



HAL
open science

Drôles d'objets ou drôles d'interactions ?

Manuel Rebuschi

► **To cite this version:**

Manuel Rebuschi. Drôles d'objets ou drôles d'interactions ?. Drôles d'objets: un nouvel art de faire, Oct 2021, La Rochelle, France. 10.5281/zenodo.6059665 . hal-03592795

HAL Id: hal-03592795

<https://hal.univ-lorraine.fr/hal-03592795v1>

Submitted on 1 Mar 2022

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Drôles d'objets ou drôles d'interactions ?

Manuel Rebuschi

AHP-PReST - Université de Lorraine.

Résumé. Que se passe-t-il lorsque nous interagissons avec des robots dits sociaux ? Il semble que nous soyons enclins à y projeter de l'intelligence, des intentions voire des émotions, dans une attitude similaire à celle d'un enfant vis-à-vis de son doudou. À partir de travaux d'anthropologues sur l'animisme et les fétiches, on s'écartera d'une interprétation initiale qui transpose directement l'attitude animiste aux interactions humain-robot. L'article mobilise le cadre théorique de Walton sur la fiction et le *faire-semblant* et celui de Wollheim sur la perception des représentations picturales, pour analyser ces interactions en termes de *voir-double* et d'*agir-double*. Que nous soyons généralement contraints à projeter un alter ego dans de tels objets paraît *in fine* devoir être conçu comme quelque chose qui en fait véritablement de « drôles d'objets ».

Mots-clefs. Interaction homme-robot · Ontologie · Fiction · Croyances · Faire-semblant · Voir-double

La croyance qui n'a pas les moyens d'agir peut-elle être sincère ? Quand une chose est séparée de nos prises par des abîmes, nous ne savons pas nous-mêmes si nous y croyons ou non.

Paul Veyne, *Les Grecs ont-ils cru à leurs mythes ?*

Introduction

Si les robots dits « sociaux » et autres objets interactifs sont de « drôles d'objets », ce n'est à première vue pas tant par ce qu'ils sont que par les interactions qu'ils permettent voire suscitent. Le présent travail s'appuie sur les résultats d'expériences interdisciplinaires portant sur les interactions humain-robot (Becker et al., 2019 ; André, Boniface, 2021). Il part du constat que les personnes interagissant avec des robots sociaux, ni anthropomorphes ni construits pour réagir spécifiquement à l'expression des émotions, ont tendance à projeter sur les robots beaucoup plus que ce qu'elles seraient *a priori* rationnellement enclines à leur accorder : agentivité, intentionnalité, intelligence voire émotions.

D'un point de vue ontologique, les robots ne font pas mystère : ce ne sont pas véritablement des *objets animés* au sens où l'entendait Aristote puisqu'à la différence des êtres vivants, le principe de leur mouvement ne provient pas de leur nature mais résulte de causes qui leur sont externes. L'animation d'un robot est ainsi tout au plus une *simulation* de vie, artificielle et factice, et fondamentalement le robot est un objet inanimé, c'est-à-dire non vivant.

Les *objets intentionnels*, ces objets à *propos* desquels nous pensons, ne sont rien d'autre que des objets *ordinaires* appréhendés en tant que l'on pense à eux (Crane, 2013) : le

chien dont on se souvient est un chien, un nombre que l'on conçoit est un nombre, une licorne qu'on imagine est une licorne... Le fait de penser à un objet ne modifie pas sa nature ni son statut (d'existant ou non), même si nous pouvons le penser différent de ce qu'il est. Nous pouvons ainsi concevoir qu'un chien est une personne au même titre qu'un humain, cela n'en fera pas pour autant un humain. Et à première vue, nous pouvons penser d'un robot qu'il est un objet animé, sans que cela modifie pour autant sa nature.

Pourtant certains objets semblent bel et bien pouvoir être en partie *constitués* par la manière dont nous les appréhendons : les doudous, les objets que nous révérons, ceux que nous chargeons de souvenirs, de valeur esthétique ou symbolique... S'ils sont ainsi constitués, c'est cependant par leurs propriétés relationnelles plutôt que leurs propriétés intrinsèques. On pourrait se dire que nos contributions sont secondaires si elles n'affectent pas leurs propriétés intrinsèques, mais cela dépend du type d'objet auquel on a affaire. Pour un objet physique quelconque, c'est certainement le cas. Pour un objet social comme un doudou, cela n'est pas si clair : si la peluche (ou le morceau de tissu crasseux, ou tout autre support faisant office de doudou) est essentiellement déterminée par ses propriétés intrinsèques, cela n'est pas le cas du doudou, donc y compris de la même peluche *en tant que* doudou. Un doudou n'est un doudou qu'en tant qu'il est appréhendé (pensé, pratiqué...) comme tel par un enfant et son entourage.

La question est alors : les robots sont-ils les analogues des peluches ou plutôt ceux des doudous ? Autrement dit, sont-ils uniquement déterminés par leurs propriétés intrinsèques ou sont-ils également déterminés par des propriétés sociales relationnelles ?

1. Croire ou faire semblant de croire

C'est là où les « drôles d'interactions » interviennent qui pourront nous conduire à réviser notre point de vue. Le doudou a un statut particulier parce que l'enfant peut *croire* que la peluche est animée. C'est certes l'enfant qui fait bouger la peluche, mais cela ne l'empêche pas de croire que le doudou est vivant. On trouve des cas similaires, sous l'angle de la croyance, du côté des ontologies animistes, ce qui n'est pas surprenant puisque, comme l'écrit Philippe Charlier : « Les doudous sont des fétiches comme les autres. » (Charlier, 2021, p. 85) Que sont les fétiches ? « (...) [II] 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 », les doudous étant alors qualifiés de « fétiches domestiques » (*Ibid.*).

Dans *Le Dieu-objet*, Marc Augé expose le rôle particulier joué par les objets-fétiches chez les Fons du Dahomey, au Sud de l'actuel Bénin. Les objets ne symbolisent pas à proprement parler, mais ils *sont* des *vodũ*, c'est-à-dire des dieux : l'objet-fétiche est ainsi traité « comme présence réelle d'un être actuel irréductible à son paraître » (Augé, 1988, pp.37-38). Parmi de nombreux exemples, Augé présente le siège royal (*bia*), transmis par voie matrilineaire, enveloppe matérielle de l'esprit des défunts :

Comme celle des dieux, la force de chaque siège est variable et fonction de celui qui le détient. Comme celle des dieux, elle peut être transférée d'un objet à un autre : les sièges de bois se détériorent rapidement, ces opérations de transfert sont nécessaires à intervalles réguliers ; on brûle alors le siège ancien, après lui avoir sacrifié un mouton, et on badigeonne le nouveau siège avec une pâte composée de cendres de l'ancien, du sang du mouton et des boissons offertes en offrande ; il ne reste plus alors qu'à invoquer les ancêtres qui sont dorénavant présents dans le nouveau siège. (Augé, 1988, pp.71-72)

On a ici affaire à une ontologie divergente d'avec celle d'Aristote puisque l'objet, bien que physiquement immobile, est considéré comme *animé*, i.e. habité par un ou plusieurs êtres vivants et ainsi doté d'une intériorité. L'objet prend évidemment cet autre statut en tant qu'il est l'objet de croyances particulières : c'est parce que l'on croit que les ancêtres y sont présents que le siège est animé.

On pourrait s'interroger sur l'authenticité de la croyance des Fons dans cette supposée présence des ancêtres dans le siège royal¹. La question est importante, mais pas dirimante pour ce qui nous intéresse, car il existe par ailleurs de nombreuses interactions avec des objets où la croyance *n'est pas en jeu*, où le doute est suspendu : les interactions fictionnelles. Au théâtre on joue des rôles, et de même que dans les jeux enfantins on fait *comme si*. Le philosophe de la fiction Kendall Walton (1990) a théorisé ces jeux : les accessoires deviennent des supports (*props*) à des jeux de *faire-semblant* en prescrivant à imaginer qu'ils incarnent autre chose qu'eux-mêmes – tel bâton devient un fusil, telle poupée un bébé.

Pour Walton, un mécanisme de faire-semblant est au cœur des œuvres de fiction, romans ou nouvelles, mais aussi des images (tableaux, films...) : tous sont autant de *props*, i.e. de prescripteurs à imaginer des mondes fictionnels, à faire *comme si* nous croyions que ces mondes étaient réels. En lisant un roman ou en regardant un film d'espionnage, nous ne prenons pas ce que nous lisons ou voyons pour argent comptant : nous ne le croyons pas, mais nous ne le repoussons pas non plus comme non véridique. Nous jouons le jeu, nous faisons *comme si* ce qui nous est offert de lire ou regarder était véridique, et nous articulons une dualité entre deux types de mondes : le monde réel et les mondes fictionnels.

Dans ce qui suit, je voudrais montrer que le robot, parce que nous ne croyons pas sincèrement qu'il soit animé, autrement dit vivant et doté d'une intériorité, doit être appréhendé en assumant une forme de dualité et de faire-semblant. Je m'écarterai de la position défendue par Denis Vidal qui, tout en prenant en compte l'absence de crédulité et le faire-semblant des sujets humains interagissant avec un robot, considère que leur manière d'agir « est plus proche de la sorte de comportement auquel on peut s'attendre

¹ Cela peut être le cas si, à la manière de Gérard Lenclud, on défend le principe de charité (ou de « parité » pour reprendre son appellation) qui consiste à maximiser la convergence des croyances de celles et ceux que l'on interprète avec les nôtres (Lenclud, 2002).

dans le cadre d'une ontologie "animiste" que dans celui d'une ontologie "naturaliste"² » (Vidal, 2016, p. 265). Il me semble que face à un robot comme dans d'autres contextes, le faire-semblant nous écarte précisément d'une attitude animiste.

2. Voir-double

Walton ne cantonne pas son approche à la fiction *stricto sensu*, il la défend comme stratégie de compréhension de la représentation en général – autrement dit, il propose de saisir la représentation comme si elle relevait de la fiction. Considérons la représentation picturale : quand je regarde un tableau représentant un paysage, je fais *comme si* je voyais un paysage avec sa profondeur, l'horizon, ses reflets... alors que je ne fais que regarder une toile bidimensionnelle et bariolée accrochée sur un mur. Mais ce qui vaut du tableau vaut également de la photographie : en observant un portrait présidentiel officiel décroché d'un mur, je fais *comme si* je voyais le président Macron en face de moi, ce qui n'est évidemment pas le cas... même si je le vois quand même un peu.

À ce sujet il est utile d'examiner les approches classiques de la perception des images³. Ernst Gombrich (1960) défend une conception du *voir-comme* : en regardant un tableau, soit on le voit comme une toile, soit on le voit comme si son contenu était devant nous. Comme avec un cube de Necker, on alterne entre deux manières de voir, l'une véridique (il n'y a après tout qu'une toile en face de nous), l'autre illusoire (le contenu n'est pas devant nous, voire il n'existe nulle part). Richard Wollheim (1980) oppose à cette approche une conception suivant laquelle on voit *simultanément* le tableau et son contenu : il y a superposition entre le fait de *voir* et de *voir-dans* (*seeing-in*) la représentation. Regarder un tableau, c'est alors *voir-double*, et le propos s'étend naturellement à la photographie, aux films, aux écrans.

Ce qui importe dans la fiction comme dans la perception des images, c'est leur décalage d'avec l'illusion (Pasquinelli, 2012) : nous ne croyons pas le contenu du roman que nous lisons, pas plus que nous sommes illusionnés par le contenu d'une image. Le *voir-double* suppose ainsi un savoir : nous faisons *comme si* et nous *savons* qu'il s'agit d'une fiction ou d'une image. Parfois nous manquons de savoir et nous tombons dans l'illusion – tel récit fictionnel ou tel trompe-l'œil particulièrement réussis que nous prenons comme véridiques – mais ce ne sont que des exceptions.

Le *voir-double* s'étend, au-delà des images, des écrans et de la vision médiatisée, à toutes les situations où un cadre interprétatif particulier vient se superposer au cadre usuel spontanément mobilisé par le sujet. Ainsi face à un acteur qui joue un rôle, la spectatrice

² Il s'agit de deux des quatre ontologies – au sens de l'anthropologie – décrites par Philippe Descola. L'ontologie « naturaliste » (qui domine en Occident) distingue les humains des autres êtres par leur intériorité et les relie à eux par leur matière, tandis que selon l'ontologie animiste, « 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).

³ Dans un autre travail (Rebuschi, 2022), je m'appuie sur ces approches pour analyser le virtuel, ce qui me conduit à des développements proches de ceux présentés ici.

voit-double au sens où elle est consciente du cadre fictionnel, et où de ce fait elle ne prend pas pour argent comptant ce qui se déroule devant elle. Ce cadre peut être matérialisé par le lieu, une scène, la présence de caméras, d'autres spectateurs. Mais il peut ne pas être matérialisé du tout, comme dans un jeu d'improvisation où une personne fait *comme si* elle était tel ou tel personnage, existant ou non : tout autant que pour un jeu d'acteur conventionnel, la spectatrice doit faire *comme si* elle voyait agir ce personnage en regardant jouer cette personne, il lui faut « voir » les deux.

Faisons l'hypothèse suivante :

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.

La dualité de la vision d'un acteur jouant un rôle n'est pas à l'œuvre quand nous voyons ordinairement une personne dont nous présumons qu'elle agit pour son propre compte : nous retombons alors sur un *voir* simple. Il semble que cette dualité n'est pas non plus à l'œuvre avec le fétiche : avec le « Dieu-objet », le dieu *est dans* l'objet qui lui sert d'enveloppe, il n'est pas représenté ou symbolisé par lui. C'est le dieu qui anime l'objet, tandis qu'on ne peut pas dire, sauf peut-être dans un sens métaphorique, que le personnage anime l'acteur. Selon mon hypothèse, le robot n'est ainsi pas exactement l'analogie du fétiche ou du dieu-objet décrit par Augé.

3. Agir-double

Revenons à la conception de Walton. Les supports (*props*) des jeux de faire-semblant sont des prescripteurs à imaginer. Il est important de noter que les prescriptions peuvent être plus ou moins contraignantes : un fusil en plastique autorisera moins d'usages qu'un bâton, qui peut faire office de fusil mais aussi de lance ou de crosse ; un film autorisera moins d'interprétations qu'un livre ; une pièce de théâtre autorisera également moins d'interprétations qu'un jeu d'improvisation. L'univers fictionnel est ainsi plus ou moins contraint, et il laissera des marges de manœuvre très variables au joueur, lecteur ou spectateur, selon la nature du support.

Mais les jeux de faire-semblant varient également en ce qu'ils nous font faire : les fictions interactives que sont les jeux vidéo nous font non seulement faire semblant de *voir* des objets fictifs au travers des écrans, mais elles nous font aussi faire semblant d'*agir* avec ces objets. En appuyant sur un joystick, on peut tuer (fictionnellement) un monstre. Au *voir-double* des représentations picturales le jeu vidéo ajoute ainsi un *agir-double* (Rebuschi, 2022). Le jeu vidéo combine l'immersion dans un univers fictionnel qui contraint très fortement l'imagination, avec l'interaction qui y engage le sujet bien plus que le simple spectateur d'un jeu d'acteurs. Cet *agir-double* n'est cependant pas propre au jeu vidéo, et on le retrouve au théâtre ou dans le simple jeu de rôles quand on agit (réelle-

ment) pour simuler une action fictive. L'engagement du sujet (joueur ou acteur) est alors naturellement limité par le caractère fictionnel assumé du cadre dans lequel il joue.

L'interaction avec les robots est elle aussi extrêmement contraignante et engageante. Elle est contraignante parce que le robot surgit dans le monde réel où nous sommes *de facto* immergés. Elle engage parce qu'elle nous incite à faire *comme si* on avait affaire à des êtres animés pour des motifs cognitifs et non seulement ludiques (Rebuschi, Renaud, 2019). Parce qu'ils participent d'interactions sociales, les robots manifestent ainsi une présence sociale (Dumouchel, Damiano, 2016), et peuvent susciter l'empathie parfois au-delà de ce que nous voudrions (Tisseron, 2015). Cette interaction nous place dans des situations troubles, où la frontière entre fiction et sérieux, entre faire-semblant et authenticité finit par s'estomper.

Deux types de contraintes semblent pouvoir agir de la part des *props* : à la contrainte sur l'univers fictionnel donc sur l'imagination, qui est interne au jeu, vient s'ajouter une possible contrainte externe, qui peut forcer le sujet à jouer le jeu. Un roman est en ce sens assez peu contraignant, son lecteur pouvant à tout moment en lire le texte sans jouer le jeu de la fiction, par exemple pour en relever les coquilles. Il en va autrement de l'image virtuelle projetée dans un visiocasque, au contenu de laquelle il est difficile d'échapper : une scène virtuellement (donc fictionnellement) vertigineuse sera généralement perçue comme telle, indépendamment de la bonne volonté de son spectateur. Une bande-son peut être également fortement contraignante en ce sens – la bande-son d'un film d'horreur peut ainsi être totalement insupportable pour certains auditeurs, même s'ils savent qu'il ne s'agit que de simulation.

Parce qu'elle se situe dans le monde réel, il semble que l'interaction avec un robot est contraignante dans ces deux sens : en agissant sur notre environnement et en nous sollicitant, le robot nous force à entrer dans le jeu, et parce que l'univers du jeu n'est autre que le monde réel, les prescriptions à imaginer ce que le robot *voit, croit, vise...* sont très fortement contraintes parce qu'il fait. En entrant en interaction avec un robot, nous sommes ainsi poussés à projeter en lui un alter ego fictionnel⁴. Mais il faut maintenant affiner cette analyse, le cadre du faire-semblant et de la fiction n'étant pas le seul à opposer à celui des croyances et du monde réel.

4. Voir-double et agir-double au-delà de la fiction

Le *voir-double* et l'(inter)*agir-double* avec un robot impliquent-ils nécessairement un cadre *fictionnel* ? Avant de revenir plus spécifiquement au cas du robot, je voudrais m'attarder sur l'idée d'un continuum entre croyance sincère et faire-semblant, ou du moins sur le caractère trouble de la frontière qui les sépare. Paul Veyne l'évoque à pro-

⁴ Emmanuel Grimaud et Joffrey Becker explorent ce qu'ils appellent les différents « modes d'embrayage » des objets à comportement, en s'appuyant sur de nombreux exemples d'objets produits par des artistes. Par leur caractère inhabituel, ces objets créent du soupçon et nous poussent à des attributions le plus souvent instables, de portées variables. Selon ces auteurs, ce sont « des boîtes noires, voire des pièges à penser » (Grimaud, Becker, à paraître).

pos de la mythologie grecque : au fil des siècles les attitudes ont varié, changé, et des croyances contradictoires ont été entretenues, y compris chez les mêmes individus :

Chez les doctes, la crédulité critique, pour ainsi parler, alternait avec un scepticisme global et elle coudoyait la crédulité irréfléchie des moins doctes ; ces trois attitudes se toléraient et la crédulité populaire n'était pas culturellement dévalorisée. Cette coexistence pacifique de croyances contradictoires a eu un effet sociologiquement curieux : chaque individu intériorisait la contradiction et pensait du mythe des choses inconciliables, aux yeux d'un logicien, du moins ; l'individu, lui, ne souffrait pas de ses contradictions, bien au contraire : elles servaient chacune des buts différents. (Veyne, 1983, p. 65)

S'il insiste plus loin sur l'universalité des « croyances contradictoires », Veyne en ramène finalement l'origine à l'existence de programmes de vérité⁵ divergents : « [I]l n'y a pas de vérités contradictoires en un même cerveau, mais seulement des programmes différents, qui enserrent chacun des vérités et des intérêts différents, même si ces vérités portent le même nom. » (*Ibid.*, p.96)

Cette divergence entre programmes est fondée, pour ce qui nous intéresse, dans la séparation et la distance entre deux mondes, celui des hommes et celui des dieux. Le monde des dieux n'est pas directement accessible, mais le mythe, transmis par la tradition orale avant d'être fixé et réinterprété par les poètes, permet d'y accéder. Il y a ainsi une forme de croyance et de vérité spécifiques aux mythes, que Veyne rapproche des légendes du Moyen Âge au sujet des martyrs chrétiens :

Ces mondes de légende 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, p. 28-29)

Cette séparation des espaces, qui conduit à deux régimes de vérité et de croyances selon Veyne, tranche avec l'animisme et l'ontologie du fétiche (ou du doudou) qui suggèrent une vérité et une croyance univoques. Si observer un fétiche implique un *voir* simple, regarder la statue d'une déesse grecque mobilise un *voir-double* : on voit actuellement la statue et on fait *comme si* on voyait la déesse. La distance entre les deux mondes entraîne cependant qu'on ne peut pas croire *voir* sérieusement la déesse : on en voit une représentation. Et du fait de cette distance, on peut encore moins agir sur son monde.

Considérons un tout autre contexte avec l'« Esquisse d'une théorie générale de la magie du pouvoir » (Lahire, 2015, pp. 105-161), où Bernard Lahire défend l'idée d'un *dédoublement* des êtres et des objets comme résultant des rapports de domination :

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. (*Ibid.*, p. 114 et 117)

⁵ Je reprends ici l'usage que Veyne fait des programmes de vérité, sans pour autant partager sa conception générale relativiste.

Le cadre du dédoublement est ici celui du sacré, qui se sépare et vient se superposer au monde ordinaire, profane. Le *voir* et l'*agir-double* paraissent tout naturellement applicables à ce type d'êtres et d'objets : 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.*, p. 115) ; décrocher son portrait n'est pas simplement décrocher un cadre, c'est commettre une forme de sacrilège⁶. Quand nous *voyons-double*, nous ne faisons pas *comme si* nous voyions un personnage fictionnel : nous regardons l'acteur et nous voyons sa fonction, qui n'a rien de fictionnel.

Ce *voir-double* permettant de lier profane et sacré peut être également associé à des croyances, du moins à un certain type de croyances, où à la différence de ce qui a été noté pour la mythologie grecque les deux mondes cessent d'être distants. C'est en apparence ce qui est mobilisé dans le théâtre nô, où les masques possèdent un caractère sacré :

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, p. 34 ; partiellement cité par Charlier, 2021, p. 131)

Or la dualité du masque, du personnage qu'il incarne d'une part, et de l'acteur qui porte le masque et qui joue ou est possédé par ce personnage d'autre part, cette dualité doit rester apparente 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, p. 134)

De façon générale, le *voir-double* et l'*agir-double* peuvent ainsi fonctionner avec des cadres interprétatifs ou normatifs non fictionnels. On qualifiera de manière générique ce *voir* et cet *agir* dédoublés d'*intentionnels* : au *voir* ordinaire de Macron vient s'ajouter le *voir* intentionnel de sa fonction présidentielle, de même qu'au *voir* ordinaire du masque et de l'acteur qui le porte vient se superposer le *voir* intentionnel du personnage qu'il incarne ; mais cela vaut également de l'observation de jeux clairement fictionnels, le *voir* fictionnel demeurant une modalité possible du *voir* intentionnel.

Qu'en est-il de l'interaction homme-robot ? L'interaction réelle, dans le monde réel, entre un sujet humain et un robot, ne ressemble que superficiellement à l'interaction entre deux actrices jouant chacune son rôle. Si la citation placée en exergue de cet article, extraite de Veyne (1983, p. 39), indique que la croyance « sincère » peut être sus-

⁶ Regarder le portrait du président pourrait impliquer, au choix, deux manières de *voir-double* (on voit dans le portrait, alternativement, l'homme et sa fonction), ou un *voir-triple* qui mobiliserait deux cadres fictionnels au sens de Walton, l'un profane et l'autre sacré. Cette discussion nous éloignerait cependant du thème du présent article.

pendue en l'absence d'interaction, elle suggère en creux que cette croyance aurait été maintenue s'il avait été possible d'agir sur le monde des dieux. Dans l'interaction avec un robot, plutôt que la fiction et le faire-semblant, la double contrainte conduit à envisager que c'est une forme de croyance « sincère » qui est mobilisée.

Le caractère sérieux, non-fictionnel de l'interaction apparaît de façon transparente sur le plan sociolinguistique. Comme le montre très explicitement l'analyse de Guillaume Nassau (2021), des sujets humains interagissant avec une lampe robotisée peuvent être naturellement enclins à lui conférer le statut d'un interactant conversationnel, même si cette posture n'est pas systématique: ils « lui reconnaissent des capacités lui permettant de prendre part à l'interaction (agentivité, émotions, cognition), en d'autres termes, ils "croient" à sa capacité d'interagir » (*ibid.*), attitude que l'auteur distingue du jeu de « "faire semblant" humoristique » dans lequel s'engagent des sujets n'ayant pas fixé de statut déterminé au robot. Comme le note Nassau, les interactions homme-robot donnent à voir un véritable continuum de positions, allant de l'octroi du statut d'interactant (« croyance »⁷) au refus de ce statut (refus de jouer le jeu), en passant par les positions indéterminées (fiction).

Conclusion

Il est maintenant possible de reformuler notre hypothèse en nous émancipant du cadre fictionnel à l'origine de notre analyse du dédoublement du regard, et de la compléter en y intégrant le dédoublement de l'action :

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.

Pour conclure, revenons à la comparaison dressée au début de cet article : les robots sont analogues à des doudous (ou à des fétiches) plutôt qu'à des peluches (ou à des morceaux de bois), en tant qu'ils dépendent essentiellement de nos projections intentionnelles. Si le robot était réductible à un artefact motorisé, il ne serait rien de plus que l'analogie d'un grille-pain ; mais nos interactions avec les robots sont d'authentiques interactions et à ce titre elles mobilisent bien plus que notre utilisation quotidienne des grille-pains.

Deux traits séparent cependant très nettement les robots des doudous et des fétiches : (1) ce n'est pas tout à fait librement que nous les constituons comme objets interactifs mais parce que leur comportement, leur caractère « animé » et leur apparence

⁷ C'est Nassau qui écrit « croyance » entre guillemets, et il est vrai qu'on sera généralement réticent à considérer qu'on a affaire à une croyance authentique, comme pour un doudou ou un fétiche, dans l'interaction avec un robot, même si l'interaction oblige à une forme de sincérité.

d'autonomie, nous y contraignent (même si nous pouvons toujours refuser de jouer le jeu) ; (2) nous ne les considérons pas comme des êtres véritablement animés mais nous leur appliquons un *voir-double*, qui ne mobilise pas exactement le faire-semblant de la fiction, mais qui suppose une conscience du fait que nous jouons un jeu.

S'il faut rapprocher le robot d'un doudou, c'est peut-être de celui d'un enfant quand nous interagissons avec lui et son doudou. En jouant le jeu, nous ne partageons pas l'attitude animiste de l'enfant ni n'entrons dans une interaction fictionnelle : nous faisons semblant et voyons-double, et simultanément nous prenons l'affaire au sérieux. Si l'enfant a perdu son doudou, nous pouvons ainsi passer des heures à le chercher, téléphoner à des voisins, diffuser un avis de recherche... ce que nous ne ferions pas dans un jeu fictionnel.

In fine les robots sont bien de « drôles d'objets » : ce sont des êtres animés, non pas de manière intrinsèque mais en tant que produits des interactions particulières qu'ils nous imposent, et du fait des propriétés que ces interactions nous incitent à projeter en eux⁸.

Bibliographie

André, V. & Boniface, Y. (2021). Des balbutiements à DECIDE : les tribulations de la lampe Psyphine. Dans Collectif Psyphine (dirs). *Que prêtons-nous aux machines ? Approches interdisciplinaires des interactions homme-robot* (pp.191-213). PUN – Éditions Universitaire de Lorraine.

Augé, M. (1988). *Le Dieu-objet*. Paris, Flammarion.

Becker, J., André, V., Dutech, A. (2019). Qualcom : une expérience sur la qualification des comportements d'une lampe robotique. *Techniques & Culture, Varia* [en ligne]. <http://journals.openedition.org/tc/10771>

Charlier, P. (2021). *Comment faire l'amour avec un fantôme ? Anthropologie de l'invisible*. Paris, Les Éditions du Cerf.

Crane, T. (2013). *The Objects of Thought*. Oxford, Oxford University Press.

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>

Dumouchel P., Damiano L. (2016). *Vivre avec les robots. Essai sur l'empathie artificielle*. Paris, Éditions du Seuil.

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.

Grimaud, E., Becker, J. (à paraître). Kinetics of doubt. Anthropological implications of behavioral objects. Dans S. Bianchini & E. Quinze (dirs.), *Behavioral Objects*, In press. (hal-03096848)

⁸ Ce travail a bénéficié d'échanges fructueux avec Elisabeth Leméteil et avec plusieurs collègues que je tiens à remercier ici, notamment Joffrey Becker, Valeria Giardino, Guillaume Nassau et Denis Vidal, ainsi que les autres participants à la conférence « Drôle d'objets » en octobre 2021 à La Rochelle.

- Lahire, B. (2015). *Ceci n'est pas qu'un tableau. Essai sur l'art, la domination, la magie et le sacré*. Paris, La Découverte.
- Lenclud, G. (2002). Pourquoi il faut traiter autrui à l'égal de soi-même. Interprétation et charité en anthropologie. *Philosophia Scientiæ*, 6(2), 61-90. http://www.numdam.org/item/PHSC_2002__6_2_61_0/
- 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.
- Pasquinelli, E. (2012). *L'illusion de réalité*. Paris, Vrin.
- Rebuschi, M. (2022). Pour un (pseudo)dualisme du virtuel, *Klēsis*. (à paraître)
- Rebuschi, M., Renauld, M. (2019). Interaction n'est pas fiction ? Le cas de la rencontre homme-robot. *Klēsis* 44, 1-26. <https://www.revue-klesis.org/pdf/klesis-44-varia-Rebuschi-Renauld-Interaction-n-est-pas-fiction-cas-rencontre-homme-robot.pdf>
- Tisseron, S. (2015). *Le jour où mon robot m'aimera. Vers l'empathie artificielle*. Paris, Albin Michel.
- Veyne, P. (1983). *Les Grecs ont-ils cru à leurs mythes ? Essai sur l'imagination constituante*. Paris, Éditions du Seuil.
- Vidal, D. (2016). *Aux frontières de l'humain. Dieux, figures de cire, robots et autres artefacts*. Paris, Alma Editeur.
- 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.