



## L'ÉTOFFE DES ROBOTS

*Dans le jeu vidéo Detroit: Become human, le héros se met dans la peau d'androïdes bien décidés à faire valoir leurs droits. Dans ce scénario de plus en plus plausible, qui, de la machine ou de l'humain, sortira le plus transformé?*

---

Par Stéphane Jarno

---

**D**etroit, 2038. Longtemps sinistrée, mitée par le chômage et le dépeuplement, l'ancienne capitale industrielle des Etats-Unis a retrouvé le sourire et la prospérité. Derrière ce miracle économique, Cyberlife, une petite entreprise devenue une puissante multinationale spécialisée dans la conception d'androïdes. Mobiles, doués de parole, dotés d'une intelligence artificielle en constante évolution, ces robots, qui ressemblent aux humains comme des frères, leur sont vite devenus indispensables. Fidèles compagnons, domestiques dévoués, assistants zélés, partenaires sexuels infatigables, assignés aux tâches pénibles, ils sont les esclaves modernes d'une humanité toujours plus insouciant et égoïste. Mais déjà des « déviants » apparaissent, qui revendiquent une conscience, des droits, une place au soleil...

Ultra réaliste, *Detroit: Become human*, le nouveau jeu vidéo du français David Cage et de son studio Quantic Dream, plonge le joueur dans d'insondables dilemmes. En incarnant tour à tour trois androïdes, Kara, Markus et Connor, en par-



tageant leur quotidien servile et la façon dont les humains les traitent, la question de leur statut se pose forcément. Un robot peut-il être considéré comme une personne? Si oui, selon quels critères? Son intellect, sa liberté de choix, sa capacité à « ressentir » des émotions? Et si c'était le cas un jour, saurions-nous le reconnaître, changer de comportement et lui accorder une place, un statut, quelque part entre l'ange et la bête? Que David Cage ait pris pour cadre une ville à la pointe lors du combat pour les droits civiques mené par les Noirs américains à la fin des années 1960 n'a rien de fortuit. Dans les deux cas, il est question de dignité, de reconnaissance, de décider ce qu'être humain implique et signifie. « Detroit pose des questions auxquelles chaque joueur doit répondre, explique David Cage. Il n'y a pas de bonnes ou de mauvaises réponses, seulement des décisions difficiles à prendre, mais qui révèlent ce que nous sommes profondément. Peut-on abattre un androïde sans état d'âme, considérant qu'il ne s'agit que d'une machine? Il n'est pas évident non plus de jouer les androïdes volant à l'étalage, mentant, abusant leurs proches, dénonçant d'autres personnages ou s'y opposant physiquement. »

Simples artefacts ou nouvelle forme de vie consciente? Machines ultra perfectionnées ou êtres à part entière? Amis ou adversaires? La question des robots hante la SF depuis ses origines. Des géants du genre s'y sont longuement intéressés, comme Isaac Asimov et bien sûr Philip K. Dick, dont la nouvelle *Les androïdes rêvent-ils de moutons électriques?* inspira *Blade Runner* au cinéaste Ridley Scott en 1982. Ou encore Arthur C. Clarke et Stanley Kubrick avec *2001, l'odyssée de l'espace*, en 1968. Sauf qu'aujourd'hui cela ne relève plus de l'imaginaire mais de l'anticipation. « Nous nous sommes attachés à présenter un futur plausible, estime David Cage. Nous avons compilé beaucoup d'articles scientifiques et avons eu surtout accès aux laboratoires d'essais de plusieurs grandes firmes comme Sony. Voitures sans conducteur, logiciels d'assistance personnalisés, vitrines qui interagissent avec le passant, transports de marchandises par dirigeable: les technologies que nous montrons dans le jeu sont déjà prêtes, opérationnelles, leur commercialisation ne dépend souvent que du volet juridique, de questions qui tiennent à la responsabilité et aux assurances en cas d'accident. » Si les androïdes



présentés dans le jeu n'existent, eux, pas encore, pour le créateur de *Heavy Rain* et de *Beyond: Two Souls*, leur apparition est « inéluctable ». Une hypothèse que les spectaculaires progrès de l'intelligence artificielle (IA) ces dernières années, sa capacité à agréger des connaissances et à apprendre seule (*machine learning*) rendent tout à fait plausible. De nombreux chercheurs et décideurs, dont Stephen Hawking, Bill Gates ou Elon Musk, se sont d'ailleurs publiquement émus de la « singularité technologique », c'est-à-dire du moment assez proche (vers 2045) où les facultés de l'IA dépasseront celles de la matière grise humaine. Un événement qui nourrit beaucoup de fantasmes, y compris celui d'une guerre totale entre l'homme et les machines, largement évoqué dans la saga des *Terminator* initiée par James Cameron en 1984. Sans aller jusqu'à l'apocalypse, l'expérience menée l'année passée par Facebook, pendant laquelle deux IA cen-

Markus, l'un des trois androïdes dont le joueur prend le destin en main dans *Detroit*: *Become human*.



« Les technologies que nous montrons dans le jeu sont déjà prêtes, opérationnelles. »

David Cage, créateur de *Detroit*

sur *Detroit* et y a joué plusieurs heures. Fasciné par les mutations sociales provoquées par la révolution robotique, Serge Tisseron y a trouvé l'écho et l'illustration de ses propres questionnements. « Ce n'est pas tant les robots qui m'intéressent que la manière dont ils vont nous transformer. De nouvelles façons de penser et de ressentir apparaissent, dont le nouveau jeu de David Cage montre bien la diversité et la complexité. Psychiquement, c'est assez angoissant, et dans *Detroit* d'ailleurs, beaucoup de personnages vivent mal cette cohabitation. Le chômage a explosé, les robots occupent les

emplois jusqu'alors réservés aux personnes les moins qualifiées, il y a beaucoup de ressentiment, de rejet... La psychologie du XXI<sup>e</sup> siècle sera celle des interactions entre l'homme et ses artefacts ou ne sera pas. » Derrière le clin d'œil à Malraux, Tisseron ne fait pas mystère de ses inquiétudes. Face à l'IA, le commun des mortels semble à côté de la plaque. De plus en plus dépendante d'une technologie qu'elle connaît mal, l'humanité n'aurait pas le recul nécessaire, la bonne distance. Le « cyberpsy » pointe notre propension à projeter nos émotions sur ce qui nous entoure, à croire volontiers que les chats ou les dauphins sourient, à donner du sens au hasard et à prêter une âme aux objets. Comment, dès lors, ne pas s'attacher à ces robots qui nous ressemblent, de parfaits compagnons, toujours attentifs, disponibles et capables même d'une certaine empathie ? Conçus pour plaire à leurs utilisateurs – en se servant notamment des enseignements de la psychologie cognitive ! –, présentés sans réserve comme « de nouveaux amis »<sup>1</sup>, ces robots de plus en plus perfectionnés ne sont pourtant rien de plus, dixit Serge Tisseron, que « des machines à simuler ». Un assemblage froid de circuits

sées dialoguer entre elles en anglais ont immédiatement adopté un langage inaccessible aux humains (au point que les programmeurs ont dû les débrancher), n'est pas forcément rassurante. D'autant plus qu'une tierce machine appelée à la rescousse pour traduire les échanges des deux premières a subitement « décidé » de ne pas le faire !

Dans les milieux scientifiques, la peur de créer une intelligence artificielle globale, supra-connectée, et de rester sur la touche est largement partagée. « Depuis, les chercheurs envisagent d'équiper les machines d'un petit bouton rouge, ironise Serge Tisseron. Et s'inquiètent que la machine en prenne aussi le contrôle ! » Psychiatre, docteur en psychologie, le jeune septuagénaire se passionne depuis des années pour les nouvelles technologies et leur impact sur la psyché humaine. Il vient tout juste de publier *Petit Traité de cyberpsychologie* (éd. du Pommier), au sous-titre évocateur, *Pour ne pas prendre les robots pour des messies et l'IA pour une lanterne*.

Le « sage des consoles » qui suit David Cage depuis *Fahrenheit*, un jeu réalisé en 2005, s'est penché avec attention

électroniques et d'algorithmes sophistiqués auquel on aurait tort de prêter la plus petite émotion, le moindre sentiment. Des unités, qui plus est, connectées entre elles et reliées in fine à un serveur central. « Des yeux et des oreilles dans tous les foyers, avertit Tisseron, des machines à collecter et transmettre de la data, issues de nos cerveaux humains mais qui pourraient finir par nous échapper. Elles nous connaissent mieux que nous-mêmes et sont bien sûr des prescripteurs parfaits toujours prêts à nous conseiller dans nos achats... Le vrai risque est là, et l'on sait depuis le scandale de Cambridge Analytica que le pillage et l'utilisation des données personnelles n'ont rien d'une menace virtuelle. On peut se demander quelle sera la liberté des humains dans une société où ils seront de plus en plus invités à accorder leur confiance à des machines. » Pour en faire l'expérience, un petit tour par *Detroit* s'impose ●

<sup>1</sup> La firme franco-japonaise Softbank Robotics qui fabrique et vend déjà des robots humanoïdes (NAO, Pepper) les décrit sur son site comme « une nouvelle espèce bienveillante à l'égard des humains ».

## À ÉCOUTER

**Matières à penser**, une émission de Serge Tisseron sur France Culture, le vendredi à 22h15.