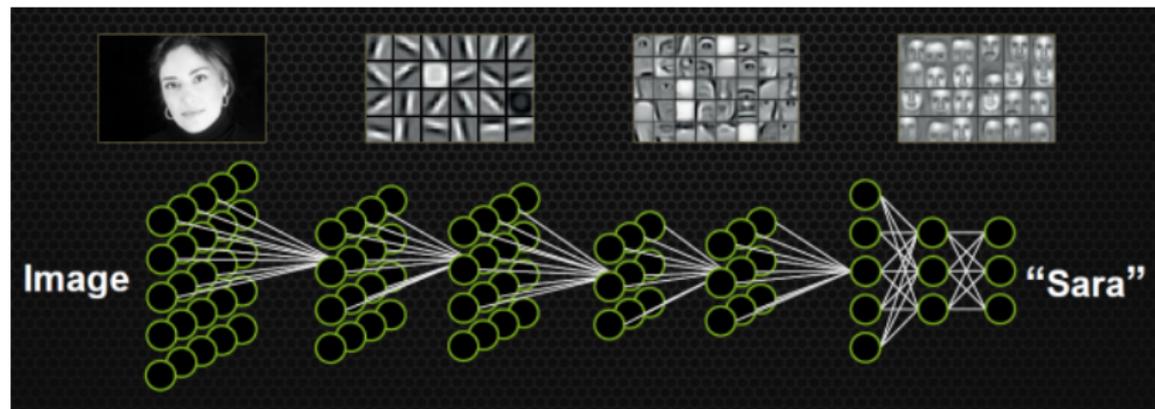
On peut les **ajuster** petit à petit.

Léger changement de paramètres  $\rightarrow$  plus proche du résultat voulu.



**Premiers succès:** reconnaissance d'images

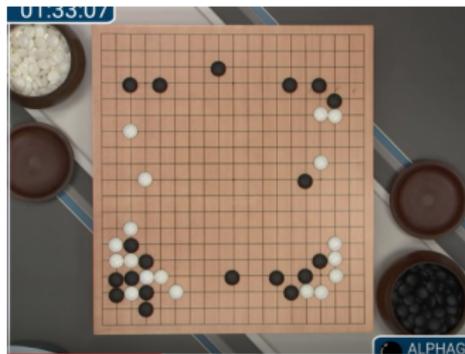
**Réseau profond:** identifie lui-même les concepts pertinents.



**Mars 2016:** Défi de Google à Lee Sedol, champion de **go**, avec l'IA **AlphaGo**.



**Victoire** d'AlphaGo contre Lee Sedol 4-1.  
Succès incontestable des réseaux de neurones profonds.  
AlphaGo trouve des coups qu'un humain n'aurait pas joué.



### Différents **ingrédients**:

- Réseaux de neurones (2 types):
  - ▶ Estimer la valeur des positions
  - ▶ Proposer des bons coups
- Construction des réseaux:
  - ▶ 30 millions de parties humaines
  - ▶ **Renforcement**: jouer contre lui-même

**23 mai prochain**: revanche contre le champion du monde actuel  
+ équipe de 5.

Et la suite ?

- ▶ Commerce
- ▶ Problèmes éthiques ?
- ▶ Diagnostic médical
- ▶ Recherche scientifique
- ▶ ...
- ▶ Meilleure compréhension de l'humain ?