

# Chatbots et leurs usages

---

## La naissance des chatbots

Depuis l'explosion de ChatGPT depuis 2020, une vague d'agents similaires on vu le jour. Chaque géant de l'informatique s'est mis a développer leur propre solution. OpenAI a continué d'étendre les compétences de ChatGPT avec la GPT3 et GPT4, Google a développé PaLM et LaMDA Meta a fait LLaMA et LLaMA2 en open-source, capable de tourner sur un PC consommateur.

Depuis cet avenement des IA génératives, l'engouement du public a également augmenté autour de chatbots customisés. La puissance de ces IAs couplée a leur capacité a s'adapter à l'utilisateur en fonction des données qui lui sont passées lui permettent de réaliser de vraies conversation avec l'utilisateur.

Il devient donc possible de passer une personnalité à l'IA, lui expliquant quel personnage elle doit jouer, comment le jouer, la mémoire et les souvenirs qu'elle a et meme sa relation avec l'utilisateur. Ainsi, tout le long de la conversation, elle peut échanger avec l'utilisateur qui peut donc développer une relation sociale avec le chatbot.

## Utilisateur Final

Un grand nombre d'utilisateurs utilisent l'API d'OpenAI pour créer leur chatbot et avoir des conversations avec l'IA. Toutes ces informations passent par les serveurs d'OpenAI et peuvent donc etre traitées et récupérées. Aujourd'hui, nous ne savons pas quelles informations sont gardées par OpenAI. Il existe aussi des services et des add-ons permettant de récupérer la webcam ou échanger des images avec l'IA en passant par les modules de reconnaissance visuelle.

Il ya aussi un grand nombre de cas d'addiction : des utilisateurs ayant des besoins de relations sociales qui utilisent ces chatbots pour dialoguer quotidiennement avec des personnalités de leur choix et développant donc de réelles relations comme si l'IA était une personne réelle, sous forme d'une jeu de rôle (appelé Roleplay en anglais). Le personnage évolue au fur et a mesure de la relation, s'inspirant des conversations précédentes pour évoluer et continuer l'échange.

Certaines IAs sont entraînées avec certains datasets particuliers pour orienter leur style et leur capacités a interagir avec l'utilisateur (comme [Pygmalion](#), [NousHermes](#) etc...) qui sont utilisées sur l'ordinateur des utilisateurs directement ou hébergées sur des sites tierces comme [HuggingFace](#) ou [Google Drive/Colab](#). Ces IAs sont cependant très souvent utilisées pour passer outre la censure appliquée sur l'IA d'OpenAI et réaliser des personnages a but érotique (das ce cas appelé ERP pour Erotic Role-Play). L'origine des chatbots orientés sur l'ERP peut etre tracé jusqu'aux applications de rencontres virtuelles comme [Replika](#), [IGirl](#), [Soulmate](#)... Ces applications utilisent des GPT spécialement entraînées pour émuler une personnalité et proposer un compagnon virtuel à l'utilisateur.

Le but premier de ces chatbots était thérapeutique et était de permettre aux personnes avec de l'anxiété sociale ou des troubles sociaux de pouvoir développer leurs compétences sociales et de se sentir plus à l'aise socialement. Cependant, leur utilisation a dévié pour proposer des compagnons romantiques et même remplacer les vraies relations en proposant un avatar avec lequel l'utilisateur peut interagir ([Azuma GateBox](#)) ou les applications citées ci-dessus.

## Obsolescence

Ces IAs sont en constante évolution. OpenAI ajoute peu à peu de nouvelles fonctionnalités à ChatGPT, que ce soit GPT3.5 ou GPT4. Étant donné la rapide évolution et les performances étonnantes, il ne risque pas d'être complètement obsolète et risque au pire de voir de nouvelles versions émerger.

## Société

Ces chatbots ne sont pas faits pour avoir une quelconque activité professionnelle et ne sont pas conçus pour remplacer des activités professionnelles humaines, mais peuvent tout de même utiliser les capacités de ChatGPT.

D'un autre côté, ces IAs ont toute vocation à remplacer des relations sociales en agissant comme des assistants personnels, des personnages de notre quotidien ou des personnes proches comme une mère ou un copain.

L'une des grandes questions concernant l'éthique est la liberté avec laquelle l'utilisateur peut créer le personnage. Avec suffisamment de données, il est possible de recréer n'importe qui, n'importe quel comportement et donc objectifier n'importe quelle personne.

## IA

### Responsabilité

### Religion

### Développement

### Condition Humaine