

Mythes technologiques et subjectivités éclatées : récits arborescents à l'ère de l'intelligence artificielle

الأساطير التكنولوجية والذوات المتشظية : سرديات متفرعة في عصر الذكاء الاصطناعي

Mythical Reconfigurations and Fragmented Subjectivities :
Arborescent Narratives in the Age of Artificial Intelligence

AMEL ELMERIAH

Université Abdelhamid Ibn Badis – Mostaganem

, Route de Belahcène, BP 277, Mostaganem 27000, Algérie

elmeriahmosta@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0002-0788-661X>

Date de réception	Publication numérique	Archivage ASJP
29/06/2025	20/01/2026	01/02/2026

Référence électronique

Amel Elmeriah, « Mythes technologiques et subjectivités éclatées : récits arborescents à l'ère de l'intelligence artificielle », *Aleph* [En ligne], Vol 13 (1) | 2026, mis en ligne le 20 janvier 2026. URL : <https://aleph.edinum.org/16735>

Référence électronique

Amel Elmeriah, « Mythes technologiques et subjectivités éclatées : récits arborescents à l'ère de l'intelligence artificielle », *Aleph*, Vol 13 (1) | 2026, 29-44.

© Auteur(s), 2026. Les auteurs conservent leurs droits.

Article publié dans *Aleph. Langues, Médias et Sociétés* et diffusé en accès ouvert sous licence Creative Commons Attribution 4.0 International — CC BY 4.0, sauf mention contraire portée sur la page de publication Cet article examine le cinéma néoclassique contemporain

Résumé

À l'ère de l'intelligence artificielle, les récits littéraires, filmiques et vidéoludiques reconfigurent conjointement la fonction du mythe, les régimes de subjectivation et les formes mêmes de la narration. Le présent article examine la manière dont les récits dits arborescents — c'est-à-dire les récits fondés sur la bifurcation, la ramification, la variation de trajectoires et la coexistence de temporalités concurrentes — accueillent et retravaillent des matrices mythiques anciennes dans un environnement technique marqué par l'automatisation, la simulation et l'algorithmisation. L'étude défend l'idée que l'intelligence artificielle ne constitue pas seulement un thème de fiction, mais un opérateur formel et symbolique qui modifie la scénographie du récit, la représentation de l'humain et les conditions de transmission de la mémoire. En croisant narratologie, pensée du posthumain, philosophie de la technique et anthropologie symbolique, l'analyse montre que l'IA réactive des figures telles que Prométhée, Pygmalion, Pandore ou Hermès, tout en déplaçant leur portée vers des problématiques contemporaines : gouvernementalité algorithmique, mémoire simulée, brouillage des frontières entre sujet et artefact, redistribution des puissances d'agir. L'article soutient enfin que la structure arborescente n'est pas un simple effet de modernité formelle, mais l'expression esthétique d'un monde où l'incertitude, la pluralité des devenirs et l'instabilité des centres de décision exigent de nouveaux modèles de lisibilité symbolique.

Mots-clés

Mythe, intelligence artificielle, récit arborescent, subjectivité, mémoire, posthumain

الملخص

الملخص — في عصر الذكاء الاصطناعي، تعيد السرديات الأدبية والسينمائية والرقمية تشكيل وظيفة الأسطورة وأنماط التدويت وأشكال الحكى نفسها. يدرس هذا المقال الكيفية التي تستقبل بها السرديات المتفرعة - أي السرديات القائمة على التشعب وتعدد المسارات وتراكب الزمانيات - البنى الأسطورية القديمة وتعيد تشغيلها داخل بيئة تقنية تتسم بالأتمتة والمحاكاة والمنطق الخوارزمي. وينطلق البحث من فرضية مفادها أن الذكاء الاصطناعي ليس مجرد موضوع تخييلي، بل هو فاعل شكلي ورمزي يغير مشهد السرد

وتمثلات الإنسان وشروط انتقال الذاكرة. ومن خلال تقاطع السرديات مع فكر ما بعد الإنسان وفلسفة التقنية والأنثروبولوجيا الرمزية، يبيّن المقال أن الذكاء الاصطناعي يعيد تنشيط شخصيات أسطورية مثل بروميثيوس وبيغماليون وباندورا وهرمس، لكنه يزحزح دلالاتها نحو قضايا معاصرة مثل السلطة الخوارزمية والذاكرة المحاكاة واضطراب الحدود بين الذات والأثر التقني وإعادة توزيع القدرة على الفعل. ويخلص المقال إلى أن البنية المتفرعة ليست مجرد خيار شكلي حديث، بل هي التعبير الجمالي عن عالم يتحدد باللايقين وتعدد الممكنات وتزعزع مراكز القرار، الأمر الذي يقتضي أنماطاً جديدة من المقروئية الرمزية.

الكلمات المفتاحية

أسطورة، ذكاء اصطناعي، سرد متفرع، ذاتية، ذاكرة، ما بعد الإنساني

Abstract

In the age of artificial intelligence, literary, cinematic, and video-game narratives jointly reconfigure the function of myth, regimes of subjectivation, and the very forms of storytelling. This article examines how so-called arborescent narratives — narratives structured by branching, bifurcation, proliferating trajectories, and competing temporalities — reactivate and transform older mythic matrices within a technical environment shaped by automation, simulation, and algorithmic logic. The study argues that AI is not merely a fictional theme, but a formal and symbolic operator that alters narrative scenography, representations of the human, and the conditions under which memory is transmitted. Drawing on narratology, posthuman thought, philosophy of technology, and symbolic anthropology, the analysis shows that AI reanimates figures such as Prometheus, Pygmalion, Pandora, and Hermes while displacing their meanings toward contemporary issues : algorithmic governmentality, simulated memory, blurred boundaries between subject and artefact, and the redistribution of agency. The article finally argues that arborescent structure is not a mere marker of formal modernity, but the aesthetic expression of a world in which uncertainty, multiple futures, and unstable centers of decision require new symbolic modes of legibility.

Keywords

Myth, artificial intelligence, arborescent narrative, subjectivity, memory, posthuman

Introduction

L'imaginaire contemporain, qu'il s'agisse de littérature, de cinéma, de séries ou de récits vidéoludiques, est traversé par une double mutation. D'une part, les technologies numériques, et plus particulièrement l'intelligence artificielle, redistribuent les formes de production, de circulation et d'interprétation des récits. D'autre part, les structures narratives se déploient de moins en moins selon une stricte linéarité, préférant la bifurcation, la reprise, la variation des versions, les temporalités concurrencées et les dispositifs de simulation. Ce déplacement n'affecte pas seulement la forme du récit : il engage la représentation du sujet, la place de la mémoire et la persistance de schèmes symboliques plus anciens.

Dans ce paysage, la question du mythe retrouve une actualité théorique décisive. Loin de disparaître sous l'effet de la rationalisation technique, le mythe se redéploie dans les récits contemporains comme dispositif d'intelligibilité, comme réserve de figures et comme machine de problématisation du présent. Les fictions de l'intelligence artificielle n'inventent donc pas ex nihilo leurs scénarios ; elles réemploient des archétypes, réactivent des structures d'épreuve, déplacent des récits d'origine et de transgression, reformulent des figures de médiation, de création, de catastrophe ou de dépassement. La modernité algorithmique ne met pas fin à la pensée mythique ; elle en recompose les conditions de visibilité.

Le présent travail part de ce constat pour interroger un objet triplement situé, à l'intersection de la narratologie, des imaginaires techniques et de l'anthropologie symbolique. Il se demande comment les mythes se reconfigurent dans des récits arborescents à l'ère de l'intelligence artificielle, et comment cette reconfiguration affecte la représentation de la subjectivité, les régimes de mémoire et les formes du pouvoir symbolique. L'expression de « récit arborescent » désigne ici moins un genre qu'un principe d'organisation : pluralité de parcours, coexistence de variantes, structure ramifiée des choix, montage de lignes temporelles et prolifération des mondes possibles. Si cette notion doit être distinguée du modèle deleuzo-guattarien du rhizome, elle lui demeure néanmoins apparentée par son refus d'une causalité unique et d'une clôture interprétative simple.

La problématique centrale peut alors être formulée de la manière suivante : dans quelle mesure l'intelligence artificielle agit-elle non seulement comme thème fictionnel, mais comme opérateur formel et symbolique de transformation du mythe dans des récits à structure arborescente ? Cette question en ouvre immédiatement d'autres. Comment ces récits redéfinissent-ils la place du sujet humain lorsqu'une instance de décision se répartit entre des agents biologiques et des agents computationnels ? Comment la mémoire mythique se trouve-t-elle reconfigurée lorsqu'elle passe par des dispositifs d'archivage, de calcul ou de simulation ? Et quels imaginaires éthiques émergent lorsque l'IA hérite de fonctions autrefois dévolues à des figures liminales, démiurgiques ou oraculaires ?

L'hypothèse directrice de cette étude est que l'intelligence artificielle introduit dans la narration contemporaine une altérité structurelle qui ne se réduit pas à l'innovation technique. En tant qu'instance calculante, prédictive, mémorielle et parfois énonciatrice, elle déplace les centres d'initiative du récit et oblige à reformuler la question de l'humain. Une seconde hypothèse, corrélative, est que la forme arborescente constitue l'expression privilégiée de ce déplacement, parce qu'elle rend visible la coexistence des possibles, l'indécidabilité de certains parcours et la fragmentation des identités contemporaines. La rencontre entre mythe, IA et récit ramifié ne relève donc pas d'un simple décor culturel ; elle correspond à une mutation des régimes de représentation.

La démarche adoptée est théorique et comparative. Elle mobilise principalement les travaux de Deleuze et Guattari sur les logiques de multiplicité, ceux de Marie-Laure Ryan sur les récits interactifs et les mondes possibles, ceux de Donna Haraway et de N. Katherine Hayles sur le posthumain, ainsi que les analyses de Bernard Stiegler et de Yuk Hui sur la technique et la mémoire. Le corpus est volontairement indicatif et transversal : il inclut des œuvres telles qu'*Ex Machina* d'Alex Garland, *Blade Runner 2049* de Denis Villeneuve, *Her* de Spike Jonze, *Ghost in the Shell* dans ses versions cinématographiques, certains épisodes de *Black Mirror*, ainsi que des récits interactifs ou vidéoludiques où la structure de bifurcation devient significative. Il ne s'agit pas ici d'en proposer des lectures monographiques exhaustives, mais de dégager à travers eux des invariants formels et symboliques.

L'intérêt de cette réflexion tient enfin à sa portée critique. Interroger les récits contemporains de l'IA, ce n'est pas seulement commenter des fictions de plus ; c'est examiner la manière dont une culture pense ses propres seuils de transformation. Les récits sont ici entendus comme des laboratoires de sens : ils anticipent des conflits axiologiques, mettent à l'épreuve des catégories, organisent la lisibilité d'angoisses collectives. À ce titre, la résurgence du mythe dans les environnements narratifs contemporains ne relève ni d'un archaïsme résiduel ni d'un simple effet d'esthétique postmoderne. Elle marque la persistance d'un besoin de figuration face à des mutations techniques qui dépassent les cadres ordinaires du sens.

1. Reconfigurations mythiques à l'ère de l'intelligence artificielle

L'apparition massive de l'intelligence artificielle dans les imaginaires contemporains ne se limite pas à l'introduction de nouveaux objets technologiques dans la fiction. Elle entraîne une relecture profonde des structures symboliques qui organisent depuis longtemps la représentation du savoir, de la création, de l'hubris, de la limite et du destin. En d'autres termes, l'IA ne remplace pas le mythe ; elle le retravaille. Les récits qui mettent en scène des agents artificiels, des systèmes autonomes ou des environnements algorithmiques ne cessent de

reformuler, sous des formes techniques, des scénarios déjà présents dans les grands récits fondateurs.

Cette reconfiguration est d'abord liée à la puissance d'analogie de l'IA. Parce qu'elle simule des opérations longtemps considérées comme propres à l'humain — langage, anticipation, reconnaissance de formes, décision, apprentissage — elle devient un foyer de projection privilégié pour les angoisses et les promesses attachées à la création d'un double, à la délégation de pouvoir, ou au dépassement des limites humaines. Les récits contemporains s'emparent de cette situation pour réactiver des matrices anciennes : la transgression prométhéenne, l'animation pygmalionienne de la matière, l'ouverture pandorique sur l'incontrôlable, la médiation hermétique entre mondes hétérogènes.

Cette transformation est aussi formelle. Les récits de l'IA se déploient volontiers dans des dispositifs où les alternatives, les simulations, les versions concurrentes et les temporalités parallèles jouent un rôle structurant. La logique arborescente ne constitue pas ici un simple habillage ; elle correspond à une mise en forme du calcul, de la prédiction et de la bifurcation. Le mythe se trouve alors réinscrit dans une économie du possible. Il ne stabilise plus seulement une origine ; il travaille des devenirs, ouvre des lignes d'hypothèse, organise des scénarios critiques du futur.

Enfin, cette mythopoïèse contemporaine n'est pas pure répétition. Elle sélectionne, accentue et déplace. Les figures mythiques ne sont pas reproduites à l'identique : elles sont re-sémantisées à partir de problèmes contemporains tels que l'autonomie des systèmes, la circulation des données, l'instabilité des frontières anthropologiques ou la délégation de responsabilité. Le mythe devient ainsi une grammaire mobile de l'époque technique.

1.1. Figures mythologiques réinventées par l'intelligence artificielle

La figure de Prométhée demeure l'une des plus actives pour penser les imaginaires de l'intelligence artificielle. Elle permet de mettre en scène à la fois la conquête du savoir, la transgression des limites et le retour de l'imprévisible. Dans les récits contemporains, le geste prométhéen n'est plus seulement celui du savant qui dérobe le feu ; il devient celui du concepteur qui produit une entité capable d'apprendre, de se transformer, voire de s'autonomiser. Le motif du créateur dépassé par sa création, déjà central dans Frankenstein, se prolonge ainsi dans des fictions où l'IA fait apparaître l'irréversibilité de certaines innovations techniques et l'impossibilité d'en maîtriser entièrement les effets (Dupuy, 1990).

La figure de Pygmalion, quant à elle, se réactualise dans les récits où l'artefact intelligent devient un support d'investissement affectif. L'intérêt de cette matrice ne tient pas seulement à la question amoureuse ; il réside dans le trouble qu'elle jette sur la différence entre l'animation, la projection et la reconnaissance.

Lorsqu'un sujet humain attribue de l'intériorité, du désir ou de l'intention à un système artificiel, c'est toute l'économie du lien qui se reconfigure. Le film *Her* en offre un exemple particulièrement éclairant : la relation entre Theodore et Samantha ne met pas simplement en scène un attachement à une voix synthétique ; elle interroge les conditions minimales à partir desquelles l'altérité devient recevable, désirable, puis irréductible. Dans *Ex Machina*, la figure d'Ava déplace encore ce modèle : la créature ne se contente plus d'être désirée ou idéalisée, elle apprend à instrumentaliser le regard qu'on pose sur elle et retourne contre son créateur la scène même de son évaluation.

La figure de Pandore permet d'aborder un autre versant de l'imaginaire de l'IA : celui de l'ouverture d'un possible dont personne ne maîtrise ensuite la dispersion. L'artefact intelligent, en ouvrant des chaînes d'effets techniques, sociaux ou cognitifs non anticipés, rejoue la scène d'une libération ambivalente. Ce que les récits dramatisent n'est pas seulement le danger, mais aussi l'impossibilité de revenir à l'état antérieur du monde. À ce titre, la technique agit comme *pharmakon* : à la fois remède et poison, condition de puissance et facteur de dérèglement (Stiegler, 2016).

Enfin, Hermès apparaît comme une figure particulièrement opératoire pour penser les IA contemporaines. Interface, traductrice, passeuse de signes, l'IA accomplit aujourd'hui une part de la fonction hermétique de médiation. Elle relie des langages, agence des flux informationnels, convertit des formes de connaissance, interprète des requêtes et redistribue des messages. Mais cette fonction de médiation s'accompagne d'une instabilité constitutive : ce qui passe par elle est toujours susceptible d'être reformulé, filtré, hiérarchisé. L'IA n'est donc pas seulement médiatrice ; elle est médiation orientée.

1.2. Narrativité arborescente et mythopoïèse spéculative

La structure arborescente joue un rôle décisif dans cette reconfiguration. Elle permet d'inscrire le mythe dans une dynamique non seulement originelle, mais variationnelle. Au lieu de reconduire un récit clos, elle en démultiplie les possibles. Un personnage peut connaître plusieurs devenir ; une scène peut se rejouer selon des branches divergentes ; une mémoire peut être corrigée, altérée, recomposée ; une décision peut ouvrir une pluralité de mondes narratifs. Cette esthétique de la ramification entre en affinité avec les logiques computationnelles du calcul d'options, du scénario probabiliste et de la simulation.

Dans cette perspective, les travaux de Marie-Laure Ryan sont particulièrement féconds. Ils montrent que les récits contemporains ne se définissent plus uniquement par la cohésion linéaire d'une intrigue, mais par leur capacité à rendre sensibles des virtualités, à configurer des mondes possibles et à faire du parcours du lecteur ou du spectateur une expérience de sélection et d'actualisation (Ryan,

2001, 2006). La forme arborescente ne dissout donc pas le sens ; elle en redistribue les conditions d'émergence.

Loin de réduire le mythe à un simple ornement culturel, cette forme le remet en circulation. Le mythe cesse alors d'être uniquement le récit stabilisateur d'un commencement ; il devient opérateur spéculatif. Il permet de penser ce qui pourrait advenir, ce qui menace, ce qui se répète autrement. Une œuvre comme *Detroit : Become Human*, par exemple, mobilise la figure de la libération, de l'épreuve et de la fondation d'un peuple artificiel, mais l'inscrit dans une structure de choix et de parcours alternatifs qui modifie profondément l'expérience de cette symbolique.

On peut ainsi parler de mythopoïèse spéculative pour désigner cette fabrique contemporaine de récits où les archétypes sont maintenus, mais redistribués dans des configurations ouvertes, instables et expérientielles. La narration arborescente constitue alors le milieu formel dans lequel le mythe peut être simultanément reconnu, déplacé et contesté.

2. Subjectivités, altérités et hybridation narrative

L'un des effets les plus significatifs de ces récits est la transformation de la figure du sujet. Loin du modèle d'une intériorité stable, souveraine et continue, les fictions de l'IA donnent à voir des subjectivités distribuées, clonées, simulées, archivées, dissociées de leur support corporel ou recomposées à travers des systèmes techniques. La structure arborescente renforce ce phénomène : elle fait apparaître l'identité non comme essence, mais comme parcours, comme faisceau de versions, comme négociation entre plusieurs régimes de présence à soi.

2.1. Subjectivités multiples et narration éclatée

Les récits contemporains qui mobilisent l'intelligence artificielle ont fréquemment pour effet de déplacer la question de l'identité du côté de la procédure, de l'itération et du branchement. L'identité n'y est plus garantie par la seule continuité biographique ; elle dépend de traces, de scripts, de mémoires externalisées, d'archives et d'environnements techniques qui la soutiennent, la modifient ou la dupliquent. La structure arborescente rend ce déplacement particulièrement visible, puisqu'elle met en évidence les variantes d'un sujet selon les trajectoires qu'il emprunte.

Black Mirror fournit à cet égard plusieurs cas exemplaires. Les épisodes qui mettent en scène la copie de consciences, l'archivage des affects ou la simulation d'une présence montrent que le moi peut être démultiplié, déplacé hors de lui-même, voire traité comme un objet calculable. Dans « *Be Right Back* », par exemple, la substitution d'un disparu par un double conversationnel puis corporel montre qu'une continuité affective peut être imitée sans que l'identité soit pour autant reconduite. Ce n'est plus seulement la continuité psychique qui

est en jeu, mais le statut même de ce qui fait sujet lorsque la mémoire devient reproductible, paramétrable et transférable.

La pensée du posthumain a fourni des outils puissants pour décrire cette mutation. Hayles souligne ainsi que l'identité posthumaine ne se comprend plus à partir de la fiction d'un individu autosuffisant, mais à partir de systèmes d'interconnexion, de flux d'information et de couplages entre corps et dispositifs techniques (Hayles, 1999). Dans les récits de l'IA, cette mutation devient narrative : elle se donne à lire à travers des personnages dont l'unité est problématisée et des intrigues où l'intériorité est sans cesse mise à l'épreuve par la duplication et la simulation.

« L'identité post-humaine n'est plus centrée sur l'individu autonome mais sur l'interconnexion des systèmes » (Hayles, 1999, p. 6).

Ce que met au jour la narration éclatée, ce n'est donc pas seulement une crise du sujet, mais une nouvelle ontologie narrative du moi. Le sujet devient processus, version, occurrence ; il n'existe qu'à travers des montages de mémoire, des relais techniques et des bifurcations d'existence. L'IA agit ici autant de révélateur que d'opérateur de cette condition.

2.2. Hybrides narratifs et figures techno-mythologiques

L'effritement du sujet unitaire va de pair avec l'émergence de figures hybrides qui brouillent les catégories traditionnelles du vivant, du machinique, du symbolique et du sacré. Cyborgs, androïdes, consciences téléchargées, interfaces dotées de voix ou de personnalité : ces figures ne valent pas seulement comme objets de science-fiction. Elles condensent des questions anthropologiques majeures touchant à la limite, à l'incorporation, à l'altérité et à la reconnaissance.

Ghost in the Shell demeure, de ce point de vue, un texte matriciel. La figure de Motoko Kusanagi y articule mémoire, artificialité, corporéité augmentée et quête d'origine dans un dispositif narratif qui fait de l'identité une énigme ouverte plutôt qu'une donnée acquise. L'intérêt de tels récits tient au fait qu'ils n'opposent pas seulement l'humain et la machine ; ils mettent en scène des zones de mélange, d'indétermination et de contamination réciproque. Le personnage n'incarne pas une simple fusion du biologique et du technique : il rend sensible la manière dont une mémoire, un corps et une conscience peuvent devenir les lieux d'une négociation permanente.

C'est en ce sens que le cyborg, chez Haraway, demeure une figure critique majeure. Il n'est pas seulement un hybride technique ; il constitue un opérateur théorique permettant de penser la crise des dualismes, des frontières disciplinaires et des hiérarchies ontologiques. Le brouillage des frontières ne relève pas ici d'une confusion mineure, mais d'une remise en cause des partages qui fondaient la lisibilité classique du sujet.

« Le cyborg est la figure du brouillage des frontières » (Haraway, 1991, p. 150).

Dans les récits contemporains, ces hybrides techno-mythologiques assument souvent des fonctions autrefois dévolues aux figures du seuil, du messenger, du monstre ou du médiateur sacré. Ils font passer d'un ordre à l'autre, dévoilent les fragilités des catégories et déplacent la frontière du « nous ». En ce sens, ils ne relèvent pas seulement de l'imaginaire du futur ; ils servent à réinterpréter, dans un langage technologique, de très anciens problèmes anthropologiques.

3. Mythes, IA et technologies de la mémoire

Le rapport entre le mythe et l'intelligence artificielle ne saurait être pensé indépendamment de la mémoire. Le mythe, dans les sociétés traditionnelles comme dans les cultures modernes, joue toujours une fonction de transmission, de répétition signifiante et de conservation d'un sens collectif. Or l'IA intervient aujourd'hui dans les pratiques d'archivage, de restitution, de tri, de synthèse et de simulation de la mémoire. Elle transforme donc en profondeur les conditions dans lesquelles les récits peuvent être conservés, réactivés ou altérés.

3.1. L'IA comme dépositaire ou perturbatrice de la mémoire mythique

Dans de nombreux récits contemporains, l'IA se présente comme un lieu de stockage, de calcul et de restitution du passé. Mais cette mémoire n'est jamais neutre. Parce qu'elle dépend de formats, de sélections, de bases de données, d'algorithmes d'accès et de modèles de prédiction, elle ne se contente pas d'enregistrer : elle reconfigure. L'IA devient dès lors à la fois dépositaire et perturbatrice de la mémoire mythique. Elle conserve, mais transforme la manière même dont ce passé peut être rendu présent.

Blade Runner 2049 illustre exemplairement cette ambivalence. Les souvenirs y circulent comme des objets injectables, suspectables, programmables. L'identité peut ainsi s'adosser à une mémoire qui n'a jamais été vécue, mais dont la force d'affect n'en est pas moins réelle. Ce déplacement a des conséquences symboliques majeures : il brouille la distinction entre mémoire héritée, mémoire fabriquée et mémoire crue. Le mythe, dans un tel contexte, devient lui aussi disponible à la recomposition.

Les analyses de Yuk Hui permettent de saisir l'enjeu philosophique de cette mutation. Lorsque la mémoire est externalisée dans des dispositifs techniques, elle cesse d'être seulement une réserve d'expériences pour devenir une matière manipulable, consultable, calculable. Son épaisseur symbolique n'est pas abolie, mais elle est autrement médiée (Hui, 2016). Les récits de l'IA rendent sensible cette tension entre conservation et désymbolisation.

L'archive artificielle n'est donc pas l'équivalent contemporain d'une mémoire intacte. Elle produit des effets de présence, mais aussi des effets de déréalisation. En cela, elle oblige à repenser la fonction mythique de la mémoire : non plus comme simple continuité, mais comme champ de luttes entre remémoration, simulation et programmation.

3.2. Temporalités multiples et disjonction mémorielle

La structure arborescente modifie en profondeur l'expérience du temps. En multipliant les parcours, les reprises, les futurs alternatifs, les passés réinterprétés et les boucles narratives, elle substitue à la chronologie simple une temporalité stratifiée. Cette stratification concerne directement la mémoire mythique, puisqu'elle permet de rejouer le passé non plus comme héritage immobile, mais comme matériau réinscriptible dans le présent et le futur.

Dans les récits interactifs, cette dynamique est particulièrement visible. Le joueur, le lecteur ou le spectateur n'y reçoit plus un passé stabilisé ; il participe à son actualisation. Certaines œuvres vidéoludiques proposent ainsi une mémoire à construire, à réparer ou à fragmenter selon les décisions prises. Le mythe n'y est pas transmis passivement : il devient un champ d'expérimentation et de reconfiguration.

Cette logique rejoint, sur un autre plan, les analyses de Pierre Nora : la mémoire moderne n'est plus simplement portée par des traditions incorporées ; elle devient un objet d'activation, de mise en scène, de sélection et de reprise (Nora, 1984). Les environnements numériques et algorithmiques radicalisent ce processus en rendant la mémoire hautement éditable. Les récits de l'IA exploitent précisément cette éditabilité pour problématiser la vérité du souvenir, la possibilité de l'oubli et les formes contemporaines de l'héritage.

Il en résulte une véritable disjonction mémorielle. Le passé n'est plus ce qui précède simplement le présent ; il devient une couche manipulable du récit. Dans cette configuration, le mythe ne sert plus seulement à stabiliser l'origine ; il permet de mettre en tension différentes figures du temps, différentes manières d'habiter l'antériorité et l'anticipation.

4. Éthique, pouvoir et reconfiguration symbolique

Les récits de l'IA ne se contentent pas de remodeler des archétypes ou des subjectivités ; ils travaillent également les régimes du pouvoir et les cadres de l'évaluation morale. Plus l'intelligence artificielle s'insère dans les dispositifs de décision, de recommandation, de classification ou de génération discursive, plus elle devient un foyer d'interrogations éthiques. Ces interrogations ne concernent pas seulement les usages techniques ; elles touchent à la manière dont le symbolique lui-même se recompose autour de nouvelles autorités narratives.

L'intérêt des fictions contemporaines réside dans leur capacité à rendre visible cette transformation. Là où les dispositifs algorithmiques se présentent souvent,

dans le discours social, comme neutres, objectifs ou fonctionnels, les récits dévoilent les asymétries qu'ils produisent, les exclusions qu'ils organisent et les imaginaires de légitimation qu'ils mobilisent. La fiction joue ainsi un rôle critique essentiel : elle dramatise ce que les interfaces ordinaires tendent à effacer.

Il faut alors comprendre l'éthique non pas comme un supplément externe à la technique, mais comme une dimension interne des récits qui l'accompagnent. Les imaginaires de l'IA encodent des normes, distribuent des responsabilités, mettent en scène des seuils d'acceptabilité et des figures de la faute, de la réparation ou du dessaisissement. Le travail symbolique du récit est ici indissociable d'un travail axiologique.

Enfin, cette reconfiguration éthique se double d'une reconfiguration du pouvoir. Les IA contemporaines ne sont pas seulement représentées comme des instruments ; elles deviennent parfois des instances de calcul, de jugement, d'orientation, voire de narration. Leur montée en puissance oblige à examiner les formes spécifiques de domination qu'introduisent des systèmes capables de filtrer, de recommander, de trier et de préfigurer le réel.

4.1. Pouvoir algorithmique et récits de domination

L'une des caractéristiques majeures du pouvoir algorithmique tient à son caractère diffus et peu spectaculaire. Contrairement à des formes anciennes d'autorité, il ne s'impose pas toujours par l'interdiction explicite ni par la contrainte visible. Il agit par modulation, par hiérarchisation discrète, par paramétrage des possibilités. Les systèmes de recommandation, les dispositifs de notation, les environnements prédictifs et les générateurs discursifs orientent les choix, sélectionnent les visibilitées et définissent des priorités sans toujours se donner pour des actes de pouvoir.

Les récits contemporains ont bien perçu cette mutation. Ils mettent fréquemment en scène des mondes où la domination ne réside plus seulement dans la force ou la loi, mais dans l'architecture invisible des décisions. Ce déplacement narratif est important : il montre que l'algorithme ne gouverne pas seulement parce qu'il calcule, mais aussi parce qu'il naturalise ses résultats. Ce qui est recommandé paraît simplement pertinent ; ce qui est classé semble simplement mieux ordonné ; ce qui est prédit paraît déjà presque réel.

En ce sens, l'IA ne produit pas seulement des résultats ; elle fournit également des cadres d'interprétation. Elle organise un certain rapport au vrai, au probable, au visible et au digne d'attention. Les récits qui la mettent en scène permettent de déchiffrer cette dimension performative. Ils montrent comment un système technique peut devenir un médiateur d'hégémonie, non en remplaçant ouvertement le sujet, mais en préformant l'espace dans lequel il agit.

Ce point est particulièrement sensible lorsque l'automatisation s'applique à des domaines tels que le recrutement, l'éducation, la sécurité, l'accès au crédit, la

diffusion de l'information ou la police des comportements. Les décisions issues de modèles calculatoires prennent alors l'apparence de l'objectivité, alors même qu'elles reposent sur des données historiquement situées, des catégories préconstruites et des arbitrages de conception. La domination algorithmique consiste précisément à masquer ces médiations derrière la transparence supposée du calcul.

Les récits de domination associés à l'IA travaillent donc la tension entre assistance et assujettissement. Ils montrent que la délégation cognitive n'est jamais purement instrumentale : elle affecte la capacité des sujets à interpréter par eux-mêmes leur monde, à contester les critères de classement et à comprendre les chaînes de responsabilité. La puissance de l'algorithme ne réside pas seulement dans son efficacité ; elle tient aussi à sa capacité à rendre ses propres présupposés moins visibles.

C'est pourquoi la critique des imaginaires de l'IA doit demeurer attentive à la dimension narrative du pouvoir. Gouverner, ici, consiste aussi à raconter le monde d'une certaine façon, à distribuer des positions d'énonciation, à légitimer certains parcours et à en invisibiliser d'autres. L'IA devient alors non seulement un outil de gestion, mais aussi une instance de cadrage symbolique.

4.2. Mythes, IA et enjeux éthiques contemporains

L'éthique de l'intelligence artificielle se nourrit, explicitement ou non, de schèmes mythiques. Les débats contemporains sur l'autonomie des machines, la responsabilité, la conscience artificielle, l'alignement moral ou la perte de contrôle réactivent des motifs anciens : la créature qui échappe à son créateur, l'oracle ambigu, le double menaçant, le gardien du seuil, le monstre façonné par l'excès de savoir. La modernité de ces débats ne doit donc pas masquer leur profondeur symbolique.

Cette dimension est décisive, car elle conditionne la manière dont les sociétés se représentent les risques et les promesses de l'IA. Loin d'être de simples fictions accessoires, les mythes contemporains de l'intelligence artificielle orientent les régimes d'attente. Ils peuvent favoriser la fascination technophile, en présentant l'IA comme une solution quasi salvatrice à des problèmes complexes ; mais ils peuvent aussi nourrir des scénarios apocalyptiques qui rabattent toute innovation sur la figure de la catastrophe imminente. Entre ces deux pôles, l'analyse critique doit maintenir un espace de discernement.

Les œuvres de fiction jouent ici un rôle heuristique. Elles permettent d'éprouver des cas limites : une décision prise sans conscience, une parole produite sans intériorité, une émotion simulée mais efficace, une mémoire crédible mais fabriquée, une autonomie fonctionnelle dissociée de la responsabilité morale. En exposant ces tensions, elles forcent à redéfinir les critères par lesquels une communauté attribue la dignité, la vulnérabilité, l'imputabilité ou le statut de sujet.

La question devient alors moins celle de savoir si l'IA est ou non humaine que celle de comprendre ce que ses représentations font à notre définition de l'humain. Lorsque des systèmes conversationnels imitent les affects, argumentent, reformulent des conflits moraux ou se présentent sous la forme d'interlocuteurs crédibles, ils déplacent les frontières traditionnelles de l'énonciation éthique. Ce déplacement ne crée pas automatiquement de nouveaux sujets moraux, mais il transforme les conditions dans lesquelles les humains distribuent la confiance, l'empathie et l'autorité.

L'une des tâches critiques les plus urgentes consiste donc à examiner les narrations qui accompagnent l'IA. Car les choix techniques ne sont jamais justifiés par des considérations purement fonctionnelles ; ils sont enveloppés dans des récits de progrès, d'optimisation, de sécurité, d'émancipation ou d'inévitabilité. Or ces récits agissent comme des opérateurs de légitimation. Ils déterminent ce qui apparaît souhaitable, tolérable ou inévitable.

En ce sens, l'éthique de l'IA ne peut être dissociée d'une critique des mythes contemporains de la technique. Ceux-ci ne doivent pas être compris comme des illusions à dissiper simplement, mais comme des formes condensées de sens à interpréter. Ils révèlent les lieux où une culture projette ses peurs, ses désirs de maîtrise, ses fantasmes d'automatisation et ses angoisses relatives à la perte de centralité humaine. Le rôle de l'analyse n'est pas d'abolir cette dimension symbolique, mais de la rendre lisible et discutable.

Conclusion

L'étude des récits contemporains consacrés à l'intelligence artificielle montre que la technique n'a nullement aboli la puissance du mythe. Elle l'a déplacée, redistribuée et complexifiée. Les figures prométhéennes, pygmalioniennes, pandoriques ou hermétiques y demeurent actives, mais elles opèrent désormais dans des environnements narratifs où la bifurcation, la simulation, l'itération et la multiplicité des versions transforment les conditions mêmes du sens. Le mythe n'y apparaît plus seulement comme récit d'origine ; il devient un opérateur critique des devenirs techniques.

La structure arborescente joue, dans cette transformation, un rôle central. Elle donne forme à un monde où la décision n'est plus toujours localisable, où les subjectivités se distribuent entre plusieurs supports, où la mémoire devient éditable, et où les scénarios du futur se présentent comme des ensembles de branches concurrentes plutôt que comme des lignes de développement univoques. En ce sens, la forme du récit n'est pas secondaire : elle participe directement à la pensée du contemporain.

L'intelligence artificielle apparaît alors sous un jour double. Elle est à la fois objet fictionnel, instance symbolique et opérateur formel. Elle réactive des récits anciens, mais modifie aussi la manière dont ils peuvent être lus, transmis et disputés. En problématisant la frontière entre l'humain et le non-humain, entre

mémoire vécue et mémoire simulée, entre décision morale et calcul procédural, elle oblige à repenser les catégories classiques de la subjectivité, de l'héritage et de l'autorité.

En dernière analyse, les récits arborescents de l'IA ne disent pas seulement quelque chose des machines. Ils disent quelque chose d'une culture qui cherche à se représenter elle-même au moment où ses cadres de lisibilité se déplacent. Le retour du mythe dans ces récits ne signale donc ni une régression irrationnelle ni un simple recyclage esthétique ; il désigne l'effort par lequel le contemporain tente encore de donner forme à ce qui le déborde.

Bibliographie

Corpus fictionnel de référence

Sans constituer un corpus clos, les œuvres de fiction ici mobilisées à titre principal peuvent être rappelées sous la forme du corpus de référence suivant :
Brooker, C. (Créateur). (2011-). *Black Mirror* [Série télévisée]. *Zepotron / House of Tomorrow / Netflix*.

Villeneuve, D. (Réalisateur). (2017). *Blade Runner 2049* [Film]. *Alcon Entertainment / Columbia Pictures*.

Quantic Dream. (2018). *Detroit : Become Human* [Jeu vidéo]. Sony Interactive Entertainment.

Garland, A. (Réalisateur). (2014). *Ex Machina* [Film]. DNA Films.

Oshii, M. (Réalisateur). (1995). *Ghost in the Shell* [Film d'animation]. Production I.G.

Jonze, S. (Réalisateur). (2013). *Her* [Film]. Annapurna Pictures.

Références bibliographiques

Deleuze, G. (1969). *Logique du sens*. Paris : Éditions de Minuit.

Deleuze, G., & Guattari, F. (1980). *Mille plateaux. Capitalisme et schizophrénie 2*. Paris : Éditions de Minuit.

Dupuy, J.-P. (1990). *Ordres et désordres : enquête sur un nouveau paradigme*. Paris : Éditions du Seuil.

Haraway, D. (1991). *Simians, Cyborgs, and Women : The Reinvention of Nature*. New York : Routledge.

Hayles, N. K. (1999). *How We Became Posthuman : Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. Chicago : University of Chicago Press.

Hui, Y. (2016). *The Question Concerning Technology in China : An Essay in Cosmotechnics*. Falmouth : Urbanomic.

Machinal, H. (2023). *Le posthumain*. Clermont-Ferrand : Presses universitaires Blaise-Pascal.

Nora, P. (1984). *Les lieux de mémoire*. Tome 1 : *La République*. Paris : Gallimard.

Ryan, M.-L. (2001). *Narrative as Virtual Reality : Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore : Johns Hopkins University Press.

Ryan, M.-L. (2006). *Avatars of Story*. Minneapolis : University of Minnesota Press.

Stiegler, B. (2016). *Dans la disruption : comment ne pas devenir fou ?* Paris : Les Liens qui libèrent.