

Chercher l'humain ?

Une analyse de Guillermo Kozlowski
CFS asbl – 2025



Analyse 2025

Collectif Formation Société (CFS asbl) – pôle Education permanente/cohésion sociale
Rue de la Victoire 26
1060 Saint-Gilles

02/543 03 03
ep@cfsasbl.be

Toutes publications sont disponibles gratuitement sur ep.cfsasbl.be
Pour contacter l’auteur : guillermo.kozlowski@cfsasbl.be

Avec le soutien de



Il est courant d'entendre demander, exiger, implorer, un peu plus d'humain face à la déferlante de services, applications ou dispositifs numériques. Notamment lorsque nous sommes confrontés à des pannes, des erreurs, des difficultés de différente nature. La dénomination *d'autoroute de l'information*, un temps très utilisé pour l'internet est assez juste en ce sens. Quand ça avance ça va très vite, mais lorsqu'il y a des difficultés c'est un milieu aride où nous nous trouvons très démunis.

Et, avec le développement des systèmes dits d'intelligence artificielle, la question a un peu évolué de telle manière qu'il s'agit parfois de chercher plutôt ce qu'il reste d'humain. En effet les systèmes digitaux ne cessent de se proclamer comme de l'humain en mieux : « Intelligences artificielles » composées de « neurones artificiels », dont le résultat devrait être une perception améliorée, une vue augmentée, etc. De fait, les résultats sont souvent difficiles ou impossibles à différencier des productions humaines.

C'est une question compliquée d'entrée de jeu, parce qu'il n'est pas très clair de quoi il s'agit quand on invoque l'humain. Dans beaucoup de cas la question de l'humain prend comme perspective ce qui ne serait en aucun cas remplaçable par la machine, et semble se réduire à une certaine gentillesse, bienveillance ou sympathie. Par ailleurs, même dans ce domaine, beaucoup de systèmes intègrent des modalités de langage qui paraissent manifester une empathie. Bien entendu l'ordinateur, pas plus qu'un caillou, et bien moins qu'un verre de terre ou un tournesol, n'a aucun intérêt, ni intention, il ne veut rien ni en bien ni en mal à qui que ce soit. Mais des logiciels permettent de reproduire

statistiquement des mots, des registres de langage, des formules, qui évoquent un intérêt pour l'utilisateur : le résultat est là.

En tout cas le fait que la question de l'humain soit un peu vague ne signifie cependant pas qu'elle soit complètement sans intérêt. Mais peut-être que si nous laissons de côté le terme un peu épique d'humain ce sera plus simple. Nous pourrions commencer par une question moins grandiloquente et se demander simplement où il y a des gens qui agissent dans ces histoires d'interfaces digitales et quels sont leurs problèmes.

Nous ferons ici une analyse un peu rapide, une sorte de panorama des choses, qui seront, peut-être, l'objet d'une étude détaillée plus tard.

Propriétaires

Les systèmes numériques ne sont pas dans les nuages, ils existent dans le monde globalisé du XXI^e siècle où la propriété privée est un principe central. Ils ont donc des propriétaires. Le profil des humains propriétaires des très grands logiciels est souvent évoqué lorsque le constat est fait que des logiciels très grand public leur offrent un pouvoir gigantesque. Il y a notamment toute une mythologie de leurs réussites. Plus récemment, suite à l'accumulation de propriétaires de principaux services digitaux ayant des convictions politiques d'extrême droite, la question de leur action politique à partir du gigantesque pouvoir que leur offrent leurs corporations revient relativement souvent. Il s'agit d'un pouvoir économique mais aussi de production et diffusion d'informations ou de capacité de profilage à très grande échelle.

Parfois cette question est abordée comme une sorte de hasard malheureux, partant de l'idée que n'importe qui aurait pu être propriétaire des grandes entreprises technologiques. Il est aussi question de voir les ralliements à l'extrême droite de ces propriétaires comme étant liés à l'air du temps, ou plus mystérieusement comme des choix du système capitaliste. Tout cela est défendable. Il reste néanmoins qu'il faudrait peut-être envisager d'ajouter un élément et regarder à quel point le type de technologie produit est très propice aux idées d'extrême droite.

Concepteurs

De temps en temps on entend parler des concepteurs de ces logiciels. Lorsque ces histoires ne rentrent pas dans l'héroïsation d'un supposé pionnier, qui aurait tout changé tout seul, en imaginant le produit évident et indispensable que personne n'avait conçu, elles peuvent être très intéressantes. En effet, les récits héroïques, ceux qui insistent sur le génie du concepteur/précurseur, laissent de côté les agencements réels qui permettent l'existence d'une technologie au profit d'un récit linéaire et simplificateur. Ces récits sont très utiles pour donner des prix, bâtir des statues, tourner des biopics et consolider des imaginaires autour de « grands hommes », mais permettent difficilement de penser.

En revanche, lorsqu'il est question des problématiques à partir desquelles pensent les chercheurs, qu'est-ce qui les intéresse, cela peut permettre de fabriquer des prises. Il y a une trentaine

d'années Philippe Breton avait écrit un essai intitulé *L'Utopie de la communication*¹. Il étudiait notamment les travaux de Norbert Wiener, un mathématicien dont les études sur la communication ont été importants pour le développement des réseaux de communication numériques. Breton souligne que pour Wiener la communication était un moyen d'établir la paix dans le monde. Ce point de vue va imprégner le développement de l'informatique dans l'après-guerre et jusqu'à nos jours. Et il est intéressant de noter que parmi les informaticiens des années 1960-70-80 il y a une grande partie de gens proches de la contre-culture. Ce qui n'implique pas que réellement la communication apporte la paix, c'était juste une hypothèse, plutôt réfutée par la pratique. Mais nous pouvons repérer qu'elle continue à exister, d'une certaine manière il semble toujours logique de voir la violence comme une dérive, dans un outil fondamentalement orienté vers la paix. D'où, peut-être, la surprise qu'implique ce que Norman Ajari nomme le technofascisme² des propriétaires des grands groupes.

Ce qui est intéressant dans cet exemple n'est pas tant de regarder les opinions politiques de ces chercheurs, mais quelque chose de beaucoup plus insidieux : le lien entre communication et paix.

Programmateurs

Il est rare de s'intéresser à ceux et celles qui programment. Un peu comme si à

¹ Philippe Breton *L'utopie de la communication. Le mythe du "village planétaire"*. La Découverte, 1992.

² Norman Ajari, *Technofascisme : Le nouveau rêve de la suprématie blanche*. Editions Météores (à paraître en février 2026).

ce niveau-là la question était purement technique, qu'il n'y avait rien à voir.

Il y a certes quelques images, peut-être la caricature du programmeur californien pour certains, mais plutôt des images du personnage, non de son travail. En général les images du travail intéressent peu, et un programmeur au travail est particulièrement peu photogénique. L'image d'un travailleur dont le métier est de coder des programmes en train de travailler est rarement proposée. Dans les films ou les séries on leur ajoute toujours des éclairages inquiétants, des horloges avec des comptes à rebours, des bruitages de claviers avec des cadences très hautes, des gros plans avec des visages grimaçants... Bref, toutes sortes d'artifices pour signifier qu'ils font quelque chose de crucial mais sans montrer ce travail.

Ce qui manque est une question peu sociologique, peu héroïque et relativement simple : qu'est-ce qu'ils font ? Quel est leur travail ? C'est pourtant une question qui est loin d'être inaccessible. Lorsqu'il y a quelques mois, dans le cadre d'une journée de formation organisée par le collectif Punch, nous avons invité la programmatrice en IA Laure Bourgois, il est apparu quelque chose de très intéressant. En effet, loin d'exercer une tâche mécanique, le programmeur est confronté sans cesse à des problèmes.

Pour donner une image : un des objectifs centraux de l'informatique est de trier des profils dans une base de données, par exemple, trier des images de pingouins parmi toute une série d'animaux. Ce serait une question purement technique, s'il existait une essence du pingouin que l'ordinateur pourrait repérer. Or il n'y a rien de tel, du coup il faut

bricoler. Même lorsqu'il s'agit de systèmes auto-apprenants. Bricoler c'est choisir certains algorithmes parmi tous ceux dont on dispose. Bricoler, c'est aussi d'autres travailleurs qui trouvent différentes manières d'indexer ces bases de données. Bricoler c'est également trouver des manières d'entraîner ces logiciels, c'est-à-dire de les confronter à des données de telle manière à améliorer le résultat. Dans certains cas d'autres éléments que des pingouins seront triés, dans d'autres seule une partie des images de pingouins proposées seront reconnues.

Leur travail n'a en effet rien de mécanique, il s'agit d'imaginer des algorithmes, de les appliquer à une base de données, de les combiner, puis de regarder les résultats. Et, il n'y a jamais de résultat parfait, il s'agit d'évaluer quel type d'assemblage offre des résultats satisfaisants par rapports aux utilisations du dispositif. Quel système fournit les meilleurs résultats, des résultats moins faux et pertinents pour un type de problème.

C'est essentiel de le comprendre, parce que cela implique que la traduction du monde en langage numérique n'est pas automatique. Ce sont des choix qui comportent toujours des conséquences. Même si les résultats sont vraisemblables, rien n'autorise à franchir le pas et affirmer que l'ordinateur a compris ou qu'il sait. Ceci n'interdit pas l'utilisation des dispositifs d'IA, mais simplement donne une idée de ce que font ces dispositifs.

Le travail invisible

Un peu à l'opposé du travail des programmeurs, il y a celui que Antonio

Casilli³ appelle les travailleurs du clic. Une masse de travailleurs indispensables pour faire fonctionner des logiciels, notamment les systèmes les plus complexes. Ils participent à l'indexation des données, à l'intégration de données que les systèmes automatiques n'ont pas réussi à identifier (par exemple lorsqu'un logiciel de reconnaissance de caractères n'arrive pas à lire un mot). Ou à certains stades d'entraînement des machines. A toute cette masse de travailleurs précaires, payés quelques centimes au clic, s'ajoute une autre, plus nombreuse, composée de l'ensemble des utilisateurs. En effet, chaque utilisateur d'une IA sert à l'entraîner. Si c'est un peu l'opposé du travail des programmeurs c'est qu'ici il n'est plus question de problèmes, mais seulement d'adopter les résultats. La division entre ceux qui pensent et ceux qui utilisent est très radicale.

L'humain...

Chercher l'humain ou tenter de décider qu'est ce qui est aux humains et qu'est ce qui est aux machines n'a peut-être plus beaucoup de sens. D'autant moins que ce que la machine fait, dans sa version la plus sophistiquée, c'est combiner très rapidement des éléments (des mots ou des syllabes) d'après une analyse statistique, à partir de ce que des humains ont fait par le passé. En revanche ne pas perdre de vue les problèmes dans lesquels existent ces machines, ne pas leur déléguer le choix de ce qui nous importe, est peut-être une manière de ne pas avoir un rapport

de soumission. Si les résultats peuvent être impossibles à distinguer de ceux qu'obtiendrait un humain, les problèmes dans lesquels ces résultats ont un sens restent liés aux vivants et à leurs histoires.

³ Antonio Casili. En attendant les robots. Enquête sur le travail du clic. Seuil, 2019.