

L'identité numérique à l'épreuve de l'intelligence artificielle : *Traces* de Florence Hinckel

MECHERI Lamia * 
Laboratoire LIPED
Université Badji Mokhtar Annaba, Algérie
lamia.mecheri@univ-annaba.dz

Reçu: 07/10/2024,

Accepté: 12/03/2025,

Publié: 01/06/2025

Digital Identity Put to the Test by Artificial Intelligence: *Traces* of Florence Hinckel

ABSTRACT: *This study focuses on the analysis of the theme of digital identity, subjected to the sieve of artificial intelligence, based on the novel *Traces* (2016) by Florence Hinckel. Using the parallel world concept of the geocritical approach, we will attempt to follow in the footsteps, both digital and physical, of the protagonist in order to explore the interactions between the real and the virtual. It will also allow us to question the boundaries of an uncertain and constantly evolving digital universe.*

KEYWORDS: Digital Identity, Artificial Intelligence, Science Fiction, Parallel World, Geocritical Theory.

RÉSUMÉ : *La présente étude s'intéresse à l'analyse du thème de l'identité numérique, soumise au crible de l'intelligence artificielle, à partir du roman *Traces* (2016) de Florence Hinckel. En recourant au concept du monde parallèle de l'approche géocritique, nous tenterons de suivre les traces, à la fois numériques et physiques, du protagoniste afin d'explorer les interactions entre le réel et le virtuel. Cela nous permettra aussi de questionner les frontières d'un univers numérique incertain en constante évolution.*

MOTS-CLÉS : identité numérique, intelligence artificielle, science-fiction, monde parallèle, théorie géocritique.

* Auteur correspondant

« Nous sommes tous sur écoute ! »,
Snowden d'Oliver Stone.

Introduction

Traces (2016) est un roman policier de science-fiction de Florence Hinckel, qui met en récit l'arrestation d'un marseillais, Thomas Codislo, un adolescent de treize ans. Ce dernier est accusé de comportements criminels, puisque, dans un futur proche et selon un logiciel de surveillance, il va commettre un crime ; ce crime, il ne l'a pourtant pas encore commis à ce moment précis. En effet, le logiciel nommé Traces « [...] est un algorithme qui se fonde sur toutes les données collectées depuis que tu es né : ton comportement à la crèche, à l'école, tes notes, ton histoire familiale, les courses que ta mère a faites pour toi, payées avec sa carte bancaire, ce que tu *likes* sur Facebook, ce que tu postes sur Tweeter, sur Snapchat, ou encore les rues où tu es allé, tout ce que les caméras de surveillance ont enregistré... » (Deschamps, 2024), précise l'auteure. Cette intelligence artificielle – mise en place par la police – permet, de façon préventive, d'anticiper les actes de futurs criminels, de surveiller les jeunes sujets grâce à leurs empreintes digitales, mais surtout de contrôler leur vie privée par le biais de leurs identités numériques. Prisonnier ainsi d'un monde virtuel et complexe qui le dépasse, le protagoniste parvient quand même à s'échapper lorsqu'il est traqué inexplicablement par la police...

Ce travail a pour objectif de montrer que le roman futuriste *Traces* présente un futur dystopique où l'identité numérique, façonnée par l'intelligence artificielle et les données personnelles, sert de moyen de contrôle social. Notre analyse s'appuie sur la théorie géocritique de Bertrand Westphal, comme grille de lecture, qui permet d'examiner la construction des mondes alternatifs dans la fiction. L'objectif de l'approche westphalienne est d'examiner les interactions entre l'univers imaginaire et l'univers réel.

Ainsi, en recourant au concept géocritique des *mondes parallèles*, nous tenterons de répondre aux questions suivantes : comment l'auteure représente-elle les nouvelles technologies, en l'occurrence l'IA, les réseaux sociaux et leur impact sur l'identité numérique et aussi humaine du jeune sujet ? Comment le roman policier de science-fiction devient-il un moyen permettant à l'auteur de construire un monde futuriste changeant, mais aussi un outil de réflexion permettant d'envisager un avenir incertain ?

Nous formulons l'hypothèse selon laquelle le récit de Florence Hinckel interroge les enjeux éthiques liés à la surveillance numérique et à la prédiction algorithmique du crime, en dévoilant les dangers d'un système où l'identité numérique et les données personnelles deviennent des instruments dangereux de contrôle social. À travers la représentation d'un futur sombre marqué par la surveillance constante et l'anticipation des comportements criminels, le roman soulève des interrogations fondamentales sur la liberté individuelle, la vie privée et les risques d'une société dominée par les technologies.

Dans un premier temps, nous étudierons la représentation des nouvelles technologies, notamment l'intelligence artificielle et les réseaux sociaux, et leur impact sur l'identité du protagoniste. Nous analyserons comment ces technologies façonnent l'individu à travers la collecte et l'exploitation de ses données personnelles. Dans un second temps, nous examinerons comment le roman policier de science-fiction construit un futur dystopique et critique les dérives d'une société hyper-surveillée. Cette analyse mettra en lumière les risques éthiques et sociaux liés à l'omniprésence de la surveillance, où l'identité humaine et numérique du protagoniste sont en confrontation.

1- Intelligences artificielles, écrans, réseaux et science-fiction :

Dans cette partie et avant d'analyser le roman *Traces* de Florence Hinckel, nous allons poser les fondements théoriques de notre travail par le recours à l'approche géocritique de Bertrand Westphal. Comme nous l'avons annoncé plus haut, nous allons recourir au concept des *mondes parallèles* pour répondre à la problématique. Ce dernier renvoie, dans la pensée westphalienne, à un univers archipélagique et donc

pluriel comme le suggère le titre de l'article « Parallèles, mondes parallèles, archipels », à travers le recours, entre autres, à la géométrie euclidienne et à la géographie. Mais, pris dans un contexte métaphorique, le parallèle littéraire « [...] n'est pas foncièrement aporétique. Si les droites restent équidistantes, c'est l'espace qui se déploie entre elles ? s'il n'est pas vide ? qui établit la relation » (Westphal, 2001, 236), nous dit le critique. Le mot « relation » – une relation d'une *espèce d'espaces* – attire, ici, notre attention car il rend possible une connexion entre plusieurs mondes possibles tel qu'élaborés par la théorie de Thomas Pavel, postulant qu'il existe d'autres mondes que le *nôtre* et qui inspire, entre autres, la géocritique. Les mondes possibles sont, dans le domaine de la géocritique, nommés *mondes parallèles*, comme le souligne Bertrand Westphal : « La dimension du monde possible est variable (car de toute manière le point n'a pas de taille), mais il est une constante : le monde possible appelle forcément des mondes parallèles » (Westphal, 2001, 240). Ainsi, les *mondes parallèles* sont à la fois des univers mouvants, hétérogènes et symboliques, qui interagissent de manière constante.

Ainsi, avant d'appliquer le concept des *mondes parallèles* au roman *Traces*, il nous faut d'abord mettre l'accent sur le monde fictionnel et complexe, construit par l'auteure. En effet, cette dernière choisit de situer les événements de son récit en recourant à l'univers de la science-fiction, un genre littéraire narratif d'anticipation qui permet d'envisager l'avenir. En outre, il permet aux lecteurs de se projeter dans un espace-temps inédit, en leur proposant une version possible du monde actuel et d'un futur contingent, mais aussi en les invitant à porter un regard critique sur le présent, car « Chaque époque a ses propres préoccupations et suscite des récits pour y répondre [...] » (Trécourt, 2024), comme le Fabien Trécourt. L'un des thèmes fondamentaux, qui domine les récits de science-fiction, est celui en relation avec la technologie et les univers virtuels qui en découlent, des univers régis par des machines comme l'intelligence artificielle, les cyborgs, les androïdes, etc. L'affrontement entre l'homme et la machine a pour finalité de remettre en cause l'avenir des humains et leur préservation : « Actuellement, la question posée est celle d'un prolongement de l'humanité dans la machine, avec l'IA, ou encore d'une automatisation de nos vies » (Trécourt, 2024), mentionne Fabien Trécourt.

De ce fait, en examinant le roman *Traces* de Florence Hinckel, nous remarquons que celui-ci est révélateur et riche en sens puisque le titre a une double fonction. Il est à la fois le titre du roman qui sert de porte d'entrée, pour les lecteurs, dans l'univers de l'auteure en les invitant à suivre le parcours et les traces du protagoniste Thomas Codislo. Et, en même temps, le titre fait allusion à un nom de logiciel de police, une intelligence artificielle qui, dans l'univers virtuel de la romancière, a pour fonction de suivre les « traces » numériques des jeunes sujets durant toute leur vie, en se focalisant sur leurs futures infractions et en les anticipant : « C'est un algorithme qui prédit où et quand un délit va se produire, et qui le commettra » (Hinckel, 2016, 17), prévient l'auteure. Cela devient possible grâce aux écrans et aux réseaux sociaux qui, de prime abord, semble servir de moyens de communication et de divertissement. En fait, les intelligences artificielles, les écrans et les réseaux sociaux fonctionnent comme des mondes possibles, ou mieux des *mondes parallèles* dans un discours géocritique, au sein d'un monde virtuel généré par la technologie. C'est ainsi que le concept westphalien prend forme, en mettant l'accent sur la relation entre ces éléments numériques, qui dominant l'univers fictif du roman.

Pourtant, dans ce contexte, la réalité est tout autre puisque nous remarquons que les écrans et les réseaux sociaux ne servent pas uniquement de moyen de communication et de divertissement. Au contraire, ils prennent, ici, une tournure dangereuse et menaçante dans la mesure où ils deviennent des moyens de contrôle et de manipulation. En fait, ils sont utilisés par la police pour contrôler de jeunes personnages par le biais d'une intelligence artificielle redoutable. En effet, le logiciel « Traces » :

« [...] est un algorithme qui se fonde sur toutes les données collectées depuis que tu es né : ton comportement à la crèche, à l'école, tes notes, ton histoire familiale, les courses que ta mère a faites pour toi, payées avec sa carte bancaire, ce que tu *likes* sur Facebook, ce que tu postes sur Tweeter,

sur Snapchat, ou encore les rues où tu es allé, tout ce que les caméras de surveillance ont enregistré » (Hinckel, 2016, 18).

De ce fait, les sujets sont traqués en ligne, grâce leur identité numérique, à partir du moment où ils se connectent aux réseaux sociaux virtuels, naviguent sur des pages internet, jouent à des jeux-vidéo en ligne, etc. Toutes les empreintes dispersées quotidiennement et laissées sur le net, portant à ambiguïté et liées à un acte jugé suspicieux par la police, deviennent des « traces » et des preuves irréfutables et suffisantes pour arrêter la personne/internaute en question. C'est le cas du protagoniste Thomas Codislo qui, pour une raison inexplicable, se trouve impliqué, malgré lui, dans une affaire qui le dépasse. Il se livre alors à une course-poursuite contre la police pour un meurtre qu'il va commettre dans un futur proche ; ce meurtre, il ne l'a pourtant pas encore commis. Pour comprendre cet acte, il nous faut revenir au point de départ du roman de Florence Hinckel. En effet, l'élément déclencheur du récit futuriste, mis en valeur dès les premières pages du texte, est l'interdiction faite par la mère du protagoniste à son fils de treize ans, de jouer à un jeu vidéo jugé « amoral » et « violent » par celle-ci. Ceci est une manière, pour l'auteure, de mettre l'accent sur une problématique actuelle, qui ronge nos sociétés, celle de la violence présente dans les jeux vidéo. Or, pour occuper son temps, pendant le mois d'août, Thomas Codislo décide, avec l'aide de son meilleur ami Steven, de proposer une suite au jeu intitulé « *Bandits* », en prolongeant l'univers vidéoludique de celui-ci à travers l'écriture d'une « fanfiction », c'est-à-dire un récit écrit par les « fans » dans le but de modifier l'œuvre médiatique originale :

« Depuis le début des vacances, on écrit ensemble une histoire qui prolonge l'univers du jeu vidéo *Bandits*. Dans ce jeu, on braque des banques avec vol de voitures et tout ce qui s'ensuit... Mais ma mère m'a interdit d'y jouer. [...] Cette fanfiction est le moyen pour moi de rester dans le jeu sans y être » (Hinckel, 2016, 07-08).

À l'évidence, le titre du jeu vidéo est révélateur et permet aux logiciels de surveiller les vies privées des internautes et de suivre leur trace grâce à leurs identités numériques. Or, pour les besoins de la narration, les deux personnages se partagent les tâches de l'écriture. Ainsi, pour donner de la profondeur à son histoire et la rendre crédible et proche de la réalité, Thomas Codislo choisit de prendre en charge la partie relative à la documentation, en naviguant sur des sites internet en relation avec le monde des armes à feu, mais aussi avec celui de la gare de sa ville natale, Marseille. La gare est le lieu central du récit, où l'action principale met en scène des échanges de coup de feu. Nous remarquons que, dans cette situation, l'écriture dépasse le jeu vidéo, en donnant plus de liberté au personnage dans la construction de son futur univers romanesque, comme le montre l'extrait suivant :

« J'y trouve mon compte parce qu'on peut prendre encore plus de décisions qu'en jouant en ligne. On est encore plus libres. Pour commencer, on a transposé tout l'univers à Marseille ! C'est moi qui suis chargé de la documentation, tandis que Steven rédige. En ce moment, on met au point une scène de fusillade dans le quartier de la gare. C'est très difficile à décrire. Depuis plusieurs jours, j'effectue des recherches sur les armes utilisées par nos personnages. Je zappe d'un site à un autre et je commence à m'y connaître pas mal » (Hinckel, 2016, 08).

Cette mise en abîme relative à l'écriture s'approprie, à son tour, les caractéristiques du concept géocritique, les *mondes parallèles*, qui interagissent mutuellement puisqu'il est question d'un univers de fiction – celui du récit de fanfiction inventé par le protagoniste –, dans un autre univers de fiction – celui du récit d'anticipation de l'auteure. De plus, la répartition du roman alterne de courts chapitres, au nombre de dix-huit, qui rendent possible une lecture fluide du texte, puisque celui-ci appartient au genre de la littérature de jeunesse de science-fiction. En fait, les chapitres sont répartis en deux parties. Certains sont en relation

avec le point de vue du protagoniste. Ils sont donc à la première personne d'un point de vue narratif, ce qui permet à l'auteure de mettre en valeur l'absurdité de la condition dans laquelle est projeté son personnage. Quant aux autres chapitres, ils sont à la troisième personne et mettent l'accent sur le point de vue d'un autre personnage important dans le récit. Il s'agit de la commissaire Olympe Sax, chargée en principe de l'arrestation du protagoniste, pourtant soucieuse d'une autre affaire mafieuse, semble-t-il plus importante. Outre les chapitres, il est aussi question de l'insertion d'extraits de journaux qui donnent de la crédibilité au récit fictif, le rendant actuel en l'ancrant dans la réalité et en lui attribuant un caractère réaliste. Ceci permet aux lecteurs de *comprendre comment la société en est arrivée là...*

Il en est de même pour l'écriture intertextuelle qui demeure un procédé incontournable pour les besoins de la narration. En effet, au fil de la lecture, nous remarquons que l'auteure, par moment, délègue la parole au protagoniste, qui convoque à travers son discours d'autres œuvres. Il cite, à titre illustratif, la célèbre trilogie de romans policiers *Millénium* (2005-2007) de l'auteur suédois Stieg Larsson, trilogie adaptée par la suite sur grand écran : « Combien de jeunes recrues ressemblaient en tout point à l'héroïne de *Millenium* ? » (Hinckel, 2016, 47), dit-il. En plus, le jeune personnage se réfugie à un moment donné, au sein d'une maison inconnue, et nous y reviendrons ultérieurement, pour échapper à la police et trouver une solution à sa situation. Celle-ci lui rappelle manifestement le décor de la célèbre maison du film *Psychose* (1960) d'Alfred Hitchcock, un thriller horrifique inspiré du roman éponyme de l'écrivain américain Robert Bloch : « Maintenant que j'y songe, elle [la maison] ressemble à la baraque dans ce vieux film en noir et blanc que j'ai vu avec maman à la télé : *Psychose*. Un crime horrible y est commis dans une douche » (Hinckel, 2016, 64), dit-il. Ainsi, le recours au procédé de l'intertextualité donne, non seulement, de la profondeur au récit de Florence Hinckel, mais aussi offre un large éventail d'interprétations, où s'entrecroisent deux genres qui se complètent, mêlant l'aspect policier/thriller, à savoir la littérature et le cinéma. Les deux arts fonctionnent, à leur tour, comme des *mondes parallèles* dans un discours géocritique. Le monde parallèle correspond, ici, au monde possible « [...] qui englobe aussi bien le réel que l'imaginaire » (Westphal, 2007, 266). Pourtant, la convocation des deux œuvres citées plus haut, *Millénium* et *Psychose*, nous incite à supposer qu'il y a une forme d'exagération puisque les deux récits, au moment de leurs productions, sont, à l'évidence, destinés à un public d'adultes et non à de jeunes sujets. Mais l'exagération, ou mieux l'hyperbole, dans ce contexte, n'est-elle pas un moyen qui invite les lecteurs à prendre conscience du danger des intelligences artificielles – et de l'univers virtuel qui en résulte – ainsi que leur impact sur l'identité de la personne, en particulier, et la vie humaine, en général ?

De ce fait, dans ce monde de science-fiction, où tout semble néanmoins réel, les enjeux de la narration – la forme du récit avec le découpage inédit des parties ainsi que le style d'écriture de l'auteure, une écriture intertextuelle et empreinte de réel – permettent de mettre en lumière les enjeux d'une identité incertaine, suscitant la crainte et la confusion chez le protagoniste. En effet, ce dernier est perdu et semble posséder deux identités ; il est tantôt Thomas Codislo, l'adolescent dont l'ambition est d'écrire une suite à son jeu vidéo favori et, tantôt, Thomas Codislo, le cybercriminel recherché par la police pour un crime qu'il est supposé commettre dans un futur proche... D'ailleurs, ne sachant plus qui il est vraiment, le jeune personnage est empli de doute au point d'avoir peur de lui-même. Le protagoniste avoue ceci :

« [...] ça me donne le vertige. Je tremble de tous mes membres.

- Durant quelques secondes, j'en arrive même à avoir peur de moi-même » (Hinckel, 2016, 56-57).

L'identité du personnage, à la fois numérique et humaine, est ainsi soumise à l'épreuve de l'intelligence artificielle – ici le logiciel « Traces » –, des écrans et des réseaux. C'est un univers virtuel complexe conçu pour surveiller les jeunes personnages, en cernant les « [...] profils de criminels ou de terroristes en puissance afin de les empêcher d'agir » (Hinckel, 2016, 26), déclare le protagoniste. Ceci est un moyen

d'emprisonner en quelque sorte les futurs criminels, au sein du monde virtuel, avant même d'effectuer une véritable arrestation digne des récits thrillers/policiers.

Ainsi, nous constatons que la romancière explore la tension entre l'identité numérique et l'identité humaine à travers le personnage de Thomas Codislo, qui se retrouve prisonnier d'un monde parallèle, au sens géocritique, créé par l'intelligence artificielle « Traces ». Ce logiciel, en analysant ses données personnelles, anticipe ses crimes futurs, transformant sa vie en un univers virtuel où son identité est façonnée par des algorithmes. Toutefois, le récit met en évidence la résistance du protagoniste à cette vision préétablie, soulignant le conflit entre une identité numérique – régie par la technologie – et une identité humaine – plus fluide et complexe. Le contraste esthétique entre ces deux réalités – l'univers algorithmique et le monde réel – soulève des questions sur la liberté et l'individualité, tout en offrant une réflexion critique sur l'avenir d'une société où l'humain est réduit à un ensemble de données. Devenus donc source de dangers et de menaces, les outils technologiques ont, dans ces circonstances, un impact considérable sur l'identité du jeune sujet et l'incite à se livrer à une errance interminable au cœur de la ville marseillaise. Dans la deuxième partie, nous allons le voir tenter d'échapper à la police.

2- L'impact de l'intelligence artificielle sur l'identité du sujet :

Nous avons constaté que l'élément déclencheur lié à la poursuite de Thomas Codislo est, comme nous l'avons mentionné précédemment, le fait que celui-ci, privé de son jeu favori, décide d'écrire une « fanfiction », afin de prolonger l'univers de ce même jeu. L'acte d'écrire semble, ici, attribuer au jeune personnage une liberté sans frontière, en l'invitant à imaginer une suite à son jeu vidéo favori. Pourtant cette liberté, dont il jouit, est éphémère et est très vite compromise, notamment lorsque la police débarque chez lui, dans le but de l'arrêter pour un crime qu'il est sensé commettre dans un futur proche :

« Je vais commettre un meurtre ?

C'est quoi, ce délire ? Les seules créatures que j'ai envie de tuer, ce sont les moustiques qui volettent tout près de mon oreille, la nuit.

Et pourquoi m'arrêterait-on pour un crime que je n'ai pas encore commis ? Mais qu'est-ce que je raconte ? Je ne vais commettre aucun crime ! » (Hinckel, 2016, 11).

C'est dire à quel point, les intelligences artificielles, les écrans, les réseaux, ces *mondes parallèles* et futuristes, puisque l'histoire du récit relève de la science-fiction, contribuent à mettre en danger la vie du protagoniste et ses relations humaines. En outre, cela montre que les logiciels mis en place pour traquer les criminels en vue de baisser le taux de criminalité demeurent, en quelque sorte, défaillants :

« [...] la lutte contre le cybercrime rencontre de nombreux obstacles ; en particulier le manque de technologies adaptées aux besoins des enquêteurs pour prévenir, détecter ou étudier les brèches, constitue une faiblesse majeure (Freyssinet 2011). Globalement, la réponse des services chargés du respect des lois à l'impact des réseaux sociaux sur leurs activités est encore timide comparée à l'enthousiasme du public pour ces nouveaux outils. [...] il subsiste de nombreux défis et les difficultés ne doivent pas être sous-estimées » (Wybo, 2015, 38).

D'ailleurs, la commissaire Olympe Sax est parmi les personnes qui s'inquiètent et qui réfutent l'utilisation insensée de ce genre de technologie :

« Sax estimait avoir déployé un assez grand nombre de moyens humains pour cette affaire... à laquelle elle ne croyait pas. Elle ne croyait pas qu'un logiciel puisse prédire un crime. Elle trouvait aberrant que tant de gens gobent ça » (Hinckel, 2016, 31).

De ce fait, les empreintes numériques laissées par le protagoniste sur les réseaux sociaux sont collectées par le logiciel « Traces » capable de prédire le meurtre, en précisant le lieu, la date et l'heure du crime, soit Marseille, le 13 août, à 15h. Identifié comme un futur coupable, Thomas Codislo se livre à une errance interminable au cœur de la ville marseillaise, pour échapper à la police et trouver une solution à sa situation, en essayant de prouver son innocence. Dans ces conditions et en suivant le parcours du jeune personnage, nous constatons que l'identité numérique, dominée par l'intelligence artificielle, impacte l'identité humaine du sujet, celle d'un adolescent innocent qui n'est capable que de *tuer des moustiques*. La nouvelle identité « criminelle » endossée malgré lui, par le protagoniste, influence ses déplacements lors de la course-poursuite lancée par la police, traçant un itinéraire chaotique semé d'embuches car les espaces de la ville sont presque tous sous surveillance : « Je cours toujours sans savoir où aller » (Hinckel, 2016, 39), avoue le jeune personnage. Nous constatons que l'égaré du personnage est avant tout mental, puisqu'il est prisonnier de sa propre identité : « Il convient bien sûr d'échapper au *lieu commun* qui surgit des cartes figées de notre paysage mental » (Westphal, 2019, 12), précise Bertrand Westphal. Or, l'égaré mental se double très vite d'un égaré géographique, livrant le personnage à une longue errance.

Ainsi, le protagoniste quitte sa chambre en traversant un terrain vague près de chez lui. Il finit par se réfugier dans une bouche d'égout et contacte son ami, Steven. Puis, il se dirige vers un hôpital pour retrouver sa mère, qui y travaille comme infirmière. Les deux personnages se rencontrent en cachette dans une pizzeria près de l'hôpital. Enfin, le protagoniste réussit à s'abriter dans une salle obscure de cinéma. En fait, tous les espaces traversés deviennent des lieux de refuge pour Thomas Codislo et, en même temps, des lieux d'emprisonnement, car il ne peut se promener librement puisqu'il a l'impression d'être suivi continuellement par le ciel. Ce sont à la fois des lieux ouverts et des lieux fermés, puisqu'ils sont constamment sous surveillance. C'est pourquoi les yeux des caméras deviennent, à leur tour, des intelligences artificielles redoutables, qui incitent à réfléchir sur les outils de surveillance numérique et leurs conséquences sur les identités virtuelles des sujets lorsqu'ils sont utilisés de façon aberrante, comme le fait remarquer le narrateur :

« [...] je cours comme un dératé, avec la pénible impression d'être suivi par des yeux omniscients. Des yeux autonomes, sans visage, au beau milieu du ciel. Toutes ces caméras de surveillance partout y ressemblent. Je suis même étonné qu'on ne m'ait pas cueilli avant. Je suppose qu'il faut un petit moment à la police pour traiter les vidéos. Leur système de traçage n'est peut-être pas infaillible » (Hinckel, 2016, 39).

Thomas Codislo ne se reconnaît plus et se sent comme extérieur à lui-même. D'ailleurs, ce sentiment d'étrangeté est décrit par l'auteur dans la scène finale du roman lorsque le protagoniste déjoue le piège dans lequel il est tombé, puisque le logiciel « Traces » s'est trompé, non pas en tuant un être humain, mais, au contraire, en sauvant la vie de la policière chargée de l'arrêter, Olympe Sax :

« [...] je deviens comme extérieur à moi-même. Je ne peux pas m'empêcher de fixer du regard les traces de dérapage de l'homme, dans le gravier. Des traces réelles et palpables. Le logiciel *Traces* a calculé que moi, Thomas Codislo, je tuerais quelqu'un aujourd'hui, mais c'est fini. J'ai déjoué cette saleté de logiciel prédictif froid et sans âme, qui fabrique des coupables à partir d'innocents, et à partir de ce genre de traces qu'on ne laisse pas sur le sol. J'ai prouvé que je n'étais pas un meurtrier, au péril de ma vie. Je ne l'ai jamais été. Je ne le serai jamais » (Hinckel, 2016, 74).

Nous constatons que la scène ultime, riche en enseignements, souligne les dérapages incontrôlés de l'homme et sa déresponsabilisation quant à l'utilisation des outils technologiques, qui conduisent à déshumaniser les êtres humains, évoluant dans un monde absurde au sens camusien. Les intelligences artificielles, les écrans et les réseaux réduisent les sujets à de simples dossiers numériques, en leur attribuant des identités numériques qu'ils n'ont pourtant pas choisies, à partir des « traces » laissées dans le monde

virtuel. Ces êtres humains ne sont, en aucun cas, responsables des actes criminels qu'ils sont sensés commettre dans un futur proche, à la fois problématique et sombre.

Par ailleurs, à ce stade de notre réflexion et même si le roman de Florence Hinckel s'inscrit dans le cadre de la littérature de science-fiction de jeunesse, il convient tout de même penser à l'adaptation du film de science-fiction *Minority report* (2002) de Steven Spielberg. Le principe est ici le même puisqu'il est question d'éradiquer le taux de criminalité au sein de la société américaine, en contrôlant les identités numériques des sujets, par le biais d'un logiciel de surveillance. En effet, le récit dystopique, qui se déroule aussi dans un futur proche, met en scène un système – dans le contexte des humains mutants –, capable de prédire les meurtres qui vont être commis grâce à leurs visions et à leur don de « précognition ». C'est pourquoi un des personnages, Anderton, accusé à tort, est traqué par les policiers de la « Précrime » à travers la ville de Washington ; il devient la cible d'un système de prévention connecté dans toute la ville. Quant au genre thriller/policier du roman de Florence Hinckel, il rappelle incontestablement le film *Snowden* (2016) d'Oliver Stone dans la mesure où il place au cœur de son intrigue un sujet et une problématique d'actualité, celle des logiciels conçus dans le cadre d'une surveillance gouvernementale généralisée à travers les systèmes d'écoute. En effet, lorsque le protagoniste, Edward Snowden, intègre la CIA puis la NSA, il découvre les dérives de la cyber-surveillance et la collecte illégale d'informations servant à contrôler, une fois encore, les sociétés à travers les identités numériques des sujets.

De ce fait, l'analyse de l'impact de l'intelligence artificielle sur l'identité de Thomas Codislo va au-delà d'une simple critique technologique : elle soulève la question de la tension entre l'identité numérique et l'identité « réelle ». Cette confrontation prend une forme esthétique à travers l'errance du protagoniste, qui devient une métaphore de la déshumanisation dans une société sous surveillance. Le concept géocritique des *mondes parallèles* permet d'illustrer comment le personnage principal se trouve pris entre son identité authentique et celle façonnée par les algorithmes, dans un espace de plus en plus contrôlé. L'univers virtuel, tout comme les espaces physiques surveillés, constitue un monde alternatif où l'identité humaine devient fragile, perdant son autonomie face aux traces numériques laissées par le personnage. Cette confusion entre le réel et le virtuel, entre l'individu et son double numérique, soulève la question de la manière dont la technologie, loin de libérer l'individu, le limite à une version préconfigurée de lui-même.

Conclusion

Au terme de notre analyse du récit *Traces*, nous avons tenté de mettre en valeur le thème de l'identité numérique, qui domine le roman de Florence Hinckel, une identité numérique soumise pourtant au crible de l'intelligence artificielle. Cependant, l'appartenance de ce récit d'anticipation au genre science-fiction de jeunesse, nous confirme que le genre SF devient, ici, un champ d'exploration des possibles. Il permet à l'auteure de remettre en cause la complexité de l'univers numérique. Il lui permet aussi de poser une problématique d'actualité importante, celle de l'enjeu de l'identité numérique, à travers les innombrables empreintes laissées par les utilisateurs lors de leurs navigations. Il précise, de plus, les conséquences qui en résultent, comme l'espionnage systématique et le contrôle total de la vie privée par le biais des logiciels, des écrans et des réseaux de surveillance. Il projette les lecteurs dans une réalité virtuelle inquiétante et un futur hypothétique oppressant, en les interpellant et en les invitant à réfléchir profondément sur leurs pratiques numériques, tout en anticipant les implications possibles *des ambitions les plus folles d'avancées technologiques*. Toutefois, le recours à la théorie géocritique et au concept des *mondes parallèles* donne une lecture inédite et approfondie du texte *Traces* « [...] Confirmant la littérature dans son statut du laboratoire du possible » (Westphal, 2016, 259). Enfin, Pierre Bayard, quant à lui, nous invite à méditer sur les mondes parallèles et leur relation avec le monde infini de la littérature en disant :

« La théorie des univers parallèles n'est pas seulement utile pour rendre compte de multiples situations de la vie quotidienne, comme les phénomènes déjà-vu, le sentiment d'altérité [...]. Elle

peut aussi servir de point d'appui pour aider à penser autrement un certain nombre de problèmes insolubles auxquels se heurte depuis toujours la réflexion sur la littérature » (Bayard, 2014, 134).

Références :

- Bayard, P. (2014). *Il existe d'autres mondes*, Éditions de Minuit, Paris.
- Deschamps, P. « *Traces*, roman de Florence Hinckel ». <https://www.takalirsa.fr/traces/> .
- François, S. « Appropriations et transpositions amateurs des mass-médias sur Internet ». <https://perso.telecom-paristech.fr/maitre/recherche/rapports-Fondation-fev-2011/francois/document-miparcours-francois.pdf> .
- Hinckel, F. (2016). *Traces*, Éditions Syros, Paris.
- Trécourt, T. (2022). « La science-fiction, un atout pour penser le présent ». <https://lejournel.cnrs.fr/articles/la-science-fiction-un-atout-pour-penser-le-present> .
- Westphal, B. (2019). *Atlas des égarements - Études géocritiques*, Éditions de Minuit Paris.
- Westphal, B. (2016). *La cage des méridiens – La Littérature et l'art contemporain face à la globalisation*, Éditions de Minuit, Paris.
- Westphal, B. (2007). *La géocritique – Réel, espace, fiction*, Éditions de Minuit, Paris.
- Westphal, B. (2001). « Parallèles, mondes parallèles, archipels », in *Revue de la littérature comparée*, n°298, 2001, pp. 235-241.
- Wybo, J. L., Gouttas, C., Ok, E. et Lions, P. (2015). « L'impact des réseaux sociaux dans la gestion des crises et le cybercrime », in *Sécurité et stratégie*, n°18, vol. 01, 2015, pp. 37-43.

Biographie de l'auteur

MECHERI Lamia est docteure en littérature française et francophone. Sa thèse – sous la direction du Pr Pierre Bayard et intitulée « L'écriture de l'Histoire chez Salim Bachi » – a été soutenue à l'Université Paris 8, en 2014. Actuellement, elle est Professeure au département des Lettres et langue française de l'Université Badji Mokhtar Annaba (Algérie) et membre du Laboratoire de recherche (LIPED). Elle est également experte dans les revues *El-Tawassol* et *Aleph – Langues, médias et sociétés*. Ses travaux portent sur la littérature contemporaine, ayant pour cadre de référence la géocritique et la géophilosophie.