

# “Mille et une voix - Fabriquer le Bestio-robot”

Zoé Aegerter - Clotilde Chevet

## Contexte

À la fois **boîte noire** et **jeu d'imitation**, **les interfaces conversationnelles** (chatbots ou assistants vocaux) semblent maintenir leur utilisateur à distance, dans une zone de flou qui ne lui permet pas toujours de comprendre son rôle dans le fonctionnement du système, ni la façon dont ses données sont utilisées. Ces technologies du langage émergentes **bouleversent notre rapport à la lecture et à l'écriture**. Il nous a alors semblé nécessaire de penser leur cohabitation avec les **enfants**, ceux qui entrent dans l'apprentissage de la littérature aujourd'hui, et seront amenés à évoluer et faire évoluer la littérature de demain. **Qu'est-ce que c'est qu'écrire et lire à l'ère des “machines parlantes” ? “Qui” est cette voix qui me parle ? D'où vient-elle ?**

→ Pour répondre à ces questions, le projet “Mille et une voix - Fabriquer le Bestio-robot” propose à des élèves de primaire ou de collège d'**entrer dans la boîte noire d'un agent conversationnel**.

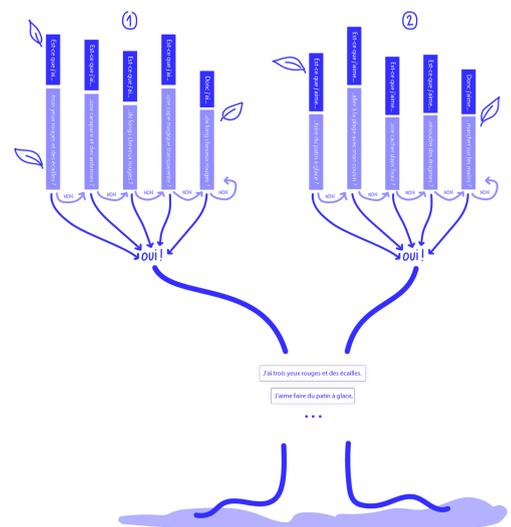
## Objectif général

Le projet “Mille et une voix - Fabriquer le Bestio-robot” se propose d'explorer en milieu scolaire les possibilités d'apprentissage, par la pratique, de **formes d'écritures algorithmiques** et d'accompagner les élèves à se questionner sur **la figure du robot qui parle**, sur **la voix de synthèse** et sur le rôle de **l'humain dans l'intelligence artificielle**. Il s'agira d'une expérience pratique mais également d'une expérience de pensée, qui engagera chaque classe participante en tant que collectif démocratique et chaque enfant en tant que contributeur.

→ L'objectif concret est d'accompagner une classe dans la création d'une interface conversationnelle vocale : le “Bestio-robot”, un personnage imaginaire et combinatoire, **capable de changer de voix et de “visage” pour réinterpréter indéfiniment la figure du robot**, à partir des créations des enfants.

## Public et format

Le projet “Mille et une voix” s'adresse aux enseignants **du collège** et à leurs élèves. Il propose, au travers d'un parcours de 5 ou 6 séances, d'amener progressivement les élèves à **pratiquer un dispositif algorithmique simple** afin de développer leur regard critique sur les systèmes automatisés. Nous proposons aux élèves de suivre tout au long de l'expérience **le voyage de leurs données** en conservant le lien entre voix et écriture.



## Une approche interdisciplinaire

Le projet de recherche-action « Mille et une voix - Fabriquer le Bestio-robot » se situe au croisement de questionnements issus de différents champs de recherche et de création (innovation publique, design, humanités numériques, pédagogie, robotique et IA) mais également de différentes disciplines enseignées au collège (français, mathématiques, technologie, etc).

### L'équipe



**Zoé Aegerter - designer et porteuse du projet.**

Designer et chercheuse au sein de la chaire innovation publique, Zoé Aegerter explore la parole comme un nouveau champ de conception et un nouveau matériau pour le design. Le développement des technologies du langage et l'arrivée massive des assistants vocaux, renouvelle à ses yeux l'importance pour le designer de s'intéresser aux conditions d'émergence et d'utilisation de la parole.[Lien](#)



**Clotilde Chevet - doctorante au GRIPIC-CELSA et porteuse du projet.**

Clotilde Chevet est doctorante et enseignante en sciences de l'information et de la communication. Observatrice des chatbots et des assistants personnels numériques, elle travaille sur les évolutions des gestes d'écriture et l'émergence de nouvelles formes d'oralité dans le cadre de "l'interaction homme-machine".

[Lien](#)



**Axel Meunier - chercheur associé au médialab, ingénieur d'études au CIS, doctorant en design à Goldsmiths College.**

Sa thèse porte sur les publics déjà engagés avec les intelligences artificielles : leur composition, capacité à négocier / contester / être affectés par les infrastructures algorithmiques. "*Comment rematérialiser « l'Intelligence Artificielle » de manière située ?*" est la question fondamentale de cette recherche. [Lien](#)