


Les jeux du cerveau et du hasard

This manuscript ([permalink](#)) was automatically generated from [laurentperrinet/2021_theconversation_hasard@0e10dc4](#) on April 12, 2021.

Authors

- **Laurent U Perrinet** · <https://laurentperrinet.github.io/>
 [0000-0002-9536-010X](#) ·  [laurentperrinet](#) ·  [laurentperrinet](#)

Institut de Neurosciences de la Timone, CNRS / Aix-Marseille Université · Funded by ANR project “Horizontal-V1” N°ANR-17-CE37-0006.; ANR project “AgileNeuroBot” N°ANR-20-CE23-0021.

Abstract

La pièce de théâtre de Beaumarchais “des jeux de l’amour et du hasard” de Beaumarchais" donne au hasard le rôle d’un personnage qui guide le destin des personnages... Dans la vie quotidienne on ne peut s’empêcher d’attribuer un esprit malin le fait que la tartine tombe du côté de la confiture ou alors que la prise USB n’est pas dans le bon sens que le cable... Est-ce que le hasard est d’une nature différente du reste des processus qui gouvernent les lois de la nature ?

This manuscript is a template (aka “rootstock”) for [Manubot](#), a tool for writing scholarly manuscripts. Use this template as a starting point for your manuscript.

The rest of this document is a full list of formatting elements/features supported by Manubot. Compare the input (`.md` files in the `/content` directory) to the output you see below.

Basic formatting

Bold text

Semi-bold text

Centered text

Right-aligned text

Italic text

Combined *italics* and **bold**

~~Strikethrough~~

1. Ordered list item
2. Ordered list item
 - a. Sub-item
 - b. Sub-item
 - i. Sub-sub-item
3. Ordered list item
 - a. Sub-item

- List item
- List item
- List item

subscript: H₂O is a liquid

superscript: 2¹⁰ is 1024.

[unicode superscripts](#)⁰¹²³⁴⁵⁶⁷⁸⁹

[unicode subscripts](#)₀₁₂₃₄₅₆₇₈₉

A long paragraph of text. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

Putting each sentence on its own line has numerous benefits with regard to [editing](#) and [version control](#).

Line break without starting a new paragraph by putting two spaces at end of line.

Document organization

Document section headings:

Heading 1

Heading 2

Heading 3

Heading 4

Heading 5

Heading 6

A heading centered on its own printed page

Horizontal rule:

Heading 1's are recommended to be reserved for the title of the manuscript.

Heading 2's are recommended for broad sections such as *Abstract*, *Methods*, *Conclusion*, etc.

Heading 3's and Heading 4's are recommended for sub-sections.

Links

Bare URL link: <https://manubot.org>

[Long link with lots of words and stuff and junk and bleep and blah and stuff and other stuff and more stuff yeah](#)

[Link with text](#)

[Link with hover text](#)

[Link by reference](#)

Citations

Citation by DOI [[1](#)].

Citation by PubMed Central ID [[2](#)].

Citation by PubMed ID [[3](#)].

Citation by Wikidata ID [[4](#)].

Citation by ISBN [[5](#)].

Citation by URL [[6](#)].

Citation by alias [[7](#)].

Multiple citations can be put inside the same set of brackets [[1](#),[5](#),[7](#)]. Manubot plugins provide easier, more convenient visualization of and navigation between citations [[2](#),[3](#),[7](#),[8](#)].

Citation tags (i.e. aliases) can be defined in their own paragraphs using Markdown's reference link syntax:

Referencing figures, tables, equations

Figure [1](#)

Figure [2](#)

Figure [3](#)

Figure [4](#)

Table [1](#)

Equation [1](#)

Equation [2](#)

Quotes and code

Quoted text

Quoted block of text

Two roads diverged in a wood, and I—
I took the one less traveled by,
And that has made all the difference.

Code `in the middle` of normal text, aka `inline code`.

Code block with Python syntax highlighting:

```
from manubot.cite.doi import expand_short_doi

def test_expand_short_doi():
    doi = expand_short_doi("10/c3bp")
    # a string too long to fit within page:
    assert doi == "10.25313/2524-2695-2018-3-vliyanie-enhansera-copia-i-
        insulyatora-gypsy-na-sintez-ernk-modifikatsii-hromatina-i-
        svyazyvanie-insulyatornyh-belkov-vtransfetsirovannyh-geneticheskikh-
        konstruktsiyah"
```

Code block with no syntax highlighting:

```
Exporting HTML manuscript
Exporting DOCX manuscript
Exporting PDF manuscript
```

Figures



Figure 1: A square image at actual size and with a bottom caption. Loaded from the latest version of image on GitHub.



Figure 2: An image too wide to fit within page at full size. Loaded from a specific (hashed) version of the image on GitHub.



Figure 3: A tall image with a specified height. Loaded from a specific (hashed) version of the image on GitHub.



Figure 4: A vector `.svg` image loaded from GitHub. The parameter `sanitize=true` is necessary to properly load SVGs hosted via GitHub URLs. White background specified to serve as a backdrop for transparent sections of the image.

Tables

Table 1: A table with a top caption and specified relative column widths.

<i>Bowling Scores</i>	Jane	John	Alice	Bob
Game 1	150	187	210	105
Game 2	98	202	197	102
Game 3	123	180	238	134

Table 2: A table too wide to fit within page.

	Digits 1-33	Digits 34-66	Digits 67-99	Ref.
pi	3.14159265358979323846264338327950	288419716939937510582097494459230	781640628620899862803482534211706	piday.org
e	2.71828182845904523536028747135266	249775724709369995957496696762772	407663035354759457138217852516642	nasa.gov

Table 3: A table with merged cells using the `attributes` plugin.

	Colors	
Size	Text Color	Background Color
big	blue	orange
small	black	white

Equations

A LaTeX equation:

$$\int_0^\infty e^{-x^2} dx = \frac{\sqrt{\pi}}{2} \tag{1}$$

An equation too long to fit within page:

$$x = a + b + c + d + e + f + g + h + i + j + k + l + m + n + o + p + q + r + s + t + u + v + w + x + y + z + 1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 6 + 7 + 8 + 9 \tag{2}$$

Special

⚠ WARNING The following features are only supported and intended for `.html` and `.pdf` exports. Journals are not likely to support them, and they may not display correctly when converted to other formats such as `.docx`.

LINK STYLED AS A BUTTON

Adding arbitrary HTML attributes to an element using Pandoc's attribute syntax:

Manubot Manubot Manubot Manubot Manubot. Manubot Manubot Manubot Manubot. Manubot Manubot Manubot. Manubot Manubot. Manubot.

Adding arbitrary HTML attributes to an element with the Manubot `attributes` plugin (more flexible than Pandoc's method in terms of which elements you can add attributes to):

Manubot Manubot Manubot Manubot Manubot. Manubot Manubot Manubot Manubot. Manubot Manubot Manubot. Manubot Manubot. Manubot.

Available background colors for text, images, code, banners, etc:

white lightgrey grey darkgrey black lightred lightyellow lightgreen lightblue lightpurple red orange yellow green blue purple

Using the [Font Awesome](#) icon set:

✓ ? ★ 🔔 ✖ …

Light Grey Banner

useful for *general information* - manubot.org

Blue Banner

useful for *important information* - manubot.org

Light Red Banner

useful for *warnings* - manubot.org

Pourquoi mon cerveau peut-il se tromper?

3500-4000 mots

Le battement d'ailes d'un pangolin en Chine peut provoquer une épidémie À Rio

Nous entretenons une relation privilégiée avec les jeux que ce soit l'aider les cartes ou les jeux de stratégie comme les échecs points ils appliquent tous à certains niveaux de difficultés qui est lié à l'aléatoire rappeler que l'aléatoire viens d'alerte. D'où vient cette engouement voire d'addiction et au fait que finalement ses formes de difficulté soit lié à du plaisir ? essayer un plaisir intellectuel qui fait partie d'une forme d'apprentissage ?

Pourtant l'esprit humain semble plus adapté au steppe et au savane dans lequel il a fait ses premiers pas plutôt que le monde logique du monde moderne. En témoignent les nombreux billets connectifs révélée par l'économiste Kahneman

si on a longtemps cru que le hasard posséder le processus un dépendant de ce des lois de la Nature, les choses ont changé au début du XXe siècle avec une meilleure compréhension des processus que l'on dit stochastiques. Grâce à Poincaré on sait maintenant que le hasard n'est que la mesure de notre ignorance. Imaginez par exemple une expérience ou une personne dans une salle obscure reçoit simplement des messages codés qui correspondent la représentation binaire de messages extérieurs comme par exemple 0000110 correspondrait au signal qu'un merle chante à l'extérieur. selon que l'observateur connaisse ce code ou qu'il en soit totalement ignorant, il va ou non l'attribuer au hasard ou non. autre interprétation avec Cournot pour lequel le hasard n'est que le fruit du mélange de sources indépendantes. c'est l'ignorance sur l'origine des sources qui transforme le signal total du bruit. Le hasard est bien partie intégrante des lois de la Nature, le fruit de notre connaissance / relation intime avec la Nature.

Toutefois il est justifié de traiter d'erreurs ce genre de comportement cerveau Bayésien / téléologie / pathologies

donner du bruit au cerveau (peintures Zen Etienne Rey) / bruit = cournot - mesure de notre ignorance / expériences avec du bruit contrôlé (motion clouds / switch) => meilleures connaissances : résultat paradoxal (bruit => signal)

Dans le sens où chaque progrès dans nos connaissances des neurosciences nous permet d'améliorer les algorithmes d'intelligence artificielle de telles avancées paraissent fondamentales.

https://fr.wikipedia.org/wiki/Pile_ou_face

This manuscript is a template (aka “rootstock”) for [Manubot](#), a tool for writing scholarly manuscripts. Use this template as a starting point for your manuscript.

The rest of this document is a full list of formatting elements/features supported by Manubot. Compare the input (`.md` files in the `/content` directory) to the output you see below.

Les jeux de loterie

Entre paris sportifs, jeux en ligne, carte à gratter et loterie multimillionnaire, les jeux de hasard ont toujours pris une part importante dans nos vies. Ceux-ci peuvent vite devenir addictifs et révèlent de façon étonnante la dépendance entre les hasard et des mécanismes ancestraux du fonctionnement de notre cerveau. En effet, nous sommes prêts dans une loterie à risquer de perdre un peu pour gagner beaucoup. On sait aussi pertinemment que si il est très rare de gagner on est assuré de perdre à presque tous les coups ! Pourquoi alors nous abandonner à ce plaisir paradoxal ? En théorie, les règles sont préétablies et avec le hasard comme seul arbitre, on peut prédire les gains à long terme. Ainsi, certains jeux sont plus justes que d’autres. On trouve parfois au détour d’un journal un rubrique qui conseille sur des stratégies à adopter pour maximiser ses chances de gagner. Les stratégies varient mais on peut donner quelques exemples. Pour la loterie nationale par exemple on peut trouver des guides qui répertorient les derniers numéros sortis du mois. On conseille alors par exemple de jouer à nouveau un numéro qui vient d’être tiré plusieurs fois. En suivant une “loi des séries” ce serait le signe que ces numéros sont plus “actifs” et donc doivent être joué de préférence.

Avec un minimum de recul, on peut se rendre compte que ces stratégies n’ont aucun fondement. Pour cet exemple particulier le tirage des boules un jour donné est complètement indépendant de celui qui est fait le jour suivant on peut aussi montrer mathématiquement que de telles séries peuvent bien apparaître mais qu’elle s’explique entièrement par une série de coïncidences. Il est arrivé ainsi qu’une loterie en Roumanie a donné en juillet 20XX une série de sept chiffres consécutifs! C’est extrêmement surprenant, mais d’un autre côté nécessaire car tout le tirage est possible, y compris les plus surprenants !

Ces stratégies de jeu relève plus des biais que l’on dit cognitifs. En effet ils révèlent des croyances souvent inconscientes et qui ne correspondent pas forcément aux mécanismes mathématiques qui régissent loteries et autres “bandits manchots”. Ainsi dans la loterie classique un tirage de cette boule parmi 49 possibles, la probabilité de tir de chacune des boules est d’une sur 49. Paradoxalement on en déduit que l’on peut effectivement tirer une stratégie de gain, une sorte de martingale infaillible. Il suffit en effet simplement de connaître les biais cognitifs et de jouer... l’inverse ! Dans le loto par exemple, beaucoup jouent leur date de naissance et on sait donc qu’il vaut mieux jouer un nombre supérieur à 31. Comme on sait que les nombres tombent avec la même fréquence, Pour une même fréquence de réussite on aura moins de gagnants et donc on se partagera un gain plus important.

Ainsi, comme le définissait le mathématicien Henri Poincaré “le hasard n’est que la mesure de notre ignorance” pour signifier que l’on peut le quantifier par exemple par des fréquences d’occurrence. Le cerveau joue le rôle d’un statisticien qui avec ses propres règles prends des décisions pour le meilleur pour le pire. Nous avons ici montré qu’on peut exploiter cette forme d’ignorance pour maximiser son gain. Cette stratégie montre ainsi le rôle potentiel de l’information au cours de l’évolution car c’est toujours le plus informé qui gagne.

Construire des croyances

Dans le jeu de loto, nous avons en quelque sorte mesuré le hasard, en établissant des fréquences de occurrences d’événement. Ainsi, on peut établir que le tirage d’une boule a une chance sur 49

d'arriver. Depuis le calcul de ses propriétés on va ainsi pouvoir étendre notre connaissance du hasard en établissant des croyances sur les paris futurs. On peut par exemple dire qu'il y a une croyance de 18/49 que la boule tombe sur un chiffre supérieur à 31. Ce genre de Paris peut être étendu à des situations qui dépassent le cadre de simple jeu de hasard et qui s'applique à la complexité de la vie réelle. Notamment quand le tirage ne sont pas indépendants mais change en fonction du contexte.

Comment adaptons-nous notre comportement quand le monde autour de nous change ? La situation sanitaire en cette année 2020 montre à quel point notre environnement peut brutalement basculer d'un état à un autre, illustrant tragiquement la volatilité à laquelle nous pouvons être confrontés. Pour comprendre cette notion de volatilité, prenons le cas d'un médecin qui, parmi les patients qu'il reçoit, diagnostique d'habitude un cas de grippe sur dix. Soudain, il reçoit 5 patients sur 10 qui sont testés positivement. S'agit-il d'une coïncidence ou peut-on maintenant être sûr d'être en présence d'un basculement vers un épisode de grippe ? Les événements actuels prouvent qu'il n'est pas facile de prendre une décision rationnelle en période d'incertitude, et notamment de savoir quand réagir.

Cependant, des solutions mathématiques existent qui suggèrent que notre comportement peut combiner de façon optimale les informations explorées récemment et celles exploitées dans le passé. Dans notre laboratoire, nous avons récemment montré que le cerveau répond aux changements de l'environnement sensoriel de la même façon que ce modèle mathématique. Pour cela, nous avons manipulé au cours du temps le biais de probabilité de la direction du mouvement d'une cible visuelle sur un écran. En introduisant des bascules dans les biais de probabilités, cette expérience manipule la volatilité de l'environnement de façon quantifiée et contrôlée. Les résultats théoriques et expérimentaux prouvent que dans cette situation réaliste où le contexte change à des moments aléatoires tout au long de l'expérience, le système nerveux peut s'adapter à la volatilité de façon adaptative, au fil des essais, et notamment, mieux et plus rapidement qu'un modèle classique comme la moyenne flottante (voir Figure 5). Les expériences montrent en particulier que cette adaptation s'opère au niveau sensorimoteur précoce, par les mouvements oculaires d'anticipation, mais aussi à un niveau cognitif plus élevé, par une évaluation explicite de la direction au prochain essai.

Ces expériences suggèrent que les humains (et de futurs systèmes artificiels) peuvent utiliser des stratégies d'adaptation beaucoup plus riches qu'on ne le supposait auparavant. Elles permettent de mieux comprendre comment chaque humain s'adapte à des environnements changeants, par exemple pour porter des jugements ou planifier des réponses basées sur des informations variables dans le temps, une illustration de la richesse de nos différences inter-individuelles.

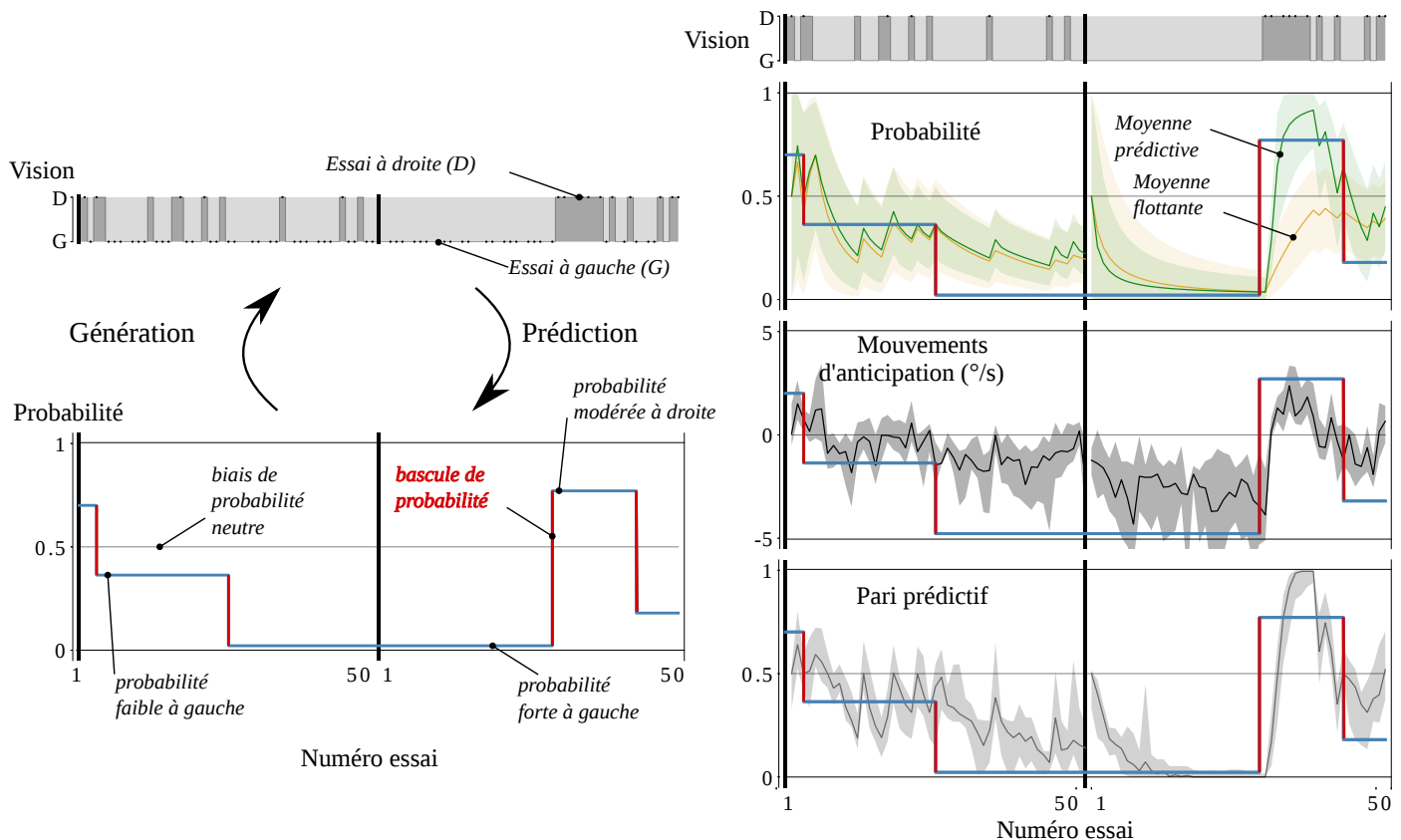


Figure 5: La réponse du cerveau aux changements de l'environnement sensoriel. La génération du mouvement d'une cible visuelle sur un écran est ici contrôlée par un biais de probabilité de la direction. Ce biais évolue lui-même au cours de l'expérience par des sauts abrupts. Ces bascules font changer de façon aléatoire le biais parmi les différents degrés de probabilité (par exemple de fortement plus probable à gauche à modérément probable à droite). À chaque essai, le biais permet alors de générer une réalisation, soit un mouvement à gauche (G) ou bien à droite (D). La cible se déplace dans des blocs de 50 essais (1 à 50) et ces réalisations sont les seules à être observées, l'évolution du biais et en particulier des bascules restant cachée à l'observateur. Par rapport à la moyenne flottante qui est classiquement utilisée, on peut démontrer l'existence d'un modèle mathématique comme une moyenne prédictive qui permet de mieux suivre la dynamique du biais de probabilité. Grâce à ces expériences psychophysiques, on peut mettre en évidence que les observateurs suivent préférentiellement la moyenne prédictive, plutôt que la moyenne flottante, aussi bien dans des jugements explicites (pari prédictif) que, de façon plus surprenante, dans les mouvements d'anticipation des yeux qui sont effectués sans que les observateurs n'en ait conscience.

L'étude de différentes stratégies qui sont révélées par ce genre de comportements d'exploitation et d'exploration peuvent être un révélateur significatif de pathologie neuronales. En effet, la population humaine révèle une grande diversité des profils cognitif et il est ardue de définir un standard Neuro typique. En faisant ainsi un lien entre cerveau et hasard, nous pouvons maintenant exploiter cette connaissance fondamentale pour mieux comprendre cette diversité. Dans tout le spectre du répertoire des comportements humains les comportements schizophrènes se manifestent en particulier par des délusions et une certaine impulsivité. Ce comportements est illustré par une expérience simple. Prenant une urne opaque qui contient 100 billes bleu et rouge dans une proportion non équilibrée par exemple 90 rouges et 10 bleus ou 10 rouges et 90 plus. Le but du jeu est de tirer une conclusion pour savoir quelle est la couleur majoritaire en prélevant le moins de billes possible. On observe que face a ce problème dans lequel le hasard de tirage joue le rôle principal, les comportements schizophrènes donnent en moyenne une conclusion avant la population moyenne. Ce résultat suggère donc que ces patients ont plus tendance à croire à leurs propres hypothèses par rapport à des contrôles. Un comportement opposé semblait être enjeu dans le spectre autistiques suggérant des mécanismes similaires mais antagonistes, c'est-à-dire de signes différents. Ainsi il se trouve que le traitement du hasard est contrôlé par l'anatomie fine du cerveau et du réseau de neurones qui le définit. Tout est affaire d'équilibre!

Un processus dynamique

Bien plus que de simples statistiques sur des fréquences d'occurrence d'événements, le cerveau semble manipuler des croyances complexes sur son environnement présent et futur. Mais en pratique les mécanismes qui sont en jeu sont encore mal connus et bien éloignés de l'analogie que l'on a pu faire entre intelligence et automates ou robots, ou encore plus récemment avec les ordinateurs et ce que l'on appelle l'intelligence artificielle.

En effet un ordinateur est par construction déterministe et il n'y a pas de place pour le hasard. D'un côté, les découvertes scientifiques peuvent être dûes au hasard ce qu'on appelle la sérendipité et de l'autre on attribue au hasard une personnalité. On jure contre ce qui a fait que la tartine tombe du côté de la confiture ou que la prise USB est systématiquement dans le mauvais sens. Une contribution d'Antoine Augustin Cournot et d'avoir démystifié cette origine du hasard. Économiste, ils étudiait à la fin du XIXe siècle des processus d'établissement de monopoles économique. S'interrogeant sur les aléas qui perturbent les courbes économétriques qu'ils étudiait, il fit cette proposition simple. Le hasard n'est pas un processus autonome, mais il émerge de processus bien déterministes mais qui interagissent indépendamment. Dans cette vision, le hasard n'existe pas mais c'est l'ignorance sur l'origine des sources qui crée le hasard, raisonnant ainsi de façon singulière avec la définition de Henri Poincaré. Une branche entière des mathématiques étudie ces probabilités et permettent de construire des algorithmes qui étendent les algorithmes classiques d'intelligence artificielle en incluant cette mesure de la précision des croyances aux différents niveaux du traitement de l'information. Est-ce que ce genre de théorie est à l'œuvre dans le cerveau ?

Récemment, et nous avons pu directement interroger cette hypothèse dans des expériences de neurophysiologie. Nous nous sommes concentrés sur le cortex visuel primaire qui représente préférentiellement des orientations dans les images visuelles, comme il a été mis en évidence en montrant des réseaux réguliers de lignes parallèles. En contraste avec ces expériences fondatrices, nous avons synthétisé des stimulations visuelles dans laquelle nous manipulons explicitement la précision de cette orientation. Ainsi nous ajoutons une nouvelle dimension qui représente le fait qu'un objet visuel peut être plus ou moins orienté.

Cette nouvelle dimension permet de distinguer ce qui est dessiné par le contour net d'un objet visuel par rapport à la texture d'un objet pour laquelle la précision est plus large. Nos expériences ont révélé que si on réplique les expériences classiques, on montre que l'on a bien affaire à une représentation de l'orientation dans le cortex visuel primaire, mais on observe aussi une représentation de la précision. Nous avons été surpris d'observer que les neurones de cette aire corticale communiquent entre eux en fonction de cette valeur de précision. Pour comprendre ce mécanisme dynamique, on peut ainsi imaginer que comme un peintre ajustant une touche de peinture sur son œuvre, la représentation de notre environnement visuel se construit progressivement, en fonction des informations qui arrivent dans les aires visuelles. Ces informations sont logiquement intégrées avec des poids qui sont proportionnel à la précision des éléments de l'image. De nouvelles expériences sont nécessaires pour mieux comprendre ces mécanismes et notamment pour savoir comment nous arrivons à les intégrer dynamique dans le flux incessant d'informations auxquelles notre système sensoriel est confronté.

De l'utilité du hasard

Pour conclure, nous avons construit ce personnage du hasard pour mieux prendre le cerveau. Même si on peut en déduire que le hasard n'existe pas comme une personne autonome ni comme un processus physique dans la Nature, il est plutôt une notion essentielle pour donner du sens à des mécanismes complexes qui ont lieu dans le cerveau. Ainsi, il donne des poids différents à différentes

croyances et à ce titre il semble être une composante essentielle de l'intégration de ces "bits" d'information dans notre cerveau. C'est donc un outil de compréhension et nous considérons qu'il sera essentiel de rajouter ses connaissances neuro-scientifiques aux futurs algorithmes d'intelligence artificiels. Paradoxalement, c'est grâce au hasard que nous créerons des machines plus intelligentes.

References

1. Sci-Hub provides access to nearly all scholarly literature

Daniel S Himmelstein, Ariel Rodriguez Romero, Jacob G Levernier, Thomas Anthony Munro, Stephen Reid McLaughlin, Bastian Greshake Tzovaras, Casey S Greene

eLife (2018-03-01) <https://doi.org/ckcj>

DOI: [10.7554/elife.32822](https://doi.org/10.7554/elife.32822) · PMID: [29424689](https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/29424689/) · PMCID: [PMC5832410](https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/PMC5832410/)

2. Reproducibility of computational workflows is automated using continuous analysis

Brett K Beaulieu-Jones, Casey S Greene

Nature biotechnology (2017-04) <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC6103790/>

DOI: [10.1038/nbt.3780](https://doi.org/10.1038/nbt.3780) · PMID: [28288103](https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/28288103/) · PMCID: [PMC6103790](https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/PMC6103790/)

3. Bitcoin for the biological literature.

Douglas Heaven

Nature (2019-02) <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/30718888>

DOI: [10.1038/d41586-019-00447-9](https://doi.org/10.1038/d41586-019-00447-9) · PMID: [30718888](https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/30718888/)

4. Plan S: Accelerating the transition to full and immediate Open Access to scientific publications

cOAlition S

(2018-09-04) <https://www.wikidata.org/wiki/Q56458321>

5. Open access

Peter Suber

MIT Press (2012)

ISBN: [9780262517638](https://www.isbn-international.org/product/9780262517638)

6. Open collaborative writing with Manubot

Daniel S. Himmelstein, Vincent Rubinetti, David R. Slochower, Dongbo Hu, Venkat S. Malladi, Casey S. Greene, Anthony Gitter

Manubot (2020-05-25) <https://greenelab.github.io/meta-review/>

7. Opportunities and obstacles for deep learning in biology and medicine

Travers Ching, Daniel S. Himmelstein, Brett K. Beaulieu-Jones, Alexandr A. Kalinin, Brian T. Do, Gregory P. Way, Enrico Ferrero, Paul-Michael Agapow, Michael Zietz, Michael M. Hoffman, ... Casey S. Greene

Journal of The Royal Society Interface (2018-04-04) <https://doi.org/gddkhn>

DOI: [10.1098/rsif.2017.0387](https://doi.org/10.1098/rsif.2017.0387) · PMID: [29618526](https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/29618526/) · PMCID: [PMC5938574](https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/PMC5938574/)

8. Open collaborative writing with Manubot

Daniel S. Himmelstein, Vincent Rubinetti, David R. Slochower, Dongbo Hu, Venkat S. Malladi, Casey S. Greene, Anthony Gitter

PLOS Computational Biology (2019-06-24) <https://doi.org/c7np>

DOI: [10.1371/journal.pcbi.1007128](https://doi.org/10.1371/journal.pcbi.1007128) · PMID: [31233491](https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/31233491/) · PMCID: [PMC6611653](https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/PMC6611653/)