

Sens public

Sens  
[public]

## Humiliation prométhéenne

Jean-Jacques Delfour

2016

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/1043906ar>

DOI : <https://doi.org/10.7202/1043906ar>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Département des littératures de langue française

ISSN

2104-3272 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer ce document

Delfour, J.-J. (2016). Humiliation prométhéenne. *Sens public*.  
<https://doi.org/10.7202/1043906ar>

Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International  
(CC BY-NC-SA 4.0) Sens-Public, 2016



Cet article est protégé par la loi sur le droit d'auteur. L'utilisation des services d'Érudit (y compris la reproduction) est assujettie à sa politique d'utilisation que vous pouvez consulter en ligne.

<https://apropos.erudit.org/fr/usagers/politique-dutilisation/>

éru  
dit

Cet article est diffusé et préservé par Érudit.

Érudit est un consortium interuniversitaire sans but lucratif composé de l'Université de Montréal, l'Université Laval et l'Université du Québec à Montréal. Il a pour mission la promotion et la valorisation de la recherche.

<https://www.erudit.org/fr/>

**Sens**  
**[public]**

Revue internationale  
*International Web Journal*  
[www.sens-public.org](http://www.sens-public.org)

## **Humiliation prométhéenne**

JEAN-JACQUES DELFOUR

# Humiliation prométhéenne

Jean-Jacques Delfour

« Il est en réalité peu à craindre de voir les machines à cerveau supplanter l'homme sur la terre, les risques sont à l'intérieur de l'espèce zoologique proprement dite et non directement dans les organes extériorisés : l'image de robots chassant l'homme à courre dans une forêt de tuyauteries ne vaudra que dans la mesure où l'automatisme aura été réglé par un autre homme »

André Leroi-Gourhan, *Le geste et la parole*, vol. 2, *La mémoire et les rythmes*, Albin Michel, 1964, p. 52.

La partie de Go entre un être humain et une machine est une tromperie, une opération de communication et un moment de la propagande visant à l'humiliation des êtres humains. Cet affrontement de l'intelligence humaine et de l'intelligence artificielle (l'IA) est une fable intégrale. L'ordinateur AlphaGo n'est pas simplement un système technique pur, mais comme toutes les machines, un socio-système, c'est-à-dire un être hybride composé d'ingénieurs, de chercheurs, d'objets techniques, de rêves de pouvoir et de mythes de puissance, mais aussi de foules d'autres êtres humains qui sont enrôlés invisiblement, via ici l'enregistrement de trente millions de coups joués par des humains professionnels. La vérité du match Lee Sedol / AlphaGo est le combat inégal entre un homme seul et une équipe de très nombreuses intelligences naturelles hautement qualifiées, dans le jeu de Go ou dans l'informatique.

D'ailleurs, ce n'est pas une partie de Go (un riche rituel de sociabilité) mais une « expérimentation » dans laquelle le champion du monde est un cobaye, voire un auxiliaire du vrai objet testé : AlphaGo lui-même (c'est-à-dire en réalité les cerveaux humains qui l'ont programmé). Loin de savoir qui est le plus fort, homme ou machine, question absurde comme on va voir, il s'agit juste de savoir si l'ordinateur fonctionne bien et si l'entreprise a de l'avenir. Le joueur émérite de Go n'est qu'un faire-valoir qui doit reconnaître sa faiblesse face à la machine américaine (jadis Deep Blue battait un joueur d'échecs de l'Est, Kasparov ; comme si l'Asie devait reconnaître que la puissance habite toujours à l'Ouest). Un vrai match mettrait en face soit deux êtres humains, soit deux équipes d'ingénieurs munis de machines équivalentes.

Prétendre que l'homme a été battu par l'intelligence artificielle est une absurdité. L'IA est une invention humaine. Elle n'est pas un être stable, autonome, qui agirait comme une personne, mais bien plutôt l'effet social d'un système technique totalement assisté, programmé, et embelli par des discours

laudateurs qui s'efforcent d'effacer l'ensemble des relais, humains, psychologiques, communicationnels, techniques, politiques, sans lesquels la prétendue IA ne pourrait avoir d'effets sociaux visibles. Ce sont tous les réseaux humains et techniques, connectés les uns aux autres, qui produisent, à certains points du rhizome, l'effet IA.

L'erreur première est là : il n'y a pas d'intelligence machinique. L'efficacité technique de la dite « IA » est toujours dépendante de conceptions humaines et de contextes sociaux, alignés sur les intérêts de ceux qui l'emploient. Il n'y a pas d'autre intelligence que celles des êtres humains et des animaux. Une « machine intelligente » est une fleur de rhétorique (un oxymore, voire un adynaton) qui glorifie non la machine elle-même mais le cerveau humain de ses concepteurs. Un ordinateur, aussi rapide soit-il, aussi sophistiqué soit-il, ne se contentant pas de la « force brute de calcul », reste un mécanisme programmé, inventé, construit et introduit dans la société, par des êtres humains qui en tirent pouvoir, profit et prestige. Faire abstraction de ces conditions sine qua non permet la production d'une illusion : la toute-puissance d'un dieu technique, AlphaGo – dont la fonction réelle est d'assurer à l'entreprise une bonne publicité et de contribuer à l'humiliation factice des êtres humains.

Jamais l'IA n'est plus qu'une métaphore. La différence entre l'esprit humain et les « neurones » machiniques est une différence de nature, pas de degré : la machine ne pense jamais et n'a jamais conscience de rien. Elle n'est qu'un programme, c'est-à-dire une idée humaine. Toute la rhétorique qui humanise la machine est factice : elle tend à estomper la différence pourtant radicale entre machine et humain, ce dernier devenant un produit inférieur aux marchandises cybernétiques, alors même que celles-ci ne sont jamais autre chose que des produits de l'intelligence humaine. Google est déjà le guide d'assistance palliative (le moteur qui cherche à votre place, c'est-à-dire pense à votre place, croit-on) qui contribue à l'atomisation systémique de l'attention et de la confiance en soi. Avec AlphaGo, Google s'élève en maître de l'IA personnifiée. Cette affirmation de la supériorité d'une machine sur l'homme est en réalité l'emprise d'une entreprise sur les utilisateurs de ses produits. Jusqu'ici Google était un trieur des productions des autres ; il s'agit maintenant de produire à leur place. L'assujettissement intellectuel sera plus profond s'il est doublé d'un assujettissement moral. Après être devenu le maître de la recherche, Google entend acquérir, par l'opération « shame on humanity ! », un droit au rang de maître de la valeur de l'être humain.

Ce faux match entre l'homme et la machine tend à abaisser l'homme commun au-dessous d'une production machinique qui le rend inutile. C'est la répétition du fameux coup du machinisme dans l'industrialisation, vers 1800-1820. Le métier à tisser mécanique détruisait l'artisanat, abaissait le travailleur, le ruinait. Déjà la machine était supérieure à l'homme. Traduction : le groupe social (la bourgeoisie capitaliste) qui les utilisait décidait d'en faire un usage conforme à ses intérêts, c'est-à-dire

au détriment des autres groupes sociaux (propriétaires fonciers, artisans et ouvriers). Les notions rutilantes de révolution et de progrès servirent à dissimuler la violence de cette opération : il fallait que les victimes adhérassent à leur propre aliénation.

Le match truqué, qui humilie Lee Sedol et, avec lui, toute une culture, vise à persuader chacun qu'il doit admirer ce qui va le détruire. Combien de millions d'emplois vont disparaître à cause des machines numériques et de l'IA ? La fiction du match à la loyale recouvre une mise en concurrence entre être humain et être machinique, comme s'il devait y avoir un vainqueur et un vaincu. Ce qui revient à admettre que la valeur de l'être humain n'est aucunement un absolu mais une quantité variable que quelque événement technoscientifique « progressiste » peut diminuer, voire anéantir.

Le capitalisme a besoin de machines innovantes en vue d'accroître les profits. Les machines remplacent le corps du travailleur ; grâce à l'IA, on pourra remplacer leur cerveau. AlphaGo (un écho à Huxley) fait croire que le joueur humain est un gros Bêta. Le robot, déguisé en joueur, accrédite le modèle de l'être humain calculateur, qui, à l'instar de la machine, n'a pas d'affect, n'éprouve aucune empathie, calcule, déploie une rationalité aussi égoïste qu'immorale. L'IA est essentiellement un discours de propagande.

La révolte luddite d'aujourd'hui affirmerait que toute machine n'a le droit d'exister qu'à améliorer la condition humaine. Il faut refuser cette humiliation prométhéenne. La vérité de cette apothéose du mythe de l'IA est la déshumanisation de l'être humain comme universel commun ou sa fragmentation entre les maîtres (suréquipés) et les vaincus, battus parce que convaincus de l'obsolescence de l'homme.