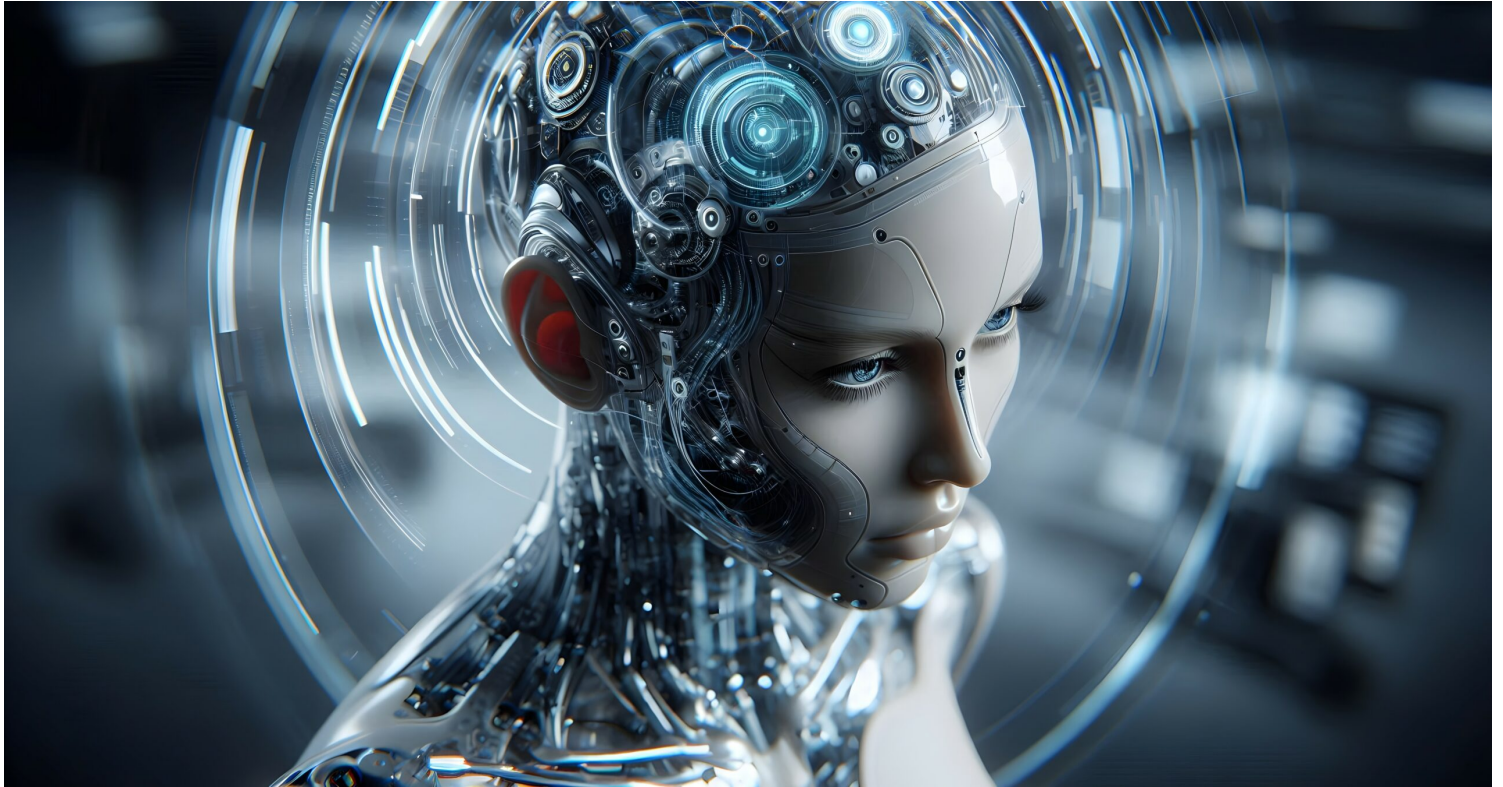


ROBOTS, AVATARS, IA : POURQUOI LEUR RESSEMBLANCE NOUS DÉRANGE

Publié le 24 juillet 2026



par Christian Du Brulle

Série : eXtended Reality (5/5)

Des robots aux visages presque humains, des assistants conversationnels exprimant des émotions, des avatars toujours plus réalistes dans les mondes virtuels... À mesure que les technologies immersives et les intelligences artificielles se rapprochent de nous, pourquoi suscitent-elles parfois tant de malaise ?

Pour David Ricardo Galeano Cabral, chercheur associé à l'Université Paris 8 et au laboratoire « [Cognitions Humaine et Artificielle](#) », cette inquiétude n'est pas un simple réflexe face à la nouveauté. Elle touche à quelque chose de beaucoup plus profond. « On parle ici de notre propre définition de l'être humain », expliquait-il lors de la présentation de multiples recherches doctorales organisée au dernier salon Laval Virtual. Une session à laquelle participait une dizaine de candidats wallons emmenés sur place grâce à [WBI](#).

« Au début des années 2020, certains échanges entre journalistes et intelligences artificielles conversationnelles ont donné l'impression que ces systèmes étaient vivants », explique le chercheur. « Beaucoup de personnes ont ressenti un trouble difficile à décrire, comme si elles se trouvaient face à quelque chose d'humain... sans que ce soit réellement un humain. »

Une illustration de la « vallée de l'étrange »

Ce phénomène est connu sous le nom de « vallée de l'étrange » (« Uncanny Valley », en anglais). Théorisée dans les années 1970 par le roboticien japonais Masahiro Mori, cette notion décrit une réaction paradoxale : plus une machine ressemble à un être humain, plus elle inspire de sympathie. Mais au-delà d'un certain seuil, cette proximité devient source de rejet.

L'exemple le plus parlant est celui d'une main artificielle reproduite à la perfection. À première vue, elle paraît totalement humaine. Pourtant, au moment du contact, elle est froide. « Immédiatement, quelque chose ne va pas », souligne David Ricardo Galeano. « L'illusion se brise. À cet instant, l'empathie s'effondre et laisse place à l'inconfort. »

Depuis plusieurs décennies, psychologues et spécialistes des sciences cognitives tentent d'expliquer ce malaise. Certains évoquent une « violation des attentes ». Nous nous attendons à ce qu'une main humaine soit chaude, et la différence crée une tension. D'autres mettent en avant notre difficulté à classer ces objets hybrides. Sont-ils des machines ? Des êtres vivants ? Les deux à la fois ?

L'ambiguïté du golem

Pour David Ricardo Galeano, ces explications sont pertinentes, mais incomplètes. Dans ses travaux, il propose un cadre philosophique capable de les réunir autour de deux grandes figures : le monstrueux et le mimétique.

La première plonge ses racines dans l'histoire des mythes et des croyances. Le chercheur s'appuie notamment sur la figure du golem, créature de la tradition kabbalistique juive façonnée à partir d'argile et animée par des forces sacrées.

« Le golem est une figure fascinante parce qu'il occupe un entre-deux », explique-t-il. « Il ressemble à l'être humain sans être véritablement humain. Il est animé, mais il reste fondamentalement différent. »

Cette ambiguïté rappelle d'autres figures célèbres, comme celle de Frankenstein. Dans les deux cas, la créature dérange parce qu'elle imite la vie sans en posséder totalement les attributs. « Le monstre n'est pas seulement ce qui est différent », précise le chercheur. « C'est ce qui brouille les catégories et rend le monde plus difficile à comprendre. »

L'imitation peut conduire à la rivalité

Mais une seconde hypothèse vient compléter cette lecture. Elle s'appuie sur la théorie du désir mimétique développée par le philosophe René Girard, comme l'explique le chercheur. « Nous imitons constamment les autres », rappelle David Ricardo Galeano. « Nos désirs sont souvent influencés par ceux qui nous entourent. Or, l'imitation peut conduire à la rivalité. »

Appliquée aux intelligences artificielles, cette idée prend une dimension particulièrement contemporaine. Les machines ne se contentent plus de nous ressembler physiquement ou verbalement. Elles accomplissent désormais des tâches que l'on considérait comme spécifiquement humaines : écrire, créer, dialoguer, analyser.

« La machine devient alors une concurrente potentielle », explique-t-il. « Ce qui nous inquiète n'est plus seulement sa différence, mais aussi sa similitude. Nous craignons qu'elle puisse nous remplacer. »

À première vue, ces deux approches semblent contradictoires. D'un côté, nous rejeterions la machine parce qu'elle est trop différente. De l'autre, parce qu'elle est trop semblable.

« En réalité, la vallée de l'étrange se situe précisément à la rencontre de ces deux mécanismes », affirme le chercheur. « Intuitivement, nous percevons la machine comme un semblable. Mais rationnellement, nous savons qu'elle ne l'est pas. C'est cette tension qui produit le malaise ».

Selon lui, cette contradiction s'explique par le fonctionnement même du cerveau. Une partie de notre cognition réagit rapidement aux ressemblances, tandis qu'une autre analyse les différences de manière plus réfléchie. Lorsque les deux évaluations entrent en conflit, l'inconfort apparaît.

Deux expériences pour y voir plus clair

Cette réflexion prend une importance particulière à l'heure où la réalité virtuelle étendue, les robots sociaux et les agents conversationnels se multiplient. Car dans ces environnements immersifs, les frontières entre réel et artificiel deviennent toujours plus floues.

Pour vérifier ses hypothèses, David Ricardo Galeano et son équipe mènent actuellement plusieurs expériences. L'une d'elles utilise un robot dont l'apparence faciale peut être modifiée en temps réel, passant d'un visage clairement mécanique à une représentation très réaliste.

Les participants dialoguent avec ce robot connecté à une intelligence artificielle, tandis que les chercheurs analysent leurs réactions et leurs perceptions.

Les premiers résultats sont surprenants. « Avant l'interaction, les participants attribuent souvent davantage de vie ou de conscience à la machine », observe le chercheur. « Après l'échange, cette impression diminue fortement. L'interaction semble réduire les projections que nous faisons sur elle. »

Des travaux similaires sont également menés sur les intelligences artificielles dénuées de corps physique, comme les assistants conversationnels. L'objectif est de déterminer si la vallée de l'étrange existe aussi dans le langage.

Au-delà de la recherche, ces questions intéressent directement les entreprises du secteur technologique. Jusqu'où faut-il rendre les robots et les avatars humains ? À partir de quel moment la ressemblance devient-elle contre-productive ?

Pour David Ricardo Galeano, la réponse dépasse largement le cadre de la technologie. « Ce que révèle la vallée de l'étrange, ce n'est pas seulement notre rapport aux machines », conclut-il. « C'est notre rapport à nous-mêmes. Ces technologies nous obligent à réfléchir à ce qui nous rend véritablement humains. »