

Jean-François STICH
EDHEC Business School
22 ans



Relations intimes avec applications libérées

Brown, Chui et Manyika du McKinsey Global Institute questionnaient : « Êtes-vous prêt à entrer dans l'ère du *Big Data*¹ ? »² Cette ère est celle de la collecte d'une quantité inouïe de données et de leur interprétation en temps réel.

Ces données changent radicalement la manière dont les programmes sont conçus, en permettant aux développeurs de mieux connaître leurs utilisateurs et d'adapter leurs applications à leurs attentes. Mais les applications de demain n'auront peut-être plus besoin de ces interventions humaines : capables de comprendre l'utilisateur par elles-mêmes, elles pourront s'adapter à lui intimement. Et quel meilleur support que le téléphone mobile, toujours connecté et à portée de main, pour les accueillir ?

HiveMind, un exemple de jeu personnel et évolutif

Certaines industries ont déjà commencé à développer ces applications. Le 16 novembre 2011, Will Wright, créateur du jeu *Les Sims*, dévoilait³ un nouveau concept intrigant, le *personal gaming*. Il s'agit pour Wright de concevoir un jeu vidéo, nommé *HiveMind*, pouvant adapter son contenu au joueur pour tout à la fois le divertir et l'aider à gérer sa propre vie.

Fortement ancré dans la réalité, *HiveMind* saura comprendre son utilisateur en collectant sur lui des informations provenant de sources multiples. Le jeu adaptera ensuite son contenu à ce contexte social et psychologique particulier. Pour Will Wright, « Voilà comment rendre la vie plus intéressante. »

La nécessaire étape de collecte de données

L'application nécessite donc de collecter des informations sur l'utilisateur pour le comprendre. En cette ère de *Big Data*, ses actions peuvent être sui-

vies sans qu'il ne le remarque, tout comme ses liens sociaux, ses goûts ou bientôt ses émotions⁴. Certaines personnes collectent et archivent elles-mêmes leurs propres données pour optimiser leur vie ou se connaître davantage⁵. Ce sont les *self-trackers* du mouvement *Quantified Self*, qui s'appuient principalement sur des capteurs intégrés à leurs téléphones.

Une fois collectées, ces données sont analysées et exploitées. Dans le jeu vidéo, les développeurs s'appuient sur des *game analytics* pour identifier et simplifier les passages posant problème aux joueurs. De la même manière, les journalistes améliorent le contenu éditorial ou la Une en analysant des données sur leur lectorat⁶.

Des applications adaptant leur propre contenu

Pour rendre le programme autonome, il faut pouvoir lui donner, comme à *HiveMind*, la capacité d'auto-analyser des informations. Cette idée est déjà exploitée par le site d'information Melty.fr, dont la ligne éditoriale est fixée par un programme⁷. Il détermine les sujets, les mots clés et les heures de publications en étudiant les préférences des lecteurs. Il demande ensuite à d'authentiques journalistes de lui fournir des articles adaptés. Comme l'écrivait déjà Spengler, « la machine travaille et force l'homme à collaborer. »⁸

Pour devenir autonome, comme *HiveMind*, ce robot rédacteur en chef n'a plus qu'à produire son propre contenu. Pour ce faire, il pourrait par exemple s'associer à *Stats Monkey*, un programme de l'université de Northwestern, qui rédige déjà des dépêches sportives de manière indépendante pour commenter un match en croisant des sources multiples⁹.

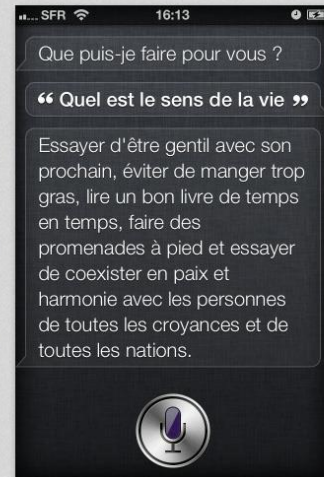
L'application n'aurait alors besoin de l'homme qu'au stade de sa création. Reste encore à la rendre plus personnelle, à faire en sorte qu'elle ne s'adapte pas aux utilisateurs en général mais à chacun en particulier. Adoptée dans un *Smartphone*, elle s'accorderait à son propriétaire tout en redonnant du sens aux données personnelles dont il avait perdu la maîtrise dans l'océan *Big Data*.

L'application comme familier virtuel

Que ressentirions-nous devant ces applications capables de nous scruter intimement et de s'adapter à notre environnement ? Peut-être le fameux trouble de la « vallée de l'étrange »¹⁰, cette gêne que nous éprouvons à la vue de robots humanoïdes ou lorsque Siri refuse notre demande en mariage¹¹.

Cette connaissance intime pourrait-elle faire de l'application un nouvel assistant numérique personnel¹², comparable au familier dans le folklore d'Europe Occidentale¹³ ? Ou encore un être nouveau, autonome, capable de s'auto-assembler et de se reproduire¹⁴ dans l'écosystème d'un terminal mobile ? L'application n'aurait plus besoin de nous, mais comme l'annonce le diable du Faust de Goethe¹⁵ : « Au bout du compte, nous finissons tous par dépendre des créatures que nous avons engendrées. »

L'application SIRI de l'iPhone 4S répond aux questions que l'utilisateur lui pose sans le connaître...



...mais des applications futures pourront peut-être fournir aux utilisateurs des réponses qui leur correspondent !



L'application Siri de l'iPhone 4S explique à l'utilisateur le sens de la vie

NOTES

1. Le Big Data fait référence au traitement de très larges quantités de données
2. Brad Brown, Michael Chui, James Manyika, [Are you ready for the era of 'big data' ?](#) McKinsey Quarterly, Octobre 2011
3. Dean Takahashi, [Inside Will Wright's next big game : HiveMind \(exclusive\)](#), GamesBeat, Novembre 2011
4. Hubert Guillaud, [Augmenter notre intelligence émotionnelle](#), InternetActu, Septembre 2011
Eryn Brown, [Using Twitter to track people's moods](#), Los Angeles Times, Septembre 2011
5. Exemples d'applications mobiles : suivi du poids avec [Withings](#), de l'activité physique avec Nike+, du sommeil avec Fitbit, de l'activité cérébrale avec [Emotiv](#), des soins avec [Tonic](#), des finances personnelles avec Mint, des activités avec GreenGoose, de l'humeur avec Moodscope, ...
6. Jeremy W. Peters, [Some Newspapers, Tracking Readers Online, Shift Coverage](#), The New York Times, Septembre 2010
7. Benoit Raphaël, [Melty.fr : le site rentable piloté par un robot](#), La social NewsRoom, Octobre 2011
8. Oswald Spengler, *Le Déclin de l'Occident*, 1918
9. [Site officiel de Stats Monkey](#)
10. [Le sentiment de "vallée de l'étrange" \(uncanny valley\)](#) fait référence à la gêne éprouvée en présence de robots humanoïdes. Cette vallée est traversée lorsque les aspects non-humains du robot ne sont plus rejetés
11. [Siri, Will You Marry Me? \(parodie\)](#)
12. Telle était déjà l'ambition du *Personal Digital Assistant* (PDA), ancêtre du Smartphone
13. « [Un génie familial, démon familial ou tout simplement familial](#) est, dans bon nombre de croyances d'Europe occidentale, une entité, animal ou esprit, parfois imaginaire et invisible, à laquelle les hommes s'adressent pour demander des conseils ou obtenir des services, en particulier liés à la sorcellerie. »
14. Rémi Sussan, [La vie artificielle, 20 ans après \(3/4\) : Quand l'embryogenèse des machines remodèle la fabrication personnelle](#), InternetActu, Octobre 2011
15. « Am Ende hängen wir doch ab von Creaturen die wir machten. » déclare Méphistophélès s'élançant à la suite d'Homunculus, l'être humain miniature créé par l'étudiant Wagner. [Johann Wolfgang von Goethe, Faust II, 1832](#)

THÉMATIQUES ABORDÉES

Big Data, Quantified Self, applications mobiles, Intelligence Artificielle, algorithmes, programmation, jeux vidéo

POUR POURSUIVRE LA RÉFLEXION

- **Sur les technologies** : Le blog Internetactu.net
- **Sur le jeu vidéo** : *Philosophie des Jeux Vidéo*, Matthieu Triclot, 2011
- **Sur la connaissance de soi** : *Philosophie Magazine* Décembre 2011/Janvier 2012, « Se connaître soi-même, est-ce bien nécessaire ? »
- **Sur le transhumanisme** : *Les utopies posthumaines*, Rémi Sussan, 2005
- **Sur l'éthique du progrès scientifique** : *Prométhée, Faust, Frankenstein : fondements imaginaires de l'éthique*, Dominique Lecourt, 1998