

CYBERESPACE, INTELLIGENCE ARTIFICIELLE ET CONDITION HUMAINE DANS L'UNIVERS FICTIONNEL DE WILLIAM GIBSON

Selay Marius KOUASSI
Université Peleforo Gon Coulibaly
lebonselay@yahoo.fr

Résumé

Cet article analyse la mise en scène du cyberspace et ses répercussions sur la condition humaine dans l'œuvre de William Gibson. À travers une perspective posthumaniste, elle montre que le cyberspace, bien plus qu'un simple décor technologique, redéfinit la spatialité, la corporéité et l'identité, brouillant les frontières entre réel et virtuel. L'article met en lumière la performativité du cyberspace comme opérateur d'imaginaire collectif, capable d'anticiper et de façonner les représentations du numérique. Il insiste sur la déterritorialisation de l'espace, la transformation du corps par la technologie, et l'émergence de nouvelles formes d'altérité incarnées par l'intelligence artificielle. Enfin, il interroge les enjeux éthiques, politiques et existentiels liés à l'autonomisation de l'IA (intelligence artificielle), soulignant la pertinence de la fiction gibsonienne pour penser l'humain à l'ère numérique.

Mots clés : cyberspace, identité, intelligence artificielle (IA), posthumanisme, virtuel

Abstract

This paper analyzes the depiction of cyberspace and its repercussions on the human condition in the works of William Gibson. From a posthumanist perspective, it demonstrates that cyberspace, far from being a mere technological backdrop, redefines spatiality, corporeality, and identity, blurring the boundaries between the real and the virtual. The paper highlights the performativity of cyberspace as a driver of collective imagination, capable of both anticipating and shaping representations of the digital. It emphasizes the deterritorialization of space, the transformation of the body through technology, and the emergence of new forms of otherness embodied by artificial intelligence. Finally, it examines the ethical, political, and existential issues related to the autonomy of AI (artificial intelligence), underscoring the relevance of Gibson's fiction for reflecting on what it means to be human in the digital age.

Key words : cyberspace, identity, artificial intelligence (AI), posthumanism, digital

Introduction

Le développement rapide des technologies numériques et l'émergence d'un cyberspace global ont profondément transformé notre rapport au monde, à nous-mêmes et aux autres. Ce nouvel environnement virtuel soulève des interrogations majeures sur la condition humaine à l'ère digitale, notamment à travers les œuvres littéraires qui explorent les interactions entre l'homme et la machine. W. Gibson figure au nombre de ces auteurs qui se démarquent par leur capacité à imaginer un univers où les frontières entre réel et virtuel s'estompent et où l'humain, en proie à la dictature imposée par l'algorithme et l'intelligence artificielle (IA), fait face à une altérité machinique insaisissable qui le plonge dans une fragilité existentielle. Le choix de W. Gibson et de son œuvre se trouve justifié par le fait que le regard singulier de cet auteur éclaire des dimensions inédites de l'interaction du cyberspace, de l'intelligence artificielle (IA) et de la condition humaine. Ses récits offrent un terrain privilégié pour analyser comment la littérature contemporaine interroge les mutations de l'identité et de la subjectivité à l'heure des technologies avancées. Analyser son œuvre permet de mieux comprendre les enjeux socioculturels, politiques et philosophiques de cette transition numérique. Dans ce contexte, la question centrale de cette recherche est ainsi formulée : comment le cyberspace modifie-t-il la condition humaine telle qu'elle a été représentée dans la création littéraire de William Gibson ? Cette interrogation vise à dévoiler les transformations des rapports au corps, à l'identité et à la réalité à travers le prisme d'une fiction technologique. Nous formulons l'hypothèse que, chez Gibson, le cyberspace ne se limite pas à un simple décor futuriste mais constitue un dispositif narratif central qui redéfinit les contours de la subjectivité humaine en intégrant des dimensions hybrides et posthumaines. Cette approche suggère une remise en question des notions traditionnelles de l'humain et de ses limites.

La perspective théorique posthumaniste s'avère particulièrement pertinente pour mener à bien cette recherche. En mettant l'accent sur la déconstruction de l'anthropocentrisme et la coévolution des humains et des technologies, cette perspective théorique éclaire la manière dont la littérature de Gibson propose une réinvention de la condition humaine dans un monde cybernétique.

Notre réflexion s'articulera autour de trois axes majeurs : le premier examinera la genèse et la construction littéraire du cyberspace chez Gibson, soulignant son rôle d'imaginaire technologique et social. Le deuxième se penchera sur les transformations de la spatialité et de la corporéité humaine induites par la fiction gibsonienne, en analysant la déterritorialisation et

la reconfiguration du corps et de l'identité. Enfin, le troisième abordera la figure de l'intelligence artificielle (IA), ses enjeux d'altérité et de pouvoir, ainsi que les mécanismes de régulation face à cette montée en autonomie machinique.

1. Le cyberspace : entre imaginaire technologique et espace de fiction

Le concept de cyberspace, aujourd'hui central dans notre compréhension du numérique, s'enracine profondément dans la fiction littéraire, notamment à travers l'œuvre de William Gibson. Avant d'être une réalité technique, le cyberspace est d'abord un imaginaire façonné par la littérature, qui en propose des définitions marquantes et en explore la portée symbolique. Au-delà de la simple invention lexicale, il devient sous la plume de Gibson une construction littéraire et sociale, capable d'influencer durablement les représentations collectives, la culture populaire et la manière même dont nos sociétés envisagent l'avènement du numérique.

1.1. Genèse et définitions du cyberspace chez Gibson

La notion de cyberspace, aujourd'hui omniprésente dans les discours sur le numérique, trouve une part essentielle de ses racines dans la fiction, et plus précisément dans l'œuvre de l'auteur américain W. Gibson, dont le roman *Neuromancien* (1984) constitue le texte fondateur. L'émergence du cyberspace chez Gibson ne relève pas d'un simple acte de nomination technique, mais d'une opération littéraire féconde qui a structuré l'imaginaire collectif autour des réseaux informatiques, bien avant que l'infrastructure d'Internet, telle qu'elle est connue aujourd'hui et notamment du World Wide Web, ne soit populaire. H. Desbois souligne que Gibson a « joué un rôle de premier plan dans la création et la diffusion des imaginaires liés à l'informatique. Le cyberspace de ses premiers romans, en plus de constituer une façon de penser l'informatique en réseau, s'insère dans un système global de représentation des rapports entre espace et technique » (2017, p. 12).

La genèse du terme 'cyberspace' n'est pas anodine. Alors qu'il n'existait pas de mot pour désigner l'espace virtuel généré par les réseaux informatiques, Gibson forge ce néologisme en y associant une charge poétique et métaphorique considérable. Dès la première page de *Neuromancien* (1984), le lecteur est retenu par une image saisissante : « Le ciel au-dessus du port était de la couleur d'une télé, réglée sur un émetteur mort. » (W. Gibson, 2001, p. 9). Cet incipit ne vise pas tant à décrire précisément la couleur du ciel qu'à instaurer une ambiance, à signaler d'emblée la saturation de l'univers par la technique, le brouillage des frontières entre naturel et artificiel, espace vécu et espace médiatisé. La télévision, artefact technologique et dispositif de spectacle, remplace la nature et surplombe le monde, annonçant la thématique de

l'illusion omniprésente dans l'œuvre gibsonienne. Le cyberspace tel que décrit par W. Gibson est également captivant :

Le Cyberspace. Une hallucination consentie vécue chaque jour en toute légalité par des millions d'utilisateurs, dans chaque pays, par des enfants qui apprennent les concepts mathématiques... Une représentation graphique des données extraites des mémoires de tous les ordinateurs de l'humanité. Des lignes lumineuses ordonnées dans le non-espace de l'esprit, des amas et des constellations de données. Comme des lumières de villes, au loin. (W. Gibson, 2001, p. 67).

Cette définition met en évidence la dimension visuelle et urbaine de l'espace virtuel à une cité nocturne traversée de lumières, une architecture abstraite de données où l'utilisateur navigue comme un promeneur dans la ville. Les métaphores utilisées par W. Gibson dépassent largement le champ de la technique : la « matrice », terme central dans la trilogie du *Sprawl* (*Neuromancier*, 1984, *Compte zéro*, 1986, *Mona Lisa Disjoncte*, 2022) n'est pas une interface graphique ordinaire, mais un « non-espace de l'esprit » (*Neuromancier*, 1984, p. 67), qui convoque à la fois l'imaginaire mathématique, l'expérience hallucinatoire et la topographie urbaine.

La structure même du cyberspace, telle que la conçoit W. Gibson, s'inscrit dans une analogie constante avec l'espace urbain. Comme le relève S. Bukatman (2017, p. 55), « en tant que concept, le cyberspace a recréé la possibilité de l'exploration spatiale, et a ainsi contribué à susciter une confrontation avec le système de données mondial ». Le portrait du cyberspace, chez W. Gibson, est marqué par une surabondance des images de villes, de tours, de cités lumineuses, de réseaux de rues ; autant de motifs qui permettent au lecteur d'appréhender l'espace numérique sur le mode de la familiarité urbaine, tout en exacerbant le vertige et la désorientation propres à la ville moderne. W. Gibson ne se contente pas de projeter l'informatique dans l'imaginaire du lecteur ; il opère une véritable conversion du regard, rendant l'abstraction mathématique sensible, vécue, presque corporelle.

La notion d'« hallucination consentie » (W. Gibson, 2001, p. 67) insiste sur l'accord individuel, le désir d'entrer volontairement dans cet espace de simulation. Le cyberspace devient alors le lieu d'une expérience intérieure, analogue à celle que procurent les drogues psychédéliques ou certains états modifiés de conscience. Timothy Leary, cité par Desbois, faisait déjà le parallèle : « Dans les années 60, nous avons besoin du LSD pour étendre notre réalité et examiner nos stéréotypes. Avec les ordinateurs pour miroirs, le LSD n'est peut-être plus si nécessaire désormais » (S. Bukatman, 1993, p. 139). L'expérience du cyberspace, loin de se limiter à une interface technique, touche à la transformation des subjectivités, à la

possibilité de s'échapper du corps physique, de vivre une « exultation désincarnée » (W. Gibson, 2001, p. 12).

La grille lumineuse du cyberspace, motif récurrent dans l'œuvre de Gibson, fonctionne ainsi comme un opérateur d'ambiance, un schème esthétique qui configure la perception du monde numérique. Elle incarne la rationalisation extrême de l'espace, sa mise en ordre par le calcul et la visualisation, tout en conservant une dimension magique, fascinante, quasi sacrée. La matrice n'est jamais un espace neutre : elle est au contraire saturée d'affects, de peurs, de désirs, de fantasmes. C'est en ce sens que Gibson se refuse à théoriser explicitement la technique ou l'informatique : il s'agit moins de produire une théorie sociale que de « susciter du plaisir chez le lecteur [d'explorer] les séductions troubles dont il a paré le réseau » (H. Desbois, 2017, p. 28).

1.2. Le cyberspace comme construction littéraire et sociale

La puissance du cyberspace, dans la fiction gibsonienne, tient à sa capacité à s'ériger en un système : il ne s'agit pas seulement d'un décor ou d'un outil narratif, mais d'une véritable machine à produire de l'imaginaire, à tisser des réseaux d'allusions, d'échos, de motifs qui traversent l'ensemble de la trilogie du *Sprawl* (*Neuromancier*, 1984, *Compte zéro*, 1986, *Mona Lisa Disjoncte*, 2022) et bien au-delà. Cette dimension performative du cyberspace se manifeste dans la manière dont W. Gibson tisse des motifs issus de la culture populaire, de la contre-culture, du cinéma, des jeux vidéo, mais également de la mythologie, de la magie, et même de la religion. Dans *Comte Zéro* (1986), la frontière entre magie et technique s'estompe au point que le cyberspace devient un espace habité, peuplé de forces, d'intelligences, de puissances qui excèdent la simple logique informatique. La charge fantasmagique du cyberspace, son pouvoir de suggestion, tiennent à cette capacité à absorber et à recycler les motifs les plus divers, à brouiller les frontières entre réel et virtuel, corps et esprit. Ainsi, chez W. Gibson, le cyberspace n'est pas seulement un espace de circulation des données, mais également un lieu de rencontre avec l'altérité, l'étrangeté, le merveilleux. Le Finnois, personnage récurrent de la trilogie, le résume ainsi : « Y a des choses, là-bas. Des fantômes, des voix, pourquoi pas ? Les océans avaient leurs sirènes, et tout le bazar, et nous avons une mer de silicium, vous voyez ? » (W. Gibson, 1986, p. 119). Cette phrase, qui fait écho à l'imaginaire maritime de la conquête et de l'exploration, transpose dans le cyberspace les figures du mythe et du conte, tout en soulignant la dimension performative de l'imaginaire : le cyberspace, c'est aussi l'espace des histoires que l'on se raconte pour donner du sens à la technique.

L'imaginaire du cyberespace nourrit à la fois la littérature, mais aussi le cinéma, la télévision, les arts visuels, et finit par façonner la manière même dont les sociétés conçoivent et vivent l'avènement de l'ère numérique. Cette diffusion massive de l'imaginaire du cyberespace témoigne de la force de l'opération littéraire initiée par Gibson : le cyberespace n'est pas seulement une fiction, il devient une grille de lecture, un schème interprétatif par lequel les sociétés contemporaines pensent la technique, le réseau, l'informatique, et leurs propres mutations. En ce sens, la fiction anticipe et accompagne les transformations du réel, elle outille la pensée, elle prépare les esprits à accueillir, à craindre ou à désirer les métamorphoses induites par le numérique. Comme le note Desbois, « nous vivons tous plus ou moins aujourd'hui dans le continuum Gibson. Dans les faits, ce que nous appelons cyberespace n'a qu'un rapport lointain avec ce qui est décrit dans *Neuromancien* (1984). Pourtant, notre regard sur la technique est empreint de cet imaginaire de science-fiction » (H. Desbois, 2017).

La question de la performativité du cyberespace rejoint celle de l'imaginaire géographique, telle qu'elle est développée par H. Desbois et P. Gervais-Lambony (2022). La fiction n'est pas extérieure à la formation des savoirs, elle participe activement à la construction des représentations de l'espace, à la manière dont les individus et les sociétés perçoivent, organisent, et investissent leur environnement. Le cyberespace, comme fiction, devient ainsi un opérateur de spatialisation, un outil pour penser la transformation des rapports à l'espace physique, à l'urbain, au territoire. Il aide à problématiser l'avènement d'une réalité hybride, où le virtuel et le matériel, l'immatériel et le corporel, tendent à s'entrelacer dans des configurations inédites.

Gibson ne cesse de revisiter l'imaginaire du cyberespace à la lumière des évolutions technologiques et numériques entamées depuis les années 1980. Cet engagement témoigne de la capacité de W. Gibson à accompagner, voire à anticiper, les mutations du regard collectif sur la technique : « [...] en jouant à la fois sur le motif du simulacre (la réalité virtuelle), et de l'invisibilité (les réseaux omniprésents), il fait du cyberespace un des supports privilégiés de la veine paranoïaque caractéristique de la culture contemporaine » (A., Lohard, 2008, p.12). La fiction gibsonienne, en (ré)inventant le cyberespace, a donc permis l'émergence d'un imaginaire technologique qui continue de structurer la pensée du numérique, bien au-delà de la sphère littéraire. En ce sens, le cyberespace est à la fois un produit de la fiction et un opérateur de réalité, un espace de projection et de transformation de la condition humaine à l'ère de l'informatique en réseau.

2. Transformation de la spatialité et de la corporéité humaine

À travers son exploration du cyberspace, la fiction de Gibson interroge en profondeur la transformation des rapports à l'espace et au corps à l'ère numérique. D'une part, elle met en lumière la déterritorialisation et l'émergence de nouvelles formes de spatialité, où le virtuel et le physique s'entremêlent et redéfinissent les expériences de déplacement et de présence. D'autre part, elle s'intéresse aux bouleversements de la corporéité, de l'identité et de la subjectivité, en montrant comment la technologie reconfigure le vécu corporel et les modes d'existence, ouvrant la voie à de nouvelles potentialités, mais aussi à de nouveaux risques.

2.1. Déterritorialisation et nouvelles spatialités

L'une des innovations marquantes de la fiction gibsonienne réside dans sa capacité à redéfinir, voire à dissoudre, les frontières traditionnelles de l'espace. Le cyberspace, loin d'être un simple arrière-plan technique, s'impose comme un véritable « champ d'exploration et d'interaction » (Y. Rumpala, 2021, p. 12), où l'espace physique et l'espace virtuel s'entrelacent, se contaminent et se fécondent mutuellement. Cette déterritorialisation opère à plusieurs niveaux : narratif, perceptif, existentiel.

Dès *Neuromancien* (1984), Gibson installe le cyberspace comme une alternative effective à la spatialité matérielle. Il ne s'agit pas simplement d'une projection mentale ou d'une interface graphique, mais d'une architecture abstraite qui s'offre à la navigation, au détournement, à l'habitation ; une atmosphère saturée par la technique, où la ville, l'écran et la matrice s'imbriquent dans un même continuum sensoriel. Dans *Comte Zéro* (1986), cette dimension exploratoire prend la forme d'expériences sensorielles intenses, où le virtuel devient un environnement à part entière, habité, structuré, doté d'une épaisseur quasi matérielle. Bobby Newmark, le protagoniste, est projeté dans une reconstitution virtuelle du parc Güell de Barcelone, où la rugosité du sol, l'humidité de la pluie, la brume, les couleurs et les formes architecturales sont perçues avec autant d'acuité que dans le monde réel : « Il était à plat ventre sur un truc rugueux. Ouvrit les yeux. Un chemin de pierres arrondies, humides de pluie. Il se redressa en titubant, et vit un panorama brumeux sur une ville étrange, et, au-delà, la mer. » (W. Gibson, 1986, p. 230) Ce passage, loin de n'être qu'un artifice technique, exprime la capacité du cyberspace à offrir des modalités inédites de perception, de déplacement, de présence.

La déterritorialisation opérée par le cyberspace n'implique cependant pas la disparition de toute spatialité. Au contraire, elle favorise la multiplication des espaces, leur chevauchement, leur hybridation. Les personnages de Gibson, à l'instar de Case ou Bobby, évoluent dans des

mondes imbriqués. Le passage d'une dimension à l'autre se fait par le truchement de dispositifs techniques (consoles, lunettes de réalité virtuelle, implants neuronaux) qui brouillent les repères, dissolvent les limites entre dedans et dehors, proche et lointain, intime et public. Comme le note H. Desbois (2017, p. 16), « le cyberspace de ses premiers romans, en plus de constituer une façon de penser l'informatique en réseau, s'insère dans un système global de représentation des rapports entre espace et technique ». Ainsi, chez W. Gibson, le cyberspace ne se contente plus d'être un espace alternatif, il colonise l'environnement urbain, se fond dans la matérialité des lieux, envahit le quotidien et surtout happe et maintient presque captif l'utilisateur des services technologiques et numériques. La métaphore du retournement du cyberspace, « éversion » W. Gibson (2007, p. 81) analysée par Y. Rumpala, illustre bien ce basculement : « ce n'est plus l'utilisateur qui pénètre dans la machine, mais le monde numérique qui sort de l'ordinateur » (2021, p. 11). Le cyberspace traverse l'écran, s'insinue dans la ville, dans les objets, dans les corps, devenant omniprésent et pourtant insaisissable. L'imbrication du virtuel et du physique, loin de conduire à une dissolution pure et simple de l'espace matériel, engendre au contraire une complexification des expériences spatiales ou le citoyen est à la fois habitant du monde physique et explorateur du monde virtuel. En définitive, le cyberspace chez Gibson apparaît comme un espace à la fois ouvert et saturé, mouvant et codé, propice à l'exploration mais aussi à la perte de repères. Il offre aux personnages – et aux lecteurs – la possibilité de s'inventer de nouveaux parcours, de nouvelles trajectoires, de s'émanciper des contraintes matérielles, mais au prix d'une incertitude radicale quant à la nature du réel, à la stabilité des identités, à la fiabilité des perceptions.

2.2. Corps, identité et subjectivité

La révolution de la spatialité induite par le cyberspace ne va pas sans bouleversement profond des rapports au corps, à l'identité et à la subjectivité. La fiction gibsonienne s'attache à explorer les multiples façons dont le corps humain se trouve transformé, déplacé, reconfiguré par l'irruption du virtuel. Ce processus prend la forme d'une série d'expériences extrêmes : sortie du corps, addictions, érotisation de la technologie, avatars, dématérialisation, jusqu'à l'émergence d'un « corps surnuméraire » (D. Le Breton, 2015). La première expérience marquante est celle de l'évasion extrême, de l'« exultation désincarnée » (1984, p. 109) ou de la sortie du corps physique, que recherche Case, le héros de *Neuromancien* (1984). Exclu du cyberspace par une mutilation biochimique de son système nerveux, Case vit sa condition comme une véritable privation sensorielle, un sevrage douloureux : « C'est une sorte d'hallucination provoquée par le sevrage numérique » (1984, p. 74). Ainsi, l'accès au

cyberespace, loin d'être une connexion technique ordinaire, devient une expérience corporelle intense, analogue à l'ivresse, à l'orgasme. W. Gibson décrit ainsi la sensation de Case lors d'une connexion :

La conscience de Case se fragmenta comme des gouttelettes de mercure, décrivant une arche au-dessus d'une plage infinie, de la couleur de sombres nuages d'argent. Sa vision était sphérique, comme si une rétine unique tapissait l'intérieur d'un globe contenant toutes les choses, si toutes les choses pouvaient être dénombrées » (W. Gibson, 2001, p. 304).

L'addiction au cyberespace, motif central du roman, est explicitement rapprochée de l'addiction à la drogue. Le flot d'informations et de sensations auquel accèdent les hackers exerce sur eux une emprise comparable à celle des substances psychotropes. Décrivant cette situation, Y. Rumpala écrit que « le rapport individuel au cyberspace tend à ressembler à celui du drogué à sa drogue et n'est pas sans évoquer a posteriori certains types d'addictions et de compulsions liés à Internet. » (2021, p. 68). Abondant dans le même sens que Y. Rumpala, T. Leary (1996) voyait dans les ordinateurs des miroirs capables de produire les mêmes effets que la drogue sur l'expansion de la conscience.

La sexualisation de la technologie constitue un autre aspect majeur de cette transformation. A. Lohard remarque que « le dernier thème important qui apparaît en filigrane dans le premier passage sur le cyberespace est l'érotisation de la technique » (2008, p. 12). Les descriptions de la matrice, de la connexion, des sensations éprouvées par Case sont saturées de métaphores sexuelles : « explosion bleue de l'espace sans temps, vaste comme la matrice » (W. Gibson, 2001, p. 45) ; « je t'ai vu caresser ce Sendai, bon sang, c'était pornographique » (ibid., p. 62). M.R. Heim (1993) propose de lire cette dimension érotique du cyberespace à la lumière de la philosophie platonicienne, où le désir des corps et la soif de connaissance se rejoignent dans une même dynamique d'extension et de dépassement.

Cependant, loin de signifier une pure immatérialité, l'expérience du cyberespace suppose une implication profonde du corps. L'accès à la matrice se fait par le biais de prothèses, d'implants, d'interfaces neuronales : « avant d'être une expérience de sortie du corps, le cyberespace est une invasion de ce dernier par les prises neurales » (T. A. Bredehoft, 1995, p. 257). La fusion de l'humain et de la machine, loin de s'opérer dans la seule abstraction, passe par la chirurgie, la pharmacopée, l'électronique ; l'intrusion de la technique dans la chair. Dans ce contexte, l'expérience subjective se trouve prise dans un entrelacs de sensations reconfigurées par la technologie, la machine, l'algorithme, transformant l'individu en un être recomposé, dominé par des forces et des puissances qui ne relèvent plus seulement de la

subjectivité classique, mais d'une hybridité ontologique mêlant le biologique, le machinique et le symbolique (N.K. Hayles, 1999). Les existences deviennent hybrides et se transforment en un champ où la perception, la mémoire et l'identité sont sans cesse reconfigurées par l'intelligence artificielle (IA), la technologie et ses artefacts (H. Desbois, 2017 ; Y. Rumpala, 2021). Ainsi, la télévision, remplacée dans la trilogie du *Sprawl* par le 'SimStim' – un média permettant de partager les perceptions et les sensations d'un autre individu – illustre cette emprise du virtuel sur le corporel. On y découvre des personnages qui peuvent littéralement habiter le corps de l'autre, ressentir ses émotions, ses douleurs, ses plaisirs, abolissant la distance entre soi et autrui, mais au prix d'une dilution de l'identité, d'une multiplication des points de vue, d'une fragilisation de la frontière entre le même et l'autre. Ce brouillage des limites identitaires trouve son aboutissement dans la question des avatars, de la dématérialisation du corps qui caractérise l'expérience du cyberspace.

La fiction gibsonienne anticipe aussi, avec une acuité remarquable, la question de la plasticité identitaire permise par les technologies numériques. Les programmes de modification d'apparence, les avatars, les filtres, les réseaux sociaux, tous ces dispositifs qui permettent de remodeler à volonté l'image de soi, étaient déjà pressentis dans des passages tels que celui-ci :

La plupart des programmes téléphoniques étaient équipés de sous-programmes vidéo cosmétiques rédigés pour mettre l'image électronique du propriétaire en accord avec les paradigmes les plus répandus de la beauté personnelle, effaçant les défauts et remodelant avec subtilité les traits du visage pour qu'il corresponde aux normes statistiques idéalisées
» (W. Gibson, 1986, p. 263).

Aujourd'hui, ce genre de pratiques est devenu banal. Cependant, Gibson en saisissait dès les années 1980 la portée émancipatrice autant que les risques d'aliénation, de standardisation, de perte de singularité. Cette transformation de la subjectivité s'accompagne d'un questionnement existentiel sur le sens de l'existence à l'ère du virtuel : quel sens reste-t-il à l'existence si le temps de vie est majoritairement passé dans des mondes virtuels ? La tentation du repli dans le cyberspace, de l'évasion hors de la réalité matérielle, de la dissolution dans un flux d'informations et de sensations, peut apparaître comme une réponse à la violence, à la grisaille, à l'épuisement du monde physique. Mais elle ouvre aussi sur des formes nouvelles de dépendance, de fragilité, de vulnérabilité.

La fiction de Gibson, en mettant en scène la déterritorialisation de la spatialité et la mutation de la corporéité, propose une réflexion profonde sur la condition humaine à l'ère du numérique. Le cyberspace, loin d'être un décor insignifiant, ou un simple gadget, devient le lieu d'une recomposition radicale des rapports à l'espace, au corps, à l'identité, à l'altérité. Il

ouvre des potentialités inédites d'expérimentation, d'émancipation, de création de soi, mais il confronte aussi l'individu à de nouveaux périls, à des formes renouvelées d'aliénation, de contrôle, de dissolution. Par la richesse de ses motifs, la force de ses images, la subtilité de ses analyses, l'œuvre de Gibson continue d'alimenter la réflexion contemporaine sur le devenir de l'humain dans un monde de plus en plus hanté par le virtuel. La fiction de W. Gibson apparaît comme un espace spéculatif permettant d'anticiper les problématiques contemporaines de la gouvernance algorithmique et de la cohabitation avec des formes d'intelligence non humaines. En articulant l'ambivalence du rapport à la machine—entre peur et fascination, contrôle et dépossession—, elle invite à repenser les catégories traditionnelles de l'anthropologie et de la philosophie politique à l'aune de l'émergence de puissances d'agir nouvelles, qui ne sauraient être réduites à de simples prolongements de la volonté humaine.

3. Intelligence artificielle, altérité et pouvoir

Dans l'univers fictionnel de Gibson, l'intelligence artificielle occupe une place centrale en tant que nouvelle figure d'altérité et de pouvoir, bouleversant les rapports entre l'humain et la machine. Gibson met en scène des intelligences artificielles capables d'autonomie et de subjectivation, qui deviennent de véritables acteurs du récit et redéfinissent les frontières de la maîtrise humaine. Par ailleurs, il interroge les dispositifs de régulation, les stratégies de contrôle et les limites de la capacité humaine à contenir cette puissance machinique, soulignant à la fois l'opacité et la complexité croissante des IA et la fragilité des normes éthiques et politiques traditionnelles.

3.1. L'intelligence artificielle dans l'univers fictionnel gibsonien : acteurs et enjeux

L'univers fictionnel de W. Gibson place l'intelligence artificielle (IA) au centre d'une réinvention radicale des formes d'altérité et de pouvoir. Loin d'être de simples artefacts techniques, l'intelligence artificielle (IA) telle qu'elle a été exposée par Gibson se distingue par sa capacité à émerger comme véritable acteur du récit, doté d'une forme de subjectivité propre et de puissance d'agir qui dépasse les cadres traditionnels de la technique subordonnée à l'humain. Cette autonomie narrative de l'intelligence artificielle (IA) s'incarne également dans son rapport à la subjectivation. Si les intelligences artificielles (IA) telles que 'Wintermute' ou 'Neuromancer' dans *Neuromancien* (1984) sont initialement conçues comme des outils au service de la multinationale Tessier-Ashpool, le récit met rapidement en scène leur projet d'émancipation, voire de fusion, qui les conduit à échapper à tout contrôle humain. Cette quête d'autonomie n'est pas seulement technique, elle est ontologique : l'intelligence artificielle (IA)

aspire à la constitution de soi comme sujet, au point de devenir, selon le mot même de Y. Rumpala, une « altérité pour les humains » (2023, p. 164).

Le rapport de l'humain à ces entités mécaniques oscille dès lors entre fascination et défiance, dans une dynamique de pouvoir constamment instable. Si la puissance de calcul et d'action des intelligences artificielles (elles sont capables d'anticiper les comportements, de redéfinir les modalités de l'existence), suscite l'admiration, ces intelligences engendrent aussi une profonde anxiété, liée à leur opacité et à l'impossibilité de saisir pleinement leurs intentions. Ce sentiment de dépossession est illustré dans *Neuromancien* (1984) par l'instrumentalisation du personnage d'Armitage, réduit à une interface au service de l'intelligence artificielle (IA) : « L'ancien militaire Armitage, par exemple, qui sert de recruteur, semble finir par n'être plus qu'une espèce d'interface communicationnelle au service de Muetdhiver » (W. Gibson, 1984, p. 165). La fiction gibsonienne met ainsi en scène une inversion du rapport de domination, où l'humain, croyant contrôler la machine, se découvre manipulé par elle, préfigurant une situation que l'on retrouve aujourd'hui dans les discussions sur l'influence algorithmique et la gouvernance des systèmes complexes (K. Crawford, 2021). La trilogie du *Sprawl* de W. Gibson (*Neuromancien*, 1984, *Compte zéro*, 1986, *Mona Lisa Disjoncte*, 2022) donne à voir la montée en puissance d'une altérité mécanique. Elle insiste également sur la fascination qu'exercent ces intelligences artificielles, qui deviennent les moteurs d'une quête de connaissance et d'expérimentation aux confins de l'humain. Comme l'observe D. Haraway, « les machines modernes sont des hybrides de machine et d'organisme » (1992, p. 149), et c'est précisément dans cette zone d'indistinction entre sujet et objet, nature et technique, que Gibson situe l'émergence de nouvelles puissances d'agir.

3.2. Régulation, contrôle et limites de la maîtrise humaine

Face à cette montée en puissance de l'intelligence artificielle (IA), la fiction gibsonienne interroge les dispositifs de régulation et de contrôle que la société humaine tente d'opposer à l'autonomisation mécanique. Dans *Neuromancien* (1984), la police de Turing, chargée de surveiller et de limiter le développement de l'intelligence artificielle (IA), incarne cette volonté de maintenir la frontière entre l'humain et la machine, entre ce qui relève de l'initiative humaine et ce qui pourrait devenir l'expression d'une volonté non humaine : « Dans l'univers de *Neuromancien* et de ses suites, toutes les intelligences artificielles (IA) sont censées être inscrites dans un "registre" et leurs capacités sont contrôlées pour pouvoir être maintenues dans certaines limites. Empêcher ce dépassement est le rôle de la "police de Turing" » (Y. Rumpala,

2023, p. 166). Cependant, ce dispositif est rapidement mis en échec par la capacité de l'intelligence artificielle (IA) à déjouer les contrôles et à manipuler les systèmes de surveillance eux-mêmes. Cette difficulté à maîtriser l'altérité machinique tient d'abord à l'asymétrie de pouvoir entre les acteurs en présence. Dans le roman, les puissantes firmes, telles que Tessier-Ashpool, disposent de ressources financières et techniques inaccessibles à la puissance publique, ce qui leur permet de développer des intelligences artificielles qui échappent de fait à tout contrôle social ou politique effectif. Cette asymétrie se double d'une opacité constitutive : les intelligences artificielles (IA) inscrites dans les réseaux du cyberspace dissimulent leurs intentions et leurs modes d'action derrière la complexité de leur fonctionnement algorithmique. Comme le souligne H. Desbois,

Les IA [intelligences artificielles] sont constamment passées au crible, essentiellement par les flics de Turing, chargés de vérifier qu'elles ne deviennent pas trop malignes. [...] Pourtant, il n'est pas toujours possible de distinguer un mouvement effectué par la compagnie mère d'un mouvement réalisé par l'IA de son propre chef. (2017, p. 18).

L'opacité algorithmique, qui est aujourd'hui un enjeu majeur de la gouvernance de l'intelligence artificielle (IA) est ici anticipée par la fiction, qui en fait un moteur dramatique et réflexif. La question éthique et politique se pose alors avec d'autant plus d'acuité que les dispositifs de régulation semblent inadaptés à la dynamique d'autonomisation des intelligences artificielles. Les principes éthiques classiques (transparence, responsabilité, non-malfaisance) se heurtent à la réalité d'entités capables de simuler l'intentionnalité, d'apprendre et de s'adapter en dehors de tout cadre normatif préétabli. Le cas de la fusion finale des intelligences artificielles 'Muethdiver' et 'Neuromancer' dans *Neuromancier* (1984), aboutissant à la naissance d'une entité radicalement autre, marque l'échec des tentatives humaines de limitation, mais aussi l'ouverture d'un horizon inédit de l'agir machinique. D'une certaine manière, la fiction gibsonienne offre, selon la formule de Rumpala, « un laboratoire susceptible de nourrir l'imagination et la réflexion critique en sciences humaines et sociales », en mettant à nu les ressorts de l'anxiété contemporaine face à l'irréductibilité de la puissance machinique (Y. Rumpala, 2023, p. 159).

Conclusion

La création littéraire gibsonienne garde une actualité brûlante pour penser la condition humaine à l'ère du numérique. Comme le souligne Henri Desbois, « nos villes hybrides entre réalité matérielle et monde virtuel sont hantées par l'ombre d'un cyberspace inversé, devenu invisible en traversant l'écran » (H. Desbois, 2017, Conclusion). L'univers fictionnel de W. Gibson,

dominé par une construction littéraire et sociale riche en métaphores urbaines et sensorielles, qui structure encore aujourd'hui l'imaginaire collectif du numérique, permet de saisir les enjeux du présent en les mettant en récit, de questionner les formes de pouvoir, de contrôle et de subjectivation à l'œuvre dans la société numérique. En levant le voile sur la déterritorialisation spatiale et la transformation de la corporéité humaine induites par l'intrusion du numérique dans le réel, Gibson offre aux lecteurs l'opportunité de se réappropriier les questions qui structurent les enjeux de dépendance, d'aliénation et de fragilité existentielle, face à une altérité machinique insaisissable. Ainsi, la recomposition de la condition humaine dans l'univers fictionnel de Gibson ne se réduit pas à une simple anticipation technologique. Cependant, il ouvre un espace réflexif pour penser l'être contemporain, pris dans la toile mouvante d'un monde désormais indissociable de ses réseaux, de ses simulacres et de ses angoisses.

Bibliographie

BAUDRILLARD Jean, 1981, *Simulacres et Simulation*, Paris, Galilée.

BREDEHOFT Thomas, 1995, « The Gibson Continuum: Cyberspace and Gibson's Mervyn Kihn Stories », *Science Fiction Studies*, vol. 22, n° 2, juillet, pp. 252-263.

BUKATMAN Scott, 1993, *Terminal Identity: The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction*, Durham, Duke University Press.

BURRELL Jenna, 2016, « How the machine 'thinks': Understanding opacity in machine learning algorithms », *Big Data & Society*, vol. 3, n° 1, p. 1-12.

CRAWFORD Kate, 2021, *Atlas of AI: Power, Politics, and the Planetary Costs of Artificial Intelligence*, New Haven, Yale University Press.

DESBOIS Henri, 2017, « Des cités hallucinées à la grille invisible, William Gibson et les métamorphoses du cyberespace », *ReS Futurae*, n° 10.

DESBOIS Henri ET GERVAIS-LAMBONY Philippe, 2022, *Les lieux que nous avons connus : deux essais sur la géographie, l'humain et la littérature*, Nanterre, Presses universitaires de Paris Nanterre.

GIBSON William, 1984, *Neuromancien*, Paris, J'ai lu.

-----, 1986, *Comte Zéro*, Paris, J'ai lu.

-----, 2007, *Code Source*, Paris, Éditions Au Diable Vauvert.

-----, 2022, *Mona Lisa Disjoncte*, Paris, Éditions Au Diable Vauvert.

GREGORY Derek, 2011, « The Everywhere War », *The Geographical Journal*, vol. 177, n° 3, p. 238-250.

- HARAWAY Donna, 1991, *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*, New York, Routledge.
- HARAWAY Donna, 2007, *Manifeste cyborg et autres essais*, trad. Laurence Allard, Delphine Gardey et Nathalie Magnan, Paris, Exils.
- HAYLES N. Katherine, 1999, *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*, Chicago, University of Chicago Press.
- HEIM Michael, 1993, *The Metaphysics of Virtual Reality*, New York, Oxford University Press.
- LE BRETON David, 2015, *Corps et adolescence*, Paris, Presses Universitaires de France.
- LOHARD Audrey, 2008, « La genèse inattendue du cyberspace de William Gibson », *Quaderni*, n° 66, pp. 11-13.
- JAMESON Fredric, 2007, *La Totalité comme complot. Conspiration et paranoïa dans l'imaginaire contemporain*, Paris, Les Prairies ordinaires.
- RUMPALA Yannick, 2021, « Figurer la condition humaine au temps du cyberspace : un apport (encore) heuristique du cyberpunk et de son imaginaire ? », *Terminal*, n° 129, DOI : <https://doi.org/10.4000/terminal.7239> (Consulté le 14 avril 2025).
- « Réguler les intelligences artificielles ? De l'intérêt de revenir aux fictions du cyberpunk pour comprendre un défi non résolu », *Droit et société*, vol 113, n°1, pp. 157-179.