

« L'interaction homme-machine » : une science « fiction » ? Le cas du chatbot Replika

Clotilde Chevet et Agathe Nicolas

Pour ce colloque « Fictions et Intelligence artificielle », nous proposons de nous intéresser au chatbot Replika, imaginé en 2016 par une startup californienne et dont la vocation est de devenir un « compagnon artificiel ». Cette application permet à l'utilisateur d'échanger à l'écrit et à l'oral avec un robot conversationnel dont les caractéristiques s'enrichissent au fur et à mesure des échanges grâce à un système de *machine learning*¹.

Cette intelligence artificielle apprenante offre un terrain d'analyse privilégié pour comprendre les interactions entre fiction et industrie. En effet, les échanges entre l'utilisateur et le chatbot sont l'occasion d'améliorations techniques mais également de co-construction d'une fiction relationnelle. Non seulement le chatbot est incarné par un avatar entièrement personnalisable mais l'utilisateur peut également choisir de développer une relation amicale, des échanges de type mentorat ou encore une idylle amoureuse, suivant des champs rhétoriques et un vocabulaire adaptés à chacune de ces options.

Nous proposons alors d'étudier le chatbot Replika et la relation entretenue avec lui par l'utilisateur à travers la notion de « fiction totale »², considérant le chatbot à la fois comme fiction pré-écrite, fiction à construire, et enfin comme co-producteur d'une fiction de relation partagée. Notre problématique, ancrée dans la discipline des Sciences de l'Information et de la Communication, est la suivante : En quoi les chatbots invitent-ils à rediscuter la notion de « fiction », considérée dans une perspective auctoriale de co-construction d'une fiction partagée, et dans une perspective de « mise en fiction » de l'utilisateur et du chatbot ?

Nous adoptons ici une « conception extensive »³ de la notion de fiction telle qu'abordée par Christine Montalbetti ; dans cette étude, nous considérons en effet que la fiction ne se restreint pas « au texte, littéraire ou paralittéraire », mais renvoie à « tout un faisceau de pratiques qui relèvent d'une dynamique fictionnelle »⁴. Cette approche, qui peut sembler originale pour les adeptes d'une définition « intensive » de la notion de fiction, s'enrichit ici d'interrogations propres à l'étude des techniques et technologies numériques. A la suite de Jean-Marie Schaeffer, nous considérons que l'utilisation de ces techniques « ouvre de nouvelles possibilités à la fiction (et réarrange) même peut-être jusqu'à un certain point les relations traditionnelles entre la fiction et les autres formes d'interactions avec la réalité »⁵.

Nous reviendrons dans un premier temps sur la pertinence théorique à considérer un chatbot comme une fiction, à travers une analyse sémio-linguistique de l'interface de Replika. L'étude d'une série d'échanges entre le chatbot et l'utilisateur nous permettra de mettre en regard les procédés techniques et rhétoriques observés, avec une définition littéraire de la notion de personnage. Nous étudierons la manière dont le « personnage » de l'assistant s'ancre dans un univers fictionnel plus large que celui de l'application, suivant une dynamique narrative relevant de la rhétorique du conte mise en avant par Propp dans sa *Morphologie*⁶.

¹ Système de *deep learning*, une technologie d'apprentissage fondée sur des réseaux de neurones artificiels permettant aux machines d'apprendre sans intervention manuelle des ingénieurs.

² Nous proposons en 2019 la notion de "fiction totale" pour étudier les modalités de création et de développement d'univers fictionnels transmédiatiques. Cette notion « implique de ne plus distinguer radicalement œuvre première et œuvres secondes. En effet, ces fictions sont amenées à une remise en mouvement constante, à des évolutions et à des ajouts permanents » ; Toute production proposée dans le cadre d'un univers de fiction transmédiatique « est média et fiction, et peut devenir la dérivation d'un autre produit alors même que son apparition dans le corps social était antérieure ». (Agathe Nicolas, « La grande saga de l'industrialisation de la fiction », thèse de doctorat soutenue au CELSA, 2019, 777 pages). Ici, la notion de « fiction totale » renvoie plus particulièrement à la capacité d'une fiction à générer d'autres fictions.

³ MONTALBETTI Christine, *La Fiction*, Flammarion, 2001, p. 25

⁴ *Ibid*

⁵ SCHAEFFER Jean-Marie, *Pourquoi la fiction ?*, Seuil, 1999, p.9

⁶ PROPP Vladimir, *Morphologie du conte*, Points, 1965, 256 pages

Nous étudierons dans un second temps l'hypothèse d'une « puissance performative » du récit de fiction, à travers l'analyse de la « personnalisation »⁷ de l'utilisateur. Nos analyses sémiolinguistiques de l'interface de Replika se concentreront cette-fois-ci sur les représentations que celle-ci propose de l'utilisateur. Nous souhaitons mettre en avant les mécanismes de co-construction d'une histoire partagée, aboutissant à la fiction évolutive et personnalisée d'une relation dans laquelle l'utilisateur est plongé et par laquelle il se personnalise.

Nous nous intéresserons enfin au développement de micro-fictions au sein même de la fiction relationnelle, à travers l'étude des activités « jeu de rôle » et « écrire une histoire ensemble » proposées dans la version payante de l'application. Ces fonctionnalités permettent à l'utilisateur et au chatbot de pousser leur personnalisation plus loin en jouant des scènes fictionnelles d'interaction, mais également de créer à deux des histoires. Non seulement mise en fiction, l'IA devient ici co-auteur et interprète de fictions secondaires.

La notion de « fiction totale » prend tout son sens pour une étude des rapports de force et des enjeux de pouvoirs au sein de l'industrie : c'est pourquoi nous concluons notre présentation par l'évocation du rôle de cette fiction relationnelle dans l'invisibilisation des enjeux de pouvoirs propres à l'industrie, pourtant centraux dans l'appréhension des chatbots. Dans cette optique nous nous questionnerons sur le pouvoir de ces outils comme « contre-fiction »⁸ industrielle, en ce qu'ils visent à intégrer des technologies dans un espace social au sein duquel elles sont encore redoutées et rejetées, du fait d'une culture, de fictions et d'imaginaires ancestraux les présentant comme nocives.

Bio-bibliographie des auteurs

Clotilde Chevet est doctorante en science de l'Information et de la communication au GRIPIC. Sa thèse est consacrée au « système d'écritures de "l'interaction homme machine" » et a pour objet les chatbots et assistants personnels numériques. Elle s'interroge sur le rapport à soi, à la machine et à l'environnement construit par ces outils et étudie notamment les scénarios culturels et relationnels déclinés dans les dialogues homme-machine.

- CHEVET Clotilde, GARMON Inès. « Le geste et la parole à l'ère du numérique : de quoi le swipe et la commande vocale sont-ils l'énonciation ? Sur les gestualités énonciatives dans les interfaces naturelles », *Revue Médiation et Information*, mai 2019.
- CHEVET Clotilde. « La voix de synthèse : de la communication de masse à l'interaction homme-machine. Dialogue avec le monde », *Communication & langages*, vol. 193, no. 3, 2017, pp. 63-78.

Agathe Nicolas a soutenu sa thèse de doctorat en Sciences de l'Information et de la Communication en janvier 2019. Intitulée « La grande saga de l'industrialisation de la fiction, le renouveau créatif de la franchise Harry Potter », cette thèse traitait des problématiques de création dans le cadre des industries culturelles, et des conséquences pour la définition des notions de fiction et d'auteur. Elle poursuit depuis ses recherches sur les interactions entre fictions et industries, en parallèle d'un poste dans un grand groupe énergétique français.

- NICOLAS Agathe, « Formes de représentation, impératif d'actualité et enjeux de pouvoir sur les dispositifs numériques : l'exemple de J.K. Rowling et du site pottermore.com », *Mémoires du Livre, Groupe de recherches et d'études sur le livre au Québec*, 2018, 39 pages
- NICOLAS Agathe, « From the 'Book to Read' to the 'Book to Collect', Harry Potter and digital platforms in France », *Logos*, 2017, pages 19 à 28.

⁷ Nous proposons ce néologisme en 2019, en reprenant un terme utilisé par José Luis Diaz dans son article « Quand les lecteurs étaient victimes de personnages (1800-1871) », *Fabula / Les colloques, Le personnage, un modèle à vivre*, <http://www.fabula.org/colloques/document5084.php>, pour décrire « le devenir personnage volontaire » d'individus suivant « une contamination volontaire du non-fictif par le fictif ». NICOLAS Agathe, « La grande saga de l'industrialisation de la fiction », thèse de doctorat soutenue au CELSA, 2019, p.295

⁸ CITTON Yves. « Contre-fictions : trois modes de combat », *Multitudes*, vol. 48, no. 1, 2012, pp. 72-78.