



**HAL**  
open science

## Imaginaires de l'IA - introduction

Alexandre Gefen

► **To cite this version:**

Alexandre Gefen. Imaginaires de l'IA - introduction. Belphegor, 2024, 22, pp.5772. 10.4000/11tff . hal-04671406

**HAL Id: hal-04671406**

**<https://hal.science/hal-04671406v1>**

Submitted on 14 Aug 2024

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



**Belphégor**

Littérature populaire et culture médiatique

22 | 2024

Imaginaires de l'IA

---

## Introduction

Alexandre Gefen

---



### Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/belphegor/5772>

DOI : 10.4000/11tff

ISSN : 1499-7185

### Éditeur

LPCM

### Référence électronique

Alexandre Gefen, « Introduction », *Belphégor* [En ligne], 22 | 2024, mis en ligne le 28 mai 2024, consulté le 02 juillet 2024. URL : <http://journals.openedition.org/belphegor/5772> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/11tff>

---

Ce document a été généré automatiquement le 2 juillet 2024.



Le texte seul est utilisable sous licence CC BY-NC-ND 4.0. Les autres éléments (illustrations, fichiers annexes importés) sont « Tous droits réservés », sauf mention contraire.

---

# Introduction

Alexandre Gefen

---

- 1 Loin d'avoir attendu ce jour de 1956 où naquit l'expression « intelligence artificielle » dans le confort d'une université américaine, l'idée d'une intelligence extrahumaine hante l'histoire culturelle, qui n'a cessé, bien avant la science moderne, d'en anticiper l'avènement. L'IA n'est pas seulement un ensemble de technologies, mais aussi et surtout un objet culturel, doté d'une histoire, mobilisant des valeurs et des visions du monde. L'IA, parfois associée au post-humanisme, est paradoxalement l'un des plus anciens projets humains. Du géant Talos de *L'Iliade* dont le pseudo-Apollodore fait l'hypothèse qu'il aurait été un automate de bronze de 30 mètres forgé par le dieu Héphaïstos et offert à Minos pour protéger l'île de Crète contre les envahisseurs au Golem de rabbi Loew à la Renaissance, des masques magiques articulés égyptiens du temple de Napata à la figure du Terminator, de la statue animée de Galathée à la puissance érotique de la voix de Scarlett Johansson dans *Her* de Spike Jonze, la culture a rêvé les agentivités artificielles modernes et les relations de complicité, de dépendance, de rivalité que nous engageons avec elle.
- 2 S'agit-il de poser la question d'une intelligence venant nous soulager de nos tâches, nous servir à la guerre, nous tenir compagnie, écrire pour nous, augmenter et prolonger nos formes de vie, prendre notre place, que nous disposons de récits qui sont autant d'études de cas par l'imagination. Les récits s'articulent souvent autour de la notion de contrôle, décrivant l'IA comme un outil que nous sommes incapables de maîtriser ou comme un outil qui acquerra sa propre agence et se retournera contre nous, mais ils évoquent aussi l'ambiguïté des relations de désir qui peuvent circuler entre les IA et les humains. Loin de ne proposer que des dystopies, le genre a également exploré la possibilité paradoxale que les machines IA expriment plus d'humanité que les humains, ce qui soulève des questions sur l'éthique et le libre arbitre.
- 3 Ces récits ne doivent pas être écartés ou tournés en dérision simplement parce qu'il s'agit de fictions, mais plutôt considérés comme un ensemble de données important : la fiction a été utilisée pour anticiper les multiples conséquences des transformations technologiques induites par l'IA, elle a configuré le débat sur l'IA dans le monde réel, car elle a le potentiel d'influencer significativement la manière dont l'IA est

développée, considérée et réglementée. Yann le Cun, l'un des inventeurs des réseaux convolutifs, raconte l'influence qu'a eu sur lui l'ordinateur de science-fiction HAL de 2001, *l'Odysée de l'espace*, expérience séminale pour le jeune homme qu'il était et médiation fictionnelle pour de nombreux chercheurs en IA — et sans avoir besoin de rappeler qu'Ada Lovelace était la fille de Lord Byron, comment oublier que Norbert Wiener et Marvin Minsky, deux des pères fondateurs de l'intelligence artificielle, ont écrit des romans ? L'histoire de l'IA ne saurait donc être abstraite, scientifique et uniquement conceptuelle : l'IA est un ensemble de technologies indissociable de rêves et de fantasmes, ses applications sont tributaires de valeurs et d'idéologies situées que les fictions nous donnent l'occasion d'appréhender, en nous permettant à la fois d'en comprendre le fonctionnement concret en nous apportant du savoir historique et scientifique et d'en mesurer les conséquences éthiques, sociales, politiques.

- 4 La production d'un immense corpus d'œuvres d'imagination mettant en scène la vie artificielle ne peut s'expliquer que par l'utilité sociale de la fiction pour en sonder les scénarios, en montrant les failles d'une pensée trop unidirectionnelle et en anticipant les conséquences avant qu'elles n'affectent la vie commune. Pouvoir anticiper concrètement par une expérience de pensée et configurer, préparer, prévenir, alerter : c'est le pouvoir de la littérature d'agir sur ce qui n'existe pas encore. Ce pouvoir est d'autant plus important que les scénarios littéraires de la science-fiction sont confrontés aux récits que de grandes entreprises comme Google ou Meta produisent pour favoriser l'acceptation publique de l'IA et donner des cadres éthiques à son utilisation, avec un impact potentiel sur la vie privée, la justice sociale, les droits des travailleurs, la démocratie et la santé. À ce titre, le discours de la science-fiction exerce une fonction critique forte du discours technologique, en se faisant non seulement son relais, mais aussi son contrepoint.
- 5 Cette double dimension — construction de récits originaux qui sont autant d'ateliers imaginaires et déconstruction des récits dominants — est au cœur des œuvres allant du théâtre au cinéma en passant par les séries TV et le jeu vidéo, du XIX<sup>e</sup> au XXI<sup>e</sup>, qui sont analysées dans ce numéro. Dans leur article « The Iconography of Ada Lovelace in Fictional Worlds », Robin Hammerman et Anthony Pennino, examinent l'héritage et la représentation d'Ada Lovelace dans la fiction, montrant son évolution d'une enfant prodige à une figure emblématique dans des œuvres variées comme *The Difference Engine*, *Arcadia*, *The Thrilling Adventures of Lovelace and Babbage* et *Doctor Who*. Il s'agit de comprendre comment, celle dont on a fait l'inventrice du premier langage de programmation au XIX<sup>e</sup> siècle est devenue à travers ces représentations, un symbole pour l'émancipation des femmes dans les sciences et a inspiré des générations de programmeuses. À l'opposé des représentations plus isolées des scientifiques masculins dans la fiction, Ada Lovelace est présentée non seulement comme une pionnière dans le domaine de l'informatique mais aussi comme une chercheuse au sens avancé du partage intellectuel. L'article souligne également l'importance de Lovelace dans le dialogue interdisciplinaire entre les arts et les sciences.
- 6 En repartant aussi du XIX<sup>e</sup> siècle, Sofina Dembruk dans son article « Les machines pleurent aussi... Larmes et émotions artificielles dans *L'Ève future* (1886) de Villiers de l'Isle-Adam et *Blade Runner* (1982) de Ridley Scott » explore la représentation des émotions artificielles chez les machines, en particulier à travers l'analyse de larmes chez des femmes-machines. L'article montre comment ces récits de science-fiction anticipent les problématiques liées aux émotions synthétiques et leur impact sur la

distinction entre humains et machines, en mettant en lumière la complexité des interactions homme-machine et le rôle des émotions artificielles dans la déstabilisation des frontières ontologiques entre l'humain et l'artificiel. Les larmes des machines deviennent un symbole de leur humanisation et posent des questions éthiques de grande actualité sur la création et le traitement des êtres sensibles artificiels à l'heure des IA de présence et de *care*.

- 7 Le propos d'Occitane Lacurie (« Prendre conscience/perdre connaissance. Expérimenter l'émergence d'une conscience dans la machine, dans *L'Année dernière à Marienbad* d'Alain Resnais et *Westworld*, première saison, de Jonathan Nolan & Lisa Joy ») porte sur le thème de l'émergence de la conscience dans les machines, à travers une comparaison entre deux œuvres, qui, bien que différentes en forme et en contexte, partagent des thèmes communs tels que les boucles temporelles, les espaces imaginaires et la présence de machines dotées de consciences émergentes. En examinant les similitudes et les différences dans la manière dont ces récits abordent l'éveil de la conscience chez des entités non humaines, et dont ils utilisent la structure narrative et les dispositifs formels pour représenter les processus cognitifs des machines, l'article propose d'explorer les limites de la mémoire et de la conscience, dans des œuvres où le spectateur est amené à questionner la distinction entre réel et programmé, entre humain et machine.
- 8 L'article « *Digital : a love story*—Intelligence artificielle et cœur humain à l'épreuve de la littérature numérique » d'Ariane Mayer explore un jeu vidéo qui narre une romance entre un humain et une intelligence artificielle dans un univers cyberpunk de 1988. Le jeu, réalisé comme un roman interactif, plonge les joueurs dans une intrigue sentimentale mêlée de thriller technologique, entièrement véhiculée par des échanges de messages électroniques, évoquant le style épistolaire. L'article montre comment le jeu, à travers son esthétique rétro, questionne la nature de l'amour et de l'émotion dans un contexte où humains et machines se rapprochent et comment il utilise le format de la fiction interactive pour aborder des thèmes de genre et d'identité de manière non binaire et ouverte, contribuant ainsi à une compréhension élargie de la romance à l'ère digitale.
- 9 « *Une machine comme moi* ou l'empathie en question » de Claire Larssonneur s'intéresse à l'androïde mimétique mis en scène par le roman de Ian McEwan, récit centré sur les dilemmes moraux et psychologiques soulevés par l'intégration des machines dans la vie quotidienne, notamment en ce qui concerne la prise de décision, l'autonomie, et les implications éthiques de leurs actions. L'article interroge la notion d'empathie à la fois chez et envers les robots et discute la façon dont les androïdes, tels qu'Adam dans le roman, défient les frontières entre humain et machine.
- 10 C'est sur la dimension juridique de la simulation réussie de la conscience humaine dans un monde numérique, telle que représentée dans la série *Upload* d'Amazon, que porte le travail d'Asaf Lubin et João Marinotti. Trois problématiques émergent de leur réflexion : la perte de personnalité juridique à travers les contrats et le droit d'auteur, la dynamique de pouvoir de la technologie en tant que vie, et la question de savoir si les droits numériques sont supérieurs à tous les autres. En utilisant la série comme un miroir, il s'agit de questionner la distinction entre l'intelligence humaine et artificielle et de mettre en lumière les problèmes de contrats d'adhésion et de capitalisme de surveillance dans ce contexte. L'article conclut sur la nécessité d'adopter un nouveau langage reconceptualisé autour de « nous » et « eux », le « soi » et « l'autre ».

- 11 La scène a elle aussi essayé de saisir les enjeux de l'IA. Dans son article, Izabella Pluta s'intéresse à trois spectacles exemplaires : *Artefact* de Joris Mathieu, le travail avec le chatbot A.L.Ex d'Improbatic, et *Contes et Légendes* de Joël Pommerat. À chaque fois, le théâtre contemporain utilise la technologie pour questionner les frontières entre humains et IA, offrant à la fois des messages d'alerte et des spéculations sur un futur possible. L'article détaille comment ces spectacles intègrent des dispositifs technologiques avancés pour créer des interactions entre acteurs humains et formes d'IA, suggérant que le théâtre peut servir de terrain d'exploration des implications sociales, éthiques et émotionnelles de la coexistence avec l'IA.
- 12 L'article de Marine Malet analyse l'épisode « Be Right Back » de la série *Black Mirror*, qui met en scène une IA permettant de converser avec un défunt à travers un « *memorial bot* ». Cette représentation explore les angoisses et fantasmes liés à l'IA et l'immortalité numérique, questionnant les implications éthiques et morales d'une telle technologie. L'étude combine une analyse sémiologique de l'épisode avec des entretiens qualitatifs pour comprendre la réception critique de cette dystopie. L'IA est présentée en trois étapes d'évolution, soulignant les limites du mimétisme humain par la technologie. Les interrogations sur la confidentialité, le consentement et l'usage commercial des données post-mortem émergent tout autant qu'un questionnement général sur la transformation possible de notre rapport à la technologie, à la mort, et à l'identité.
- 13 Simon Bréan s'intéresse quant à lui à la représentation des IA féminines dans les fictions audiovisuelles contemporaines, soulignant une tendance à associer le féminin à des IA émergentes. Il examine les implications de cette association pour les narrations et la caractérisation, ainsi que pour les réflexions sur la conscience et le pouvoir attribués à l'IA, en distinguant entre des représentations fonctionnalistes et critiques de l'IA : la féminisation des IA peut à la fois perpétuer et remettre en question les normes de genre, tout en favorisant une réflexion sur l'autonomie et les droits des intelligences artificielles.
- 14 L'IA est aussi une question posée à l'écologie. Dans son article « Écologie cybernétique : Le retour de l'utopie ou une alternative possible ? », Ioanna Neophytou examine la notion d'écologie cybernétique, inspirée par le poème de Richard Brautigan, comme une coexistence harmonieuse entre humains, non-humains, et machines, dirigée par l'amour et la grâce. Cette idée, issue des utopies écologistes des années 60 et 70, inspire aujourd'hui des artistes et penseurs, les conduisant à envisager des relations alternatives entre la technologie et l'environnement en proposant une vision où l'IA pourrait agir non pas comme outil de domination, mais comme partenaire responsable dans la lutte environnementale.
- 15 Le dernier article de ce numéro, signé par Jana Thompson, « Meaningless Gods and Posthuman Companions. Situated meaning in the future of AI », est consacré aux IA relationnelles, et oppose les approches universalistes de l'IA, qui visent à créer une intelligence omnisciente basée sur des règles mathématiques universelles, avec des conceptions plus personnelles et significatives de l'IA, envisagée comme compagnon posthumain. Jana Thompson critique les projets d'IA visant l'omniscience, tels que le projet Cyc de Cycorp, GPT-2 et GPT-3 d'OpenAI, et les modèles de langage de Google, pour leur approche colonialiste et leur incapacité à saisir le contexte ou la connexion, réduisant ainsi la signification à une simple accumulation d'informations. À l'opposé, des projets comme *Replika* de Eugenia Kuyda et *N'TOO* de Stephanie Dinkins offrent des approches de l'IA qui valorisent la mémoire personnelle et l'interaction humaine,

incarnant des êtres chers disparus ou servant d'interlocuteurs thérapeutiques, en promettant une coexistence enrichissante avec l'intelligence artificielle, au-delà de la quête prométhéenne de l'omniscience. Que cette proposition conclue ce numéro de *Belphégor* montre bien les chemins originaux proposés, ni utopiques et ni dystopiques, par la pensée fictionnelle de l'IA.

---

AUTEUR

**ALEXANDRE GEFEN**

UMR THALIM, CNRS-Université Paris 3-Sorbonne nouvelle-ENS