

# *L'expérience vécue des machines ou ce que ça fait d'être une technologie*

**Julien Wacquez**

CY université, ENSEA  
julien.wacquez@gmail.com

CE N'EST PEUT-ÊTRE pas un hasard si, en ce début de 21<sup>ème</sup> siècle, les récits de science-fiction prolifèrent, alors que les robots et autres machines interactives occupent une place de plus en plus importante dans notre vie quotidienne. Ces dernières investissent l'espace public dans l'espoir de le rendre plus « smart », elles sont toujours plus nombreuses à habiter nos foyers, à se glisser dans nos poches ou à s'attacher à nos poignets et, désormais, elles peuplent la majorité grandissante des histoires que nous nous racontons, en littérature, au cinéma, sur les plateformes de streaming, internet, et dans les jeux vidéo.

S'il est difficile de s'accorder sur une définition claire et précise de ce qu'est la science-fiction, il y a pourtant une constante qui traverse toute son histoire : sa tendance à machiner ce qui ne l'est pas encore, voire ce qui ne peut pas l'être. De *La Machine à explorer le temps* de H. G. Wells (1895) au *Psaume pour les recyclés sauvages* de Becky Chambers (2021), en passant par *Les Robots* d'Isaac Asimov (1950) ou encore *La Cité des permutants* de Greg Egan (1994), les œuvres de science-fiction n'ont eu de cesse d'imaginer des objets techniques capables d'accomplir des tâches a priori impossibles ou, à tout le moins, d'automatiser des actions (encore) non-automatisables.

Plus encore : la plupart de ces récits ont tendance à prêter une intériorité à ces objets techniques, à les animer en nous faisant entrevoir leur point de vue sur le monde. Les écrivains de science-fiction n'ont effectivement pas attendu le succès récent des LLMs pour confier la narration de leurs histoires à des machines. Comment ces drôles d'objets s'accommodent-ils du rôle de narrateur ? En quoi transforment-ils l'idée même de narration ? Qu'est-ce que ces machines fictives nous font éprouver ? Et, enfin, comment nous les (ré)approprions-nous ?

Ces récits de ne visent pas nécessairement l'anthropomorphose. C'est-à-dire que leur propos n'est pas de faire des machines l'égal des humains, voire de les présenter comme étant plus humaines que les humains, mais bien de nous faire ressentir leur(s) différence(s) à travers leur « vécu », l'expérience « phénoménale » qu'elles peuvent faire du monde ou, encore, en retranscrivant leur « monologue intérieur », voire leur « stream of consciousness » (James, 1890). Bien que faisant un usage exacerbé des outils de la fiction, ce type de récits a pour ambition d'atteindre un certain réalisme dans la représentation qu'ils proposent des objets techniques.

À côté de ces récits de science-fiction qui cherchent à représenter, par l'imagination, l'intériorité de la machine intelligente, de nouvelles pratiques culturelles émergent sur internet qui, à l'inverse, soulignent la part (déjà) machinique des comportements humains. Je pense ici au « mouvement » real life NPC (Non-Player Character).

Ces personnages non-joueurs sont créés par les développeurs de jeux vidéo afin de produire un effet de réalisme et d'immersion. Par exemple, si l'action du jeu prend place dans une grande ville, celle-ci sera peuplée de tout un tas de personnages non-joueurs (imitant les gens qui passent, qui discutent, font leurs courses, vendent quelque chose, baladent leur chien, nettoient les trottoirs, se reposent sur un banc, prennent les transports, conduisent leur voiture, etc.). Donnant ainsi l'impression au joueur qu'il se trouve bien dans une ville vivante,

active, dynamique. Il peut parfois interagir avec ces personnages (ils peuvent par exemple lui confier une mission, une tâche à accomplir, afin de recevoir une récompense – ou il peut s'agir d'un personnage secondaire dans le scénario du jeu), mais la plupart du temps ce n'est pas le cas. Ces personnages ne sont programmés que pour effectuer une tâche et remplir une fonction décorative. C'est la raison pour laquelle ils ne parviennent jamais vraiment à imiter les humains de manière réaliste et convaincante. Ils boguent, saccadent, ne se comportent pas comme ils le devraient, ils plantent, traversent les textures ou, au contraire, s'appuient dans le vide). Même quand leur programme fonctionne bien, leurs gestes sont trop mécaniques, trop répétitifs ; ils sont d'ailleurs condamnés à répéter indéfiniment le même script, la même série de gestes, les mêmes lignes de dialogues. Ainsi peuvent-ils passer continuellement le balai, sans pour autant débarrasser le sol de la poussière qui l'encombre, car celle-ci est incrustée à même sa texture.

Avec le mouvement real life NPC, les joueurs détournent les œuvres vidéoludiques et se proposent, au cours de shorts et autres reels, d'incarner ces personnages non-jouables dans des scènes de la vie quotidienne. Ils prennent plaisir à se mettre « dans leur peau », car malgré leurs imperfections et leurs plantages, ces personnages disent quelque chose de nos vies, elles aussi imparfaitement « humaines ». Comme eux, nous serions les victimes d'un « programme » qui nous condamne à répéter, inlassablement, les mêmes gestes, les mêmes actions, les mêmes dialogues, jour après jour.

S'identifier à un personnage non-joueur devient alors une forme d'engagement narratif, donc politique. Revendiquer ne pas vouloir jouer le rôle du personnage principal. Reconnaître le sentiment de n'être que « secondaire ». Souligner l'importance de ce qui n'est, a priori, qu'ornemental. Mettre au premier plan ce qui est habituellement relégué à l'arrière-plan. Finalement, ne serait-ce pas en aidant ces personnages à s'affranchir de leur code que, peut-être, nous pourrions nous affranchir du nôtre ?

Des écrivains de science-fiction qui, en imaginant « l'expérience vécue » des machines, cherchent à saisir ce qui nous différencie d'elles, aux internautes qui compatissent avec les personnages non-joueurs des œuvres vidéoludiques, jusqu'à s'identifier à eux, à les voir comme le reflet involontaire de notre condition économique, sociale et politique, je voudrais que l'on retienne ceci : ces drôles d'objets ne sont pas des objets figés.

Quelles que soient les intentions qui prévalent à leur conception, ou les valeurs que l'on pense promouvoir en les fabricant, nous pouvons être sûrs que leur arrivée, leur présence parmi nous, affecte déjà, de manière non encore intelligible, les histoires que nous nous racontons et la manière dont nous les racontons. L'arrivée ou la présence de ces drôles d'objets questionne déjà la place que nous souhaitons occuper dans nos propres récits – et ce qu'il y a de proprement « humain » dans le fait de « (se) mettre en récit ».