

Des robots, des doudous et du sacré

Manuel Rebuschi

Archives Henri Poincaré (AHP-PReST, UMR 7117)
Université de Lorraine, Nancy

Regroupement Madelhis

Nancy, 2 novembre 2021

Introduction

Où chercher la nature du robot ?



Jueying Mini (DeepRobotics 2021)

Une question d'ontologie : le robot est-il un *être animé* ?

- évidemment non...
- ... mais pour interagir on fait comme s'il l'était

Un dialogue interdisciplinaire

- Le groupe PsyPhlNe, sa lampe et ses expériences...
- Analyse sociolinguistique des interactions (Nassau 2021) :
 - ▶ différentes activités et pratiques langagières autour du statut d'interactant conversationnel de la lampe (oui / non / indéterminé)
 - ▶ peut-on passer du rôle fonctionnel au statut ontologique ?
 - ▶ à voir, pour les objets dont la nature est partiellement déterminée de façon extrinsèque, comme les objets sociaux (billets de banque, cartes à jouer...)
- Anthropologie
 - ▶ quelques décennies de réflexions et travaux sur les ontologies
 - ▶ Descola (2005) distingue quatre manières de classer les existants : totémisme, analogisme, animisme, naturalisme
 - ▶ différents découpages du monde : humains, animaux, végétaux, minéraux, divins, entre humains...

La question initiale

- la peluche : ontologie caractérisée par ses propriétés intrinsèques
- le doudou : dépend essentiellement des relations sociales auxquelles il prend part, des projections intentionnelles dont il est l'objet, etc.
 - ▶ un doudou n'est un doudou qu'en tant qu'il est appréhendé (pensé, pratiqué...) comme tel par un enfant et son entourage.



Le robot est-il l'analogue d'un doudou ou celui d'une peluche ?

Plan de l'exposé

- 1 Introduction
- 2 Croire ou faire semblant de croire
- 3 Voir-double et agir-double
- 4 Voir-double et agir-double non fictionnels
- 5 Conclusion

Croire ou faire semblant de croire

« Les doudous sont des fétiches comme les autres »

(Charlier 2021)

- Doudous et croyance

- ▶ l'enfant *croit* que son doudou est un être animé, qu'il est une personne, un alter ego.

- Que sont les fétiches ?

- ▶ « [Il] s'agit d'objets inertes qu'une pratique magico-religieuse permet d'animer de façon surnaturelle afin d'en obtenir des bienfaits au bénéfice d'un particulier ou d'une communauté. » (Charlier 2021)
- ▶ selon le fétichisme, l'objet se traite « comme présence réelle d'un être actuel irréductible à son paraître » (Augé 1988)
 - ★ Chez les Fons du Dahomey, le *bia* (siège royal) est l'enveloppe matérielle de l'esprit des défunts : les ancêtres sont *présents dans le siège*.

Encore des fétiches : les *boliw*



Boli (Mali, Bamana), Musée du Quai Branly

« Toujours ailleurs et partout à la fois, la divinité bamana est invisible et doit le rester. Elle ne peut se confondre avec ses avatars, ses actualisations, ses présentifications, ses réalisations, peu importe le mot, mais elle peut s'investir dans des objets : des fétiches, des autels, des arbres, des masques, voire des corps humains qu'elle prend en possession. »

« Ces objets sont faits d'un amalgame de centaines de fragments provenant des règnes humain, animal, végétal et minéral : os, fragments de placenta, sang, griffes, plumes, crocs, minerais de fer, armes et outils miniatures, fils de coton, bois, racines, feuilles, terre provenant de fourmilières ou de tombes, etc. Le *boli* dépend de celui qui en prend soin : s'il est délaissé après avoir été fabriqué, il ne produit aucun effet positif, cause des catastrophes, puis se délabre et meurt. » (Colley 2009)

L'ontologie animiste (selon Descola)

- ▶ « Si l'on dépouille la définition de l'animisme de ses corrélats sociologiques, il reste une caractéristique sur laquelle tout le monde peut s'accorder (...) : c'est l'imputation par les humains à des non-humains d'une intériorité identique à la leur. » (Descola 2005)
- ▶ « Dans [notre ontologie] – l'ontologie naturaliste qui domine en Occident depuis l'âge classique –, les humains se distinguent du reste des êtres et des choses car on dit qu'ils sont les seuls à posséder une intériorité (un esprit, une âme, une subjectivité), bien qu'ils se rattachent aux non-humains par leurs caractéristiques matérielles (les éléments et processus physico-chimiques de leur organisme).

« Dans l'ontologie animiste (en Amazonie, dans le nord de l'Amérique du Nord, en Sibérie, dans certaines parties de l'Asie du sud-est et de la Mélanésie), c'est l'inverse qui prévaut : bien des animaux, des plantes et des objets sont réputés avoir une intériorité semblable à celle des humains, mais ils se distinguent tous les uns des autres par la forme de leurs corps. » (Descola 2010)

Robots et animisme

- Les robots à l'origine d'un « retour d'animisme » ?
 - ▶ « [D]ans la perspective propre à l'animisme tel que Descola le définit (...) le fait même de chercher à combiner dans un même artéfact, d'une part, des éléments qui laissent présager une forme d'intériorité comparable à celle d'un être humain mais, d'autre part, aussi, une forme d'extériorité nullement comparable à ce dernier – impliquant, au contraire, d'autres “perspectives sur le monde” et d'autres “façons de l'habiter” – peut être considéré comme un indice particulièrement révélateur du fait que l'on se situe alors dans le cadre d'une ontologie de type animiste » (Vidal 2014)
- Une question d'enjeu plus modeste :
 - ▶ ontologie des philosophes vs. ontologie des anthropologues
 - ▶ le statut des robots pour nous est-il analogue à celui des doudous pour les enfants ou à celui des fétiches pour les animistes ?
i.e. notre relation aux robots implique-t-elle une *attitude animiste* ?

problème : en général on n'y croit pas vraiment...

Les jeux de faire-semblant (Walton 1990)

- Théâtre, jeux enfantins... : on fait *comme si*.
 - ▶ les accessoires deviennent des supports (*props*) à des jeux de faire semblant
 - ▶ les *props* prescrivent à imaginer qu'il incarnent autre chose qu'eux-mêmes : le bâton est un fusil, la poupée un bébé...
- Un mécanisme au cœur de la fiction
 - ▶ romans, nouvelles, tableaux, films... sont des *props*
 - ▶ ils nous prescrivent à imaginer des mondes fictionnels, à faire *comme si* nous croyions que ces mondes étaient réels
 - ▶ face à une fiction, nous ne croyons pas son contenu mais nous ne le rejetons pas comme non véridique : nous jouons le jeu, i.e. nous faisons *comme si* ce contenu était véridique.
- Les robots ne sont-ils que des *props* dans des jeux de faire semblant ?

Voir-double et agir-double

De la fiction à la représentation picturale

- Walton : généralisation du faire-sembler
 - quand je regarde un tableau représentant un paysage
 - ▶ je fais *comme si* je voyais un paysage (sa profondeur, les reflets...)
 - ▶ alors qu'en réalité je ne fais que voir une toile bidimensionnelle et bariolée
- Wollheim (1980) : *seeing-in*
 - ▶ contre Gombrich (1960) et la disjonction des *voir-comme*
 - ★ un voir véridique : je vois la toile en face de moi
 - ★ un voir illusoire : je ne vois pas véridiquement le contenu
 - ▶ une analyse conjonctive :
 - ★ je vois la toile en face de moi
 - ★ **et** je *vois-dans* la toile (son contenu)
- *voir-double*
 - ▶ comme dans la fiction : le rejet de l'illusion (suspension de la croyance)
 - ▶ le *voir-double* implique un savoir :
je *vois-dans* la toile → je fais *comme si* je voyais le contenu
→ je sais qu'il s'agit d'une toile

Le *voir-double* au-delà des représentations picturales

- Une extension naturelle aux photographies, vidéos, écrans...
 - ▶ NB. c'est une extension de l'analyse fictionnelle à des contextes non fictionnels.
- Une extension au théâtre
 - ▶ je vois l'actrice
 - ▶ **et** je fais *comme si* je voyais son personnageavec un cadre fictionnel
 - ▶ matérialisé (une scène, des caméras, d'autres spectateurs...)
 - ▶ ou pas (théâtre d'improvisation, improvisation quotidienne...)... dont je dois être conscient.
- Le *voir-double* **n'est pas** mobilisé :
 - ▶ avec une personne (que l'on présume sincère)
 - ▶ avec un doudou, un fétiche, un « Dieu-objet »...

Voir-double un robot



Jueying Mini (DeepRobotics 2021)

Formulation d'une première hypothèse :

Lorsqu'il observe un robot dans le cadre d'une interaction, un sujet mobilise un cadre fictionnel et voit-double au sens où

- 1 il voit véridiquement un objet motorisé, et
- 2 il voit fictionnellement, ou fait semblant de voir véridiquement, l'être (fictionnel) qui anime cet objet.

Agir-double

- Walton : des prescriptions à imaginer plus ou moins contraignantes
 - ▶ un fusil en plastique vs. un bâton
 - ▶ un film vs. un roman
 - ▶ une pièce de théâtre vs. un jeu d'improvisation...
- Existence de fictions interactives
 - ▶ jeux de rôles, théâtre, jeux vidéo...
 - ▶ au *voir-double* s'ajoute un *agir-double*
 - ★ on agit (réellement) pour simuler une action fictive, i.e. en faisant *comme si* on agissait dans l'univers fictionnel.
 - ▶ plus ou moins contraint selon le cadre
- Quid de l'interaction avec des robots ?

une interaction dans le monde réel donc :

 - ▶ une interaction engageante ($\neq$ univers fictionnel), avec un *comme si* pour des motifs cognitifs et non seulement ludiques (Rebuschi & Renauld 2019)
 - ▶ une interaction doublement contraignante :
 - ★ une contrainte (interne) sur l'imagination
 - ★ une contrainte (externe) qui nous pousse à jouer le jeu

Voir-double et agir-double non fictionnels

Les mythes grecs

- Deux mondes, séparés et distants, que l'on peut connaître
 - ▶ « [Q]u'ils recueillent précieusement leurs mythes, qu'ils les interprètent, les critiquent ou les rejettent au nom d'un autre type de savoir, plus véridique, c'est toujours pour les Anciens [la] même façon de reconnaître le rôle intellectuel qui leur était communément dévolu, dans la Grèce des cités, comme instrument d'information sur le monde de l'au-delà. » (Vernant, 1990)
- ... deux « programmes de vérité » et deux types de croyances
 - ▶ « Ces mondes de légende [au sujet des martyrs chrétiens] étaient crus vrais, en ce sens qu'on n'en doutait pas, mais on n'y croyait pas comme on croit aux réalités qui nous entourent. (...) Il en était de même des mythes grecs ; ils se passaient «avant», durant les générations héroïques, où les dieux se mêlaient encore aux humains. Le temps et l'espace de la mythologie étaient secrètement hétérogènes aux nôtres ; un Grec plaçait les dieux « au ciel », mais il aurait été stupéfait de les apercevoir dans le ciel. » (Veyne, 1983)
- Voir la statue d'une déesse grecque, c'est *voir-double* (≠ voir un fétiche)

Le sacré : approche sociologique

- Lahire (2015) : « Esquisse d'une théorie générale de la magie du pouvoir »
 - ▶ « Tout dominant est en quelque sorte un *être double, géminé* : il est un être commun, ordinaire et mortel doublé d'un être possédant une puissance tout à fait exceptionnelle, celle qui lui est accordée par le groupe. (...) Ce *dédoublement du dominant* s'accompagne d'un *dédoublement de tous les objets ou lieux sacrés*, c'est-à-dire des objets ou des lieux consacrés par ceux qui sont placés du côté du sacré. » (Lahire 2015)
- le voir-double et l'agir-double s'appliquent naturellement au dédoublement profane/sacré
 - ▶ voir un chef d'Etat n'est pas simplement voir «un être commun, ordinaire et mortel», c'est voir «sa personne doublée des effets de la fonction et de la position» (Ibid.)
 - ▶ décrocher son portrait n'est pas simplement décrocher un cadre, c'est commettre une forme de sacrilège

Le théâtre nô

- Caractère sacré des masques

- ▶ « Le masque est (...) si important dans le théâtre nô que l'acteur doit se l'approprier par le truchement d'un cérémonial. Assis quelques instants devant son miroir, l'acteur le saluera avant qu'un assistant ne l'aide à le fixer sur son visage. Ainsi, un acteur de nô ne considère pas qu'il met un masque, mais qu'il se met physiquement et spirituellement à l'intérieur de ce masque. » (Pardo, 2011)

- Une dualité qui doit rester visible sur scène

- ▶ « Le masque n'est pas seul : il camoufle – incomplètement, c'est important – le visage de l'acteur, si bien que la peau de celui-ci, parfois un peu de sa barbe ou de ses cheveux sont encore visibles. L'acteur est recouvert par son personnage, il est “monté” ou “chevauché” (comme on dirait dans le vaudou ou le candomblé), il ne disparaît pas totalement, et cette superposition est essentielle. » (Charlier, 2021)

- Le *voir-double* et l'*agir-double* s'appliquent à des cadres interprétatifs ou normatifs non fictionnels → voir et agir *intentionnels*

- ▶ au voir ordinaire de Macron vient se superposer le voir intentionnel de sa fonction présidentielle

Conclusion

Nos interactions avec les robots

- Interaction réelle, dans le monde réel, ne ressemble que superficiellement à une interaction fictionnelle.
 - ▶ avec la double contrainte et l'engagement, une forme de “croyance” est mobilisée

Nouvelle formulation de l'hypothèse :

Lorsqu'il observe un robot dans le cadre d'une interaction, le sujet mobilise un cadre interprétatif et voit-double au sens où

- 1 il voit véridiquement un objet motorisé, et
- 2 il voit intentionnellement l'être (inexistant) qui anime cet objet.

Lorsqu'il interagit avec un robot, le sujet agit-double au sens où

- 1 il interagit physiquement avec l'objet motorisé, et
- 2 il interagit intentionnellement avec l'être (inexistant) qui l'anime.

Le robot, doudou ou peluche ?



- Plutôt doudou que peluche, en tant qu'il dépend essentiellement de nos projections intentionnelles
- Deux différences :
 - ▶ ce n'est pas tout à fait librement que nous les constituons comme objets interactifs mais parce que leur comportement nous y contraint (même si nous pouvons toujours refuser de jouer le jeu)
 - ▶ nous ne les considérons pas comme des êtres véritablement animés mais nous leur appliquons un *voir-double* qui suppose une conscience du fait que nous jouons un jeu.

Références biblio

- Augé, M. (1988). Le Dieu-objet. Paris, Flammarion.
- Charlier, P. (2021). Comment faire l'amour avec un fantôme ? Anthropologie de l'invisible. Paris, Les Éditions du Cerf.
- Colleyn, J.-P. (2009). Images et fétiches dans l'art Bamana (Mali). Cahiers d'Études Africaines, XLIX (3), 195, 733-745.
- Descola, P. (2005). Par-delà nature et culture. Paris, Gallimard.
- Descola, P. (2010). La Fabrique des images. La lettre du Collège de France [En ligne], 28 | avril 2010, <https://doi.org/10.4000/lettre-cdf.1034>
- Gombrich, E. (1960). Art and Illusion. A study in the Psychology of Pictorial Representation. Phaidon, 1960. Trad. fr. par Durand G. (1987). L'Art et l'illusion. Paris, Gallimard.
- Lahire, B. (2015). Ceci n'est pas qu'un tableau. Essai sur l'art, la domination, la magie et le sacré. Paris, La Découverte.
- Nassau, G. (2021). Le robot face à nous : interlocuteur ou objet de discussion ? Analyse interactionnelle d'une rencontre Homme-machine. Conférence Drôle d'objets. Un nouvel art de faire, La Rochelle, 27-29 octobre 2021.
- Pardo, E. (2011). Le théâtre nô : entre sublimation et perversion. Cliniques méditerranéennes, 84, 33-45.
- Rebuschi, M., Renaud, M. (2019). Interaction n'est pas fiction ? Le cas de la rencontre homme-robot. Klesis 44, 1-26. <https://www.revue-klesis.org/pdf/klesis-44-varia-Rebuschi-Renaud-Interaction-n-est-pas-fiction-cas-rencontre-homme-robot.pdf>
- Vernant, J.-P. (1990). Mythe et religion en Grèce ancienne. Paris, Éditions du Seuil.
- Veyne, P. (1983). Les Grecs ont-ils cru à leurs mythes ? Essai sur l'imagination constituante. Paris, Éditions du Seuil.
- Vidal, D. (2014). Retour d'animisme : anthropomorphisme et robotique humanoïde. Dans Th. Dufrêne & J. Huthwohl, La marionnette : objet d'histoire, œuvre d'art, objet de civilisation (pp. 117-142). Éditions L'Entretemps.
- Walton, K. L. (1990). Mimesis as Make-Believe. On the Foundations of the Representational Arts. Harvard University Press.
- Wollheim, R. (1980). Art and its Objects (Second edition). Cambridge University Press.