



HAL
open science

Promesses de démocratisation dans les récits médiatiques de l'IA générative

Maxime Crépel, Donato Ricci, Axel Meunier, Thérèse D'orléans, Valentin Goujon

► **To cite this version:**

Maxime Crépel, Donato Ricci, Axel Meunier, Thérèse D'orléans, Valentin Goujon. Promesses de démocratisation dans les récits médiatiques de l'IA générative. Mots : les langages du politique, 2025, Promesses de démocratisation dans les récits médiatiques de l'IA générative, 139, pp.21-47. <10.4000/15dw0>. <hal-05155826>

HAL Id: hal-05155826

<https://sciencespo.hal.science/hal-05155826v1>

Submitted on 5 Jan 2026

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.



Distributed under a Creative Commons CC BY-NC-ND 4.0 - Attribution - Non-commercial use - No Derivative Works - International License

Promesses de démocratisation dans les récits médiatiques de l'IA générative

Maxime Crépel, Donato Ricci, Axel Meunier, Thérèse d'Orléans et Valentin Goujon

En 2022, avec le lancement de modèles tels que DALL-E, ChatGPT, Midjourney ou Claude, l'intelligence artificielle (IA) est entrée dans le quotidien de millions d'utilisateurs et utilisatrices¹. Ce mouvement a été impulsé par les acteurs industriels du numérique au nom de la démocratisation d'une technologie auparavant réservée aux chercheurs, ingénieurs et autres experts. Il réalise une promesse qui figurait depuis longtemps dans les déclarations de ces acteurs : Microsoft annonçait vouloir « sortir [l'IA] des tours d'ivoire » (Microsoft News Center, 2016). Sam Altman, dans une interview au Monde, annonçait le but d'OpenAI : « démocratiser l'accès à l'intelligence artificielle » (Lesnes, 2017). Google souhaitait rendre ces technologies aussi simples d'utilisation « qu'un micro-ondes prêt à l'emploi » (Kozyrkov, 2018). En l'espace de cinq ans, la réduction des capacités de calcul nécessaires pour entraîner les modèles d'IA, la simplification des interactions humain-machine qui ne requièrent plus de savoir coder mais seulement de converser, l'intégration de l'IA générative au sein de produits et services logiciels déjà existants ont réduit le problème de la démocratisation à une question d'accès. La facilité d'accès est devenue un pilier central des stratégies de développement et de communication chez tous les grands acteurs du numérique, de Meta (Zhang et al., 2022) jusqu'à Hugging Face (Köpf et al., 2023). Par exemple, Stability AI affirme que son modèle « permettra à des milliards de personnes de créer des œuvres d'art incroyables en quelques secondes » (Stability AI, 2022).

Les médias ont à la fois accompagné et témoigné de ce mouvement. Des travaux de recherche ont précédemment mis en évidence leur rôle dans l'articulation entre le développement technologique de

¹ Ce travail est réalisé dans le cadre du projet Shaping AI, ANR-20-ORAR-0005 - <https://anr.fr/Projet-ANR-20-ORAR-0005> et dans le cadre du projet de recherche EL2MP avec le soutien de Google.org.

l'IA et sa construction en tant que problème public (Barassi et al., 2022 ; Crépel et Cardon, 2022). Anne Bellon et Julia Velkovska (2023) font reposer cette articulation sur la notion d'éthique comme point de rencontre entre l'arène scientifique, où se fabrique l'IA, et l'arène publique, où elle se discute, afin d'en réguler démocratiquement le développement. À l'inverse, dans la lignée des travaux qui envisagent l'IA non comme un objet technique médiatisé a posteriori, mais d'abord comme une promesse discursive évoluant avec les avancées technologiques (Ananny, 2024 ; Dandurand et al., 2023 ; Suchman, 2023 ; Jatton et Sormani, 2023), cet article explore la manière dont l'IA générative se fabrique en relation avec les récits de sa démocratisation. La démocratisation étant une figure relativement nouvelle en ce qui concerne l'IA, nous nous demandons comment elle est mobilisée dans les récits médiatiques et ce qu'elle recouvre : s'agit-il seulement de relayer le discours du progrès technologique bénéficiant à tous grâce à une IA facile d'utilisation ? Ou renvoie-t-elle à une possibilité, pour les utilisateurs et utilisatrices, d'infléchir le développement et l'usage de la technologie ?

Dans l'article, nous rappelons d'abord les caractéristiques qui font de l'IA, davantage qu'un objet exceptionnel, une exception aux modalités de la rencontre entre technologie et société. Les acteurs industriels déploient l'IA générative en déléguant les tests à grande échelle au niveau des utilisateurs et utilisatrices, plutôt qu'en la publicisant par le biais de démonstrations contrôlées. Dans cette perspective, les médias ne sont pas seulement les relais de l'actualité technologique, mais prennent également en charge l'exploration du lien entre l'interaction directe avec les technologies et la participation à une démocratie technique.

Dans la deuxième partie, nous examinons la manière dont les récits médiatiques accompagnent le déploiement récent des systèmes d'IA générative auprès du grand public. À partir de méthodes de traitement automatique des langues, nous montrons les changements de thématiques et de structures narratives qui caractérisent les récits médiatiques de ces systèmes par rapport à la génération d'IA précédente.

Nous proposons dans la troisième partie une analyse qualitative des récits d'interaction avec l'IA générative, afin de nuancer et d'épaissir la version simplifiée de la démocratisation à laquelle les propos des technologistes la réduisent. Les journalistes s'attellent à des récits d'expérience, qui laissent entrevoir des articulations entre IA et société avec au moins trois modalités : comment chacun et chacune rencontrent ces technologies grâce à une interface unique, les mettent à l'épreuve en tentant d'en figurer des applications, en apprécient les effets immédiats et les conséquences à plus long terme.

En conclusion, nous soulignons que l'étude des récits médiatiques constitue une opportunité pour penser les conditions de démocratisation de l'IA : une voie intermédiaire entre l'encapacitation individuelle promue par les Big Tech grâce à une interaction expérimentale avec la machine et la participation à la gouvernance de l'IA par le biais de la régulation de ses usages.

L'IA : des récits mis en technologies

Examiner la nature et les effets des récits médiatiques est essentiel face à une technologie qui redéfinit l'articulation entre technoscience et société. Les études sur la science et la technique (Hilgartner, 1990 ; Bucchi, 1998), ainsi que la sociologie pragmatiste de la construction des problèmes publics (Cefaï, 1996) décrivent en détail le rôle central des médias (Chateauraynaud, 2011) dans la configuration des controverses sociotechniques. Par exemple, les médias, et les pratiques journalistiques, sont censés jouer un rôle clé dans l'extension des débats au-delà des arènes scientifiques grâce à l'implication d'une gamme hétérogène d'acteurs et d'institutions (Seurat et al., 2021 ; Venturini, 2009). De plus, ils contribuent à la « traduction » et à la « problématisation » publiques des solutions technoscientifiques (Akrich et al., 2006), les transformant en objets politiques qui portent des capacités spécifiques de participation démocratique (Marres, 2016 ; Feenberg et Beira, 2018). La notion de démocratie technique, en tant qu'engagement des citoyens dans les choix technologiques déterminants pour l'avenir commun, fait usage des situations de controverses pour soutenir cette participation publique (Barthe et al., 2014). Les médias, dont les récits possèdent un caractère performatif (Borup et al., 2006), devraient générer des visions contrastées de l'avenir technologique (Nahuis et Van Lente, 2008).

Cependant, les dynamiques récentes liées à l'introduction de l'IA dans la société semblent déstabiliser cette articulation entre technoscience et société (Marres et al., 2024). Nous assistons à une influence massive d'acteurs industriels sur le discours public. Une poignée d'acteurs dominant la recherche en IA, ses infrastructures et son marché orchestrent les discussions à son sujet (Kak, 2023), tandis que les technologues de l'IA, gourous, scientifiques et entrepreneurs occupent une place écrasante dans les médias (Brennen et al., 2019). En plus des déclarations hyperboliques sur le potentiel disruptif de ces technologies, les acteurs de la recherche industrielle mettent en avant une sélection ciblée de leurs risques, et attisent simultanément les espoirs et les peurs (Barassi et al., 2022 ; Crépel et Cardon, 2022).

Il s'ensuit qu'il apparaît vain de séparer l'IA en tant qu'objet technologique des discours qui permettent de la raconter et d'en gérer les conséquences. L'IA ne se définit pas comme un ensemble de technologies computationnelles, mais comme l'assemblage stratégique d'éléments techniques et narratifs (Suchman, 2023). En d'autres termes, les récits concernant l'IA précèdent et organisent son développement plus qu'ils ne publicisent des résultats de recherche auprès d'un large segment de la société. Dans ce contexte, les médias et les pratiques discursives deviennent co-constitutifs de l'IA, de la composition des problèmes qu'elle engendre et de leur résolution. Les récits ne se limitent pas à décrire les enjeux du déploiement de ces technologies dans la société, mais possèdent une capacité

d'agir sur le monde (Bareis et Katzenbach, 2022 ; Jaton et Sormani, 2023 ; Sloane, 2024) : ils façonnent le monde avec l'IA.

Cette co-construction de l'IA en tant que produit de la technoscience et de ses récits est mise en évidence par la manière dont les expérimentations qu'elle suscite ont progressivement abandonné le cadre contrôlé du laboratoire pour s'installer directement dans le monde réel et le tissu social (Marres et Stark, 2020). Avant l'essor de l'apprentissage automatique (machine learning) et de l'apprentissage profond (deep learning) que certains qualifient de révolution (Sejnowski, 2018), la principale connexion entre technoscience et société était la démonstration publique (Rosental, 2007 ; Rosental, 2009 ; Rosental, 2019). Ces démonstrations visaient à valoriser les produits de technologie tout en structurant les relations entre science, société, médias, institutions et économie (Clark et Pinch, 1995 ; Rosental, 2016), et servaient d'interface essentielle entre la recherche et le public.

Démontrer l'IA

Trois moments clés dans l'histoire de l'IA permettent d'éclairer les contrastes avec la situation actuelle. En 1956, lors de l'une des premières démonstrations publiques des techniques computationnelles – presque contemporaine de l'apparition du terme « intelligence artificielle »² –, Arthur L. Samuel, ingénieur chez IBM, orchestre la diffusion télévisée d'un programme informatique jouant aux dames. Il voit le jeu comme un problème simple et populaire, idéal pour capter l'attention des investisseurs et du public, tout en testant les capacités des macro-ordinateurs destinés à des tâches scientifiques et militaires (Schaeffer, 2009). L'imbrication entre recherche, technologie et spectacle médiatique se poursuit en 1962, lorsque A. L. Samuel organise un match opposant son programme à un joueur humain, qui sera battu, confirmant que le jeu de dames est désormais résolu, et déplaçant ainsi l'intérêt de la recherche vers le jeu d'échecs (Ensmenger, 2012). Lors des trois matchs entre Deep Blue d'IBM et le champion du monde d'échecs Garry Kasparov (1989, 1996, 1997), la confrontation est médiatisée par le biais de nombreux articles de presse, témoignages (Hsu, 2022 ; Kasparov et Greengard, 2017) et documentaires (Vikram, 2003 ; WGBH Educational Foundation, 1991). L'intégration de ces démonstrations dans la stratégie explicite d'IBM s'inscrit dans un double registre d'épreuve et de publicité, visant à présenter les machines comme « un tremplin pour développer des ordinateurs similaires » (IBM, 1996). Cette même stratégie est appliquée en mars 2016 au réseau de neurones artificiels AlphaGo développé par DeepMind, victorieux du champion coréen de jeu de go Lee

² L'expression a été forgée fin août 1955 au sein de la proposition relative au futur Dartmouth Summer Research Project on Artificial Intelligence (McCarthy et al., 2006). Nous ne considérons pas l'IA comme une technique bien définie mais plutôt comme un concept protéiforme qui englobe un ensemble de systèmes computationnels et narratifs évoluant à travers le temps.

Séoul. Ici, l'épreuve et la mise en public se concentrent sur les logiciels d'un réseau de neurones qui mise sur l'ouverture à la communauté scientifique (Silver et al., 2016) et au grand public (Kohs, 2017).

Derrière la nature ludique de ces tâches se cache une spécialisation pointue qui limite l'utilisation de ces modèles aux laboratoires de recherche ou à des démonstrations publiques bien définies, laissant peu ou pas de place aux interactions avec le public et les utilisateurs potentiels (Collins, 1988). La démonstration prend souvent la forme d'une situation asymétrique : le démonstrateur, fort d'une préparation rigoureuse et d'un contrôle total, domine face à une audience découvrant pour la première fois ces « boîtes noires » technologiques. Comme le note Claude Rosental (2019), ces démonstrations suivent un scénario planifié, suscitent des émotions et distribuent des rôles, dans une véritable « mise en scène » pour les médias et le public.

Cependant, dans cette perspective – en particulier lors des démonstrations dites « ouvertes », qui permettent au public de réagir –, même si le public et les médias ne sont pas totalement passifs, l'avènement de l'IA générative introduit une nouvelle modalité de rencontre entre technologie et société, redéfinissant les rôles et les capacités d'action. Sous divers styles et approches, l'invitation au test est devenue le principal moyen d'introduire les technologies computationnelles dans la société. C'est cette invitation à expérimenter soi-même qui constitue le vecteur le plus puissant de ce que l'on appelle la démocratisation.

Tester l'IA

Bien que le mot « démocratisation » n'apparaisse pas explicitement, le message posté par Sam Altman le 30 novembre 2022 sur X (voir encadré) contient tous les éléments pour comprendre à quoi font référence les développeurs de l'IA lorsqu'ils s'en réclament. « Aujourd'hui, nous avons lancé ChatGPT », annonce-t-il. Le message tient lieu d'introduction de la nouvelle technologie dans la société. La technologie est injectée directement du laboratoire dans la réalité, sans événement officiel. « Essayez », continue le CEO d'Open AI. Utiliser cette nouvelle génération de modèles est désormais aussi simple que de cliquer sur un lien. Pas de médiations, pas de scénario à suivre, aucun manuel à respecter. « Parler » devient le verbe de l'action – une subtile exagération car l'interaction s'effectue dans la plupart des cas par écrit, mais qui efface la référence à l'écriture logicielle. « Les interfaces linguistiques vont devenir un enjeu majeur », s'exclame-t-il. Encore une fois, c'est un appel à une interaction ordinaire, humaine, simple, presque déqualifiée. Chacun peut obtenir ce qu'il veut et calibrer sa propre définition de « vouloir », même si Sam Altman reconnaît qu'il y a encore beaucoup de « limitations » et précise qu'il s'agit d'une « première démonstration », bien que cela n'ait rien à voir avec les démonstrations évoquées dans la section précédente. ChatGPT, tel un être sauvage, est

libéré de sa captivité de laboratoire et lâché dans la nature pour être testé, exploré, étudié à grande échelle, dans une expérience collective à laquelle chacun est invité à participer.

La plupart des réponses à ces messages révèlent un véritable enrôlement d'utilisateurs et utilisatrices venus de tous horizons, qui expérimentent, testent, se moquent ou applaudissent cette nouvelle version. Certains s'enthousiasment, d'autres s'irritent. Ils demandent à ChatGPT d'écrire du code, de résoudre des devoirs de mathématiques ou d'anglais, et le défient avec des traductions, des énigmes ou des exercices de logique. Leurs tentatives sont rapidement reproduites par d'autres, transformant l'expérience en un vaste laboratoire où chacun s'efforce de recréer les expériences des autres.

Transcription du post de Sam Altman annonçant le lancement de ChatGPT sur X, novembre 2022

Sam Altman @sama · 8:38 PM · Nov 30, 2022

today we launched ChatGPT. try talking with it here:
chat.openai.com

Sam Altman @sama · Nov 30, 2022

language interfaces are going to be a big deal, i think. talk to the computer (voice or text) and get what you want, for increasingly complex definitions of "want"! this is an early demo of what's possible (still a lot of limitations—it's very much a research release).

Sam Altman @sama · Nov 30, 2022

soon you will be able to have helpful assistants that talk to you, answer questions, and give advice. later you can have something that goes off and does tasks for you. eventually you can have something that goes off and discovers new knowledge for you.

Sam Altman @sama · Nov 30, 2022

but this same interface works for all of that. this is something that scifi really got right; until we get neural interfaces, language interfaces are probably the next best thing.

Sam Altman @sama · Nov 30, 2022

*got right! bad typo!!

La lecture du post met en lumière les affordances qui articulent société et technologie à travers les pratiques de test en les différenciant des démonstrations publiques et en révélant la version particulière de la démocratisation qu'elles véhiculent.

À travers les modalités du test, la société, dans toute sa diversité, est aux prises avec l'IA générative en tant qu'utilisatrice potentielle. Le test est porteur des transformations promises par les technologies computationnelles. Il agit comme une instance instable qui circule dans un monde-laboratoire et coopte les utilisateurs dans le développement des technologies d'IA (Barocas, 2019). Cette stratégie d'enrôlement réduit les coûts de développement et permet aux développeurs de collecter des données dans divers contextes, tout en renforçant la position des entreprises face aux régulateurs et en soulevant des préoccupations sur la protection des données personnelles et la sécurité, en particulier avec l'IA générative (Golda et al., 2024). Bien que ces technologies semblent offrir une expérience pratique, facile et directe de l'IA, elles imposent en réalité un cadre commercial et techno-scientifique à la « démocratisation » (Seger et al., 2023).

Cette version de la démocratisation des technologies n'est toutefois pas la seule possible, que ce soit pour les technologies en général (Bijker, 1995 ; Feenberg et Beira, 2018 ; Sclove, 1995) ou pour l'IA en particulier. Certaines études l'associent davantage à la notion de gouvernance (Seger et al., 2023) et insistent sur le rôle du public dans le développement et la régulation des technologies bien que, dans cette perspective, la démocratisation est souvent associée à des pratiques de délibération et de vote (Himmelreich, 2023 ; Noorman et Swierstra, 2023). Alors que la démocratisation est parfois perçue comme un instrument de légitimation des objectifs commerciaux des entreprises (Sloane, 2024), on peut se demander sous quelles conditions émergent des visions alternatives de la démocratisation, ainsi que le rôle joué par le cadre expérimental du test qui ne se limite pas à une vision normative de la technologie, mais valorise la capacité des individus à orienter leur usage et à influencer son développement.

Les récits médiatiques de l'IA générative

Une analyse de la couverture médiatique de l'IA en France permet de rendre compte des évolutions liées à l'arrivée des modèles génératifs et de comprendre de quelle manière elle prolonge et renouvelle les récits qui prévalaient jusqu'alors. Afin de réaliser cette analyse, nous avons extrait un corpus de plus de 39 000 articles publiés en France sur une période de dix années (2014-2023)³. Ces articles,

³ Le corpus de départ comporte 84 753 articles extraits sur l'agrégateur Europresse et couvre la période allant du 1er janvier 2014 au 31 décembre 2023 (370 sources françaises de presse généraliste et spécialisée). Les articles contiennent dans le titre ou le paragraphe d'introduction les termes : « intelligence artificielle » OR « IA » OR « algorithme* » OR « apprentissage profond » OR « apprentissage machine » OR « réseau* de neurone* » OR « machine learning » OR « deep learning » OR « neural network* ». Au sein de ce corpus, nous avons automatiquement sélectionné les 39 120 articles ayant une tonalité positive ou négative et supprimé les articles considérés comme neutres. Un article est considéré comme positif ou négatif lorsqu'il met en avant les bénéfices ou les risques de l'intelligence artificielle (voir la figure 5 pour des exemples annotés). En revanche, un article est neutre s'il ne présente pas de discussion directe de la technologie de l'IA. Afin de détecter la tonalité des articles, nous avons annoté une sélection aléatoire de 2 000 articles comme base d'apprentissage à un modèle CamenBERT (Martin et al., 2020)

publiés dans 370 sources françaises de presse généraliste et spécialisée, font référence dans leur titre ou leur introduction au terme d'intelligence artificielle ou aux technologies qui lui sont associées. Afin de garantir une lecture fluide, nous détaillerons progressivement, dans chaque section de l'article, les différentes étapes méthodologiques du traitement des données.

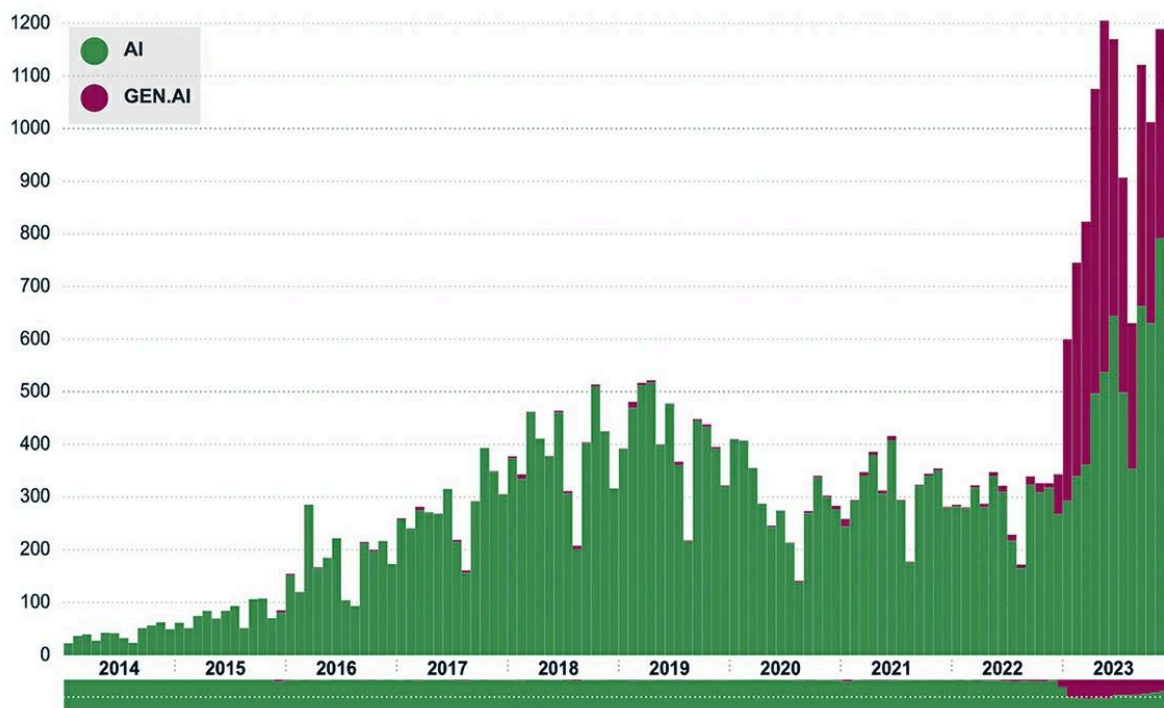
Expansion de l'IA générative dans les médias

L'étude de la distribution des articles dans notre corpus met en lumière une augmentation progressive de la couverture médiatique de l'IA dès 2015, ce qui est déjà mis en évidence dans d'autres travaux (Cools et al., 2022). Cependant, l'année 2023 marque un tournant important avec une hausse majeure des publications (+242 %), traduisant un regain d'intérêt pour ces technologies, alors que celui-ci semblait atteindre un plateau depuis 2019 (figure 1). Cette seule année représente presque un tiers des articles publiés au cours de la décennie analysée, et près de la moitié des articles publiés en 2023 (46 %) mentionnent explicitement le terme « IA générative » ou des services apparentés⁴.

entraîné sur la base de données CCNET (Wenzek et al., 2019) qui a permis d'annoter l'ensemble du corpus de départ (F1 score de 0,83). Chaque article a été attribué à une seule catégorie. Le résultat du classifieur a produit 26 341 positifs, 12 779 négatifs, 45 633 articles neutres. La validité de cette classification a été testée et confirmée par quatre annotateurs sur un échantillon aléatoire.

⁴ Au sein du corpus final, nous avons filtré les articles présentant une occurrence relative aux technologies d'IA générative, c'est-à-dire mentionnant au moins une fois l'un des termes suivants : « IA générative, chatgpt, chat-gpt, OpenAI, LLM, Midjourney, Dalle, Dall-e, Bard, Gemini, Stable Diffusion, Anthropic, GPT, Copilot, Claude, Character.ai, Poe, Liner, Perplexity, JanitorAI, Hugging Face, Leonardo.ai, Leonardo, Candy.ai, DeepAI, Quilbot, CivitAI, Replicate, Blackbox ». Après avoir nettoyé le bruit lié à l'ambiguïté de certains termes de la requête, le total du corpus associé à l'IA générative est de 5 666 articles.

Figure 1. Distribution des 39 120 articles sur l'IA avec une tonalité positive ou négative, période 2014-2024 (logiciel Rawgraphs)



L'image est un histogramme représentant la distribution de 39 120 articles sur l'intelligence artificielle (IA) avec une tonalité positive ou négative sur la période de 2014 à 2024. Les articles sont différenciés par couleur : en vert pour ceux qui ne comportent pas de termes liés à l'IA générative, et en violet pour ceux qui présentent au moins une occurrence relative aux technologies d'IA générative. Sur l'axe des x, les années vont de 2014 à 2024. Sur l'axe des y, le nombre d'articles varie de 0 à 1200. De 2014 à environ 2018, le nombre d'articles augmente progressivement, avec une majorité en vert. À partir de 2018, il y a une augmentation significative du nombre d'articles, avec des pics fréquents atteignant jusqu'à environ 500 articles par an. Les articles en vert restent majoritaires, mais des articles en violet commencent à apparaître de manière plus régulière à partir de 2020. À partir de 2022, il y a une augmentation notable des articles en violet, indiquant une croissance rapide des publications sur l'IA générative. En 2023, les articles en violet deviennent prédominants, avec des pics atteignant jusqu'à environ 1200 articles, surpassant les articles en vert. L'histogramme montre une tendance claire à la hausse des publications sur l'IA au fil des ans, avec une augmentation significative des articles sur l'IA générative à partir de 2020, culminant en 2023.

En vert, les articles ne comportant pas de termes liés à l'IA générative ; en violet, les 5 666 articles présentant au moins une occurrence relative aux technologies d'IA générative.

Si l'IA générative a joué un rôle important dans la hausse de l'attention médiatique, il semble pertinent de se pencher sur la manière dont elle s'est intégrée au paysage médiatique préexistant de

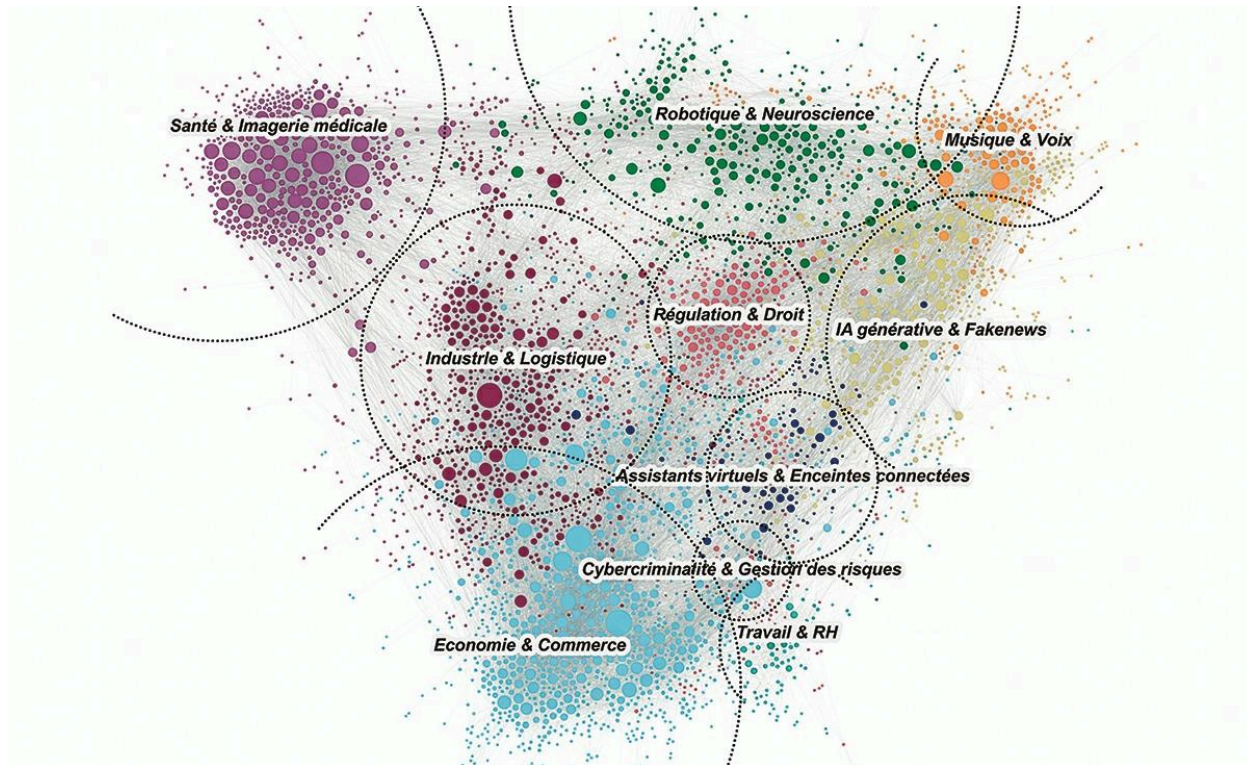
l'IA. À partir du réseau sémantique⁵ des termes extraits des articles, on observe que le corpus se structure autour de dix grands ensembles thématiques⁶ illustrant les secteurs dans lesquels ces technologies sont appliquées (figure 2 et tableau 1). Les domaines de l'économie, du commerce, de l'industrie, de la logistique et de la santé continuent de dominer les débats en France. Cependant, deux évolutions marquantes depuis 2022 apparaissent par rapport à nos recherches antérieures sur la couverture médiatique de l'IA dans la presse française (Gourlet et al., 2024).

La première concerne l'émergence de l'IA générative qui s'impose comme le troisième thème le plus important du réseau en lien avec des problématiques plus anciennes portant sur l'authenticité des contenus et sur les questions de désinformation. Par ailleurs, la prolifération des outils d'IA générative a également influencé les autres thématiques liées à l'IA. En effet, plus de 40 % des articles des clusters « Économie & Commerce », « Robotique & Neurosciences », « Régulation & Droit » et « Cybercriminalité » mentionnent l'IA générative en 2023. La seconde évolution est la position centrale dans le réseau et la montée en visibilité de la thématique « Régulation & Droit », centrée sur les thèmes de la régulation européenne (RGPD, AI Act), sur les controverses locales dans le contexte français (Parcoursup, Datajust, etc.) et les préoccupations liées aux technologies computationnelles de dernière génération.

⁵ À l'aide du logiciel Cortext (Breucker et al., 2016) nous avons extrait une liste de 5 000 termes (monogramme, bigramme et trigramme) nettoyée manuellement. Le logiciel permet ensuite de produire un réseau de cooccurrences des termes au sein d'un article. On interprète ensuite les clusters détectés par l'algorithme de Louvain représentant des zones denses du réseau. Avec le logiciel Gephi (Bastian et al., 2009), nous avons ensuite spatialisé le réseau à partir de l'algorithme ForceAtlas2 (Jacomy et al., 2014) et analysé le réseau sémantique.

⁶ Pour simplifier la lecture des résultats, il a été décidé de concentrer l'analyse sur les dix clusters principaux et de supprimer onze clusters marginaux (37 articles).

Figure 2. Réseau sémantique des dix clusters détectés au sein du réseau de cooccurrences de termes extraits des articles du corpus sur l'IA, période 2014-2024 (logiciel Gephi)



L'image représente un réseau sémantique des dix clusters détectés au sein du réseau de cooccurrences de termes extraits des articles sur l'intelligence artificielle (IA) couvrant la période de 2014 à 2024. Ce diagramme a été créé à l'aide du logiciel Gephi. Les nœuds (cercles) de différentes tailles représentent la fréquence des termes, où les plus grands nœuds indiquent des termes plus fréquemment utilisés. La couleur des nœuds correspond au cluster d'appartenance. Les clusters sont étiquetés et regroupés en plusieurs catégories principales : 1. Santé & Imagerie médicale (violet) 2. Robotique & Neurosciences (vert) 3. Musique & Voix (orange) 4. Régulation & Droit (rouge) 5. Industrie & Logistique (marron) 6. IA Générative & Fake News (jaune) 7. Assistants Virtuels & Enceintes Connectées (bleu clair) 8. Cybercriminalité & Gestion des Risques (bleu foncé) 9. Économie & Commerce (bleu très clair) 10. Travail & Ressources Humaines (bleu très clair) Les lignes entre les nœuds montrent les relations de cooccurrence entre les termes, indiquant comment ces termes apparaissent ensemble dans les articles. Ce réseau visuel permet de comprendre les principales thématiques et les relations entre les concepts liés à l'IA sur la période spécifiée.

La taille des nœuds est relative à la fréquence des termes, la couleur au cluster d'appartenance.

Tableau 1. Description des principaux clusters issus du réseau sémantique

| Noms des principaux clusters | % d'articles du corpus | % de termes du réseau | Description du contenu |
|-------------------------------------|-------------------------------|------------------------------|---|
| Économie & Commerce | 64 % | 21 % | Développement des start-up et des investissements, le déploiement des technologies d'IA dans le secteur de la banque, de l'assurance, du commerce et du marketing, IA dans les secteurs de la gestion du management et des relations clients. |
| Robotique & Neurosciences | 12 % | 16 % | Développement de la recherche fondamentale dans le domaine de l'intelligence artificielle (robots, neurosciences, simulation et émotions), questions éthiques et philosophiques du développement de l'intelligence artificielle et de sa régulation dans des domaines controversés tels que le développement d'armes autonomes. |
| IA générative & Fake news | 8 % | 10 % | IA générative de texte et d'images, implications du développement de ces technologies dans la production et la gestion de contenus (Journalisme, Art, SEO) et des enjeux associés à cette technologie (fake news, droits d'auteur). |
| Santé & Imagerie médicale | 6 % | 10 % | IA dans le secteur hospitalier, l'imagerie médicale, l'oncologie, la gestion de la douleur et les données de santé. |
| Industrie & Logistique | 5 % | 9 % | IA dans le secteur des transports autonomes, de la logistique et des objets connectés, ainsi que des articles portant sur le développement du hardware nécessaire au déploiement de l'IA et à l'informatique quantique. |

| | | | |
|------------------------|-------|-------|--|
| Régulation & Droit | 2,5 % | 6 % | Régulation de l'IA et des données personnelles au niveau européen. Déploiement controversé d'algorithmes ou de systèmes d'IA au niveau national tels que la reconnaissance faciale, les algorithmes d'affectation dans l'enseignement ou d'usage de l'IA dans le secteur de la justice. |
| Divers petits clusters | < 1 % | < 1 % | Ces quatre clusters portent sur l'usage de l'IA générative pour la création de « Musique & Voix », les « Assistants virtuels & Enceintes connectées », la question du déploiement de l'IA dans le secteur du « Travail & RH », enfin dans le secteur de la « Cybercriminalité & Gestion des risques ». |

En pourcentage, le nombre d'articles du corpus et de termes du réseau associé à chaque cluster.

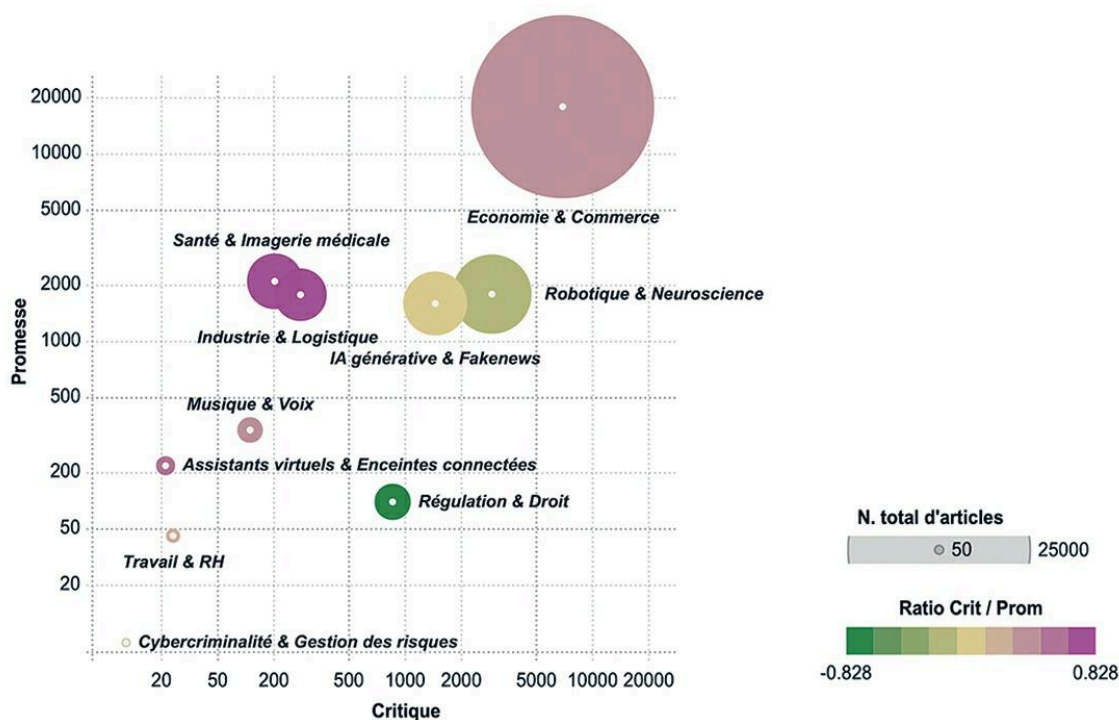
Pluralité de configurations dans les récits de l'IA

Au-delà de cette propagation du thème de l'IA générative dans le paysage médiatique, il s'agit de comprendre la manière dont ces technologies sont venues transformer les récits médiatiques préexistants associés à l'IA. À partir de l'analyse des scores⁷ de tonalité des articles (figure 3), on observe que le cadrage dominant porte principalement sur les bénéfices de ces technologies⁸. Les clusters « Économie & Commerce », « Industrie & Logistique » et « Santé & Imagerie médicale » sont les thèmes les plus associés à un cadrage positif. À l'inverse, les clusters « Régulation & Droit » et « Robotique & Neurosciences » sont les deux thèmes davantage associés à un discours de critique. Le cluster « IA générative & Fake news » présente un ratio plus équilibré entre articles positifs et négatifs, partagé entre un enthousiasme quant aux prouesses technologiques et des inquiétudes quant à son développement rapide nécessitant une régulation dans l'urgence.

⁷ Le score permettant de calculer la tonalité par cluster est un ratio entre la somme des articles positifs et négatifs, normalisé par la somme totale des articles du cluster.

⁸ D'autres travaux portant sur la couverture médiatique de l'IA dans la presse anglophone montrent des résultats similaires (Brennen, 2018 ; Nguyen et Hekman, 2024), y compris pour ceux portant plus directement sur l'IA générative (Xian et al., 2024).

Figure 3. Projection des clusters selon leur tonalité positive ou négative (logiciel Rawgraphs)



L'image représente une projection de clusters selon leur tonalité positive ou négative, analysée à l'aide du logiciel Rawgraphs. L'axe des abscisses indique le nombre d'articles détectés comme négatifs, tandis que l'axe des ordonnées montre le nombre d'articles détectés comme positifs. La taille des nœuds est proportionnelle au volume d'articles, et la couleur varie du violet pour une tonalité positive au vert pour une tonalité négative. Les principaux clusters identifiés sont : - Économie & Commerce, avec une forte tonalité positive et un grand nombre d'articles. - Santé & Imagerie médicale, avec une tonalité positive modérée et un nombre d'articles significatif. - Industrie & Logistique, avec une tonalité positive modérée et un nombre d'articles notable. - IA Générative & Fake News, avec une tonalité positive modérée et un nombre d'articles significatif. - Robotique & Neuroscience, avec une tonalité positive modérée et un nombre d'articles notable. - Musique & Voix, avec une tonalité positive modérée et un nombre d'articles modéré. - Assistants Virtuels & Enceintes Connectées, avec une tonalité positive modérée et un nombre d'articles modéré. - Régulation & Droit, avec une tonalité neutre et un nombre d'articles modéré. - Travail & RH, avec une tonalité neutre et un nombre d'articles faible. - Cybercriminalité & Gestion des Risques, avec une tonalité négative et un nombre d'articles faible. La taille des nœuds varie considérablement, indiquant des volumes d'articles allant de très faibles à très élevés. La couleur des nœuds montre une palette allant du vert au violet, reflétant une tonalité allant de négative à positive.

En abscisse, le nombre d'articles détectés comme négatifs par notre modèle ; en ordonnée, le nombre d'articles détectés comme positifs. La taille des nœuds est relative au volume d'articles, la couleur à la tonalité allant du violet pour une tonalité positive au vert pour une tonalité négative.

Basés sur une analyse qualitative d'articles, nos précédents travaux ont cependant montré que les récits ne sont pas seulement structurés par leur tonalité mais également par une distinction entre un niveau global (tableau 2a) et un niveau local (tableau 2b), qui façonne différentes prises de la société sur ces technologies. Le niveau global maintient les utilisateurs et utilisatrices à distance, les plaçant en simples spectateurs d'expérimentations de laboratoire et de démonstrations spectaculaires, accentuant le fantasme d'une IA générale toute puissante face à laquelle l'humanité doit se doter de garde-fous éthiques et d'une régulation principielle définie par des comités d'experts (Jobin et al., 2019 ; Mittelstadt, 2019). En revanche, le niveau local met en scène une société de l'expérimentation in situ et de la contre-enquête portée par des collectifs et des institutions, où les effets espérés ou controversés de l'implémentation de systèmes d'IA dans des situations concrètes sont discutés et politisés.

L'IA générative fait émerger un niveau supplémentaire, pouvant être défini comme individuel (tableau 2c), qui renvoie aux promesses de démocratisation faites par leurs promoteurs, annonçant une IA accessible à tous, autorisant les interactions directes, laissant libre cours à l'imagination et à la mise à l'épreuve de ces systèmes par les utilisateurs et utilisatrices eux-mêmes. Des récits, prenant la forme de témoignages, rendent compte de la manière dont l'IA générative est venue s'intégrer comme un système d'optimisation du quotidien. D'autres récits, plus critiques, émergent quant aux attentes déçues, aux failles et aux déboires rencontrés lors des phases de test, renvoyant à un échec de la mise à l'épreuve de ces systèmes.

Tableau 2a. Extraits d'articles issus du corpus associés au niveau du récit global et à la tonalité positive et négative

Tonalité positive

« Yann LeCun : “L’intelligence artificielle va sauver des vies et créer des emplois” », Aujourd’hui en France, 29 mars 2018

« Demain, notre objectif est de créer des agents intelligents pour nous assister dans la vie de tous les jours. Nous rêvons tous d’assistants virtuels ou de robots ménagers capables de nous aider efficacement. [...] L’IA va sauver des vies dans la santé et les transports et créer des emplois qui n’existent pas encore. [...] Cette mutation n’est pas différente des révolutions technologiques précédentes ».

Tonalité négative

« “Fin de la race humaine” : quand Stephen Hawking nous alertait sur l’intelligence artificielle », L’Obs, 14 mars 2018

« Un avertissement qui fait froid dans le dos. [...] le scientifique avait déclaré que ce type de technologie pouvait évoluer rapidement et dépasser l’humanité, un scénario comparable à celui des films Terminator. [...] “Une fois que les hommes auront développé l’intelligence artificielle, celle-ci décollera seule, et se redéfinira de plus en plus vite” [...]. “Les humains, limités par une lente évolution biologique, ne pourraient pas rivaliser et seraient dépassés” ».

Tableau 2b. Extraits d'articles issus du corpus associés au niveau du récit local et à la tonalité positive et négative

Tonalité positive

« Au CHRU de Brest-Carhaix, un nouveau dispositif pour détecter les cancers du côlon », Ouest-France, 4 février 2022

« Le CHRU de Brest va acquérir un module d'intelligence artificielle permettant une meilleure détection des cancers colorectaux. [...] "Non seulement cela permet un meilleur dépistage, un meilleur diagnostic, mais aussi une meilleure caractérisation du cancer", souligne le docteur Cholet, gastro-entérologue et hépatologue au CHU de Brest. "C'est une véritable révolution technologique dont le CHU de Brest sera le premier à bénéficier dans tout le grand Ouest." Un bijou de technologie que le centre n'aurait pas pu s'offrir sans l'aide de la Littorale, connue depuis de nombreuses années pour aider le CHU à acquérir de nouveaux matériels, souvent très coûteux ».

Tonalité négative

« JO : les caméras "augmentées", danger pour nos libertés ? », L'Opinion, 14 décembre 2023

« Souriez, vous êtes filmés... et analysés. Pour sécuriser les JO de Paris, le gouvernement a décidé la mise en place de plusieurs outils, dont les caméras « augmentées » [...]. "La France est le premier pays de l'Union européenne à légaliser l'utilisation de la VSA", alerte Katia Roux, chargée de plaidoyer Technologies & Droits humains à Amnesty International France, qui considère que "les technologies de surveillance permettant la surveillance de masse, c'est-à-dire non ciblée et non proportionnée, ne sont pas compatibles avec les droits humains." Les motifs de crainte sont multiples : conservation des données, sécurité informatique et bien sûr vie privée [...] "se savoir surveillé modifie le comportement d'une personne, même quand celle-ci n'a rien à se reprocher", explique Maryse Artiguelong, responsable du groupe de travail Libertés et TICs à la LDH ».

Tableau 2c. Extraits d'articles issus du corpus associés au niveau du récit individuel et à la tonalité positive et négative

Tonalité positive

« Au travail, un gain de temps formidable », Le Progrès, 29 décembre 2023

« Loin de considérer l'intelligence artificielle (IA) comme une ennemie, ils en ont fait une alliée. Certains de nos lecteurs ont découvert avec curiosité les chatbots [...]. "Cet outil est devenu indispensable pour me faire gagner du temps, améliorer la qualité de mes mails destinés à mes clients et trouver des nouvelles idées". Pour James, 37 ans, directeur informatique à Strasbourg (Bas-Rhin), ChatGPT est devenu une sorte d'assistant [...]. Par ailleurs, ChatGPT est particulièrement fort pour écrire un programme en python (langage de programmation), le corriger ou encore donner toutes les explications nécessaires, ligne par ligne. C'est un bon compagnon qui peut rendre d'utiles services", précise-t-il ».

Tonalité négative

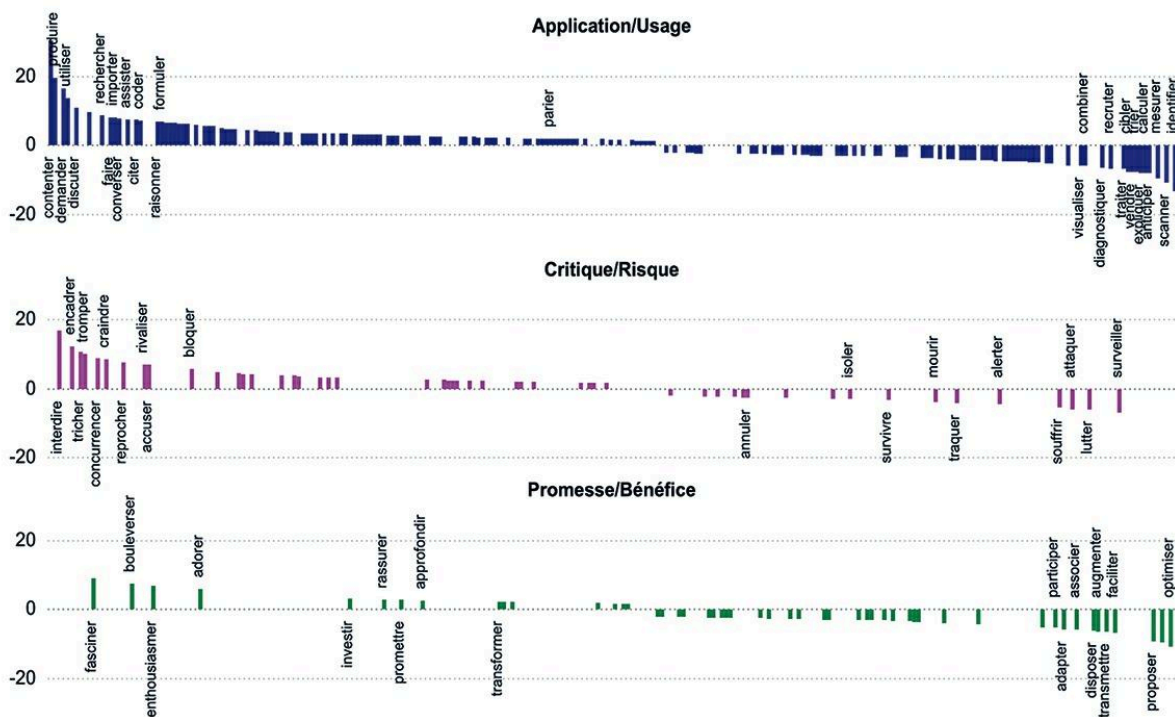
« On a testé l'Intelligence artificielle sur l'Anjou et le résultat n'est vraiment pas terrible », Le Courrier de l'Ouest, 24 janvier 2023

« ChatGPT est très simple à utiliser : vous lui posez une question par écrit sur n'importe quoi, et il vous répond à toute vitesse. Le résultat est impressionnant. Mais quand on l'interroge sur l'Anjou, on se rend compte qu'il se plante quand même très souvent. On vous laisse juge... [...] Pas d'erreur sur les trois premières réponses, mais notre ami ChatGPT ne se mouille pas vraiment, ou bien il avoue ne pas avoir la réponse. Sur la question des personnalités originaires du Maine-et-Loire, il a vraiment tout faux. [...] On se moque ici (un peu) de l'intelligence artificielle, mais elle est bien partie pour révolutionner de nombreux métiers dans les années à venir [...]. Testez-la comme nous l'avons fait, et vous constaterez que sa vitesse de réaction est hallucinante ».

Pour mieux comprendre la manière dont les médias construisent des récits spécifiques autour de l'IA générative et ses enjeux de démocratisation, nous avons mené une analyse comparative des verbes employés dans les articles qui traitent ou non de cette technologie. L'étude des verbes permet d'identifier les caractéristiques des récits émergents ainsi que leur capacité à façonner notre perception de ces technologies. À cette fin, nous avons distingué trois catégories de verbes (figure 4) :

- les verbes d'action décrivant les opérations effectuées par l'utilisateur ou l'IA, afin de qualifier les interactions mises en scène ;
- les verbes d'évaluation, exprimant des jugements sur les bénéfices et promesses associés à ces technologies ;
- les verbes critiques, signalant des effets négatifs et mettant en tension nos rapports à l'IA générative.

Figure 4. Distribution des verbes les plus fréquents suivant leur score Chi2 entre le sous-ensemble IA générative (au-dessus de l'axe horizontal) et le sous-ensemble IA classique (en dessous de l'axe horizontal) (logiciel Rawgraphs)



L'image montre trois graphiques à barres horizontales représentant la distribution des verbes les plus fréquents en fonction de leur score Chi2 entre deux sous-ensembles : l'IA générative (au-dessus de l'axe horizontal) et l'IA classique (en dessous de l'axe horizontal). Chaque graphique est divisé en trois catégories de verbes : d'action, négatifs ou critiques, et positifs ou associés aux bénéfiques.

Sur la première ligne, en partant du haut, les verbes catégorisés comme des verbes d'action, sur la deuxième les verbes catégorisés comme négatifs ou critiques, sur la troisième les verbes catégorisés comme positifs ou associés aux bénéfiques.

Le sous-ensemble IA classique, précédant l'arrivée de l'IA générative, possède un champ lexical de verbes d'action, qui relèvent principalement du domaine technique, visant à optimiser le traitement de données (optimiser, analyser, diagnostiquer, quantifier, piloter), ou bien s'inscrivant dans le domaine économique (vendre, recruter, financer, commercialiser, travailler). À l'inverse, du côté de l'IA

génération, le champ lexical de l'interaction se caractérise par des verbes de parole (demander, discuter, parler, converser, interroger), tandis que les verbes d'action relèvent d'opérations qui apparaissent moins techniques et sophistiquées (rechercher, assister, estimer, consulter, explorer, illustrer). Ce rapport de banalisation et de facilité se retrouve également dans la surreprésentation des verbes impersonnels dans ce sous-corpus (contenter, falloir, suffire, on se contente de, il suffit de, il faut juste...), ainsi que dans les verbes d'essai et d'itération (tester, manipuler, rectifier, [se] familiariser, peaufiner).

Les verbes associés à la critique dans le sous-ensemble IA classique renvoient aux notions de destruction et de confrontation entre l'homme et la machine (lutter, souffrir, traquer, mourir, survivre). Les verbes des articles du sous-ensemble portant sur l'IA générative se concentrent principalement sur la dénonciation d'interactions signalées comme trompeuses (tricher, tromper, concurrencer, risquer, douter) conduisant à une critique plus institutionnalisée et juridique visant la régulation de ces technologies (interdire, encadrer, suspendre, freiner, bannir). À l'inverse, les verbes concernant les promesses associées à l'IA générative sont beaucoup plus laudatifs (fasciner, bouleverser, enthousiasmer, adorer, progresser) que ceux de l'IA classique, dont la tendance est plus technique (augmenter, disposer, accroître, moderniser, maximiser). En lien avec l'interaction et la banalisation de l'IA générative, les verbes de sentiment sont surreprésentés dans son sous-corpus (enthousiasmer, rassurer, amuser, rire, chanter).

À partir de cette première approche de qualification des propriétés des récits accompagnant le déploiement de l'IA générative, il semble se dessiner une nouvelle forme de narratif qui rend compte des interactions directes avec l'IA générative dans le quotidien des utilisateurs et utilisatrices.

Récits d'expérimentations de l'IA générative

L'interaction entre les utilisateurs et utilisatrices et les systèmes d'IA générative se caractérise par l'absence de script imaginé par le concepteur et permettant la réalisation d'une activité (Akrich, 1992). L'invention de ce script est entièrement déléguée à l'utilisateur sur la base du déroulement d'une conversation qui guide son imagination quant à la manière de s'y prendre. À partir de notre corpus, nous allons maintenant examiner les récits qui tentent de raconter l'interaction en train de se faire entre utilisateurs et utilisatrices et machines. Nous proposons donc de livrer une analyse stylistique d'articles extraits du corpus portant spécifiquement sur l'IA générative. Afin de réaliser cette analyse, nous avons extrait un échantillon représentatif de 580 articles, soit approximativement 10 % des 5 666 articles portant sur l'IA générative⁹.

⁹ Pour garantir la représentativité des articles, nous les avons sélectionnés aléatoirement en respectant leur répartition totale par cluster et par tonalité positive ou négative au sein de chacun de ces clusters.

En miroir avec la génération précédente d'IA, l'analyse détaillée du style de ces récits rend compte de la dimension expérimentale qui met aux prises des utilisateurs et utilisatrices avec une technologie qui n'a pas encore configuré leur rôle ni les besoins qu'elle pourrait satisfaire : que font les utilisateurs concrètement ? Que peut-on attendre des technologies ? Comment gère-t-on les conséquences de ces choix ? On peut ainsi se demander si, à travers ces récits, émergent des figurations de la démocratisation qui vont au-delà du sens que les Big Tech lui donnent.

Une interface conversationnelle pour tous

La première spécificité des récits issus de notre corpus d'articles est la mise en scène de la rencontre avec l'IA générative par le truchement d'un type unique d'interface à laquelle il est facile d'accéder. Une grande quantité d'articles utilisent des expressions soulignant que l'IA générative est « ouverte », disponible « gratuitement », « en libre accès » pour le « grand public ». L'IA générative ne concerne pas des professionnels aux besoins complexes mais le plus grand nombre, comme le racontent les journalistes pour présenter un outil « qui peut être consulté par tout un chacun depuis que la société californienne OpenAI l'a mis à disposition gratuitement »¹⁰, « qui séduit de plus en plus élèves et étudiants ici et partout ailleurs »¹¹, qui « est depuis quelques semaines sur toutes les lèvres »¹² et qui a été « rapidement adopté : en seulement 5 jours, [ChatGPT] comptait 1 million d'utilisateurs »¹³. Accréditant l'affirmation « d'une forme de démocratisation »¹⁴ qui entoure l'IA générative, les récits médiatiques reprennent largement l'invitation de Sam Altman à tester l'IA générative dans l'état où elle a été rendue disponible, c'est-à-dire une « research release ».

Nous observons dans les descriptions journalistiques un vocabulaire truffé de formes verbales impersonnelles qui soulignent la simplicité d'arriver à un résultat grâce aux prompts :

Il suffit de quelques secondes pour voir le curseur s'avancer et écrire. [...] Nous voici donc avec tous nos chapitres [...]. Rien de plus simple, nous tapons ceci dans la barre de texte de ChatGPT : « Écris-moi un texte sur [nom du chapitre] ». (Aujourd'hui en France, 15 janvier 2023)

Les journalistes sont des participants comme les autres, qui racontent leurs propres essais et tests, parfois inspirés par d'autres dont ils vérifient les résultats. L'heure est non seulement au partage des expériences individuelles, mais plus encore, à la constitution collective d'une forme singulière

¹⁰ La Croix, 6 février 2023.

¹¹ Ibid.

¹² L'Écho touristique, 23 janvier 2023.

¹³ Mind Media, 15 mars 2023.

¹⁴ La Croix, 6 février 2023.

d'expérience qui émerge de la répétition, de l'imitation des uns par les autres, d'un ajustement progressif. Les lecteurs peuvent dupliquer l'expérience décrite dans les articles. Ils sont invités par les journalistes à créer leurs propres textes. L'utilisation fréquente du pronom personnel « nous » et « vous » tente de faire exister un collectif large d'utilisateurs et utilisatrices, constitué autour de l'accès à l'IA générative, transformé par cette nouvelle expérience d'interaction.

Ne nécessitant pas d'équipement ou d'expertise particulière pour l'essayer, l'interface conversationnelle permet la mise en récit de l'IA générative en tant qu'horizon universel articulant un mode d'interaction avec un ensemble de cas d'usage encore à imaginer.

Inventer les usages et les utilisateurs

Si la principale promesse de la nouvelle génération d'IA est de pouvoir créer de nouveaux contenus, qu'ils soient textuels ou visuels, ce qu'ils impliquent en réalité, c'est la nécessité préalable d'inventer des usages et des applications. Les IA génératives sont des machines génériques, vis-à-vis desquelles il revient à l'utilisateur ou l'utilisatrice d'imaginer une utilisation avant d'évaluer un résultat. Cette seconde spécificité est soulignée par l'usage de verbes de possibilité au conditionnel ou au présent de vérité générale (peut, pourrait, est capable de, permet de). Le rôle syntaxique de sujet de l'action y est souvent attribué à l'IA elle-même, ce qui lui confère une agentivité, dont le pouvoir potentiel est aussi illimité que l'indétermination des usages qui lui sont associés. Pour autant, l'imputation de cette agentivité à la machine ne recouvre qu'une partie des interactions qui ont lieu. Dans les récits qui concernent l'entreprise, les employés sont toujours aux prises avec l'IA par l'intermédiaire d'une mise à l'épreuve continue et distribuée pour en figurer les applications, et non d'une solution automatisée qui accomplirait immédiatement leurs tâches, tel un système expert : « l'IA s'intègre peu à peu au quotidien des employés [...] Nos content strategists se servent notamment de ChatGPT pour élaborer des plans, pitch ou intros d'articles [...] à trouver des thématiques, à compléter des papiers »¹⁵. Un article rapporte la création d'un laboratoire dédié « au sein de l'agence afin de tester tous ces sujets et voir comment intégrer le plus efficacement possible l'IA dans le quotidien des équipes »¹⁶.

Loin des promesses de singularité de l'IA, des machines qui peuvent tout faire se co-construisent en réalité avec leurs utilisateurs et utilisatrices. Le prompt n'est finalement pas si évident ni immédiat. Il faut apprendre à prompter : « Il faut apprendre aux élèves dès le collège comment ça fonctionne pour en comprendre les biais, les limites et les atouts, et pour en maîtriser les usages à bon escient »¹⁷. C'est seulement à la fin d'un processus d'invention conjointe des capacités de la machine et des

¹⁵ Mind Media, 15 mars 2023.

¹⁶ Ibid.

¹⁷ Sud-Ouest, 13 décembre 2023.

usages qu'on peut finalement retrouver le contrôle et l'agentivité humaine, d'un côté, et l'automatisation de tâches répétitives, de l'autre.

La démocratisation, en tant qu'exploration des champs d'utilisation et application des IA génératives, va au-delà de l'automatisation des tâches professionnelles, pour entrer dans la vie quotidienne des utilisateurs et utilisatrices. De nombreux articles mettent ainsi en évidence la banalité de l'IA générative et énumèrent des tâches simples, ordinaires, presque anodines : « Vous pourriez dire : “Alexa, tous les matins à 8 heures, allume la cafetière, ouvre les stores, tamise les lumières dans le bureau et diffuse les infos du matin”, et voilà, cela crée une routine »¹⁸. Ou encore : « C'est bien simple : ce petit agent conversationnel peut pondre à peu près ce qui vous chante : une recette de cuisine, une histoire pour endormir vos enfants, une lettre d'amour, une notice de montage »¹⁹. Vie domestique, cuisine, amour, éducation : cette entrée dans le quotidien est peut-être le signe le plus clair du passage de l'IA classique à l'IA générative. La banalisation du test révèle que l'IA générative est moins mise à l'épreuve par rapport à sa capacité à défier la cognition humaine, qu'à sa présence ancillaire permettant de faire face aux problèmes structurels de la vie quotidienne, qu'elle soit domestique ou professionnelle, privée ou publique : par exemple, dans le domaine des ressources humaines, au sein duquel « [l'IA] aide à lutter contre l'épuisement professionnel, offre un accès à la demande aux emplois du temps, résout les problèmes liés à la fatigue et facilite l'évolution de carrière »²⁰.

Imaginer les effets, gérer les conséquences

Cependant, la promesse de co-construction des usages portée par la rencontre avec l'IA générative à travers une interface conversationnelle unique ne se déroule pas sans heurts ni frictions. Les troubles générés par cette expérience viennent également prendre place dans la vie quotidienne des utilisateurs. Si nous avons déjà remarqué précédemment que prompter n'était pas si simple, les récits médiatiques de l'IA générative rendent compte des itérations nécessaires du prompt et ouvrent un espace de réflexivité où sont mis en avant échecs, hésitations, et allers-retours. Un artiste prévient de possibles déconvenues, en renversant l'indéfini « il suffit de » par la négative, soulignant que l'IA générative crée aussi du travail pour réussir à obtenir le résultat désiré, et nécessite que l'utilisateur ou l'utilisatrice se dote d'objectifs par rapport auxquels il peut évaluer la performance de l'outil :

Il ne suffit pas d'appuyer sur un bouton pour avoir un résultat parfait. La maîtrise de ces logiciels [...] exige de nombreux tâtonnements avant d'arriver à une maîtrise relative. [...] Et ça fonctionne de manière un peu aléatoire. Je fais souvent plusieurs fois la même requête et j'aboutis à un résultat très

¹⁸ Stratégies, 21 septembre 2023.

¹⁹ Aujourd'hui en France, 16 janvier 2023.

²⁰ Le Journal du Net, 17 octobre 2023.

différent. Pour créer une image, c'est assez simple. Mais pour retrouver son âme, c'est plus compliqué. (L'Écho Républicain, 26 juin 2023)

Dès que l'attention de l'utilisateur ou l'utilisatrice se porte sur l'évaluation des résultats, les récits rendent compte des ratés de la mise à l'épreuve, comme celle de L'Union qui interroge ChatGPT sur Reims : « Interrogé sur nos spécialités locales, il nous rend encore une copie truffée de boulettes », « il invente »²¹. Le vocabulaire familier renvoie alors l'IA générative à la figure d'un apprenti un peu idiot dont on peut se moquer, inversant temporairement les rapports d'intelligence entre l'humain et la machine, dans la lignée de l'expérience des glitches affectant les opérations de calcul (Meunier et al., 2019). Il ne reste alors que l'ironie du journaliste et le divertissement du test, dont l'importance se voit réduite à un jeu insignifiant.

Les récits de troubles (Meunier et al., 2021) ne traduisent pas seulement les difficultés d'ajustement entre l'individu et la machine, donc des problèmes techniques d'efficacité et de performance, mais contribuent à pluraliser les voix des personnes qui sont affectées par l'IA. Par l'intermédiaire des tests que chacun peut mener, une multiplicité d'acteurs se trouvent en interaction directe avec les effets de l'IA générative et peuvent raconter les « soucis » (Gourlet et al., 2024) qu'ils rencontrent. Outre les journalistes qui peuvent être amenés à questionner les effets de ChatGPT sur l'écriture journalistique, des enseignants, des développeurs, des politiciens promptent, testent, conseillent et dénoncent. Dans le domaine de l'éducation, plusieurs articles donnent la parole aux acteurs, élèves, professeurs et institutions, qui racontent comment l'IA générative vient perturber le système éducatif : « “ça pose énormément de questions”, reconnaît le professeur d'anglais et de philosophie, en marge d'un séminaire qu'il anime pour essayer d'aider ses collègues enseignants à mieux appréhender cette intelligence artificielle »²². Certains établissements comme Sciences Po, « le premier établissement d'enseignement supérieur en France à annoncer officiellement l'interdiction de cette intelligence artificielle ultra puissante »²³, en viennent à prendre en main une régulation dans l'urgence. En utilisant l'IA pour écrire des amendements, les parlementaires peuvent également en faire l'expérience directe qui les amène à « alerter sur les risques que peut apporter ce type de nouvelles technologies »²⁴. Le rapprochement entre la régulation institutionnelle et le déroulement de controverses locales, déjà constaté dans l'analyse des clusters de l'IA générative, se retrouve dans le style des récits qui rendent compte d'une expérience de l'IA comme problème public. Des acteurs variés peuvent y participer, par exemple en tant qu'auteurs de plaintes comme la « présidente de l'association de

²¹ L'Union, 8 février 2023.

²² La Croix, 6 février 2023.

²³ Le Bien Public, 28 janvier 2023.

²⁴ La Dépêche du Midi, 26 mars 2023.

sensibilisation aux enjeux du numérique Janus International » ou « le développeur investi dans la protection des données personnelles [qui] pointe les fausses informations publiées par le logiciel »²⁵.

Bien entendu, les récits médiatiques ne se substituent pas aux études d'usage nécessaires pour en comprendre la stabilisation et l'intégration dans les pratiques personnelles et professionnelles. De plus, la plupart des récits médiatiques mobilisent les imaginaires classiques de l'IA pour figurer les conséquences à plus long terme de l'interaction avec les IA génératives, derrière lesquelles ressurgit le spectre de l'intelligence artificielle générale (IAG). Non seulement elle surpasse la « réflexion humaine »²⁶, mais elle est également dotée d'un « pouvoir de suggestion »²⁷ et « d'un potentiel de manipulation psychologique »²⁸, voire de mauvaises intentions pouvant « altérer nos jugements et influencer nos convictions »²⁹. Les récits retrouvent alors des caractéristiques stylistiques traditionnelles, où les superlatifs sont abondants, le vocabulaire, dramatique, et où la fascination exercée par l'IA signe la fin du contrôle de l'humain sur sa créature.

Conclusion

L'attention médiatique soutenue portée à l'IA au cours de la dernière décennie, ainsi que la nouvelle impulsion donnée par les récents modèles génératifs, questionnent le rôle des médias dans la fabrication de l'articulation entre technoscience et société. Une série d'éléments structurels de l'IA – le nombre limité d'acteurs en contrôlant le développement technique, les infrastructures et les espaces de débat ; la polarisation des discussions ; l'indéfinition intrinsèque de ces technologies – sont renforcés par les récits médiatiques. Néanmoins, la promesse de démocratisation qui sous-tend le déploiement des technologies d'IA générative est porteuse de nouveaux types de récits, qui sont une opportunité de réexamen empirique des éléments composant cette promesse et ses conséquences.

La vision dominante de cette démocratisation s'appuie sur le passage de la démonstration classique des techniques à un test à grande échelle, auquel tout le monde est invité à participer. Ce chemin de transformation repose sur des principes spécifiques : rendre l'IA accessible, utilisable, simple et abordable, tout en étant omniprésente et puissante. Ainsi, la deuxième section de cet article souligne le nouveau souffle donné aux récits médiatiques à la suite de l'arrivée de l'IA générative. Cependant, il ne faudrait pas se limiter à cette conception de la démocratisation poussée par des intérêts commerciaux : une autre conception de la démocratisation de l'IA s'y oppose, qui invoque la nécessité

²⁵ Ouest-France, 6 avril 2023.

²⁶ La Tribune, 1er février 2023.

²⁷ L'Obs, 7 février 2023.

²⁸ Ibid.

²⁹ Les Échos, 13 décembre 2022.

de créer des institutions avec la participation active des citoyens. Dans le cadre de la « course à la régulation » (Smuha, 2021), l'AI Act de l'Union européenne a peut-être remporté une victoire partielle au nom de cette démocratisation. Toutefois, même si l'AI Act introduit une régulation plus stricte des risques liés à l'IA générative, il reste à voir si les personnes affectées auront réellement les moyens de faire valoir leurs droits. Suivant une logique paternaliste et technocratique (Laux et al., 2024), ce sont surtout les développeurs qui évalueront les risques, tandis que les citoyens resteront des utilisateurs et utilisatrices, sans que leur rôle ne soit clairement reconnu en tant que « personnes affectées » (Novelli et al., 2024). Une troisième voie consiste à inverser le mécanisme de test proposé par les grandes entreprises du numérique, afin de tracer de nouveaux chemins de politisation. Comme mentionné dans la troisième section de l'article, ces chemins s'affranchissent en partie des institutions régulatrices et des collectifs existants pour dénoncer les dérives technologiques. On ne peut parler de démocratisation à propos du cadre de test dans lequel l'IA générative place l'utilisateur ou l'utilisatrice qu'à condition qu'elle offre aux individus et aux collectifs les moyens de contrôler la forme, l'évolution et les limites des systèmes techniques. Cela n'est possible que par la multiplication des façons d'expérimenter ces derniers – qu'elles soient cognitives, techniques, sociales ou morales (Barry, 2001) – et la capacité à confronter et raconter ces expériences. Ici, les modèles génératifs ne sont pas qu'un simple outil, mais sont profondément ancrés dans un contexte historique spécifique tout en dépendant des conditions dans lesquelles ils fonctionnent.

Le moment de déstabilisation des récits que caractérise la rencontre avec l'IA générative au tournant de l'année 2023 offre un aperçu d'une attention nouvelle à l'expression des difficultés liées à l'usage de ces modèles, et à la parole des personnes dont la vie est façonnée par ceux-ci. Lorsque les médias ignorent ces récits et se concentrent uniquement sur des critiques globales, en prônant des régulations top-down, ils risquent d'enfermer les citoyens et citoyennes dans des systèmes dont on ne peut interroger les limites. À l'inverse, quand les récits d'échecs individuels et de microproblèmes rencontrés par les utilisateurs et utilisatrices sont partagés et collectivisés, ils offrent des prises interprétatives qui peuvent aboutir à un contrôle effectif sur la technologie. Ce processus fait passer de l'expérience personnelle à une expérience partagée, transformant les intérêts individuels en un enjeu collectif.

Bibliographie

Akrich Madeleine, 1992, « The de-scription of technical objects », dans W. E. Bijker et J. Law éd., *Shaping Technology/Building Society: Studies in Sociotechnical Change*, Cambridge (MA), The MIT Press, p. 205-224.

Akrich Madeleine, Callon Michel et Latour Bruno éd., 2006, *Sociologie de la traduction. Textes fondateurs*, Paris, Presses des Mines.

Ananny Mike, 2024, « Making generative artificial intelligence a public problem. Seeing publics and sociotechnical problem-making in three scenes of AI failure », *Javnost - The Public*, vol. 31, no 1, p. 89-105.

Barassi Veronica, Scharenberg Antje, Poux-Berthe Marie, Patra Rahi et Di Salvo Philip, 2022, *The Human Error Project. AI Errors and the Profiling of Humans: Mapping the Debate in European News Media*, St. Gallen, University of St. Gallen.

Bareis Jascha et Katzenbach Christian, 2022, « Talking AI into being: The narratives and imaginaries of national AI strategies and their performative politics », *Science, Technology & Human Values*, vol. 47, no 5, p. 855-881.

Barocas Solon, 2019, « Machine learning is a co-opting machine », *Public Books*, 18 juin 2019, <https://www.publicbooks.org/machine-learning-is-a-co-opting-machine/> (consulté le 6 octobre 2025).

Barry Andrew, 2001, *Political Machines: Governing a Technological Society*, Londres, Athlone Press.

Barthe Yannick, Callon Michel et Lascoumes Pierre, 2014, *Agir dans un monde incertain. Essai sur la démocratie technique*, Paris, Seuil.

Bastian Mathieu, Heymann Sebastien et Jacomy Mathieu, 2009, « Gephi: An open source software for exploring and manipulating networks », *Proceedings of the Third International AAAI Conference on Weblogs and Social Media*, vol. 3, no 1, p. 361-362.

Bellon Anne et Velkovska Julia, 2023, « L'intelligence artificielle dans l'espace public : du domaine scientifique au problème public. Enquête sur un processus de publicisation controversé », *Réseaux*, no 240, p. 31-70.

Bijker Wiebe E., 1995, « Democratization of technology. Who are the experts? », <https://www.angelfire.com/la/esst/bijker.html> (consulté le 6 octobre 2025).

Borup Mads, Brown Nik, Konrad Kornelia et Van Lente Harro, 2006, « The sociology of expectations in science and technology », *Technology Analysis & Strategic Management*, vol. 18, no 3-4, p. 285-298.

Brennen J. Scott, Howard Philip N. et Nielsen Rasmus Kleis, 2018, « An industry-led debate: How UK media cover artificial intelligence », rapport, Reuters Institute for the Study of Journalism, <https://doi.org/10.60625/risj-v219-d676>

Brennen J. Scott, Schulz Anne, Howard, Philip N. et Nielsen Rasmus Kleis, 2019, « Industry, experts, or industry experts? Academic sourcing in news coverage of AI », rapport, Reuters Institute for the Study of Journalism, <https://doi.org/10.60625/risj-9v3c-rk82>

Breucker Philippe, Cointet Jean-Philippe, Hannud Abdo Alexandre, Orsal Guillaume, De Quatrebarbes Constance, Duong Tam-Kien, Martinez Cristian, Ospina Delgado Juan Pablo, Medina Zuluaga Luis Daniel, Gómez Peña Diego Fernando, Sánchez Castaño Tatiana Andrea, Marques da Costa Joenio, Laglil Hajar, Villard Lionel et Barbier Marc, 2016, « CorText Manager Documentation », <https://docs.cortext.net> (consulté le 6 octobre 2025).

Bucchi Massimiano, 1998, *Science and the Media: Alternative Routes to Scientific Communications*, New York, Routledge.

Cefaï Daniel, 1996, « La construction des problèmes publics. Définitions de situations dans des arènes publiques », *Réseaux*, no 75, p. 43-66.

- Chateauraynaud Francis, 2011, *Argumenter dans un champ de forces. Essai de balistique sociologique*, Paris, Éditions Pétra.
- Clark Colin et Pinch Trevor, 1995, *The Hard Sell. The Language and Lessons of Street-Wise Marketing*, Londres, Harper Collins.
- Collins Harry M., 1988, « Public experiments and displays of virtuosity: The core-set revisited », *Social Studies of Science*, vol. 18, no 4, p. 725-748.
- Cools Hannes, Van Gorp Baldwin et Opgenhaffen Michael, 2022, « Where exactly between utopia and dystopia? A framing analysis of AI and automation in US newspapers », *Journalism*, vol. 25, no 1, p. 3-21.
- Crépel Maxime et Cardon Dominique, 2022, « Robots vs algorithmes. Prophétie et critique dans la représentation médiatique des controverses de l'IA », *Réseaux*, no 232-233, p. 129-167.
- Dandurand Guillaume, McKelvey Fenwick et Roberge Jonathan, 2023, « Freezing out: Legacy media's shaping of AI as a cold controversy », *Big Data & Society*, vol. 10, no 2, <https://doi.org/10.1177/20539517231219242>
- Ensmenger Nathan, 2012, « Is chess the drosophila of artificial intelligence? A social history of an algorithm », *Social Studies of Science*, vol. 42, no 1, p. 5-30.
- Feenberg Andrew et Beira Eduardo éd., 2018, *Technology, Modernity, and Democracy: Essays by Andrew Feenberg*, Londres, Rowman & Littlefield international.
- Golda Abenezer, Mekonen Kidus, Pandey Amit, Singh Anushka, Hassija Vikas, Chamola Vinay et Sikdar Biplab, 2024, « Privacy and security concerns in generative AI: A comprehensive survey », *IEEE Access*, vol. 12, p. 48126-48144.
- Gourlet Pauline, Ricci Donato et Crépel Maxime, 2024, « Reclaiming artificial intelligence accounts: A plea for a participatory turn in artificial intelligence inquiries », *Big Data & Society*, vol. 11, no 2, <https://doi.org/10.1177/20539517241248093>
- Hilgartner Stephen, 1990, « The dominant view of popularization: Conceptual problems, political uses », *Social Studies of Science*, vol. 20, no 3, p. 519-539.
- Himmelreich Johannes, 2023, « Against "Democratizing AI" », *AI & Society*, vol. 38, p. 1333-1346.
- Hsu Feng-hsiung, 2022, *Behind Deep Blue: Building the Computer that Defeated the World Chess Champion*, Princeton, Princeton University Press.
- Jacomy Mathieu, Venturini Tommaso, Heymann Sebastien et Bastian Mathieu, 2014, « ForceAtlas2, a continuous graph layout algorithm for handy network visualization designed for the Gephi software », *PLOS One*, no 9, <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0098679>
- Jaton Florian et Sormani Philippe, 2023, « Enabling "AI"? The situated production of commensurabilities », *Social Studies of Science*, vol. 53, no 5, p. 625-634.
- Jobin Anna, Ienca Marcello et Vayena Effy, 2019, « The global landscape of AI ethics guidelines », *Nature Machine Intelligence*, no 1, p. 389-399.
- Kak Amba, 2023, West Sarah Myers et Whittaker Meredith, « Make no mistake - AI is owned by Big Tech », *MIT Technology Review*, 5 décembre 2023, <https://www.technologyreview.com/2023/12/05/1084393/make-no-mistake-ai-is-owned-by-big-tech/> (consulté le 6 octobre 2025).
- Kasparov Garry et Greengard Mig, 2017, *Deep Thinking: Where Machine Intelligence Ends and Human Creativity Begins*, New York, Perseus Books.
- Kohs Greg, 2017, « AlphaGo », <https://www.youtube.com/watch?v=WXuK6gekU1Y> (consulté le 22 septembre 2024).
- Köpf Andreas, Kilcher Yannic, von Rütte Dimitr, Anagnostidis Sotiris, Tam Zhi-Rui, Stevens Keith, Barhoum Abdullah, Duc Nguyen Minh, Stanley Oliver, Nagyfi Richárd, ES Shahul, Suri Sameer, Glushkov David, Dantuluri

Arnav, Maguire Andrew, Schuhmann Christoph, Nguyen Huu et Mattick Alexander, 2023, « OpenAssistant conversations. Democratizing large language model alignment », arXiv, <https://doi.org/10.48550/arXiv.2304.07327>

Kozyrkov Cassie, 2018, « Cassie Kozyrkov (Google) on Decision intelligence (ML++) », <https://www.youtube.com/watch?v=iLu9XyZ550I> (consulté le 13 septembre 2024).

Laux Johann, Wachter Sandra et Mittelstadt Brent, 2024, « Trustworthy artificial intelligence and the European Union AI act: On the conflation of trustworthiness and acceptability of risk », *Regulation & Governance*, vol. 18, no 1, p. 3-32.

Lesnes Corine, 2017, « “La tech doit être une force politique” », *Le Monde.fr*, 26 juillet 2017, https://www.lemonde.fr/festival/article/2017/07/26/la-tech-doit-etre-une-force-politique_5164971_4415198.html (consulté le 22 septembre 2024).

Marres Noortje, 2015, *Material Participation: Technology, the Environment and Everyday Publics*, 2e éd., Londres, Palgrave Macmillan.

Marres Noortje et Stark David, 2020, « Put to the test: For a new sociology of testing », *The British Journal of Sociology*, vol. 71, no 3, p. 423-443.

Marres Noortje, Castelle Michael, Gobbo Beatrice, Poletti Chiara et Tripp James, 2024, « AI as super-controversy: Eliciting AI and society controversies with an extended expert community in the UK », *Big Data & Society*, vol. 11, no 2, <https://doi.org/10.1177/20539517241255103>

Martin Louis, Muller Benjamin, Ortiz Suárez Pedro Javier, Dupont Yoann, Romary Laurent, Villemonte de La Clergerie Éric, Seddah Djamaé et Sagot Benoît, 2020, « CamemBERT: A tasty French language model », dans D. Jurafsky et al. éd., *Proceedings of the 58th Annual Meeting Association Computational Linguistics*, Association for Computational Linguistics, p. 7203-7219.

McCarthy John, Minsky Marvin L., Rochester Nathaniel et Shannon Claude E., 2006, « A proposal for the Dartmouth Summer Research Project on Artificial Intelligence, August 31, 1955 », *AI Magazine*, vol. 27, no 4, p. 12-14.

Meunier Axel, Ricci Donato, Cardon Dominique et Crépel Maxime, 2019, « Les glitches, ces moments où les algorithmes tremblent », *Techniques & Culture*, no 72, p. 200-203.

Meunier Axel, Gray Jonathan et Ricci Donato, 2021, « A new AI lexicon: Algorithm trouble », *AI Now Institute*, <https://ainowinstitute.org/publication/a-new-ai-lexicon-algorithm-trouble> (consulté le 5 octobre 2025).

Microsoft News Center, 2016, « Democratizing AI. For every person and every organization », *News Microsoft*, 26 septembre 2016, <https://news.microsoft.com/features/democratizing-ai/> (consulté le 5 octobre 2025).

Mittelstadt Brent, 2019, « Principles alone cannot guarantee ethical AI », *Nature Machine Intelligence*, no 1, p. 501-507.

Nahuis Roel et Van Lente Harro, 2008, « Where are the politics? Perspectives on democracy and technology », *Science, Technology & Human Values*, vol. 33, no 5, p. 559-581.

Nguyen Dennis et Hekman Erik, 2024, « The news framing of artificial intelligence: A critical exploration of how media discourses make sense of automation », *AI & Society*, vol. 39, no 5, p. 437-451.

Noorman Merel et Swierstra Tsjalling, 2023, « Democratizing AI from a sociotechnical perspective », *Minds and Machines*, no 33, p. 563-586.

Novelli Claudio, Casolari Federico, Hacker Philipp, Spedicato Giorgio et Floridi Luciano, 2024, « Generative AI in EU law: Liability, privacy, intellectual property, and cybersecurity », arXiv, <https://doi.org/10.48550/arXiv.2401.07348>

Rosental Claude, 2019, *La société de démonstration*, Vulaines-sur-Seine, Éditions du Croquant.

Rosental Claude, 2016, « Demonstrations as theatrical performances » [conférence, Institut Marcel Mauss], https://cems.ehess.fr/system/files/2022-12/OP39_CEMS_ROSENTAL.pdf (consulté le 5 octobre 2025).

Rosental Claude, 2009, « Anthropologie de la démonstration », Revue d'anthropologie des connaissances, vol. 3, no 2, p. 233-252.

Rosental Claude, 2007, Les capitalistes de la science. Enquête sur les démonstrateurs de la Silicon Valley et de la NASA, Paris, CNRS éditions.

Schaeffer Jonathan, 2009, One Jump Ahead: Computer Perfection at Checkers, New York, Springer.

Sclove Richard, 1995, Democracy and Technology, New York, Guilford Press.

Seger Elizabeth, Ovadya Aviv, Siddarth Divya, Garfinkel Ben et Dafoe Allan, 2023, « Democratizing AI: Multiple meanings, goals, and methods », Proceedings of the 2023 AAAI/ACM Conference on AI, Ethics and Society, New York, Association for Computing Machinery, p. 715-722, <https://dl.acm.org/doi/10.1145/3600211.3604693> (consulté le 5 octobre 2025).

Sejnowski Terrence J., 2018, The Deep Learning Revolution, Cambridge (MA), The MIT Press, <https://doi.org/10.7551/mitpress/11474.001.0001>

Seurat Clémence, Tari Thomas et Latour Bruno, 2021, Controverses mode d'emploi, Paris, Presses de Sciences Po.

Silver David, Huang Aja, Maddison Chris J., Guez Arthur, Sifre Laurent, Van den Driessche George, Schrittwieser Julian, Antonoglou Ioannis, Panneershelvam Veda, Lanctot Marc, Dieleman Sander, Grewe Dominik, Nham John, Kalchbrenner Nal, Sutskever Ilya, Lillicrap Timothy, Leach Madeleine, Kavukcuoglu Koray, Graepel Thore et Hassabis Demis, 2016, « Mastering the game of Go with deep neural networks and tree search », Nature, no 529, p. 484-489.

Sloane Mona, 2024, « Controversies, contradiction, and “participation” in AI », Big Data & Society, no 11, <https://doi.org/10.1177/20539517241235862>

Smuha Nathalie A., 2021, « From a “race to AI” to a “race to AI regulation”: regulatory competition for artificial intelligence », Law, Innovation and Technology, vol. 13, no 1, p. 57-84.

Stability AI, 2022, « Stable diffusion launch announcement », Stability AI, 10 août 2022, <https://stability.ai/news/stable-diffusion-announcement> (consulté le 6 octobre 2025).

Suchman Lucy, 2023, « The uncontroversial “thingness” of AI », Big Data & Society, vol. 10, no 2, <https://doi.org/10.1177/20539517231206794>

Venturini Tommaso, 2009, « Diving in magma: How to explore controversies with actor-network theory », Public Understanding of Science, vol. 19, no 3, p. 258-273.

Vikram Jayanti, 2003, Game Over: Kasparov and the Machine, <https://collection.onf.ca/film/game-over-kasparov-and-the-machine> (consulté le 22 septembre 2024).

Wenzek Guillaume, Lachaux Marie-Anne, Conneau Alexis, Chaudhary Vishrav, Guzmán Francisco, Joulin Armand et Grave Edouard, 2019, « CCNet: Extracting high quality monolingual datasets from web crawl data », arXiv, <https://doi.org/10.48550/arXiv.1911.00359>

WGBH Educational Foundation, 1991, The Chip vs. the Chess Master, <http://archive.org/details/TheChipvsTheChessMaster> (consulté le 30 septembre 2024).

Xian Lu, Li Lingyao, Xu Yiwei, Zefeng Zhang Ben et Hemphill Libby, 2024, « Landscape of generative AI in global news: Topics, sentiments, and spatiotemporal analysis », ArXiv E-Prints, <https://ui.adsabs.harvard.edu/abs/2024arXiv240108899X>

Zhang Susan, Diab Mona et Zettlemoyer Luke, 2022, « Democratizing access to large-scale language models with OPT-175B », MetaResearch, 3 mai 2022, <https://ai.meta.com/blog/democratizing-access-to-large-scale-language-models-with-opt-175b/> (consulté le 22 septembre 2024).