

OpenAI et Google ouvrent leurs classes primaires pour l'IA

Coup sur coup, deux acteurs dévoilent leurs initiatives autour de l'intelligence artificielle : Google et OpenAI. Le premier, avec sa filiale DeepMind, vient de mettre en Open Source sa solution d'entraînement de l'intelligence artificielle. Auparavant nommé Labyrinth, cet environnement de formation est baptisé [DeepMind Lab](#) et il est disponible sur GitHub. Toute personne sera donc en mesure de télécharger le code et le personnaliser pour élaborer son propre système d'intelligence artificielle. De même, elles pourront créer de nouveaux niveaux de jeux pour DeepMind Lab et les télécharger sur GitHub.

La décision d'ouvrir ce banc d'essai de l'IA au public s'inscrit dans une démarche de montrer à l'extérieur l'état des lieux des recherches de Google en la matière. Le mois dernier, la firme a annoncé un partenariat avec Activision Blizzard [pour transformer le jeu Starcraft II en zone de test](#) pour les chercheurs qui veulent confronter leur IA à une situation complexe.



Dans le cadre de DeepMind Lab, les premiers tests montrent la capacité à des moteurs d'IA à pouvoir se déplacer dans un labyrinthe en étant capable de mener certaines actions comme ramasser des fruits, monter des escaliers, explorer l'espace, acquérir de l'expérience pour monter vers des niveaux plus complexes. Shane Legg, un des co-fondateurs de DeepMind, indique à *Wired*, à propos de cette zone d'entraînement que « *c'est très proche du monde réel. Nous vivons dans un environnement 3D et nous souhaitons que les systèmes d'intelligence artificielle soient capables de percevoir le monde réel, de se déplacer dans cet environnement, d'interagir avec lui et résoudre des problèmes* ». Et d'ajouter, « *au final, cela ressemble à un proxy virtuel* ».

OpenAI lance sa classe Universe

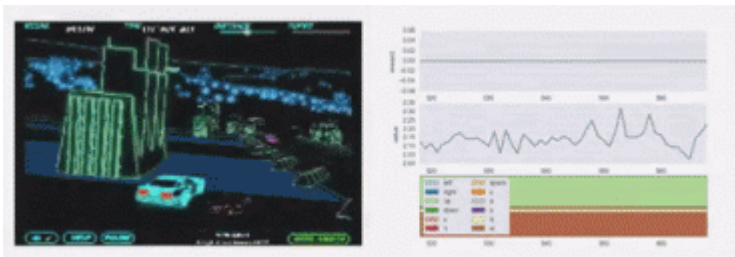
Tout comme Google DeepMind, OpenAI est aussi dans la logique d'entraîner et d'éduquer les systèmes d'IA. [L'initiative lancée par Elon Musk, patron de Tesla](#), et soutenue entre autres par AWS ou Peter Thiel, propose de son côté Universe. Il s'agit d'une plateforme d'entraînement pour les agents d'IA. L'objectif de ces tests est d'apporter du bon sens à ces agents pour résoudre des tâches

sans entraînement particulier.



[Universe](#) comprend une collection de jeux vidéo, des interfaces de navigateur et des applications. Il s'agit d'un middleware Open Source, qui supporte Gym, une trousse à outils pour favoriser le développement et l'évaluation des algorithmes par renforcement (reinforcement learning). Ce toolkit avait été présenté en avril dernier par OpenAI.

Tout comme son homologue DeepMind Lab, Universe s'appuie sur le jeu vidéo pour entraîner les moteurs d'intelligence artificielle. Au démarrage, OpenAI s'était basé sur un catalogue de 55 jeux Atari et l'environnement d'apprentissage du vétéran des jeux. Universe passe à la vitesse supérieure en promettant un millier de jeux issus du portefeuille de Valve, EA et Microsoft. A noter que ces jeux sont instanciés dans des conteneurs Docker avec une interface similaire à ce que voit et peut faire l'humain.



A lire aussi :

[DNC : DeepMind rajoute les souvenirs à son intelligence artificielle](#)
[L'IA de Google Traduction capable d'inventer son propre langage ?](#)

Photo credit: r.nial.bradshaw via VisualHunt.com / CC BY