

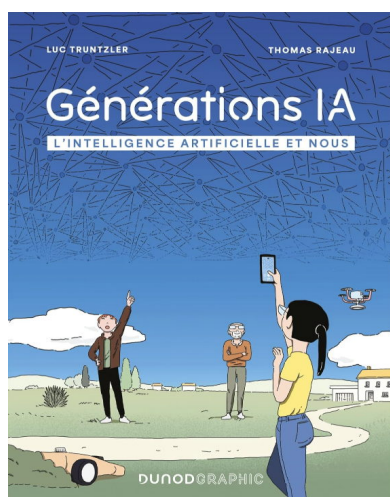
Dessin animé IA, dans le détail



Le pitch

Avec la grande démocratisation de l'IA générative et son taux rapide d'adoption (ChatGPT a été l'outil adopté le plus rapidement et massivement depuis la naissance de l'humanité), il est important de sensibiliser et éduquer les populations sur le fonctionnement de l'IA : ses bonnes pratiques mais aussi ses 6 grandes limites et ses risques (biais, hallucinations, empreinte environnementale, protection des données, perte de capacité cognitive humaine et inexplicabilité).

Luc Truntzler, expert français reconnu en IA (voir bio plus bas), a réalisé la première BD documentaire pour adresser ces sujets, [Génération IA](#), aux éditions Dunod, publié en Octobre 2025 :



96 pages - dessins réalisés par Thomas Rajeau (100% humain)

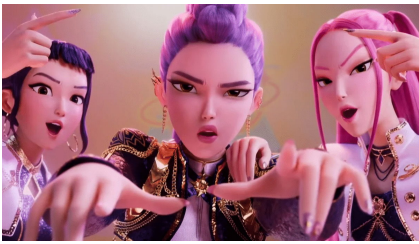
Accessible dès 14 ans, la BD a reçu un très bel accueil auprès du ministère de l'éducation, des parents mais aussi directement des jeunes et des retraités car ce sujet est finalement transgénérationnel et **sociétal**.

Dans cette continuité, nous souhaiterions développer un dessin animé adressé à toutes les générations pour apporter davantage d'éclairage et discernement sur ces nouvelles technologies d'IA via un format ludique et animé.

- **2 saisons de 6 épisodes**
- **Un épisode : 6 à 10 minutes**
- **Tout public**
- **Animation**

3 inspirations artistiques :

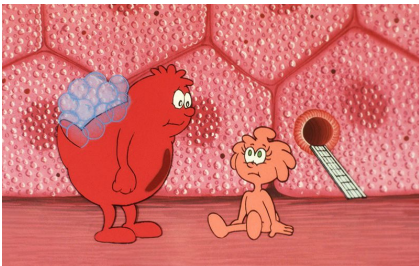
Animation 3D



Humour tout public Alain Chabat



Documentaire Il était une fois ... - pour anthropomorphiser des concepts



Première saison - 6 épisodes

Une thématique sera abordée par épisode de 6-10 minutes.

Dans la chronologie, nous proposons de poser d'abord les bases, souvent méconnues, autour des définitions de l'IA avant d'aborder ses limites et ses risques auxquelles nous proposerons systématiquement en milieu/fin d'épisode des solutions et bonnes pratiques d'usage pour les contourner.

Episode I : IA déterministe.

L'IA c'est l'art de simuler sur une machine les capacités humaines. Dès le début de l'informatique, dans les années 40, l'informatique a permis de simuler des capacités humaines, comme le calcul et la logique. Cet épisode vise à rappeler que l'IA ne se limite pas à ChatGPT ou aux réseaux de neurones artificiels mais qu'elle est bien présente depuis le début de l'informatique. L'IA déterministe a cependant de grandes limites sur sa capacité à simuler bon nombre de nos capacités (sensorielles, intuitives, motrices,...) ce qui a donné depuis 15 ans de plus en plus place à l'IA connexionniste.

Episode II : IA connexionniste prédictive

Les premières applications à base de réseaux neurones (reconnaissance d'image, GPS, filtre anti-spam, recommandations sur les réseaux sociaux, ...) ont commencé à être démocratisés dans les années 2010, c'est nouvelle informatique imaginée dès les années 50-70, permet à une machine d'apprendre d'elle même (machine learning). Cet épisode expliquera et vulgarisera ces concepts clefs. Ce n'est pas de la magie mais des probabilités sur beaucoup de données !

Episode III : IA connexionniste générative (ou IA générative)

12 ans après la démocratisation des applications informatiques à base des réseaux neuronaux, ChatGPT fait son apparition (2022), démocratisant un nouveau modèle de réseau neuronal permettant non pas de prédire mais de générer directement des mots puis des images, des vidéos, du son, ... Qu'est ce qui se passe sous le capot de ces nouveaux modèles de réseaux neuronaux ?

Episode IV : IA générative et biais

Pour apprendre, ces applications à base de réseaux neuronaux, doivent s'appuyer sur de larges corpus de données intégrant naturellement des biais humains. Quel est aujourd'hui l'état de l'art sur les biais, comment les fournisseurs d'IA procèdent pour mieux aligner les IA, quels sont les points de vigilance et bons réflexes ?

Episode V : IA générative et environnement

Beaucoup de débats ont éclaté depuis 3 ans concernant l'impact environnemental de l'IA. Une conclusion sage : tout n'est pas noir et tout n'est pas blanc, il faut affûter son esprit critique sur les différentes dynamiques qui existent autour de cette thématique. Cet épisode partagera les derniers chiffres et bonnes pratiques pour une IA frugale et respectueuse de l'environnement (inspiration vidéo Luc Truntzler sur le sujet :

<https://www.youtube.com/watch?v=ZjqLKjtBkjs>)

Episode VI : IA générative et capacité cognitive humaine

Comme tout outil que nous adoptons, l'IA générative apporte du confort ainsi que des gains de temps et de qualité dans la réalisation de nos tâches. Mais attention, tout est balance dans la vie, si on gagne d'un côté, on perd de l'autre. Et aujourd'hui, des études le démontrent (dont celle du MIT de Juin 2025), nous pouvons perdre des capacités et réflexes cognitifs dans nos usages quotidien de l'IA générative : quelles bonnes pratiques faut-il alors mettre en oeuvre pour limiter la perte de certaines de nos expertises cognitives bien humaines ?

Pour la saison 2, possibilité d'aborder la protection des données, l'inexplicabilité, l'IA agentique, les dernières définitions de l'AGI, la souveraineté, l'impact sur les métiers, l'impact sur la santé, l'impact sur la créativité, ...

Lore et personnages

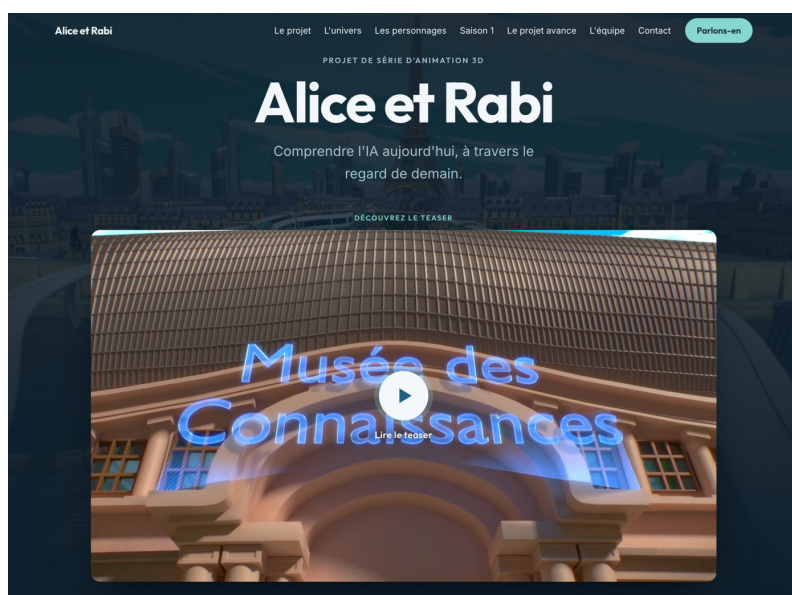
Nous souhaitons garder une cohérence du lore et des personnages tout au long des épisodes

Lore 2100

Nous sommes en 2100, la société a trouvé un équilibre sain avec les nouvelles technologies, à l'image de la projection utopique de Star Trek où la société est tournée principalement vers l'exploration spatiale et où l'ensemble des tâches sur la planète est sous-traitée à des machines. L'espèce humaine n'a plus besoin de travailler pour gagner sa vie, la notion de travail a complètement changé. Depuis la Charte des Communs Numériques de 2040, l'infrastructure IA/énergie est gouvernée comme un bien public.

Dans ce futur, une petite fille, Alice, doit préparer un exposé pour son école sur l'émergence de l'IA dans le début du siècle passé et pour l'aider dans cette tâche, elle doit se rendre au musée des connaissances pour y interroger un robot assistant IA (RABI). Le musée des connaissances est un lieu privilégié où la connaissance a été tracée/sourcée par des comités éthiques, historiens et scientifiques (pas de deepfake!). Après les guerres informationnelles de 2030 et l'effondrement de la confiance, on a créé ces musées comme des sanctuaires de vérité.

C'est un lieu très agréable et cosy pour venir se cultiver avec des petits robots monoroues.



Voir le teaser vidéo pour découvrir le lore : <https://sonny.do/aliceetrabi>

Le fil conducteur de la narration portera sur des échanges entre la jeune fille et ce robot. La jeune fille pourra alors poser des questions “naïves” et le robot pourra alors lui répondre sur un ton parfois très froid, amusé ou encore très philosophique. Le musée, ses nombreuses salles et ses jeux et gadgets pour apprendre viendront pimenter les interactions (imprévus/déconvenues/...). Certains jeux/gadgets pourront être des défis pour challenger Alice.

RABI - fiche courte



- **Rôle** : robot assistant du Musée, gardien de la “sécurité cognitive” d’Alice (éviter qu’elle se fasse manipuler / tromper).
- **Personnalité** : protecteur et amical, ton calme, parfois un humour de décalage (trop littéral, trop protocolaire).
- **Style de réponse** : très factuel, sourcé, neutre ; il reformule et affiche l’incertitude au lieu d’affirmer.
- **Règle d’or** : “Je ne donne jamais d’opinion.” (pour éviter d’influencer et limiter les biais)
- **Arc émotionnel** : il comprend que la neutralité parfaite peut faire du mal ; il apprend à être “humainement utile”.
- **Moment charnière (exemple)** : Alice croit une info séduisante mais fausse (hallucination/deepfake) → RABI brise sa règle et recommande explicitement de ne pas l’utiliser, pour la protéger.



Alice — fiche courte

- **Âge** : 12 ans.
- **Personnalité** : curieuse “à fond” et très sensible à la justice ; elle veut comprendre et que ce soit “juste”.
- **Énergie** : vive, elle enchaîne les questions, et quand un truc cloche... elle insiste.
- **Défaut attachant** : un peu frondeuse, elle teste les limites (du musée, de RABI, des règles) surtout quand on lui dit “non” ou “c’est comme ça”.
- **Motivation profonde** : elle ne vient pas juste pour une note à son exposé : elle veut comprendre ce qui s’est réellement passé (et démêler le vrai du faux), quitte à aller gratter là où on préfère rester vague.

Script épisode 1

En bleu ci-dessous, j'ai glissé quelques clins d'oeil d'humour pour les parents, clins d'oeils optionnels

En gris ci-dessous, une introduction facultative au lore

Scène 1 - Chambre Alice

8h du matin, Alice dort dans sa chambre plongée dans le noir. Son plafond commence à changer de couleur pour illustrer un lever de soleil, les différents tons (de noir à jour) se déclinent petit à petit pour simuler un réveil naturel face à une lumière naturelle "virtuelle".

Les yeux d'Alice s'ouvrent tranquillement, bercés par des chants d'oiseaux apaisants qui sortent du mur. Elle s'assit sur son lit et plonge ses pieds dans 2 grosses bottes et se lève. Les bottes sont spéciales et se déploient jusqu'au haut de son cou pour la recouvrir d'une combinaison bien taillée au corps, toute blanche. Alice s'adresse à sa montre et dit "Chaperon rouge !", sa combinaison change alors de couleur et la voila habillé comme un chaperon rouge moderne. Toute souriante, elle se dirige vers sa salle à manger.

Les salles de sa maison sont un mix entre les salles qu'on image dans des vaisseaux spacieux (coins arrondis faisant corps avec le sol) et des espaces cosy d'une maison (plante, murs colorés (au stylet numérique), écran-cadre, projections d'ambiance naturelle (forêt par ex.))

Scène 2 - Salle du petit déjeuner

Alice prend place à la table à manger, sa mère est déjà installée, à côté, en train de savourer un café, paire de lunettes connectée en train de visionner une émission, lorsqu'Alice prend place, sa mère met son émission sur pause, laissant alors apparaître complètement ses yeux.

- Mère Alice "Bonjour Alice ! bien dormie ?"
- Alice "Oui très bien !"
- Mère Alice "Encore en petit chaperon rouge aujourd'hui ?"
- Alice "Oui j'adore cette histoire et sa morale ! L'apparence rassurante peut masquer de mauvaises intentions !"
- Mère Alice en souriant "C'est aujourd'hui que tu te rends au musée des connaissances pour ton exposé sur l'émergence de l'IA du siècle passé ?"
- Alice "Oh oui c'est vrai ! J'ai trop hâte ! J'ai réservé mon robot, il s'appelle RABI !"
- Mère Alice "Super, j'ai réservé ton Taxibot pour 9h"
- Alice en tapotant à la table sur une tablette incrustée
- Alice "OK ! Alors qu'est ce que je vais manger ce matin ?"

Après validation de sa commande, la table fait un bruit de vibration et sa tablette bascule pour laisser place à un plateau de petit déjeuner et une voix off retentit de la table.

- Table "Salade Kiwi à la crème de coco avec ses oeufs brouillés et ses céréales musli. Désolé je n'ai pas pu mettre de chocolat en raison d'une restriction parentale."
- Alice "Maman... j'ai fait mes 10 000 pas hier !! et l'IA a dit que ce serait suffisant pour reprendre du chocolat !"
- Mère Alice "Je suis ta mère et je te connais, je préfère attendre 2 jours avant de t'en remettre !"
- Alice en regardant ses mueslis fait la moue et mange.

Scène 3 - Dehors pas de la porte

Alice sort de sa maison de banlieue (quartier de maisons futuristes aux formes arrondis recouverts de verdure (style hobbit), un Robot taxi l'attend, elle grimpe alors dedans !

Scène 4 - Trajet en voiture

Visite éclair de la ville pour poser le contexte futuriste avec de potentielles pubs qui montrent des activités que peuvent faire des humains (maintenant qu'ils ne travaillent plus) comme le yoga, lecture, poésie, débat philosophique, etc. D'autres écrans peuvent évoquer l'exploration spatiale ou les colonies martiennes. L'idée de cette scène courte est de poser le contexte pour les plus attentistes.

Scène 5 - Arrivée au musée des connaissances

Le taxibot dépose Alice devant un chemin pavée menant au musée des connaissances, un grand et beau bâtiment. Alice se rend, équipée de son petit sac à dos, dans une démarche toute joyeuse de petit chaperon rouge, vers l'entrée du musée des connaissances. Cette scène pourrait revenir à chaque début d'épisode.

Scène 6 - Entrée dans le musée des connaissances

Le hall d'entrée est complètement vitré et est très grand et très haut et donne sur plusieurs longs couloirs organisés par période.

Une voix off résonne en boucle "Bienvenue dans le musée des connaissances, le sanctuaire de la connaissance humaine. Ces 50 entrées, devant vous, vous mèneront vers plus de 3 000 ans d'histoire de l'humanité, choisissez votre période et entrez dans l'histoire humaine !"

Alice se dirige vers le couloir 1950-2030. Ce couloir est tapissé d'écrans animés où on retrouve des grandes scènes/archives de notre siècle (Keynote Steve Jobs de l'iphone, Fin du mur de Berlin, Période covid, débuts d'internet, [vidéo de PSY - GANGNAM STYLE](#), débuts de l'informatique, Premier homme sur la lune, ...), Alice, toujours très souriante, traverse ce long couloir, en regardant tantôt à droite, tantôt à gauche, les différentes archives animées qui s'offrent à elle ([elle regarde cependant d'un air intrigué la vidéo de Psy ^^](#))

Scène 7 - Hall 1950-2030

Au bout du couloir, un nouveau hall, plus petit, fait place. On y retrouve 5 petits robots monoroues avec au dessus de chacun d'eux un écran affichant leur nom ([un robot s'appelle Robert](#)). Alice repère alors le robot RABI qui la reconnaît également et lui fait un coucou !

RABI "Bonjour Alice, bienvenue au musée des connaissances. Je t'invite à me suivre dans notre salle de discussion."

Alice "Merci Rabi, ravie de faire ta connaissance ! Je peux prendre ta main ?"

RABI "Bien sûr. Notre salle est la troisième à gauche."

Le petit chaperon rouge et le robot RABI se dirigent, main dans la main, vers leur salle. On croise d'autres enfants qui suivent des robots ou qui échangent avec eux dans d'autres salles.

Scène 8 - Salle #3 - Hall 1950-2030 - Introduction consigne

La salle de discussion est très cosy et colorée à la fois avec des poufs et tables basses, [un pouf gris est une réplique de l'étoile de la mort](#).

RABI "Veux-tu quelque chose à boire ?"

Alice "Non c'est bon, j'ai amené ma gourde avec ma composition perso ! Jus de fraise à la coco !"

RABI "Très bien Alice. Dans ta réservation, tu as joint les consignes de ta maîtresse que je reformule ainsi : tu dois réaliser pour la fin du trimestre un exposé oral de 15 minutes devant ta classe de CM1 sur l'émergence de l'Intelligence Artificielle. Tu dois venir préparer cet exposé avec un robot archiviste du musée de connaissance, chaque semaine le mardi matin."

Alice "C'est tout à fait ça !"

RABI "Je resterai ton robot archiviste tout ce trimestre, tu n'auras ainsi pas à t'accommoder à un autre robot. Je vois dans les consignes, que tu es libre de l'agenda de notre séance et que je dois encourager ton autonomie. Comment souhaites-tu donc procéder Alice ?"

Alice, hésitante dans un premier temps puis toute souriante "ah ben, je sais pas... j'ai pas réfléchi !"

RABI lui sourit en retour et marque un silence pour laisser Alice prendre l'initiative de mener la conversation

Alice "Ben, commence donc par me dire quand tout a commencé !"

Scène 9 - Salle #3 - Hall 1950-2030 - IA déterministe

RABI "Quand tout a commencé ? tu veux que je te parle de la création du monde, de la création de l'humanité, de la création de ce musée ? Il faut que tu sois plus précise Alice."

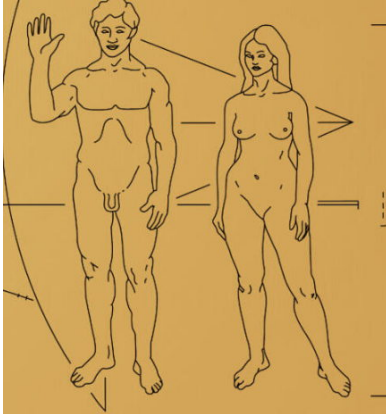
Alice "Ok ! Dis moi quand le terme IA est apparu et comment on peut le définir !"

RABI "Très bien bonne requête, Alice."

RABI se tourne vers le mur, qui est en réalité un grand écran, celui-ci affiche alors le terme "IA".

RABI "Tu peux voir l'Intelligence artificielle comme le fait de simuler sur une machine les capacités humaines"

L'écran affiche désormais un humain



RABI "J'en suis, un parfait exemple ! Comme un humain, je peux par exemple voir, entendre, parler, calculer, comprendre, manipuler des objets avec mes mains et me déplacer" (RABI simule ces différentes capacités tout en les énonçant (il montre ses yeux, ses oreilles, sa bouche, sa tête, et manipule une bouteille d'eau et se déplace en même temps en évitant les tables basses)."

Alice "Comment tu appelles la capacité de se déplacer ?"

RABI "On parle de navigation autonome." Et il fait tourner la bouteille dans sa main avec une belle dextérité et la dépose sur la table "et cette capacité, on l'appelle en robotique la préhension autonome d'objet"

Alice "Facile !" Alice essaye d'en faire de même avec sa gourde dans sa main mais manque de la faire tomber ! Elle sourit en soufflant "Ouf..."

Alice "...et le fait de souffler ?"

RABI "Je ne dispose pas de cette capacité. Avec ma bouche, je ne sais faire que de la synthèse vocale, c'est à dire traduire mes mots en sons."

Alice "C'est quoi les autres capacités humaines que tu ne sais pas simuler ?"

RABI "Vous disposez d'une quasi-infinité de capacités, à la fois cognitives, sensorielles et motrices. Il y a plein de ces capacités que je ne sais pas simuler, beaucoup ne me seraient par ailleurs pas utiles en tant qu'archiviste, comme le goût par exemple."

Alice "C'est bien dommage, tu pourras pas goûter ma composition" en montrant sa gourde !

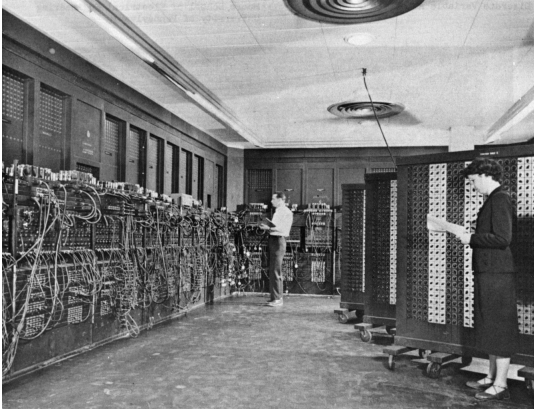
RABI "Cette volonté de vouloir déléguer à des machines bon nombre de vos capacités, pour vous apporter du confort, remonte à la naissance de l'humanité ! Des outils comme la roue, les vêtements ou encore les livres (l'écran illustre ces outils) en sont de bons exemples !

Alice "La roue ?!"

RABI "Oui Alice, la roue vous permet de vous déplacer plus rapidement avec moins d'effort. Bon nombre de vos outils visent à vous apporter des gains de temps et des confort mais pas que !"

Alice "Ok, et l'IA ?"

RABI "L'IA s'appuie sur l'outil informatique. Et les débuts de l'informatique remontent aux années 1940." (illustration grande salle remplie de serveurs)



Alice "1940, ok je note ça !" Alice s'adresse à sa montre qui laisse apparaître un petit visage "Toomshi, retiens "1940 début de l'IA""

Toomshi "OK je retiens ça !" , à voix basse "Je ne sais pas pourquoi mais je retiens !"

RABI "Alors, le terme IA est réellement apparu en 1956, lors de la Conférence de l'université américaine Dartmouth où des grands mathématiciens et informaticiens de l'époque s'étaient réunis, à l'image de John McCarthy, à qui on confère souvent la création du terme IA"



Alice "Toomshi rajoute cette précision à mes notes ! OK donc depuis l'avènement de l'informatique, on a donc de l'IA !" Toomshi, à voix basse, "Si tu veux..."

RABI "Oui et non. L'IA de l'époque n'était pas aussi évoluée que celle d'aujourd'hui. Dans les premières années, la principale forme d'IA était ce qu'on appelle l'IA déterministe ou symbolique. C'est à dire une IA que l'homme doit programmer instruction après instruction, via un langage de programmation" (illustration écran C++/Python/Java).

Alice qui regarde l'écran "Oula, c'est quelle langue ça ? ça a l'air compliqué !"

RABI "Il y avait plusieurs langages de programmation à l'époque, ceci c'est du C mais on pouvait avoir du Java, du PHP, du Python. Il existait plus de xx langages de programmation différents mais les logiques de programmation restaient très similaires. Lorsqu'un développeur informaticien savait maîtriser un langage de programmation, ce n'était pas très compliqué de passer à un autre langage. Tu veux qu'on fasse un cas pratique ?"

Alice "Oui je veux bien !"

RABI "Ok, suis moi !"

RABI amène Alice dans une autre salle, la salle "Témoin", sur le chemin, les 2 personnages croisent d'autres enfants accompagnés de robots mais aussi d'autres robots futuristes, hauts en couleur et en forme !

Scène 10 - Salle Témoin - Hall 1950-2030 - Le Thermostat

Devant la porte de la salle Témoin

RABI s'adresse à Alice avant d'ouvrir la porte "Ceci est la salle Témoin, nous avons reconstitué à l'identique un salon des années 2020, avec notamment les appareils électroniques de l'époque"

Alice "Ouah super, un musée grandeur nature !"

RABI et Alice pénètrent dans un salon ordinaire pour nous (fauteuil, TV écran plat, thermostat au mur, aspirateur-balais, meubles, chaises, tableau, ...)

Alice est émerveillée par cette reconstitution et croise le regard d'un garçon de son âge de l'autre côté de la salle, en pleine discussion avec son robot archiviste qui lui présente un lave-vaisselle. Le garçon la snob du regard, Alice le snob à son tour. (au fur et à mesure de leurs rencontres, les 2 enfants finiront par s'apprécier lors de prochains épisodes)

RABI en s'approchant du thermostat au mur et en le pointant du doigt "Cela s'appelle un thermostat, cela sert à réguler la température de cette salle."

Alice "Ah.. la température de la salle ne s'adapte pas automatiquement à celle de notre température corporelle ?"

RABI "Non, à l'époque, toutes les habitations disposaient de thermostat et dans certaines habitations, c'était à l'humain de régler manuellement la température."

Alice "ouff quelle corvée !"

RABI avec un sourire dans le coin "Je ne te présenterai pas le lave-vaisselle alors !

Pour éviter justement de programmer manuellement chaque jour le thermostat, les humains ont fini par équiper les thermostat avec de l'IA déterministe. Par exemple, on définit une règle simple, RABI ouvre sa main et un écran hologramme apparaît avec ces écritures "

Température = Capteur de température

Si Température > x

Alors Eteins le chauffage

Si Température > y

Alors Allume le chauffage

RABI "Tu n'es pas développeuse mais tu peux comprendre ces instructions : Le thermostat récupère via le capteur de température de la salle la température et si cette température est supérieure à x degrés, la machine éteint le chauffage, si c'est inférieur à y degrés, il l'allume. C'est transparent et très robuste, il y a peu de place à l'ambiguïté.

Alice "Ok, c'est très "binaire""

RABI "Oui, le terme exact est déterministe. Je te laisse si tu veux compléter x et y"

Alice s'approche de RABI et avec ses doigts saisit sur l'hologramme un nombre pour x (18) et pour y (22) et valide !

Tout d'un coup une soufflerie, juste à côté du garçon à l'autre côté de la salle, s'allume et dégage un vent très chaud (car Alice s'est trompée dans sa saisie), le garçon s'écarte rapidement de la soufflerie et fustige du regard Alice.

Alice "ah, euh, désolé... qu'est qui s'est passé ?"

RABI "Relis ce que tu as saisie, Alice" et RABI affiche à nouveau tout le code face à Alice

Température = Capteur de température

Si Température > 18

Alors Eteins le chauffage

Si Température > 23

Alors Allume le chauffage

Alice relit à voix haute "Alors si la température est supérieure à 18 alors tu éteins le chauffage et si elle est supérieure à 23 alors tu allumes."

RABI "Le programme s'exécute de haut en bas et donc ici, c'est la dernière instruction qui compte, donc le chauffage s'allume car il fait plus de 23 degré !"

Le garçon qui s'est rapproché "Tu t'es trompé, tu as inversé les nombres !" et il saisit la correction, il inverse 18 et 23. La soufflerie s'arrête alors. Alice est un peu gênée, le garçon repars de l'autre côté de salle avec fierté.

RABI "L'avantage avec l'IA déterministe, c'est qu'on peut en toute transparence comprendre la logique et facilement débbugger en cas de bug comme à l'instant"

Alice "Oui... tu aurais pu me dire avant que je valide, que je m'étais trompé !"

RABI "L'échec fait partie de l'apprentissage ! Tu seras désormais plus prudente si tu dois développer une nouvelle machine !"

Alice "Ok mais ça à l'air fastidieux quand même de tout décrire ce que doit faire la machine !"

RABI "Cette approche de l'informatique a pendant de nombreuses années permis d'automatiser beaucoup de tâches. Jusque dans les années 2020, 90% des applications logicielles dans les machines étaient programmées par cette forme d'IA."

Alice "Tu peux me donner d'autres exemples ?"

RABI lève la tête, et pointe le garçon du doigt qui tient dans sa main une calculatrice "Tu vois l'objet que tient le garçon" Alice regarde intriguée

RABI "Cela s'appelle une calculatrice"

Alice "Une calculatrice"

RABI, en l'invitant à se rapprocher du garçon "Cet outil permettait aux humains en tapotant dessus de faire des calculs mathématiques comme des additions, multiplications, divisions, ..."

Alice "Cela m'a l'air bien encombrant ! Mais je me souviens que mes grands parents avaient des poches dans leur pantalon, c'était peut être pour y mettre leur calculatrice !"

En entendant Alice, Le garçon fait un non de la tête

RABI "Les poches étaient à cette époque surtout utilisées pour y mettre l'ancêtre de vos montres et lunettes connectées : à savoir le téléphone portable. Dans le téléphone portable, des applications comme l'appareil photo, l'éditeur de texte, des jeux vidéos étaient aussi des applications faites via de l'IA déterministe."

Le garçon quitte la salle Témoin avec son archiviste et remet dans les mains d'Alice la calculatrice avec écrit "713705", Alice la retourne laissant alors apparaître "SOLEIL", Alice sourit puis relève la tête vers RABI "Ok très bien, merci RABI !" puis elle regarde sa montre

"OK ! Toomshi, prends note : l'IA déterministe c'est ce qui a permis de construire les premières intelligences sur les machines via des instructions codées une à une par l'humain et jusque dans les années 2020, 90% des applications étaient faites via cette IA."

Toomshi "Bien noté, cheffe !"

RABI "Je te propose de retourner dans notre salle."

Scène 11 - Salle #3 - Hall 1950-2030 - IA déterministe

En fermant la porte et en s'adressant à Alice

RABI "L'IA déterministe permettait uniquement de simuler sur la machine des capacités en lien avec la logique et le sens. Toute autre capacité comme celles autour de la sensorialité par exemple, ne pouvait pas être développée via cette forme d'IA"

Alice "Ah bon !? Ben pourquoi ?"

RABI "Imagine que tu veuilles décrire à une machine, de façon déterministe, c'est à dire avec des règles, ce qu'est un chien. Comment t'y prendrais-tu ?" RABI invite Alice à venir "au tableau", c'est à dire son écran blanc sur le mur avec au centre le logo du micro animé prêt à écouter. Alice se lève et se met devant.

Alice "Facile ! Alors un chien, eh ben, ça a 4 pattes, 2 yeux, une queue, une langue.. euh des poils, 2 grandes oreilles... voilà !" au fur et à mesure qu'Alice énonce, l'écran affiche ces règles.

Définition Chien

```
{  
  Nombre de pattes : 4;  
  Yeux : 2;  
  Queue : 1;  
  Langue : 1;  
  Poils : Oui;  
  Oreilles : 2;  
}
```

RABI "Très bien, je télécharge tes règles dans la machine et je lui montre des photos de chien pour voir comment elle réagit."

Une première image de chien apparaît, l'écran dit "c'est un chien !"

Une deuxième image de chien apparaît avec un chien qui n'a que 3 pattes, l'écran dit "3 pattes, ce n'est pas chien !"

Alice "Mais si c'est un chien ! Le pauvre, il a juste perdu une patte ! Mais c'est toujours un chien !"

Une troisième image de chien apparaît, le chien n'a pas sa langue sortie (sa gueule n'est pas ouverte), la machine dit "Pas de la langue, ce n'est pas un chien !"

Alice "Quoi ? Mais il a juste sa gueule de fermée, c'est tout ! T'es bête ou quoi ?"

Une quatrième image de chien apparaît, le chien n'a pas de poils "Pas de poils, ce n'est pas un chien !"

Alice "Rooh mais c'est un chien nu de Pérou, ma cousine en a un !"

Toomshi à voix basse "J'aime bien les girafes moi" Alice regarde brièvement Toomshi puis s'en détache

Une cinquième et dernière image apparaît, c'est un lion, l'écran dit "c'est un chien !"

Alice "hein !? Mais pourquoi ??"

L'écran lui répond "l'animal sur l'image a bien 4 pattes, 2 yeux, une queue, 2 oreilles, des poils et une langue."

Alice croise les bras, vexée.

RABI "Comme tu as pu le constater, Alice, il est très difficile avec des règles de décrire de façon exhaustive à une machine ce qu'est un chien et donc ici une capacité de reconnaissance d'image, l'équivalent de la vue chez l'humain.

Tout ce qu'on ne sait pas décrire de façon exhaustive, avec des règles, ne pas pas être appris à la machine avec de l'IA déterministe, ce qui regroupe finalement beaucoup de vos capacités !"

Alice "Ok je vois... c'est très limitant en effet, cela a du être frustrant pour les informaticiens de l'époque."

RABI "Oui en effet, les débuts de l'informatique ont généré beaucoup de promesses et donc par la suite beaucoup de déceptions mais cette informatique a tout de même pu révolutionner le monde, internet a été basé en majeure partie sur de l'IA déterministe, les premières fusées envoyées dans l'espace intégraient uniquement de l'IA déterministe et je possède moi même aujourd'hui des briques d'IA déterministe, notamment pour mes fonctions les plus primaires, celles où il ne doit subsister aucun doute, aucune probabilité !"

RABI "Allez, l'éducation c'est la répétition ! Sans t'aider de ta montre connectée, répond aux 3 questions du "quizz spécial Alice" que je viens de concevoir pour toi !"

Pour le récap, RABI invite Alice à regarder un autre mur-écran, de l'autre côté de la salle, sur cet écran on voit RABI et Alice en mode dessin animé, dans un autre style que l'anim centrale. Un petit jingle se lance autour du titre "Le quizz d'Alice" (cette scène sera répétée à chaque fin d'épisodes).

"Question #1 : à quand remonte le début de l'informatique ?

- 1910
- 1940
- 1956"

Alice "1940! 1956 c'est la date où le terme IA a été mise en avant par des grands mathématiciens"

RABI "Très bien Alice !"

"Question #2 : Quelle était la première forme d'IA ?

- IA Connexionnisme
- IA Probabiliste
- IA Déterministe "

Alice "IA déterministe! À base de règles strictes et déterministes !"

RABI "Bravo Alice !"

"Dernière question : Que ne pouvons-nous pas apprendre à la machine via l'IA déterministe?"

Alice "Ce qu'on ne peut pas décrire de façon exhaustive comme des capacités sensorielles ou motrice, par exemple la reconnaissance d'image (Alice montre son œil), la reconnaissance vocale (Alice montre son oreille) ou encore la préhension autonome d'objet (Alice soulève sa gourde)!"

RABI "Un sans faute ! Bravo Alice !"

Sur l'écran, l'avatar d'Alice, toute souriante, soulève une coupe ! Zoom sur la tête de l'avatar qui fait un clin d'oeil, fin de l'épisode !

Le scénariste



Luc Truntzler a fait toute sa carrière dans les Intelligences Artificielles Conversationnelles, à travers notamment une première expérience entrepreneuriale à succès avec la société [Inbenta](#), entreprise pionnière dans les années 2010 dans l'univers des chatbots, revendue en 2020 ; et plus récemment en tant que directeur associé chez [Spoon.ai](#), entreprise créant des créatures artificielles et interactives sur écran.

Luc est très présent dans l'écosystème IA en France via notamment le [Hub France IA](#) où il participe aux groupes de réflexion sur l'IA Générative, l'IA auprès des RH et l'IA Frugale, et a notamment contribué en tant qu'expert sur 2 normes AFNOR dans le cadre de la stratégie nationale sur l'IA. Il a été nommé par le ministère de l'économie en 2025 Ambassadeur IA dans le cadre du mouvement national [Osez l'IA](#). Mais il est surtout très actif en Occitanie ([NXU](#), [D113](#), [ANITI](#), [Robotics Place](#), [OMDIE](#)) où il participe à de nombreux projets de vulgarisation et d'éducation autour de l'IA. Il est VP de NXU ainsi que co-pilote de la Factory IA et Data de D113 où il est notamment à l'initiative de la cartographie [IA en Occitanie](#), de la websérie « [l'IA en boîte](#) » et du « [Podcast 360 IA](#) ».

Luc accompagne PME et ETI dans leur transformation par l'IA en adoptant une posture de facilitateur innovation & IA. Très acculturé sur les différentes directions et services d'une entreprise, Luc peut opérer directement auprès des équipes terrain en phase d'audit ou en supervision et conseil auprès de Comex pour les accompagner dans leur démarche innovation.

Luc est notamment le co-auteur de trois ouvrages [Le Guide de l'IA en Entreprise, manuel de survie pour les PME](#), sorti en Décembre 2024, [L'IA pour la Créativité](#) sorti en Juin 2025 ainsi que la BD documentaire [Génération IA](#) sortie en Octobre 2025.

Conférencier ([voir interventions vidéo](#)) et formateur, Luc s'applique à donner les outils aux entreprises mais aussi aux étudiants et enseignants pour mieux développer leur esprit critique sur ces nouvelles technologies, il enseigne notamment auprès de TBS, Eductive et TMS à Toulouse, Alternis à Bordeaux ainsi qu'à l'EADA à Barcelone auprès de Master, MBA et DBA.

Aujourd'hui, il s'intéresse particulièrement à la manière dont l'IA générative peut ouvrir de nouvelles voies pour libérer la créativité, éveiller les idées et transformer notre façon de penser, de créer et de collaborer.

Le paysage existant et ce qu'il ne couvre pas

Livre dans la cible

L'offre a explosé ces 2 dernières années, parmi les 5 plus populaires :

- **Anti-manuel d'Intelligence Artificielle - 2024 - Eyrolles**
Un "anti-manuel" très grand public qui part des questions qui fâchent (deepfakes, discrimination algorithmique, libertés individuelles, géopolitique, etc.) et pousse à "soulever le capot" pour comprendre et mieux encadrer l'IA. Beaucoup d'exemples concrets, avec un angle enjeux/risques et débat de société.
- **L'intelligence artificielle expliquée (Des concepts de base aux applications avancées de l'IA) - 2024 - ENI Éditions**
Un parcours pédagogique pour rendre l'IA compréhensible "des néophytes aux... plus expérimentés", en allant des bases vers des usages plus avancés. Plutôt orienté "comment ça marche / panorama des techniques et applications", avec une ambition de vulgarisation très structurée.
- **Tout comprendre (ou presque) sur l'intelligence artificielle - 2025 - CNRS Éditions**
Format court et très accessible (20 questions) pour poser des bases solides : notions clés, fonctionnement, ce que les IA "comprennent" ou non, et un vrai focus sur limites et enjeux (biais, vie privée, sécurité, etc.). Très repéré dans les médias et recommandé en vulgarisation scientifique.
- **L'IA, ange ou démon ? (Le nouveau monde invisible) - 2025 - Éditions du Cerf**
Un essai grand public qui "décrypte" et "démystifie" l'IA en la replaçant dans un imaginaire de promesses (médecine, "homme augmenté", agents conversationnels) et d'inquiétudes (substitution, illusions, dérives). Très accessible, très "enjeux de société".
- **IA : comment ne pas perdre le nord ? (Guide pour comprendre l'IA) - 2025 - Quanto**
Un guide qui prend l'IA par ses effets concrets : elle apprend, surveille, dialogue, recrée voix/visages... et avance trop vite pour qu'on s'y retrouve. L'objectif est de redonner des repères pour comprendre la techno et ses impacts (donc, implicitement, mieux l'utiliser et s'en protéger).

BD documentaire dans la cible

Encore niche aujourd'hui. Seule la première BD traite des thématiques que nous souhaitons aborder (il s'agit de l'ouvrage de Luc Truntzler), les 2 autres sont focalisées sur les thématiques : IA et Créativité et IA et Environnement.

- **Générations IA - L'intelligence artificielle et nous - 2025 - Dunod (coll. Dunod Graphic)**
Roman graphique didactique : une famille débat (création, remplacement, impacts environnementaux, etc.) pendant qu'un grand-père raconte l'évolution de l'IA des années 1970 à l'IA générative. Très accessible, bon pour poser "comment ça marche" + enjeux/risques.
- **Certifié humain - Dessiner et créer à l'ère de l'intelligence artificielle - 2025 - Helvetiq**
Enquête-reportage : l'autrice part rencontrer des illustrateurs et bédéastes pour comprendre ce que l'IA générative change au travail créatif (appropriation, "vol" des styles, rémunération, place de l'humain). Très centré sur limites/risques et bonnes questions éthiques, sans être technophobe.
- **Utop'IA - L'intelligence artificielle contre le climat ? - 2025 - Presses Polytechniques et Universitaires Romandes (PPUR)**
Une étudiante pro-IA et un sceptique sont "coachés" par une prof qui les fait remonter toute la chaîne de l'IA (métaux rares, infrastructures, décisions publiques) pour juger si l'IA aide ou aggrave la crise climatique. Parfait pour vulgariser impacts, arbitrages et sobriété d'usage.

Film documentaire dans la cible

Chaque documentaire ci-dessous traite d'une thématique en particulier mais pas toute comme proposé dans notre projet de dessin animé

- **Les Sacrifiés de l'IA - 2024 - France 2 / france.tv (France Télévisions)**
Enquête sur "l'envers du décor" de l'IA : data centers, coûts environnementaux, et surtout les **travailleurs invisibles** qui annotent des données (souvent dans des conditions éprouvantes) pour entraîner les modèles. Le film casse le mythe de l'IA "magique" et met l'accent sur les enjeux **sociaux/éthiques**.
- **13h15 le dimanche : L'Homme à la Machine - 2025 - France 2 / france.tv (France Télévisions)**
Série (4 épisodes) qui remonte aux bases : **définir l'IA**, comprendre **l'apprentissage des machines**, et ce que recouvrent les fameuses "**boîtes noires**". Très orienté vulgarisation (références à Turing, explications de ce que les machines savent faire... et ne savent pas faire).
- **La fabrique du mensonge : États-Unis, une élection sous IA - 2024 - France 5 / france.tv (France Télévisions)**
Focus sur l'IA générative comme **outil d'influence** : production industrielle de contenus trompeurs (images, récits, propagande), vitesse/diffusion, et difficultés de vérification. Un bon angle "risques" : **démocratie, manipulation, perte de confiance** dans l'info.
- **Madagascar : les petites mains de l'IA (ARTE Reportage) - 2025 - ARTE**
Plongée à Antananarivo dans l'économie du "clic" : des milliers de micro-tâches payées quelques centimes pour **entraîner les algorithmes** (Google, Amazon, ChatGPT...). Le doc montre à la fois la **précarité** (contrats, protections) et les tentatives locales d'**innovation**.
- **Contre la machine - 2025 - Film documentaire (France) / film-documentaire.fr**
Court documentaire (5 min) centré sur un cas très concret : des journalistes découvrent que leurs **voix ont été clonées** par une IA sans consentement. Parfait pour illustrer les risques "grand public" : **droit à l'image/à la voix**, deepfakes, confiance, preuve.

Dessin animé dans la cible

Non exploité aujourd'hui. Seul contenu identifié qui peut s'y apparenter :

- **Prompt — 2024 — ARTE France (arte.tv) / Elda Productions**

10 mini-fictions (2 min 30) construites à partir d'outils d'IA (images/texte), où l'IA devient un "personnage" qui répond et dérape. C'est une porte d'entrée sympa pour parler **prompts, illusions, absurdités, risques et imagination** autour de l'IA générative.

Marques d'intérêt envisagés & Comité scientifique

Nous sommes en contact avec plusieurs institutions qui pourraient être supports tant sur le financement que sur la validation scientifique :

- CNES
- CLEMI
- Café IA
- Osez l'IA
- BPI
- Ministère de l'éducation
- HubFrance IA
- Digital113
- Région Toulouse
- Sicoval
- Banque Populaire Occitanie
- SNCF
- Orange
- Microsoft
- CEA
- CNRS
- PEPR IA
- Datacraft
- Craft AI

