

# EN DES VERRES MIROIRS, OBSCURÉMENT

Une lecture mésocritique de l'habiter  
urbain dans la fiction cyberpunk

Christophe Duret



Les Éditions de l'Inframince



Collection de l'Hyphe

Dans la même collection

---

*Habiter les espaces autres de la fiction contemporaine : Utopies, dystopies, hétérotopies* — Maude Deschênes-Pradet et Christophe Duret (dir.)

*Moyen Âge postcatastrophique : L'utopie nostalgique au prisme de la mésocritique* (Mésalgie, Tome I) — Christophe Duret

Christophe Duret

# EN DES VERRES MIROIRS, OBSCURÉMENT

---

*Une lecture mésocritique de l'habiter urbain dans la  
fiction cyberpunk*

(Mésalgie, Tome II)

Les Éditions de l'Inframince  
Collection de l'Hyphe

Illustration de couverture : *Arcologie du futur* © Christophe Duret



Publié sous la licence Creative Common  
«Attribution – Pas d'utilisation Commerciale – Pas de Modification 4.0. International»  
(CC BY-NC-ND)

Les Éditions de l'Inframince 2023

124 rue de la Croix  
Sherbrooke, QC  
Canada, J1C 0R7

[editionsdelinframince.wordpress.com](http://editionsdelinframince.wordpress.com)

ISBN : 978-2-9820832-2-6

*À Justine.*





# Table des matières

---

## **Introduction**

En des verres miroirs, obscurément..... 1

## **PREMIÈRE PARTIE**

### **Définitions, cadre théorique et méthode**

#### **Chapitre 1**

Le cyberpunk..... 21

Le « cyber » du cyberpunk

Le « punk » du cyberpunk

Le cyberpunk, expression culturelle d'un monde en processus de globalisation

Une mise en tension de l'eutopie et de la dystopie

L'hybridité générique du cyberpunk

Le cyberpunk aujourd'hui

#### **Chapitre 2**

La mésocritique et l'analyse mésogrammatique..... 53

Qu'est-ce que la mésocritique?

L'analyse mésogrammatique

Ce qu'habiter veut dire

*L'habiter comme un « être dans l'espace » et un « être sur terre »*

*L'habiter comme un « faire dans l'espace »*

*L'habiter comme un « faire avec l'espace »*

*L'habiter comme un « être ensemble dans l'espace »*

*L'habiter comme un « être entre les espaces »*

Une rhétorique spatiale : utopie, eutopie, dystopie

Habiter des mondes mésalgiques

## **DEUXIÈME PARTIE**

### **Habiter la ville contemporaine**

#### **Chapitre 3**

Habiter la ville des flux..... 77

Une ville hors d'échelle

*L'urbain diffus et l'altérisation de la nature*

*La densification et la complexification du milieu urbain*

La ville des flux

Hypermobilité et dromophilie

#### **Chapitre 4**

Le cohabiter, entre mixophobie et mixophilie..... 93

Une architecture de forteresse physique

Une architecture de forteresse numérique

*Communauté, communauté imaginée, communauté potentialisée*

*Une société ouverte et cosmopolite*  
*La création de nouvelles enclaves*  
*Une figure du cohabiter : la communauté écroum nale   imaginer*  
*Multitude et communaut  ecroum nale*  
*Dividualisation et microcommunaut s calcul es*

## **Chapitre 5**

La ville intelligente et la soci t  algorithmique..... 117  
Cybern tique et arcologies  
La ville intelligente  
Cybernanthropolis, la ville n ocybern tique  
Surveillance, contr le et dataveillance  
Une soci t  algorithmique  
Cybernanthropolis, la ville de la soci t  algorithmique  
*La ville intelligente comme espace augment *  
*Une ville sensible et sensuelle*  
*De quoi l'intelligence des villes est-elle le nom?*  
*La ville intelligente franchis e*

## **TROISI ME PARTIE** **Ivresse, vertige, ilinx**

## **Chapitre 6**

L'ivresse, le vertige et la ville..... 163  
Ivresse et intropathie dans la grande ville  
Le vertige et la ville verticalis e  
Verticalit  radicale, vertige et science-fiction  
*L'ilinx*, entre d possession et contr le  
L'horizontalisation et la r ticularisation de la ville  
Le cyberspace  
L'ivresse et l'intropathie avec la machine  
*L'intropathie avec la machine dans Hardwired*  
L'ilinx et le franchissement des enclaves

## **Chapitre 7**

Du fl neur au traceur : les pratiques ludosportives..... 203  
La st gophilie et l'exploration urbaine  
Le parkour  
*Le parkour et la dimension politique de l'habiter*  
*La vision parkouriste*  
*L'ilinx du parkour contre l'obsession s curitaire de la modernit  liquide*  
Le parkour dans la franchise *mirror's edge*  
*Parkour et mise   l' chelle de la ville*  
*Le flow*  
*Surmonter les espaces stri s du pouvoir*

**QUATRIÈME PARTIE :**  
**Des mondes cyberpunk aux mondes zoopunk**

Introduction à la quatrième partie : Après les flux, les hyphe?..... 233  
Le mésogramme des flux  
Alain Damasio et la dystopie critique  
L'œuvre d'Alain Damasio au regard du cyberpunk

**Chapitre 8**

C@PTCH@ : La Ville et le Réseau..... 249  
Le vertige du réseau, entre ivresse et anxiété  
La ville intelligente et ses dispositifs de surveillance  
L'incertitude ontologique dans « C@PTCH@ »  
Le motif mésogrammatique de la Ville

**Chapitre 9**

Bastions et conforteresses dans *Remember Me*..... 275  
De Deep-paris à High-paris, de la profusion à la géométrisation  
*Les ego-rooms comme réitération du cyberspace et de la logique des flux*  
*Cubisation et vertige ontologique*  
Cubes et quadrillage  
Le *Sensen* et l'enclavement  
Surmonter les enclaves : le traceur et la communauté dans le pâtir  
Une politique de la forme contrariée

**Chapitre 10**

*Les Furtifs* : Un habitat pour le vivant..... 309  
Cybernanthropolis et la société algorithmique de demain  
Des pratiques habitantes subversives  
L'habiter comme une hyphe  
Le refus d'un monde dévitalisé

**CINQUIÈME PARTIE**  
**Habiter les villes intelligentes de WATCH\_DOGS**

Introduction à la cinquième partie : Les chiens de garde sont dans les  
rues de Cybernanthropolis..... 339  
WATCH\_DOGS, une œuvre cyberpunk non science-fictionnelle

**Chapitre 11**

WATCH\_DOGS et la cartographie de la ville intelligente..... 349  
La cartographie cognitive de la ville des flux  
Altérisation et désaltérisation de la ville dans WATCH\_DOGS  
WATCH\_DOGS, un récit conspirationniste  
Marqueurs traditionnels et nouveaux marqueurs  
La concentration du monde  
Cartographier les flux

## **Chapitre 12**

La transversion dans WATCH_DOGS.....	379
Le posthumain	
Le posthumain tel qu'en son milieu	
Entre inversion et éversion : la transversion	
Le cyberpunk et le posthumain	
Le motif mésogrammatique du profileur	
WATCH_DOGS et <i>l'ilinx</i>	
<i>Le parkour</i>	
<i>La course vertigineuse</i>	
<i>Corps et transversion</i>	
L'habiter posthumain vu comme un devenir-ville?	

## **Chapitre 13**

Les figures du cohabiter dans WATCH_DOGS.....	411
La mixophobie dans une Angleterre fascisante	
WATCH_DOGS et l'obsession sécuritaire contemporaine	
WATCH_DOGS et la lutte pour la structuration de la multitude	
<i>La multitude comme force de calcul</i>	
<i>Le Census system ou la génération procédurale de la multitude</i>	
Profilage et hospitalité narrative	
Nous sommes la multitude et non la somme de nos données	

## **Conclusion**

Cybernanthropolis, ou Habiter les flux de la ville contemporaine.....	437
Néomédiévalisme cyberpunk	
Pour une éducation à la ville	

## Liste des tableaux

**Tableau 1.1** : Films et séries cyberpunk.

**Tableau 1.2** : Œuvres cyberpunk.

## Liste des figures

**Figure 7.1** : Le sens urbain

**Figure 7.2** : Pure Time Trials

**Figure 9.1** : Deep-Paris

**Figure 9.2** : Mid-Paris

**Figure 9.3** : High-Paris

**Figure 9.4** : Ego-Room de Nilin lors de sa confrontation avec H30

**Figure 9.5** : Scène de modification des souvenirs de Forlan

**Figure 9.6** : X-Mas Show

**Figure 9.7** : Statue augmentée, Place de la Rotonde

**Figure 9.8** : Des souvenirs sont projetés par la remembrance

**Figure 9.9** : Une plongée dans l'esprit de Forlan avant son remixage

**Figure 9.10** : La Bastille et le *Brain Drainer*

**Figure 9.11** : Les intérieurs munis de systèmes de domotique

**Figure 9.12** : Confrontation entre Nilin et H30

**Figure 11.1** : Illuminati Club

**Figure 11.2** : Égoportrait de Marcus Holloway devant la Coit Tower

**Figure 11.3** : Exposition *Regal Pop* au Tate Modern

**Figure 11.4** : Les sièges sociaux d'INvite et de Nudle

**Figure 11.5** : Parc de serveurs de Blume au Delaware dans *WD2* et ordinateur quantique du SIRS dans *WD:L*

**Figure 11.6** : Ludification de Chicago (mini-jeu *NVZN*) et reconstitution en réalité augmentée des données issues du ctOS

**Figure 11.7** : Le double numérique de Chicago et l'immixtion du ctOS dans le jeu de rôle érotique d'un couple de Chicagoens

**Figure 11.8** : Un accès aux données personnelles par le truchement d'un téléphone intelligent

**Figure 12.1** : Le double numérique de Chicago

**Figure 12.2** : Les espaces rétiographiques de *WD1*

**Figure 12.3** : La *NetHack View*

**Figure 12.4** : Les espaces rétiographiques de *WD2*

**Figure 13.1** : Salle de démonstration du site de vente en ligne Golden Goose

**Figure 13.2** : Le profil des personnages dans *WD:L*



## Introduction

# En des verres miroirs, obscurément

Dans *Hacking the Future: Stories for the Flesh-Eating 90's*, Arthur et Marilouise Kroker (1996) affirment que le cyberpunk est mort en 1995, et plus précisément le jour où le film *Johnny Mnemonic* — une adaptation de la nouvelle de William Gibson — est sorti dans les salles de cinéma. Pour les deux auteurs, l'échec de cette œuvre s'explique moins par des raisons esthétiques que par l'avènement de changements culturels rapides, alors que les métaphores cyberpunk des années 1980 ne fonctionnent plus dans les années 1990 et que « la phase charismatique de la réalité numérique » (p. 50) n'est plus, cette dernière s'étant banalisée depuis.

Qu'est-ce que le cyberpunk, dont l'avis de décès a été prononcé il y a maintenant plus d'un quart de siècle? Dans son acception la plus restreinte, il s'agit d'un sous-genre de la science-fiction né aux États-Unis dans les années 1980. Ce mot-valise réfère à la cybernétique de Norbert Wiener, cette science du contrôle et de la communication chez l'animal et la machine, d'une part, dont il retient les aspects technologiques (l'intelligence artificielle, les technologies de l'information et de la communication, la robotique), mais également les présupposés épistémologiques (traduction du monde sous la forme d'informations). D'autre part, le cyberpunk renvoie à un éthos punk visible dans la condition marginale de ses protagonistes et leur résistance face aux gouvernements et, surtout, aux mégacorporations, ces nouvelles incarnations du pouvoir dans un contexte de mondialisation marqué par le triomphe du néolibéralisme. Parmi ses tropes les plus immédiatement reconnaissables figurent les augmentations technologiques du corps et la synthèse humain-machine, le piratage informatique, les guerres entre mégacorporations, la réalité virtuelle et l'intelligence artificielle, le tout présenté dans un monde dysphorique. *Neuromancer*, *The Schismatrix* et *Snow Crash*, de William Gibson (1985 [1984]), Bruce Sterling (1985) et Neal Stephenson (1996 [1992]), figurent parmi les œuvres littéraires les plus connues du cyberpunk. Le film *Blade Runner*

(Scott, 1982), avec ses tonalités sombres empruntées au film noir et sa mise en scène d'une mégapole futuriste hypertrophiée, en incarne bien, quant à elle, l'esthétique visuelle.

Pour revenir aux propos de Kroker et Kroker, il est vrai qu'à partir des années 1990, le numérique a pénétré toutes les facettes de notre quotidien et le fait de naviguer dans les espaces numériques ne relève plus, désormais, d'une ésotérique traversée du miroir vers un ailleurs fantastique, alors que cette activité est devenue aujourd'hui aussi banale qu'écouter la radio et passer l'aspirateur. Aussi, les technologies dépeintes dans les œuvres cyberpunk de la décennie 1980 n'ont-elles plus rien d'exotique aux yeux des lecteurs avec un recul de près de 40 ans, plongés qu'ils sont dans une réalité augmentée où les voitures se conduisent toutes seules, où une application concrète a été trouvée à la physique quantique sous la forme d'une nouvelle génération de supercalculateurs (*Radio-Canada.ca*, 23 octobre 2019) et où une intelligence artificielle anthropomorphe malavisée met au défi une fillette de 10 ans d'enfoncer une pièce de monnaie dans une prise électrique (*BBC*, 28 décembre 2021) pendant que ses consœurs battent à plate couture les champions d'échecs (Lombart, 10 mars 2016), de *Go* (Koch, 19 mars 2016) et de *Jeopardy!* (Markoff, 16 février 2011), deviennent xénophobes et misogynes en fréquentant les plateformes socionumériques (Tennery et Cherelus, 24 mars 2016), tombent amoureuses et tentent de briser des mariages (Roose, 16 février 2023) ou espionnent les couples lors de leurs ébats sexuels (Hern, 26 juillet 2019). Toutefois, la culture contemporaine n'en a pas terminé avec le cyberpunk pour autant et la rubrique nécrologique d'Arthur et Marilouise Kroker semble rétrospectivement avoir été publiée de manière hâtive. Sans mentionner les œuvres littéraires, d'animation, télévisuelles, cinématographiques, vidéoludiques et bédéiques qui ont suivi la sortie de *Johnny Mnemonic* dans les années 1990 et 2000, on constate en effet depuis quelques années un nouvel engouement pour le cyberpunk, visible non seulement dans l'adaptation et l'expansion de ses classiques<sup>1</sup>, mais également dans la création de fictions originales<sup>2</sup>.

Comment expliquer un tel regain d'intérêt pour le cyberpunk au cours de la dernière décennie? Pour plusieurs commentateurs de la



société contemporaine, à commencer par les journalistes, la fiction cyberpunk a vu juste en « prophétisant » dès les années 1980 les développements technologiques, sociaux et économiques qui représentent aujourd’hui l’ordinaire de notre quotidien. C’est le cas du chroniqueur Tyson Pink (3 septembre 2017) lorsqu’il détaille les technologies d’aujourd’hui envisagées hier dans les premières œuvres cyberpunk, des dispositifs portables à la réalité augmentée, en passant par les robots utilisés en remplacement de la main-d’œuvre humaine, le marketing ciblé en temps réel et les yeux bioniques. C’est le cas également de la futurologue Madeline Ashby (1<sup>er</sup> décembre 2021) lorsqu’elle affirme, dans le magazine *Wired*, que

*l’aspect le plus prescient du cyberpunk ne réside dans aucune innovation particulière, comme des ongles-rasoirs ou des interfaces cerveau-machine, ou même un métavers omniprésent et inondé de pornographie, de publicités et de virus endémiques aux deux. C’est plutôt l’accent mis par le genre sur la marchandisation continue des travailleurs humains par un cercle de plus en plus restreint de sociétés multinationales. (para. 9)*

Faisant écho à *Blade Runner*, le journaliste Kelsey D. Atherton (8 avril 2020) affirme dans la même veine que « nous sommes au bord du cyberpunk », non seulement en raison de sa réalisation technologique, de l’omniprésence de la surveillance et d’une atmosphère dystopique, mais aussi parce que, comme dans les fictions des années 1980, nous vivons les conséquences de plusieurs décennies d’affaiblissement délibéré du pouvoir étatique au profit des grandes entreprises. Il écrit à cet effet :

*Où est le président dans Blade Runner?*

*Sous les ornements néo-noirs de 1982 que sont les automates humains génétiquement modifiés se cache une histoire au sujet du pouvoir des entreprises et de l’indifférence face à la vie, une aliénation occasionnée par l’indifférence des riches face au sort des travailleurs. Remplacez la Tyrell Corporation [le fabricant de robots dans *Blade Runner*] par Amazon et recadrez les replicants [robots humanoïdes] en « services*

*essentiels », et tout à coup, vous avez un monde de travailleurs terrifiés à l'idée que leur emploi soit intrinsèquement une condamnation à mort — on passe directement de la fiction à la réalité.*

*Mais alors que l'avenir autrefois lointain du novembre 2019 de Blade Runner semble résonner à bien des égards — vaste pouvoir des entreprises, surveillance persistante, vie en temps de crise permanente — il manque la caractéristique la plus saillante de 2019 : une conscience inévitable et douloureuse de la politique et de l'absence délibérée du gouvernement dans la vie quotidienne. (para. 1-3)*

Cela conduit le journaliste à conclure qu'en l'absence de politique visant à museler activement les forces débridées du marché, « nous ne vivons pas simplement dans le prologue d'un futur cyberpunk. Nous vivons dans le premier chapitre d'une réalité cyberbourgeoise » (para. 21).

Ainsi, momentanément assimilé à Cassandra, le cyberpunk fascine en tant que prophète de malheur qui a su décrire un futur dysphorique apparaissant pour les lecteurs d'aujourd'hui comme leur présent, leur tendant dans la foulée des verres miroirs pour s'y refléter obscurément. Il faut dire qu'à une époque où les ultra-riches se lancent dans une course au tourisme spatial (Aubourg, 16 septembre 2021), où des interfaces neurales permettent à un macaque japonais de jouer au jeu vidéo *Pong* par la seule force de son esprit (Wakefield, 9 avril 2021), où Mark Zuckerberg annonce en grande pompe le Métavers à venir (Newton, 22 juillet 2021), où la guerre se déroule simultanément sur les champs de bataille et dans le cyberspace, comme on le voit avec l'invasion russe de l'Ukraine (Brousseau-Pouliot, 24 février 2022), où les premiers robots entièrement organiques créés sur la base d'une simulation préalable (Kriegman et al., 2 juin 2020) s'avèrent désormais aptes à se reproduire (Kriegman et al., 7 décembre 2021) et où, enfin, les initiatives devant mener à la numérisation du connectome humain se multiplient dans l'espoir de simuler un jour le cerveau après avoir déjà réalisé une carte complète ou partielle du réseau neuronal d'un ver *c. elegans* (Fessenden, 19 novembre 2014), d'un rat (Costandi, 8 octobre 2015) ou d'un drosophile (Barber, 22 janvier 2020), il est difficile de ne pas contempler notre époque à l'aune

des classiques littéraires du cyberpunk sans une certaine fascination et l'impression de vivre dans un futur science-fictionnel déjà réalisé.

Toutefois, saluer les moments où le cyberpunk a su faire mouche dans ses « prédictions », c'est oublier dans le même souffle ceux où, au contraire, il a fait chou blanc. Si *Islands in the Net* de Bruce Sterling (1990 [1988]) décrit une décennie 2020 où la mondialisation en marche lors de la parution du roman est désormais pleinement effective, elle est néanmoins toujours plongée dans la guerre froide, l'URSS n'ayant jamais connu l'effondrement que l'on sait dans les années 1990. Et si l'usage de l'internet s'est généralisé dans la société du roman, le télex en demeure une composante essentielle, cette technologie qui, pour nous, a désormais le charme suranné des magnétoscopes, machines à écrire et autres téléphones à cadran rotatif. Mais outre ces considérations, il convient de rappeler une évidence, et c'est le fait que le cyberpunk constitue avant tout de la fiction, et non une vision prophétique, un exercice futurologique ou un essai prospectiviste. Autrement dit, la vérité de ses énoncés ne vaut que dans les strictes limites de son monde diégétique, même si elles sont pleinement ancrées dans la conjoncture au sein de laquelle elles ont été émises (celle de leur auteur) et qui les informe.

Par ailleurs, on peut se demander dans quelle mesure l'imaginaire cyberpunk n'a pas été, à sa manière, l'énonciateur de prophéties auto-réalisatrices de par son impact sur l'imaginaire plus large des acteurs du milieu des hautes technologies. Comme le rappelle Le Breton (2008) dans un ouvrage consacré à l'interactionnisme symbolique, en référence au sociologue William I. Thomas, « les significations que l'individu projette sur les circonstances déterminent son engagement à leur encontre. Il ne réagit jamais au réel mais à ce qu'il pense du réel » (p. 19), car sa perspective est toujours filtrée par une compréhension propre du monde dans lequel il évolue. Ainsi, comme l'écrit Thomas : « Quand les hommes considèrent certaines situations comme réelles, elles sont réelles dans leurs conséquences » (Thomas et Thomas, 1970 [1928], p. 572). On peut donc avancer que la manière dont les acteurs impliqués dans la conception et l'usage des dispositifs de la haute technologie donnent sens au monde et à leurs interactions avec ce monde en vertu de

l’imaginaire social dans lequel ils sont plongés, influence leurs actions et, par le fait même, la forme que prennent les dispositifs conçus et la manière dont ils sont employés. En tant que composantes de l’imaginaire social, les mondes cyberpunk inspirent des programmes de recherche, des plans d’affaires ou des modalités d’organisation du social. Après tout, la science-fiction recrute une part de son lectorat chez les scientifiques, les ingénieurs et les chefs d’entreprise du milieu de la haute technologie.

Un *tweet* d’Elon Musk (31 janvier 2021) illustre bien que ses projets puisent pour partie dans l’imaginaire cyberpunk. Recrutant pour Neuralink — une entreprise spécialisée dans l’ingénierie neurale visant à développer des interfaces directes entre le cerveau et les systèmes informatiques —, le célèbre entrepreneur en réactive l’un des principaux tropes, l’augmentation technologique de l’être humain par la technologie (ici, l’augmentation par le couplage de l’humain et de l’intelligence artificielle) :

*S’il-vous-plaît, veuillez envisager la possibilité de travailler chez Neuralink! À court-terme : résoudre le problème des blessures au cerveau/à la colonne vertébrale. À long-terme : [réaliser la] symbiose humain/intelligence artificielle. Cette dernière [tâche] sera importante au niveau de l’espèce. (nous soulignons)*

Puis il relance son annonce initiale avec un « Ça fait bizarre d’aider à faire en sorte que *Cyberpunk* [2077] devienne (dans une bonne version, je l’espère) réel. » Ainsi, le caractère cyberpunk des technologies de Neuralink n’échappe pas à Musk, qui vise en quelque sorte à les faire passer de la fiction à la réalité alors que, parallèlement, Tesla, le constructeur automobile dont il est également le directeur, propose son Cybertruck, un camion au design rétrofuturiste, directement inspiré du cyberpunk des années 1980 (René, 31 janvier 2022). Dans le même esprit, c’est sans surprise que le PDG de Facebook/Meta qualifie de « Métavers » son projet d’un internet immersif, sorte de constellation d’espaces en réalité virtuelle multi-usagers dont les jeux massivement multijoueur sont les premières manifestations. Le terme est tiré de *Snow Crash*, le roman

cyberpunk de Neal Stephenson (1996 [1992]), et désigne un monde numérique parallèle au monde physique.

Enfin, comme l'avance l'écrivain cyberpunk William Gibson (30 novembre 1999) dans une entrevue sur les ondes de la National Public Radio, « le futur est déjà là — il n'est tout simplement pas réparti de manière très égale ». À cet effet, l'écrivain écrit, dans un article pour le *Time* :

*Pourquoi est-ce que le Japon semble, perpétuellement, la plus intrinsèquement futuriste de toutes les nations? Quand j'étais enfant, l'avenir se trouvait en Amérique, et le rôle du Japon à cet égard résidait dans la production de robots en tôle à remonter et d'astronautes en plastique moulés par injection. Quarante ans plus tard, la relation privilégiée de l'Amérique avec le futur a été rompue.*

*Dans les années 1980, quand je suis devenu connu pour une espèce de science-fiction que les journalistes appelaient cyberpunk, le Japon était déjà, en quelque sorte, le foyer spirituel de facto de cette influence, cette saveur particulière de la culture populaire. [...] Le Japon moderne était tout simplement cyberpunk. Les Japonais eux-mêmes le savaient et s'en délectaient. Je me souviens de mon premier aperçu de Shibuya, lorsque l'un des jeunes journalistes tokyoïtes qui m'y avait emmené, le visage baigné de la lumière de mille soleils médiatiques — tout ce fourmillement animé d'informations commerciales — m'a dit : « Vous voyez? Vous voyez? C'est la ville de Blade Runner. Et ça l'était. Ça l'était d'une façon si évidente. (Gibson, 30 avril 2001)*

Dans cet exemple, Shibuya apparaît à l'avant-garde d'une urbanité toujours plus dense et galopante dont rend compte le cyberpunk avec les artifices de l'hyperbole. Suivant la même logique, les technologies de demain décrites dans le cyberpunk naissant figuraient déjà dans les cartons des laboratoires de recherche et développement ou entre les mains de quelques usagers précoces, et elles attendaient des esprits en mesure d'appréhender la conjoncture dans laquelle elles émergeaient — leur situation sociale, économique et politique — et d'en faire l'objet de spéculations et d'extrapolations mises en récit dans des univers fictionnels cohérents. D'une manière significative, l'aphorisme de Gibson fait écho à des propos tenus

plus récemment dans le cadre d'entrevues où il affirme que le présent peut s'avérer particulièrement étrange et que son œuvre doit se nourrir de cette étrangeté :

*Après la publication de All Tomorrow's Parties [en 1999], j'ai eu le sentiment que mon jeu [d'écrivain] s'affaissait un peu. Non pas qu'il y ait quelque chose de particulièrement mal avec ce livre — mais j'avais l'impression de perdre le sens de la bizarrerie du monde réel qui m'entourait. Parce que j'étais occupé à écrire des romans ou à quoique ce soit d'autre, et j'ai jeté en quelque sorte un coup d'œil par la fenêtre donnant sur la réalité du jour et je me suis dit : « Whoah! C'était vraiment étrange. » Ensuite, j'ai regardé ma page et réalisé que c'était plus étrange que ma page, et j'ai commencé à me sentir... mal à l'aise. (William Gibson, cité dans Leith, 11 janvier 2020)*

Sa démarche d'écrivain consiste alors, selon ses propres mots, en « une sorte de lecture approfondie du quotient de *fuckedness*<sup>3</sup> du jour », suivie d'un ajustement de sa prose pour y rendre compte du fait que « le présent est réellement foutu et décalé » (William Gibson, cité dans Rothman, 9 décembre 2019, para. 11). À cet effet, il écrit : « ce n'est pas prémonitoire — c'est ce que je peux me résoudre à croire » (*ibid.*). Ainsi, on pourrait envisager que ce qui fascine les lecteurs des dernières années serait non seulement l'anticipation du monde de demain par le cyberpunk d'antan — qui a fini, au fil du temps, par évoquer de manière approximative le monde d'aujourd'hui pour quiconque veut trouver dans cette littérature la réalisation de prophéties — mais également la capacité du cyberpunk actuel à mettre en exergue l'étrangeté du présent en le vêtant des habits du futur immédiat. C'est d'ailleurs l'effet attendu de la science-fiction en général sur le lecteur, selon Darko Suvin (1974), qui définit cette littérature de genre comme un moyen de mettre à distance (*to estrange*) « l'environnement empirique de l'auteur et du lecteur » (p. 255) et, par le fait même, la conjoncture présente. Dans le même esprit, Fredric Jameson (2008) écrit, s'appuyant sur le concept d'étrangisation de Suvin :

*il ne s'agit pas de nous donner des « images » du futur — quelle que soit la signification de telles images pour un lecteur qui, de toute façon, mourra avant qu'elles ne « se réalisent » —, mais de défamiliariser et de restructurer l'expérience que nous avons de notre présent (p. 16).*

Les fictions cyberpunk de la décennie 2010 témoignent non seulement d'un intérêt renouvelé pour ce sous-genre de la science-fiction — au sein duquel les considérations sur le devenir posthumain de l'humanité avoisinent la mise en scène d'intelligences artificielles toujours plus sophistiquées et où se côtoient les représentations vertigineuses de mégapoles hypertrophiées et des espaces numériques devenus indiscernables du monde physique —, mais également d'un bougé dans la représentation de la société contemporaine et, plus particulièrement, car c'est ce qui nous intéressera au premier chef dans le présent ouvrage, dans la représentation et la simulation du milieu urbain contemporain et de son habiter. Ce sont là des signes suggérant qu'au cours de ses quatre décennies d'existence, le cyberpunk a enregistré et continue d'enregistrer en la matière des mutations dignes d'être étudiées. Car si toute œuvre de fiction — comme le montre bien, parmi d'autres perspectives herméneutiques, la sociocritique — se veut en prise directe sur les imaginaires et les discours de son temps, qu'elle soit réaliste ou qu'elle constitue, au contraire, une pure fantaisie, cela vaut aussi pour la science-fiction cyberpunk. Et comme nous le montrerons dans les chapitres qui suivent, cela implique la mise en texte d'une expérience du milieu urbain contemporain, de son habiter propre, qu'il s'agira de mettre au jour et que le cyberpunk, en prise sur notre temps, exacerbe pour en montrer les aspects délétères et les potentialités — désirables ou souhaitables — non exploitées.

En sus d'une verticalisation et d'un étalement croissants, les villes telles que les fictions cyberpunk nous les donnent à voir, lire ou jouer sont devenues, avec le passage du temps, « intelligentes ». Les technologies assurant à leurs habitants confort et sécurité se sont multipliées pour donner lieu à des « technococons », pour reprendre un néologisme de l'écrivain Alain Damasio. Mais ces mêmes villes, à travers le filtre de la fiction et en fonction d'une demande croissante de prévisibilité et d'une tolérance toujours

plus faible de la société face à l'incertitude, ont vu se multiplier en leur sein des dispositifs de surveillance et de prédiction emblématisés aujourd'hui davantage par les drones, les capteurs biométriques, les *Big data*<sup>4</sup> et les traceurs — ces manifestations d'une nouvelle articulation entre savoir et pouvoir (Foucault, 1975) qu'est la société algorithmique — que par les tours panoptiques, les caméras et les microphones miniaturisés d'autrefois, donnant lieu, dans l'exercice, à des formes de ségrégation sociospatiale et à un morcellement de l'espace public au profit d'une « architecture de forteresse » (Davis, 1990) tout à la fois physique et numérique, manifestation d'un phénomène plus général appelé « privatopie » (McKenzie, 1996). À cette ségrégation, fruit d'une obsession sécuritaire, répond en contrepartie une autre obsession pour la vitesse et la libre circulation des biens, des personnes et de l'information, cette fois, que la ville — nœud dans un réseau économique tissé à l'échelle mondiale —, délaissant la logique des lieux en faveur d'une logique des flux, monitore et régule à l'aide d'outils nés de la science cybernétique.

C'est à ces mutations du milieu et de l'habiter urbains au prisme de la fiction cyberpunk de la décennie 2010 que ce livre sera consacré. Afin de les mettre au jour, nous nous inscrirons dans une perspective mésocritique (Duret, 2018a, 2019) et adopterons la méthode de l'analyse mésogrammatique (Duret, 2019). En tant qu'herméneutique, la mésocritique examine la représentation des milieux et leur habiter dans les œuvres de fiction ou, plus précisément, la mise en configuration des rapports techniques et symboliques qui unissent un individu à autrui et à son environnement au sein de ces œuvres, soit des *relations écouménales* (Berque, 2000b) mises en texte, l'écoumène étant entendu comme l'espace habité, c'est-à-dire l'ensemble des milieux humains. En outre, la mésocritique vise à dégager les stratégies qui, présentes au sein des œuvres de fiction, relèvent de la rhétorique spatiale. Ainsi, on s'intéresse à la manière dont elles représentent, problématissent et transforment les milieux et l'habiter référentiels<sup>5</sup> dans un double mouvement réflexif et critique. L'objectif de l'analyse mésogrammatique est de mettre au jour le mésogramme d'une œuvre ou d'un corpus. Le mésogramme constitue le noyau programmant les relations écouménales



caractéristiques d'un monde diégétique — son habiter — en dialogue avec le monde référentiel qui l'informe. C'est la proposition la plus générale pouvant qualifier l'habiter d'un monde ou d'un ensemble de mondes diégétiques; elle en programme les relations écouménales. Ces dernières, pour leur part — c'est-à-dire les rapports unissant l'individu à autrui et à son environnement, conférant aux mondes diégétiques, métaphoriquement parlant, leur habitabilité — forment des concrétions; elles saillent dans le texte ou se cristallisent sous la forme de motifs mésogrammatiques. Ces motifs constituent des lieux ou des objets exerçant, au regard du récit et de l'habiter du monde diégétique propre à une œuvre donnée, une force centripète. Ils ont la faculté de concentrer, d'une manière tout économique, l'ensemble des relations écouménales d'une œuvre. Ils actualisent, en d'autres termes, ce que le mésogramme contient en germe.

Suivant une perspective mésocritique et adoptant la méthode de l'analyse mésogrammatique, cet ouvrage proposera donc une lecture de l'habiter urbain contemporain tel qu'il se donne à lire et à jouer dans un corpus d'œuvres de fiction cyberpunk de la décennie 2010 comprenant des nouvelles (« C@PTCH@ » et « Hyphe...? »), un roman (*Les Furtifs*) et des franchises vidéoludiques (*Remember Me* et *WATCH\_DOGS*). Les œuvres en question ont plusieurs choses en commun. D'abord, elles mobilisent une rhétorique spatiale accordant une place conséquente à l'habiter urbain, ses configurations étant parcourues par des tensions entre discours dystopiques et contre-propositions eutopiques<sup>6</sup>. Ensuite, leur héritage ne se limite pas au cyberpunk, car ces œuvres puisent dans la fiction surveillancière et font montre de préoccupations partagées par les chercheurs appartenant aux *surveillance studies* à l'égard des dispositifs numériques et de leurs enjeux sociaux, philosophiques, économiques et politiques, ces mêmes dispositifs devenus aujourd'hui partie intégrante de la condition urbaine. Qui plus est, si les premières œuvres cyberpunk ont émergé au sein de la société américaine<sup>7</sup>, celles que nous retenons proviennent de la francophonie : le roman et les nouvelles analysées sont issues de la plume de l'écrivain français Alain Damasio, le jeu *Remember Me* a été développé par le studio français Dontnod Entertainment et la franchise vidéoludique *WATCH\_DOGS*

— ses deux premiers volets, du moins — est le fruit des studios d’Ubisoft Montréal, au Québec. Enfin, le cadre de leur intrigue respective est la ville intelligente, ou plutôt son incarnation cyberpunk, baptisée ici Cybernanthropolis, une ville incarnant le passage d’une logique des lieux à une logique des flux, au cœur de laquelle sont canalisés les désirs de sécurité, de confort et de divertissement, et où sont placés en opposition la libre circulation des biens, des personnes et de l’information, d’une part, et l’enclavement, d’autre part, produit d’une architecture de forteresse physique et numérique.

Cet ouvrage se divise en treize chapitres répartis en cinq parties. La **première** comprend une présentation sommaire du cyberpunk, de même que les cadres théorique et méthodologique mobilisés dans les chapitres suivants pour rendre compte de ses œuvres récentes. Nous décrirons le cyberpunk dans le **chapitre 1** et y présenterons brièvement ses principaux thèmes, œuvres et créateurs. Nous examinerons ensuite comment s’y articulent ses dimensions « cyber » et « punk », le premier se référant à la cybernétique et le second, au caractère subversif des protagonistes qui n’ont de cesse de se confronter aux systèmes de contrôle cybernétiques et aux mégacorporations incarnant la figure dominante du pouvoir dans des mondes marqués par la haute technologie. Nous enchaînerons avec le cyberpunk comme expression culturelle d’un monde (celui des décennies 1980 et 1990) en processus de mondialisation, mais aussi comme lieu de mise en tension de l’eutopie (ou utopie positive) et de la dystopie, avant d’apporter quelques considérations sur son hybridité générique. Nous concluons avec un portrait sommaire du cyberpunk de la décennie 2010, dont les caractéristiques propres en font désormais moins un sous-genre de la science-fiction qu’une formation culturelle.

Le **chapitre 2** sera consacré à la perspective mésocritique et à l’analyse mésogrammatique, soit le cadre théorique et la méthode mobilisés dans l’étude de l’habiter contemporain à la lumière des fictions cyberpunk de la décennie 2010. Après une présentation des fondements de l’un et l’autre suivra une description de l’habiter et de ses principales dimensions, toutes mobilisées dans la mise en configuration du milieu urbain et de son expérience au sein des œuvres analysées, soit l’être dans l’espace et l’être sur Terre, le faire dans

l'espace, le faire avec l'espace, l'être ensemble dans l'espace et l'être entre les espaces. Nous verrons enfin que les fictions cyberpunk sont non seulement ancrées dans la conjoncture présente lorsqu'elles mettent en texte le milieu urbain, mais qu'elles expriment également un certain malaise dans l'habiter contemporain, une mésalgie.

La **deuxième partie** de l'ouvrage est consacrée à l'habiter urbain contemporain. Il s'agira de brosser les lignes de force de la conjoncture présente en la matière, dont les œuvres cyberpunk font une lecture à la fois réflexive et critique. Dans le **chapitre 3**, nous montrerons que la ville contemporaine est marquée par le passage d'une logique des lieux à une logique des flux et qu'elle se présente comme foncièrement hors d'échelle aux yeux de ses habitants, notamment en raison de l'altérisation de la nature née de la généralisation de l'urbain diffus, d'une part, et de la densification et de la complexification du milieu urbain, d'autre part. Nous terminerons avec une description de l'idéologie spatiale de la ville des flux, caractérisée par l'hypermobilité et la dromophilie.

Le **chapitre 4** portera sur un *cohabiter* urbain caractérisé par la mixophobie, soit le refus de la mixité sociale, visible dans la mise en place d'une architecture de forteresse physique et numérique, génératrice de ségrégation sociospatiale. À l'autre bout du spectre, nous examinerons son envers, un habiter cosmopolite exprimé par une volonté mixophile de générer du vivre-ensemble au sein d'une communauté écouménale qui nécessite encore de s'imaginer pleinement comme telle pour être effective et qui s'oppose à la dividualisation de l'être humain et à la formation de microcommunautés calculées sous l'effet d'un profilage propre à la société algorithmique.

C'est à la société algorithmique, justement, et à sa manifestation urbaine, la ville intelligente, que sera consacré le **chapitre 5**. Après une définition et une description de la ville intelligente, nous aborderons son héritage cybernétique et verrons en quoi elle s'inscrit plus largement — sous les traits de Cybernanthropolis — dans une nouvelle articulation entre savoir et pouvoir, soit la société algorithmique, dont seront passées en revue les caractéristiques essentielles.

La **troisième partie** de cet ouvrage se concentre sur l'expression par excellence de l'expérience du milieu urbain : le vertige,

dont nous verrons les différentes manifestations entre ivresse et *ilinx*. Le **chapitre 6** aura pour point de départ l'ivresse et l'intropathie du flâneur dans la grande ville telles que Walter Benjamin les a traitées dans ses analyses des œuvres et discours du Paris du Second Empire, puis enchaînera sur le vertige éprouvé par l'urbain au contact de la ville verticalisée, avec un passage obligé vers la traduction de cette sensation dans la science-fiction. Par la suite, le pendant ludique du vertige sera abordé, soit l'*ilinx*, témoin d'une expérience partagée entre la dépossession et le contrôle de soi. Finalement, en puisant dans les classiques du cyberpunk (la trilogie *Sprawl*, de Gibson, *Hardwired*, de Williams, et *Snow Crash*, de Stephenson, notamment), nous verrons de quelle manière y sont traités les phénomènes d'horizontalisation et de réticularisation de la ville, le cyberspace dans son opposition avec la chaoticité et la confusion du milieu urbain, l'ivresse et l'intropathie avec la machine et, enfin, l'*ilinx* vécu dans le franchissement des enclaves.

Le **chapitre 7** reprendra la question de l'*ilinx* dans le cadre plus spécifique de ces pratiques habitantes ludosportives exercée en milieu urbain que sont la stégophilie, l'exploration urbaine et le parkour. Sur le plan de l'habiter, de telles pratiques témoignent d'une dimension fortement politique, de même que d'une manière alternative d'appréhender le milieu urbain. Plus significativement, nous aborderons l'*ilinx* éprouvé dans le parkour comme une réponse à l'obsession sécuritaire de la modernité liquide mise au jour par Zygmunt Bauman (2007). Pour illustrer cette question, nous nous appuyerons sur la représentation et la simulation du parkour dans la franchise vidéoludique *Mirror's Edge*, représentative du cyberpunk contemporain. Le chapitre se conclura par une présentation du mésogramme des flux, sorte de « thème » mésocritique résumant bien l'habiter urbain dans les œuvres cyberpunk de la décennie 2010 retenues dans le corpus à l'étude.

C'est à la mise au jour du mésogramme des flux dans les œuvres de notre corpus et, par le fait même, de l'habiter urbain, que seront consacrées les quatrième et cinquième parties de l'ouvrage, suivant une analyse mésogrammatique. Dans la **quatrième partie**, nous aborderons trois fictions dystopiques d'Alain Damasio traitées en autant de chapitres, soit la nouvelle « C@PTCH@ », le jeu vidéo

*Remember Me* et le roman *Les Furtifs*. Elles témoignent toutes trois d'une posture critique sur le cyberpunk et tendent vers ce que l'écrivain appelle le zoopunk. Le **chapitre 8** sera consacré à la nouvelle « C@PTCH@ » et au vertige des réseaux numériques. La ville intelligente sera également abordée sous l'angle de ses dispositifs surveillanciers et sous celui de l'incertitude ontologique, un thème récurrent de la fiction cyberpunk.

Le **chapitre 9**, quant à lui, portera sur le jeu vidéo *Remember Me*, co-scénarisé par Alain Damasio, écrivain également impliqué, en amont, dans la rédaction de sa « bible narrative », soit un document décrivant de manière exhaustive son monde diégétique. L'analyse mettra au jour les dispositifs de surveillance de la ville fictive de Néo-Paris, leur exercice de quadrillage du milieu urbain et leur rôle dans la ségrégation sociospatiale, visible à travers la figure de la « conforteresse ». Seront abordés également l'ivresse des espaces numériques et les pratiques habitantes du parkour et de la stégophilie pour surmonter les enclaves de l'architecture de forteresse et concourir à la construction d'une communauté dans le pâtre.

Dans le **chapitre 10** sera proposée une analyse du roman *Les Furtifs* et, de manière plus ciblée, de la nouvelle « Hyphe...? » et du roman *La Zone du Dehors*, de Damasio. Cybernanthropolis, la ville intelligente et privatisée de la société algorithmique, y occupe, comme dans « C@PTCH@ », une place prépondérante. Il en va de même de ses dispositifs de canalisation des désirs de sécurité et de confort lénifiants, les deux mamelles de ce que leur auteur appelle le technococon, emblème de l'appauvrissement du lien social et du renoncement à la mixité sociale. Dystopie critique, le roman dépeint sous un jour dysphorique un milieu urbain mortifère et propose en retour, sous la forme d'une aspiration eutopique, des pratiques habitantes subversives aptes à renouer avec le vivant.

La **cinquième partie**, enfin, est consacrée à l'analyse de la franchise vidéoludique WATCH\_DOGS, une œuvre représentative du cyberpunk non science-fictionnel (Vint, 2018). Après une courte section consacrée à l'ambivalence utopique de la franchise, et notamment à ses discours ambigus sur les technologies numériques, nous aborderons dans le **chapitre 11** son rôle dans la cartographie cognitive<sup>8</sup> de la ville intelligente et de la société algorithmique; une

cartographie qui sait non seulement rendre compte du passage de la ville des lieux à la ville des flux, mais qui en balise les manifestations du pouvoir, également, ce que les jeux font, entre autres, à l'aide d'une mise en récit conspirationniste chargée de mettre en lumière les dérives de la surveillance numérique.

Le **chapitre 12** aborde une question quintessentielle du cyberpunk : celle du devenir posthumain de l'humanité. WATCH\_DOGS donne à ce thème une coloration particulière. En effet, la franchise inscrit les capacités posthumaines à même la simulation de la ville intelligente et des outils de piratage placés entre les mains du joueur et de son personnage. Les outils en question leur permettent de s'éverser dans le milieu urbain, c'est-à-dire de se projeter hors de leur corps physique, individué, et de naviguer à travers les flux des dispositifs de gestion et de surveillance de la ville, tout en intériorisant en retour les procédures techniques et le regard de ces dispositifs dans un mouvement opposé d'inversion. Ce double mouvement de l'être humain vers le milieu urbain et du milieu urbain vers l'être humain, qualifié de transversion, traduit sous les traits de l'*ilinx* une expérience posthumaine du milieu urbain.

Le **chapitre 13**, enfin, rendra compte de la lutte pour la structuration de la multitude au sein de WATCH\_DOGS, entre microcommunautés calculées par les dispositifs de surveillance numérique de la société algorithmique et communauté écrouménéale imaginée, mais aussi entre profilage et hospitalité narrative. Ce volet de la franchise dépeint une Angleterre dystopique en proie à la dérive sécuritaire et à une xénophobie confinante au fascisme, contre lesquels il s'agit de lutter en vue de favoriser un cohabiter pleinement mixophile.

En somme, il sera question ici de Cyberanthropolis, le pendant fictionnel des villes des flux contemporaines vues au prisme de la fiction cyberpunk de la décennie 2010.

\*\*\*

Le livre *En des verres miroirs, obscurément* découle de recherches postdoctorales menées entre 2019 et 2021 au sein du Laboratoire universitaire de documentation et d'observation vidéoludiques (LUDOV) de l'Université de Montréal. Elles ont été supervisées par Dominic Arsenault, professeur agrégé au Département d'histoire de l'art et

d'études cinématographiques, et ont bénéficié du soutien financier du Fonds de recherche du Québec — Société et culture (FRQSC). Il s'agit du second volet d'un diptyque consacré à la mésalgie contemporaine. Il fait suite à l'ouvrage *Moyen Âge postcatastrophique : L'utopie nostalgique au prisme de la mésocritique*, consacré à la représentation des milieux humains et à leur habiter dans les fictions postcatastrophiques inspirées par le Moyen Âge historique ou culturel et parues au cours des décennies 2000 et 2010. Les romans, bandes dessinées, films, séries télévisées et jeux vidéo examinés expriment tous à leur façon un certain malaise dans l'habiter contemporain et se manifestent sous la forme d'utopies nostalgiques.

## Notes

1. Parmi elles figurent les séries télévisées *Altered Carbon* (Kalogridis, 2018-2020), *Cowboy Bebop* (Yost, 2021) et *The Peripheral* (Smith, 2022), les films *Alita: Battle Angel* (Rodriguez, 2019), *Blade Runner 2049* (Villeneuve, 2017), *Ghost in the Shell* (Sanders, 2017) et *The Matrix Resurrections* (Wachowski, 2021), et le jeu vidéo *Cyberpunk 2077* (CD Projekt, 2020), pour ne mentionner que quelques exemples.

2. Par exemple : *Ad Vitam* (Cailley et Mounier, 2018), *Anon* (Niccol, 2018), *Detroit: Become Human* (Quantic Dream, 2018), la franchise *Deus Ex* (Ion Storm et Eidos Montréal, 2000-2016), *Maniac* (Somerville, 2018), *Mute* (Jones, 2018), *Observer* (Bloober Team, 2017), *Ready Player One* (Cline, 2011; Spielberg, 2018), *Upgrade* (Whannell, 2018) et *Upload* (Daniels, 2020).

3. Terme intraduisible en français. Il désigne le caractère de ce qui est « foutu » ou « bousillé ».

4. L'appellation *Big data* (ou données massives, en français) désigne la collecte et l'analyse automatisée d'un vaste ensemble de données. Son but est de révéler des modèles (*patterns*) et des connaissances cachées à l'aide de corrélations statistiques (Guthrie Ferguson, 2017), c'est-à-dire des modèles et des connaissances inaccessibles à l'analyse humaine (Sarangi, 2019). La plupart des définitions portant sur les *Big data* insistent sur une capacité grandissante et automatisée à capturer, agréger et traiter une variété et un volume toujours croissants de données, à une vitesse toujours plus rapide (Guthrie Ferguson, 2017).

5. La mésocritique est présentée au chapitre 2.

6. Pour une distinction entre les différents concepts, consulter la section « Une rhétorique spatiale : utopie, eutopie, dystopie » (chapitre 2).

7. Précisons néanmoins que le Japon des années 1980 et 1990 s'est montré lui aussi un terreau fertile pour le développement des thèmes et motifs travaillés par la fiction cyberpunk, avec les films, jeux vidéo, mangas et animes *Akira* (Ōtomo, 1982-1990, 1988), *Appleseed* (Shirow, 1985-1989; Katayama, 1988), *Burst City* (Ishii, 1982), *Cowboy Bebop* (Watanabe, 1998), *Ghost in the Shell* (Shirow, 1991-1997), *Gunnm* (Kishiro, 1990-1995) et *Metal Gear* (Kojima, 1987-), par exemple.

8. Consulter la section « L'habiter comme un "faire avec l'espace" » (chapitre 2).



**PREMIÈRE PARTIE :**  
**DÉFINITIONS, CADRE THÉORIQUE ET**  
**MÉTHODE**



## Chapitre 1

# Le cyberpunk

Le terme « cyberpunk » apparaît sous la plume de l'écrivain Bruce Bethke dans la nouvelle du même nom publiée en 1983 dans le magazine *Amazing Science Fiction Stories*. L'écrivain et éditeur Gardner Dozois le popularise dans un article du *Washington Post* paru le 30 décembre 1984 (Dery, 1997), dans lequel il est question d'une nouvelle vague d'auteurs. L'expression désigne une école en science-fiction populaire dans les années 1980, à laquelle on rattache les noms de William Gibson, Bruce Sterling, Rudy Rucker, Lewis Shiner et John Shirley. Ces derniers se font appeler The Movement, ou bien le Mirrorshades Group (c'est-à-dire le groupe en verres miroirs), en référence au recueil de nouvelles *Mozart in Mirrorshades* (Sterling, 1986). Au-delà de ce cercle restreint figurent des auteurs tels que Greg Bear, Pat Cadigan, Richard Kadrey, Marc Laidlaw, Tom Maddox, Lucius Shepard, Michael Swanwick et Walter Jon Williams (McHale, 2010 [1992]). Parmi les œuvres les plus emblématiques du cyberpunk figurent la trilogie romanesque *Sprawl* de William Gibson (1984-1988), composée de *Neuromancer*, *Count Zero* et *Mona Lisa Overdrive*<sup>1</sup>, mais également la tétralogie *Ware*, de Rudy Rucker (1982-2000), comprenant *Software*, *Wetware*, *Freeware* et *Realware*, les recueils de nouvelles *Burning Chrome* de Gibson (1986) et *Wind from a Burning Woman* de Greg Bear (1983), et les romans *Schismatrix* et *Islands in the Net* de Bruce Sterling (1985, 1990 [1988]), *Hardwired* de Walter Jon Williams (2004 [1986]), *Frontera* de Lewis Shiner (1984), *Snow Crash* et *The Diamond Age* de Neal Stephenson (1996 [1992], 1995), ainsi que *Mindplayers* et *Synners* de Pat Cadigan (1987, 1991).

Le cyberpunk propose une constellation de thèmes. Les technologies de l'information et de la communication (ci-après, TIC) y occupent une place prépondérante, au même titre que l'intelligence artificielle, le téléchargement de l'esprit humain, la simulation, les environnements virtuels, les prothèses artificielles et la bio-ingénierie, dont la convergence esquisse un horizon posthumain. À cet intérêt

pour les hautes technologies s'ajoutent des considérations sur les médias de divertissement et le *star system*. On pense, entre autre, à la nouvelle « Erogenoscape » de Williams (novembre 1991), dont le récit porte sur la simulation et la duplication artificielle de Babette, « porno-starlette » québécoise devenue une « giga-vedette » indétronnable du grand écran. Les romans *Idoru* et *All Tomorrow's Parties* de Gibson (1996, 1999) dépeignent l'union entre une vedette de la chanson pop et une intelligence artificielle. Les romans de *Sprawl* se montrent quant à eux diserts au sujet de ce divertissement de masse pour « viandards » qu'est la simstim, pendant futuriste et en réalité virtuelle de la télévision, simulations sensorielles comprises — un média dont Tally Isham, personnage récurrent de la trilogie, est une vedette de longue date. Dans *Virtual Light* (Gibson, 1993), le petit écran fait l'objet d'un culte auprès des adeptes de la religion des Fallonistes. L'intrigue de *Down and Out in the Magic Kingdom* de Cory Doctorow (2003) tourne quant à elle autour de la gestion du parc d'attraction de Disney World.

Le cyberpunk ouvre aux protagonistes de nouveaux espaces. Non pas les confins de la Voie lactée ou de l'Univers de la *hard fiction* — bien qu'ils ne soient pas en reste, comme on le voit dans *Schismatrix* ou, plus tard, la trilogie *Takeshi Kovacs* de Richard Morgan (2002-2005) et *Accelerando* de Charles Stross (2005) —, qui étendent horizontalement les lieux habités et explorés de l'espèce humaine, mais bien des espaces qui se superposent au monde physique : ceux, hallucinés, de la drogue et du cyberspace, ou bien encore les espaces d'une médiasphère au sein de laquelle circulent des « fantômes sémiotiques » (Gibson, 1987 [1981]). Quant aux lieux familiers des lecteurs, le cyberpunk les dépeint en usant de l'hyperbole : les milieux urbains deviennent ubiquitaires — pensons à la Conurb de la trilogie *Sprawl*, cette mégalopole couvrant la Côte Est américaine, de Boston à Atlanta — dans un monde pleinement globalisé et caractérisé par la libre circulation des flux d'information et — dans un mouvement inverse de privatisation débridée, de monopoles d'entreprises et de création d'enclaves — par un cloisonnement des réalités locales dans une juxtaposition de ghettos, d'arcologies, de quartiers résidentiels fermés et de stations orbitales.

Comme le résume bien Lewis Shiner (7 janvier 1991), l'un des premiers auteurs du mouvement, le cyberpunk peut être considéré comme « un sous-ensemble de la science-fiction à la mode montrant de la haute technologie subvertie par des opportunistes en marge de la société » (para. 2). *Neuromancer* en représente à ce titre l'œuvre paradigmatique, au point de « typifier le mouvement cyberpunk » (Huntington, 1992, p. 133) avec ses hackers, ses intelligences artificielles et ses guerres d'entreprises; un roman dans lequel, suivant John Clute (2003), Gibson crée un espace intérieur (le cyberspace) qui a toutes les apparences d'une "mégapole" noire » (p. 67) et qui se voit enchâssé dans une société toxique, *mass*-médiatisée, urbaine et suburbaine (Moylan, 2010). Mais au-delà de la force centripète exercée par ce premier roman de Gibson, le cyberpunk peut être considéré, suivant Peter Nicholls (2015), comme l'apothéose d'un ensemble d'idées proposées antérieurement dans la littérature de science-fiction<sup>2</sup>. En ce sens, et comme le souligne Tom Moylan (2010), il est possible de définir la fiction cyberpunk à l'aune de ses relations intertextuelles avec, d'une part, la trinité composée de William Burroughs, J. G. Ballard et Philip K. Dick, et, d'autre part, les dystopies de Ray Bradbury, Aldous Huxley, George Orwell et Evgueni Zamiatine, des œuvres fondamentales de la fiction surveillancière qui marqueront particulièrement le cyberpunk des deux dernières décennies<sup>3</sup>. Néanmoins, il convient de préciser que sur la base de ces relations intertextuelles, le cyberpunk ne se contente pas de réitérer des tropes technologiques et sociaux issus de textes antérieurs de la science-fiction; il les combine et les réarticule en fonction du cadre sociohistorique qui est le sien (Foster, 2005).

## LE « CYBER » DU CYBERPUNK

Une combinaison de « vie des bas-fonds et de haute technicité » (*lowlife et high tech*) : ces expressions employées par Bruce Sterling (1987 [1986]) dans sa préface au recueil de nouvelles *Burning Chrome* de William Gibson résument bien la formule classique du cyberpunk. Elles font également écho aux deux termes mis en tension à l'intérieur de ce mot-valise. « Cyberpunk », en effet, est une contraction de « cybernétique » et de « punk ». Le premier terme

renvoie à la haute technologie et le second, à la marginalité et aux bas-fonds.

Selon Carl D. Malmgren (1988), il existe deux modes de construction de mondes science-fictionnels : l'extrapolation et la spéculation. L'extrapolation consiste à prendre pour point de départ l'état actuel du monde empirique et ses connaissances scientifiques afin de créer un monde futuriste résultant logiquement dudit état. Il s'agit d'un processus linéaire, ancré dans la connaissance des facteurs constitutifs du monde contemporain, par le biais duquel on projette le futur, étape par étape. La spéculation, quant à elle, implique un saut imaginatif, des écarts et des libertés prises vis-à-vis du portrait que l'on se fait du monde empirique contemporain. Les facteurs mis au jour dans ce dernier ne font donc pas nécessairement l'objet d'une projection linéaire.

Comme le souligne Brian McHale (2010 [1992]), en s'appuyant sur la distinction de Malmgren, ces deux modes de création de mondes ponctuent l'histoire de la science-fiction sans s'exclure mutuellement. Si le cyberpunk repose foncièrement sur l'extrapolation, elle n'en demeure pas moins marquée par les expérimentations formalistes de sa devancière et n'exclut pas d'emblée la spéculation. On pourrait d'ailleurs considérer que le cyberpunk fait cohabiter ces deux modes de construction de mondes dans la tension créatrice entre *high tech* et *low life*. Ses auteurs extrapolent à partir d'un état donné de la science cybernétique et des TIC (*high tech*) pour construire un futur logiquement envisageable tout en spéculant sur les formes d'organisation du social qu'entraînerait un futur marqué par l'évolution technologique extrapolée (*low life*). Ainsi des romans de la trilogie *Sprawl* de Gibson et des nouvelles rapportées au même monde diégétique, comme le souligne Bruce Sterling (1987 [1986]), où

*nous découvrons un futur reconnaissable et scrupuleusement extrapolé de notre société moderne. Un futur aux facettes multiples, complexe, intégré dans une vision globale. [...] Les techniques d'extrapolation de Gibson sont celles de la science-fiction technologique classique, mais leur mise en œuvre relève de la new wave pure. Plutôt que de nous présenter l'habituelle galerie de technocrates sans passion et de spécialistes*

*inflexibles de la SF pure et dure, ses personnages composent une bande de pirates formée de perdants, de putains, de paumés, de largués et de cinglés. Le futur, nous le voyons par en dessous, tel qu'il est vécu (p. 6).*

Le préfixe « cyber » renvoie à la cybernétique, une science pionnière dans le développement de l'informatique, de la robotique, de l'intelligence artificielle et des neurosciences née aux États-Unis dans les années 1940. Elle a pour origine le terme grec κυβερνήτης (*kybernêtès*) et désigne initialement le pilote d'un bateau. Sous la plume de Norbert Wiener (1948), il devient question d'une science de la commande (*control*) et de la communication chez les animaux (ce qui inclut les humains) et les machines, une science du pilotage des dispositifs et des systèmes, en d'autres termes, qui veille à leur bon fonctionnement sur la base de mécanismes de régulation, et ce, indifféremment de leur nature, qu'il s'agisse de machines, d'organismes vivants, d'écosystèmes, de sociétés, de villes ou d'entreprise, par exemple. C'est sur la base de l'information obtenue sur les composantes de ces dispositifs ou de ces systèmes que l'on maintient leur intégrité en apportant des ajustements, suivant le principe de la rétroaction négative.

Dans le cas de la fiction cyberpunk, l'emprunt à la cybernétique illustre d'abord l'explosion des TIC dans les années 1980, sur la base de laquelle se feront maintes extrapolations science-fictionnelles. Mais plus fondamentalement, cet emprunt se traduit par une reconduction, dans la science-fiction, des présupposés ontologiques de cette science, soit une vision du monde axée sur l'information et la régulation, de même que l'importance accordée au couplage entre l'humain et la machine. C'est que, comme l'affirme Antoine Picon (2016), la cybernétique cherche à améliorer le couplage entre l'être humain et le milieu technologique qu'il habite, lequel tend vers une complexité croissante. Ainsi, une symbiose entre l'humain et la machine est recherchée sur la base du traitement de l'information et de l'autorégulation. Le cyberpunk dépeint cette aspiration cybernétique de manière exacerbée avec la figure du posthumain, cet être « dont les capacités excèdent si radicalement celles des humains actuels qu'il n'est plus, d'une manière dépourvue d'ambiguïté, un humain selon nos standards actuels » (Joel Garreau, cité dans Wolfe, 2009, p. XIII).

Effectivement, il se montre disert lorsqu'il s'agit de décrire le devenir posthumain d'une espèce humaine irrémédiablement technologisée. Par exemple, des prises branchées à même leur système nerveux permettent aux usagers de s'interfacer avec le cyberspace dans la trilogie *Sprawl* de Gibson ou avec une gamme de véhicules allant de la voiture sport à l'avion, en passant par le panzer dans *Hardwired* de Williams. On s'immerge alors dans des espaces numériques ou au sein de véhicules contrôlés comme autant d'extensions du corps humain. Greg Egan (1992), dans *Quarantine*, décrit comment les capacités cognitives des individus se voient augmentées grâce à des « mods », des nanomachines qui « recâblent » leur cerveau, à l'instar des mods d'amorçage des policiers qui leur permettent de manipuler la biochimie de leur cerveau, d'augmenter le traitement des données sensorielles, de produire un ensemble de réflexes physiques et d'améliorer les jugements temporel et spatial. À l'inverse, un mod tel que « En Coulisse » permet à son usager d'accéder directement et automatiquement aux bases de données via des procédures automatisées. Dans la trilogie *Takeshi Kovacs*, l'esprit humain est numérisé et sauvegardé dans une pile corticale logée à la base du crane de corps (d'origine ou clones cultivés en cuves) assimilés à de simples enveloppes et ledit esprit devient transférable à volonté dans des environnements virtuels ou d'autres corps, prolongeant l'espérance de vie humaine de plusieurs siècles.

La liste des couplages entre humains et machines est longue et leur présence si prégnante que l'on pourrait qualifier le cyberpunk de « jeu d'extrapolations mené dans un cadre fictionnel sur les devenirs possibles de l'être humain en route vers un horizon posthumain » (Duret, 2020). À ce titre, les romans *Schismatrix* et *Accelerando* de Sterling et Stross constituent de véritables sagas consacrées au dépassement de la condition humaine par la technologie.

## LE « PUNK » DU CYBERPUNK

Le terme « punk », quant à lui, réfère à un état d'esprit, un éthos « jeune, aguerri à la vie de rue, agressif, aliéné et en lutte contre l'Establishment », selon la formule de Nicholls (2015, para. 2). Il s'exprime dans un nouveau monde dense, urbain et confus où la population se voit dépourvue de toute possibilité d'exercer le moindre



pouvoir (Clute, 2003). Comme l'écrit Bethke (2017), l'auteur du néologisme :

*L'invention du mot en « C » [cyberpunk] était un acte de création conscient et délibéré de ma part. J'ai écrit l'histoire au début du printemps 1980 et dès le premier jet, elle était intitulée « Cyberpunk ». En la nommant ainsi, j'essayais activement d'inventer un nouveau terme par la juxtaposition d'une attitude punk et de la haute technologie (para. 4).*

Ses personnages sont des solitaires aliénés. Ils vivent en marge d'une société dystopique où la vie quotidienne — dépeinte avec minutie et force détails — se voit en permanence bouleversée par des changements technologiques rapides, une sphère informationnelle ubiquitaire et des augmentations invasives du corps humain, ce que Lawrence Person (1999 [1998]) appelle le cliché cyberpunk du *high tech/low life*, dont les principales caractéristiques sont la culture de la rue, l'expérimentation linguistique (surutilisation du *slang* et de néologismes) et la réalité virtuelle (Butler, 2010).

Pour Shiner (7 janvier 1991) et les autres écrivains de son cercle, la science-fiction devait s'appuyer sur le présent, marqué alors par la technologie informatique, une structure du pouvoir où dominent les grandes entreprises et une économie japonaise émergente. Selon eux, le mouvement cyberpunk se caractérisait par sa propre lecture de la culture mondialisée et de l'anarchisme contemporains, le tout livré dans une prose hautement énergique.

## **LE CYBERPUNK, EXPRESSION CULTURELLE D'UN MONDE EN PROCESSUS DE GLOBALISATION**

Le cyberpunk se montre particulièrement réflexif et critique sur la question de la mondialisation, alors qu'il se projette dans le futur pour mieux mettre en scène le présent. La fin des Trente glorieuses voit la droite s'affirmer nettement dans les pays occidentaux, avec les administrations Reagan, Thatcher et Kohl. Par la déréglementation, celles-ci favoriseront le passage d'un système industriel axé sur la production et la consommation de masse de biens matériels à un système axé sur l'information et mobilisant des méthodes flexibles d'exploitation, d'accumulation et de contrôle<sup>4</sup>, mais aussi la

transformation d'entreprises multinationales en firmes globales<sup>5</sup> dans un mouvement de mondialisation économique. Les années 1980 sont également marquées par un mouvement de privatisation et de coupures des services gouvernementaux accentuant les iniquités sociales et entraînant un amenuisement de la classe moyenne. Dans un tel contexte sociohistorique, écrit Moylan (2010),

*les productions culturelles dans lesquelles on ne se limitait pas tout simplement à affirmer l'émergence d'un milieu postfordiste, posthumaniste et postmoderne étaient rares. En science-fiction, les œuvres féministes et écologistes avant-gardistes continuaient à garder leurs positions sur le champ de bataille, mais trop souvent, l'énergie des auteurs de SF étaient détournées [...] pour donner lieu à des productions relevant soit de séries fantaisistes répétitives et standardisées [...] soit à de la SF de type « science dure » qui se décline en extrapolations technologiques et en aventures militaires, sans questionner de manière significative les contradictions du système social (p. 82).*

Néanmoins, le cyberpunk a su produire à son époque des textes pleinement en mesure de capturer les conditions d'émergence de la mondialisation en marche dans les années 1980 (Moylan, 2010), des textes représentant « l'expression littéraire suprême du capitalisme tardif » (Jameson, 2007 [1991], p. 419) et, de ce fait, les « nouvelles réalités de l'entreprise transnationale » (p. 38).

## **UNE MISE EN TENSION DE L'EUTOPIE ET DE LA DYSTOPIE**

Non seulement le cyberpunk cartographie-t-il le capitalisme tardif et le mouvement irrépessible de son époque vers la mondialisation en proposant un portrait pessimiste du futur dont ni Huxley ni Zamiatine ne renieraient la sombre tonalité, mais il interroge également les innovations technologiques de son époque. Et ce, dans le cadre d'une relation dialectique entre eutopie et dystopie (Pfeil, 1990), mais aussi dans une perspective sociopolitique soucieuse d'examiner les impacts de ces innovations sur la vie quotidienne des individus (Bukatman, 1993). Comme l'écrit Yannick Rumpala (2021) :

*le cyberpunk se présente comme un laboratoire pour une sociologie expérimentale des usages de nouveaux dispositifs, appareils, machines, etc. À travers les situations dans lesquelles sont placés les personnages [...], le courant explore la variété des appropriations des technologies. Il donne à voir ce que pourraient être leurs utilisations (p. 19).*

Dans un tel cadre, la technologie n'est jamais pleinement assimilée à l'un ou l'autre des pôles antithétiques que sont le techno-optimisme et le techno-pessimisme. Dans le roman *Neuromancer*, par exemple, comme le souligne Lars Schmeink (2014), la technologie est axiologiquement neutre et ne se montre bonne ou mauvaise qu'en fonction des usages qui en sont faits, entre instrument de contrôle et d'émancipation. La posture de l'auteur se montre donc foncièrement ambivalente.

Mentionnons que les technologies émaillant le cyberpunk ne sont pas les vaisseaux interstellaires et autres gadgets des opéras spatiaux, ces reflets d'une ère industrielle révolue. Les technologies embrassées par la littérature cyberpunk relèvent davantage des domaines de la pharmacologie et des TIC, de sorte que l'on trahit une filiation avec les romans de la Nouvelle vague et la trilogie *Nova*, de William Burroughs (1961-1964) (Latham, 2010). En ce sens, le cyberpunk répond aux désirs de l'écrivain Michael Moorcock. Ce dernier souhaite, en effet, que la science-fiction « retire des arts expérimentaux aussi bien que des théoriciens avant-gardistes de la société des médias de masse (avec Marshall McLuhan en son centre) un moyen pertinent pour les lecteurs contemporains de répondre à la technoculture de l'après-guerre » (cité dans Latham, 2010, p. 39).

À la mise en tension de l'eutopie et de la dystopie par le cyberpunk répondent les deux termes qui en composent le mot-valise, comme le suggère Tom Moylan (2010), en s'appuyant sur David Porush (1991). Du côté de la dystopie, le préfixe « cyber » désigne le « dispositif de contrôle postfordiste » (p. 85) régissant la société cyberpunk, là où, du côté de l'eutopie, le terme « punk » rend compte des « "passions du cerveau reptilien tentant péniblement de se frayer un chemin dans le cerveau de l'urbanité" et déconstruisant le palimpseste de la civilisation pour "exposer ses codes les plus profonds" » (*ibid.*). On peut voir dans le protagoniste punk du cyberpunk — le

hacker ou le cowboy des consoles qui se taille par des usages fourmi-liers de la technologie une certaine marge de manœuvre dans un espace marqué par les stratégies du pouvoir — un tacticien au sens où l'entend Michel de Certeau (1990). Toutefois, malgré cette résistance tacticienne et la présence d'enclaves eutopiques — on peut penser à la colonie de Zion dans *Neuromancer*, par exemple —, les protagonistes cyberpunk des années 1980, et en particulier ceux de la trilogie *Sprawl*, ne nient aucunement ni ne transforment l'ordre social; ils ne font que survivre à l'intérieur de cet ordre (Moylan, 2010). Ce qui fait dire à certains critiques, tels que Nicola Nixon (1992), que « l'astuce et le caractère apparemment subversif [du cyberpunk] occultent une complicité avec le conservatisme des années 1980 » (p. 231), sans compter son double caractère occidentalocentrique et androcentrique. Toutefois, Moylan (2010) note la venue ultérieure de textes de science-fiction proposant une critique du système social de l'époque davantage affirmée tout en mobilisant la créativité débridée du cyberpunk, à l'instar de *Deserted Cities of the Heart* de Lewis Shiner (1988) et *Subterranean Gallery* de Richard Paul Russo (1989). Ceci, sans compter que des autrices telles qu'Emma Bull, Pat Cadigan, Sheri Lewitt et Marge Piercy, parmi d'autres — y importeront une perspective féministe salutaire. Cette perspective sera plus nettement affirmée dans les œuvres relevant du postcyberpunk féministe, pour reprendre les termes de Kathryn Allan (2010), celles de Larissa Lai, Nalo Hopkinson, Tricia Sullivan et Laura Mixon, notamment, caractérisées par le souci d'intégrer une réflexion de fond sur l'articulation entre la technologie et le corps.

## L'HYBRIDITÉ GÉNÉRIQUE DU CYBERPUNK

S'il s'inscrit à l'intérieur de la science-fiction, le cyberpunk emprunte aussi à d'autres genres. Par exemple, le jeu de rôle *Shadowrun* (Catalyst Game Labs, 1989) hybride science-fiction et *fantasy* en proposant un monde futuriste marqué par l'éveil de la magie. *The Difference Engine* de Gibson et Sterling (1990), lui, est associé au *steampunk*. Sans renier ses origines cyberpunk, ce roman peut être rapproché de l'uchronie<sup>6</sup>. Mais l'emprunt le plus important est fait au film noir, dont *The Maltese Falcon* (Houston, 1941), *Murder My Sweet* (Dmytryk, 1944) et *The Lady from Shanghai* (Welles,

1948) sont emblématiques. On trouve de tels emprunts dans des œuvres protocyberpunk et cyberpunk telles que *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, de Philip Dick (1968), le film et les jeux *Blade Runner* (Scott, 1982; Stodart et Foster, 1985; Westwood Studios, 1997), la trilogie *Sprawl*, de Gibson, les romans *Quarantine* (Egan, 1992), *Tea from an Empty Cup* (Cadigan, 1998) et *Altered Carbon* (Morgan, 2002), et les séries bédéiques *L'Incal* (Jodorowsky et Moëbius, 1981-1988), *The Long Tomorrow* (Moëbius et O'Bannon, 1989) et *Transmetropolitan* (Ellis et Robertson, 1997-2002). Difficile à définir en tant que genre, le film noir est une expression employée rétrospectivement pour désigner des productions des années 1940 et 1950 relevant du thriller, du policier, du film de tueurs, de gangsters et de cambrioleurs, ou du mélodrame psychologique (Letort, 2010). Selon Homer B. Pettey (2014), le film noir peut être saisi à travers ses dimensions esthétiques, thématiques et socio-politiques. Ironique, sceptique et pessimiste, il dépeint dans un style réaliste un Rêve américain qui a viré au cauchemar en insistant sur la corruption du système politico-économique et le caractère vénal de la société moderne. Comme l'écrit Delphine Letort (2010), il « a contribué à débusquer l'image d'une société "parfaite" et à démystifier les valeurs qui sous-tendent l'idéologie capitaliste » (p. 363) ou, comme l'écrit Jon Tuska (1984), il « a attaqué les bases mêmes de la suffisance et de l'optimisme qui avaient envahi le discours idéologique relayé par de nombreux films américains avant son apparition » (cité et traduit dans Letort, 2010, p. 363). Esthétiquement, il joue sur le procédé narratif de la voix hors-champ (celle de son protagoniste), la multiplication d'analepses narratologiques (*flash-backs*) et, surtout, les clair-obscur, ces derniers trouvant leur contrepartie dans l'exposition des séparations radicales entre les sphères sociale, politique, économique, ethnique et de genre de la vie moderne, et auxquels répondent, au plan psychologique, la moralité ambiguë des protagonistes ainsi que des manifestations de violence et d'érotisme se trouvant parfois en écheveau (Pettey, 2014). La métropole constitue son milieu privilégié et son paysage urbain se caractérise par la rencontre entre les bas-fonds des classes pauvres et les luxueux manoirs des classes privilégiées (Pettey, 2014). Dans son évolution, souligne Letort (2010), le film noir s'éloigne du film

policier, alors que « la vocation herméneutique du détective cède le pas à la description des dérives individuelles qui entraînent le spectateur dans l'univers du polar » (p. 365).

Si on associe les films noirs aux années 1940 et 1950, on peut observer, dès le *Psycho* de Hitchcock (1960), un ensemble de films pouvant porter l'étiquette « néo-noir »<sup>7</sup>. Selon Letort (2010), on peut qualifier les films néo-noirs de productions métagénériques, en ce sens que leurs références au film noir, implicitement ou explicitement appuyées, visent toujours « à signaler la distance temporelle et idéologique qui nous sépare du temps de son essor » (p. 228). Métagénérique également, toujours selon elle, en raison de leurs jeux intertextuels puisant non seulement dans le répertoire noir, mais également dans la bande dessinée et les séries télévisées, d'une part, de même que, d'autre part, dans leur retravail des stéréotypes du film noir, alors que sont mis en évidence les contradictions et paradoxes de l'Amérique contemporaine.

Procédant du néo-noir, suivant Swartz (2005), figure l'œuvre de science-fiction protocyberpunk *Blade Runner*, de Ridley Scott (1982). Elle montre bien le caractère métagénérique de cette étiquette, mais également son caractère transgénérique. Toutefois, comme on l'a vu précédemment, si plusieurs œuvres cyberpunk empruntent au film noir et si l'on peut les qualifier de néo-noir, une terminologie plus précise se rapporte justement à l'hybridation entre l'un et l'autre, qui semble davantage leur convenir : le *future noir* (Staiger, 1988) ou le *tech-noir*<sup>8</sup> (Auger, 2011; Meehan, 2008). *Blade Runner*, *The Terminator* et *Neuromancer* constituent, pour reprendre l'expression de Meehan (2008), la « trinité du tech-noir », dont l'influence, dans un contexte de revivalisme du film noir, se retrouve dans de nombreuses œuvres telles que *Dark City* (Proyas, 1998), *The Matrix* (Wachowski et Wachowski, 1999-2003) et *Vanilla Sky* (Crowe, 2001), dont l'ancêtre commun le plus célèbre constitue sans aucun doute le *Metropolis* de Fritz Lang (1927). Plus largement, suivant Auger (2011), l'étiquette « tech-noir » rend compte d'œuvres de science-fiction pénétrées par une lecture pessimiste de la technologie et de ses impacts, une technologie « devenue une force agressivement destructrice menaçant de transformer l'environnement en une terre dévastée et altérant pour toujours les formes de l'indivi-

dualité humaine, des relations et des manières de vivre » (p. 11). Dans le cas de la fiction cyberpunk, cette attitude techno-pessimiste est moins appuyée, toutefois, plus ambivalente.

À l'instar de l'inspecteur de police ou du détective dur à cuire du film noir, le hacker du cyberpunk, dont Case, le protagoniste de *Neuromancer*, est emblématique, est le véhicule grâce auquel sont traversés une pluralité de mondes sociaux moralement dégradés<sup>9</sup> (voir McHale, 2010 [1992]), autant de microcosmes témoignant de la corruption du système capitaliste et de la vénalité d'individus mis sous pression par une concurrence débridée. Cyberpunk et film noir ont également en commun d'avoir pour milieu privilégié la métropole ou la mégapole, ces villes fortement verticalisées dont le protagoniste, dans sa quête, fait l'ascension, partant de ses bas-fonds pour atteindre les nids luxueux des privilégiés perchés dans la riche canopée urbaine.

## LE CYBERPUNK AUJOURD'HUI

Si Arthur et Marilouise Kroker (1996) ont été prompts à écrire la notice nécrologique du cyberpunk au lendemain de la sortie en salle du film *Johnny Mnemonic*<sup>10</sup> (Longo, 1995), plusieurs éviteront d'annoncer sa mort prématurée et préféreront parler de trois vagues cyberpunk successives : la première au début des années 1980, avec l'élan initial du Mirrorshades Group, la seconde dans les années 1990, avec Neal Stephenson comme figure de proue, et la troisième après l'effondrement de la bulle internet, au début de la décennie 2000 (Gillis, 2007). De cette troisième vague, on peut retenir la trilogie *Takeshi Kovacs* de Richard K. Morgan (2002-2005), *Singularity Sky* et *Accelerando* de Charles Stross (2004, 2005) et *Down and Out in the Magic Kingdom* de Cory Doctorow (2003).

Des commentateurs opéreront également une distinction entre cyberpunk et postcyberpunk, le second servant à qualifier l'évolution subséquente du premier. Butler (2010) range dans cette catégorie les œuvres ultérieures à la parution du recueil de nouvelles *Mozart in Mirrorshades*. Dans son « Notes Toward a Postcyberpunk Manifesto », Person (1999 [1998]) désigne le roman *Islands in the Net* de Sterling (1990 [1988]) comme la première œuvre postcyber-

punk, et *The Diamond Age*, de Neal Stephenson (1995), comme la plus populaire<sup>11</sup>.

Comme le cyberpunk, son héritier mobilise les mêmes techniques de construction de monde détaillant le quotidien de ses habitants, selon Person, mais il met de l'avant des personnages et des décors différents. En lieu et place de marginaux, les protagonistes post-cyberpunk se montrent davantage intégrés à leur société respective, alors que les premiers, notons-le, nomades par nature et condamnés à une mobilité perpétuelle, n'ont jamais réellement de domicile propre<sup>12</sup>. Quant au futur proposé par le postcyberpunk et à l'état technologique qui le caractérise, ils s'avèrent généralement moins dystopiques que dans les œuvres dont il est l'héritier, bien que les technologies en question soient présentées sous forme d'infrastructures informatiques omniprésentes, qu'elles évoluent toujours aussi rapidement et qu'elles aient toujours un impact considérable sur l'existence de chacun.

James Patrick Kelly et John Kessel (2007) ajoutent, dans leur introduction à l'anthologie postcyberpunk *Rewired*, que la mondialisation dépeinte par le mouvement postcyberpunk se veut plus inclusive et multiculturelle, les personnages non blancs n'occupant plus la simple fonction d'auxiliaires relégués au second plan (pensons aux Rastafariens de *Neuromancer*) et devenant des figures centrales des récits<sup>13</sup>.

Finalement, le postcyberpunk, ou à tout le moins le postcyberpunk féministe étudié par Allan (2010), est traversé par une anxiété associée à la technologie, soit le clonage, la nourriture génétiquement modifiée, la nanotechnologie, la réalité virtuelle, la téléprésence et l'intelligence artificielle, en particulier lorsqu'il s'agit de son impact sur la vie quotidienne et du risque qu'elle entraîne en ce qui a trait à la redéfinition de l'être humain. Quant aux espaces virtuels, ils sont encore au stade des premiers balbutiements dans les textes cyberpunk, bien qu'ils soient centraux dans la trilogie *Sprawl*, alors que dans le postcyberpunk, ils sont omniprésents (Allan, 2010), reflet de leur diffusion massive au cours des dernières décennies. On peut voir en marche une telle évolution chez Gibson en comparant la représentation du cyberspace, dans cette œuvre, avec, vingt ans plus tard, celle de la trilogie *Bigend* (*Pattern Recognition*, *Spook Country*



et *Zero History*, parus respectivement en 2003, 2007 et 2010), exercice auquel le géographe Henri Desbois (2017) s'est prêté. Comme le montre ce dernier, ces textes plus tardifs témoignent d'une fusion progressive du cyberspace et du monde, d'un retournement du cyberspace sur le monde (Gibson emploie le terme *everting* pour rendre compte du phénomène) avec l'apparition de la réalité augmentée, notamment, alors que dans *Sprawl*, il était question « d'entrer » dans un écran pour accéder à cet espace virtuel, suivant la métaphore carrollienne de la traversée du miroir : « L'idée de traverser l'écran est à l'origine de l'imaginaire du cyberspace. Avec le retournement [...] du cyberspace, ce n'est plus l'utilisateur qui pénètre dans la machine, mais le monde numérique qui sort de l'ordinateur » (para. 32).

Dans tous les cas, qu'il ait été agité par plusieurs vagues ou qu'il soit devenu « post-lui-même » en cours de route — si l'on juge que son évolution nécessite un tel préfixe — il semble bien que le cyberpunk ne soit pas mort en 1995. Au contraire, la décennie 2010 et le début de la décennie 2020 sont marqués par un nouvel engouement pour le cyberpunk. Faute d'une étude exhaustive visant à établir les continuités et ruptures d'un vaste ensemble de textes de science-fiction dont les premiers remontent à quatre décennies, il conviendrait néanmoins de définir quelles sont les caractéristiques de l'offre cyberpunk des dernières années, puisque c'est elles qui nous intéresseront dans le cadre de ce livre.

On pourrait d'abord mettre en évidence sa profusion. En s'appuyant sur les bases de données Internet Movie Database et The Cyberpunk Database, il est possible de constater une production sans précédent d'œuvres réputées<sup>14</sup> cyberpunk au cours des dernières 10 années. En regroupant les 412 films, séries télévisées, et jeux vidéo cyberpunk listés par décennie dans l'Internet Movie Database (2019) de 1980 à aujourd'hui, on constate qu'un peu plus du tiers date de 2010 à 2019 (140 sur 412). Si l'on se prête au même exercice en retenant les 1227 entrées compilées dans The Cyberpunk Database (2019a, 2019b, 2019c), c'est plus de 43% d'entre elles qui ont été produites lors de la dernière décennie. Les graphiques suivants montrent, dans les deux cas, des pointes importantes dans

l'offre pour les décennies 1990 et 2010, et un léger creux pour la décennie 2000.

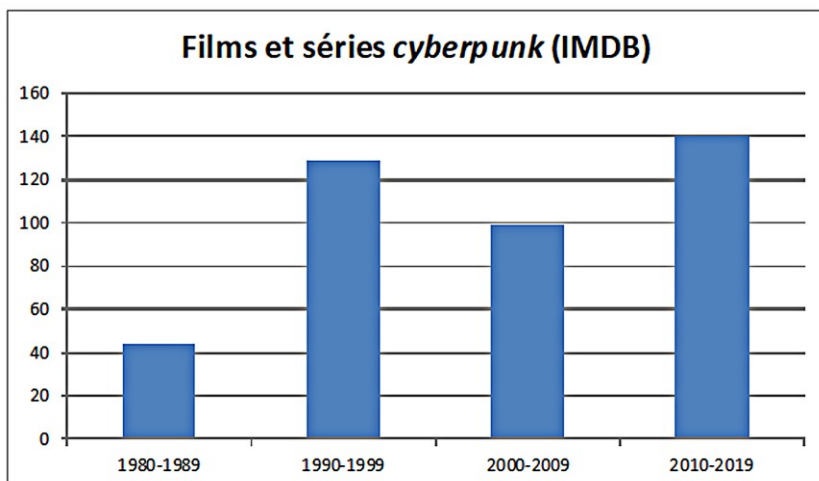


Tableau 1.1 : Films et séries cyberpunk (Internet Movie Database, 2020; graphique de l'auteur).

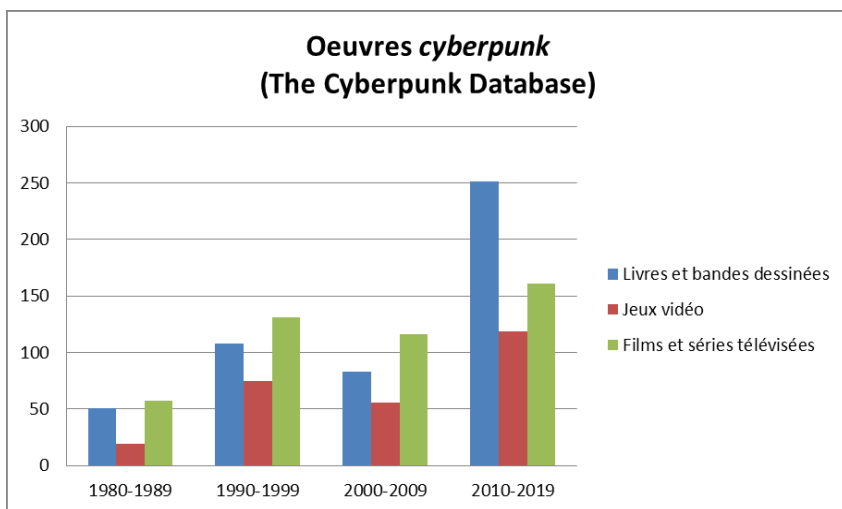


Tableau 1.2 : Œuvres cyberpunk (The Cyberpunk Database, 2019a, 2019b, 2019c; graphique de l'auteur).

Au-delà de cette dimension quantitative, on constate que le cyberpunk du début de la décennie 2010 à aujourd'hui repose fortement sur l'expansion<sup>15</sup> et l'adaptation d'œuvres et de mondes diégétiques cyberpunk ou protocyberpunk antérieurs, en particulier les nouvelles et romans de Philip K. Dick<sup>16</sup>. Parmi les adaptations cyberpunk de la décennie 2010, on peut également penser à la série télévisée *Altered Carbon* (Kalogridis, 2018-) et aux bandes dessinées *Altered Carbon: Download Blues* et *Altered Carbon: One Life, One Death* (Morgan, Hoskin et Sellares, 2019; Morgan, Wilson et Fuchs, 2022), d'après le roman éponyme de Richard K. Morgan, à la série *Cowboy Bebop* (Yost, 2021-), d'après les *animes* de Shinichirō Watanabe (1998), aux films *Alita: Battle Angel* de Roberto Rodriguez (2019), *Ghost In The Shell* de Rupert Sanders (2017) et *RoboCop* de José Padilha (2014), d'après les mangas *Gunnm* de Yukito Kishiro (1990-1995) et *Ghost in the Shell* de Masamune Shirow (1991-1997), et le film *RoboCop* de Paul Verhoeven (1987), à *Cyberpunk 2077* (CD Projekt Red, 2020) et *Shadowrun Returns*, *Shadowrun: Dragonfall* et *Shadowrun: Hong Kong* (Harebrained Schemes, 2013-2015), sis respectivement dans les univers des franchises de jeux de rôle sur table *Cyberpunk* (Pondsmith, 1988) et *Shadowrun* (Catalyst Game Labs, 1989), et au *reboot* de la franchise vidéoludique *Syndicate* (Starbreeze Studios, 2012). Plus récemment, on compte également la sortie d'un quatrième volet filmique à la franchise *The Matrix*, soit *The Matrix Resurrections*, de Lana Wachowski (2021). Comme on peut le voir, la liste est longue. Toutefois, l'expansion et l'adaptation d'œuvres et de mondes diégétiques cyberpunk ne datent pas d'hier<sup>17</sup>, bien que le phénomène se soit accentué au cours des dernières années.

On constate que si le cyberpunk est né dans le milieu littéraire et s'est d'abord décliné sous la forme de nouvelles et de romans, il a rapidement investi, à partir de la deuxième moitié de la décennie 1980, l'ensemble des médias : les jeux de rôle et jeux vidéo, les bandes dessinées et mangas, le cinéma, l'animation et la télévision. Cette dissémination à travers les différentes plateformes a parfois donné lieu à de vastes franchises et récits transmédiatiques : c'est le cas, notamment, de *Deus Ex*, *Do Androids Dream of Electric Sheep?* et *The Matrix*.

En sus de la reprise de mondes préexistants, la décennie 2010 s'est montrée diserte, également, en fait d'univers cyberpunk originaux. Ainsi, de nombreux jeux vidéo et franchises vidéoludiques<sup>18</sup>, bandes dessinées<sup>19</sup>, productions télévisuelles<sup>20</sup> et films<sup>21</sup> y ont vu le jour. Le cyberpunk est même représenté dans le milieu de la musique avec l'album conceptuel *Once Upon a Time in Cyberworld* du trio Black Tiger Sex Machine, lancé en janvier 2022.

La littérature cyberpunk, quant à elle, tend à s'essouffler. De cela témoigne le fait que les écrits de certains pionniers, Greg Bear, Pat Cadigan et John Shirley, notamment, se limitent aujourd'hui, pour l'essentiel, à des novélisations produites dans le cadre de franchises transmédiatiques telles que *Alien*, *Alita: Battle Angel*, *Batman*, *Foundation*, *Friday the 13th*, *Halo*, *Hellblazer*, *Lost in Space*, *Star Trek*, *Star Wars* et *WATCH\_DOGS*. Paraissent malgré tout au cours de la décennie 2010 deux romans de Gibson (2014, 2020), *The Peripherals* et *Agency*<sup>22</sup>, *Ready Player One* d'Ernest Cline (2011), la trilogie *Jubilee* d'Eli K. P. William (2015-2022), *The Circle* de Dave Eggers (2013), *Zendegi* de Greg Egan (2010), *The Waste Tide* de Chen Qiufan (2013), la trilogie *Jean le Flambeur* de Hannu Rajaniemi (2010-2014), *Warcross* et *Wildcard* de Marie Lu (2017, 2018), *Les Furtifs* et *Scarlett et Novak* d'Alain Damasio (2019, 2021) et *Toxoplasma* de Sabrina Calvo (2017), entre autres.

Au-delà de la prolixité et du caractère transmédiatique du cyberpunk de la dernière décennie, on peut constater deux tendances non négligeables en son sein : un affermissement du caractère surveillanciel des technologies numériques dépeintes dans les œuvres et la mobilisation de discours et d'une esthétique métacyberpunk.

Plusieurs œuvres récentes dépeignent des mondes où le potentiel des technologies, au plan de la surveillance numérique, est pleinement actualisé. L'influence de la littérature surveillancielles, déjà présente dans les premières fictions cyberpunk, s'affirme ici plus nettement, alors que l'on ressuscite et réactualise les sociétés totalitaires des dystopies classiques du XX<sup>e</sup> siècle. Mais au-delà de ces références incontournables et récurrentes, on voit s'esquisser également des dystopies sousveillanciennes. Elles enregistrent, non sans une certaine acuité, les transformations récentes de la surveillance, avec le passage d'un regard exercé par le haut — celui de régimes

autoritaires — à celui d'un regard latéralisé, horizontal, exercé par tous, suivant l'idée d'une sousveillance ou d'une entreveillance<sup>23</sup>, lorsque ces deux formes de surveillance ne sont pas coprésentes, comme c'est le cas dans la franchise vidéoludique WATCH\_DOGS. L'ambivalence des œuvres cyberpunk initiales, dans leur balancement entre techno-optimisme et techno-pessimisme, cède ici le pas à une attitude plus foncièrement techno-pessimiste lorsqu'il est question de surveillance.

La série télévisée brésilienne *Onisciente*, créée par Pedro Aguilera (2020), par exemple, dépeint un São Paulo futuriste en proie à une dérive sécuritaire dans le cadre duquel une intelligence artificielle appelée Omniscient exerce une surveillance de tous les instants sur les citoyens, chacun d'entre eux étant suivi par un drone personnel chargé d'enregistrer ses moindres faits et gestes. L'obsession de la transparence promue par les géants du numérique dans la société du techno-thriller *The Circle* (Eggers, 2013; Ponsoldt, 2017) donne lieu à l'adoption massive de caméras miniatures portatives par l'ensemble de la population, dont les images sont déversées en temps réel sur les réseaux, marquant la fin de l'intimité et de la vie privée. Dans « Nosedive », premier épisode de la série télévisée d'anthologie *Black Mirror* (Brooker, 2011-2019), on établit une nouvelle hiérarchie sociale basée sur l'évaluation des comportements de chacun par ses pairs, la déchéance étant susceptible d'intervenir rapidement pour aussi peu que l'on omette de se conformer aux impératifs d'une convivialité de façade.

La tendance métacyberpunk<sup>24</sup>, elle, met à distance le cyberpunk pour en retravailler les postulats — c'est le cas des fictions d'Alain Damasio analysées dans la quatrième section —, mais aussi les conventions génériques ou l'esthétique. Il s'agit d'œuvres au sein desquelles cohabitent la création de mondes cyberpunk et un discours sur le cyberpunk. Cette tendance s'incarne, notamment, dans l'adoption d'une perspective rétrofuturiste.

Une part conséquente de la culture du divertissement contemporaine est fortement marquée par le rétro ou la nostalgie des années 1980 et 1990, de même que les hommages et pastiches prenant ces deux décennies pour objets<sup>25</sup>. On les retrouve au sein de plusieurs œuvres cyberpunk récentes. On peut penser au film interactif *Black*

*Mirror: Bandersnatch* de David Slade (2018), dont l'intrigue se déroule en 1984 et accorde une large place au thème de l'incertitude ontologique<sup>26</sup> — thème abondamment traité dans les fictions proto-cyberpunk et cyberpunk —, mais aussi aux jeux vidéo d'aventure interactifs et aux livres-jeux de la collection *Choose Your Own Adventure* populaires dans les années 1980. Dans le même esprit, l'épisode « San Junipero », de la série télévisée *Black Mirror* (Brooker, 2011-2019), se déroule dans une simulation photoréaliste des années 1980 habitée par des personnes décédées et visitée par des aînés voulant y revivre leur jeunesse perdue. Comme dans *Bandersnatch*, l'incertitude ontologique occupe une place conséquente dans l'intrigue.

Plus fondamentalement, et pour revenir à notre propos, plusieurs œuvres de la dernière décennie prennent les classiques du genre comme objet de leur discours en s'inscrivant dans une logique rétrofuturiste. Le rétrofuturisme désigne une « fascination ambivalente pour [...] les lendemains d'hier » (Latham, 2009, p. 340). Lorsqu'on s'intéresse aux productions culturelles — aux films *La Cité des enfants perdus* (Caro et Jeunet, 1995) et *Sky Captain and the World of Tomorrow* (Conran, 2004), au jeu vidéo *Bioshock* (Levine, 2007) ou à la bande dessinée *Mister X* (Motter, 1984-2009), par exemple —, suivant Sharon Sharp (2011), ce phénomène se rapporte à « un intérêt distancié pour les visions passées du futur » (p. 25). Fascination ambivalente, intérêt distancié : ces deux expressions soulignent le fossé séparant la perspective de l'auteur rétrofuturiste sur l'avenir et la vision passée du futur qu'il retravaille. Comme le soulignent Elizabeth Guffey et Kate C. Lemay (2014), il est question d'une nostalgie collective pour des futurs qui ne se sont jamais matérialisés ; des futurs projetés par des auteurs de science-fiction optimistes dans leurs anticipations, marqués par une vision euphorique du Progrès, par exemple. Mais cette nostalgie est empreinte d'une certaine ironie, selon les deux autrices, que signalent la distance et l'ambivalence de toute production rétrofuturiste. Parmi les exemples de fictions cyberpunk mobilisant une esthétique rétrofuturiste figurent les jeux *Cloudpunk* (ION LANDS, 2020), *Replaced* (Sad Cat Studios, en développement) et *The Last Night* (Odd Tales, en développement), dans lesquels la surabondance de couleurs néon

et une forte pixellisation de l'image, ainsi que la présence de voitures volantes et d'immeubles aux hauteurs vertigineuses convoquent les jeux vidéo des années 1980 et le Los Angeles futuriste de *Blade Runner*.

Le roman *Toxoplasma*, de Sabrina Calvo (2017), illustre bien la tendance métacyberpunk de la décennie 2010. Il y est question d'un monde marqué par une succession de catastrophes et de crises : les marchés financiers se sont effondrés, les guerres font rage en Europe, un Mur érigé par le président Trump sépare les États-Unis du Québec, les réserves d'eau du Nunavut sont contaminées, le constructeur automobile GM fait campagne pour obtenir un poste au Sénat américain, des entreprises commanditent désormais les villes, l'internet a été détruit et l'inventeur du web, Tim Berners-Lee, incarcéré à la suite d'un procès inique. Le récit est une uchronie dans laquelle la guerre des formats entre VHS et Betamax s'est soldée par la victoire de la seconde sur la première, constituant un point de divergence avec l'histoire réelle. Le roman se déroule à Montréal, dans un monde se déroulant au lendemain du Printemps érable<sup>27</sup>. Devenue la Commune de Montréal à la suite d'un mouvement insurrectionnel, la métropole québécoise résiste contre les forces fédérales massées à ses portes et en attente de reprendre la ville par la force au nom du Roy, incarnation du pouvoir au sein d'un régime fascisant.

Le rétrofuturisme cyberpunk de *Toxoplasma* se signale par la mise en scène d'un état technologique issu des années 1980. Dans la Commune de Montréal, les films se visionnent sur magnétoscope, les hackers montent leurs ordinateurs à partir de pièces de vidéotex et de claviers Commodore, et ils échangent des messages par l'entremise des bulletins électroniques<sup>28</sup>.

Le rétrofuturisme réside également dans le retravail de la cyberculture<sup>29</sup> (clins d'œil aux métaphores surannées telles que « l'autoroute de l'information », remplacées par celle de « routes nationales virtuelles », p. 32) et de l'éthos punk incarné par l'idéologie hacker des années 1980, chargée de discours eutopiques assimilant les TIC à des outils d'émancipation face aux politiques néolibérales et aux entreprises transnationales. Calvo recontextualise cet éthos et ses aspirations eutopiques dans un monde dysphorique traversé par des crises

en série et en proie à des dérives autoritaires; un monde que les hackers n'ont pas été en mesure d'endiguer malgré leur foi envers le pouvoir libérateur de l'informatique. En conformité avec les classiques du cyberpunk, l'univers de *Toxoplasma* dépeint la lutte de pirates informatiques — incarnés par Kim, compagne de Nikki (la protagoniste du livre), et ses amis programmeurs — contre des « politiques d'oppression cybernétique » (p. 86) et le pouvoir des mégacorporations. Si l'internet a été le porteur des idéaux hackers lors de son émergence, il a été mis à bas et remplacé par la « Grille » — « un réseau réservé à l'élite, aux militaires, aux chercheurs, une série de routes nationales virtuelles où subsistent serveurs privés, bases de données, simples cabanes en lignes de codes qu'elles explorent, pillent ou squattent » (p. 32), qui n'est pas sans rappeler le cyberspace gibsonien, — un nouvel espace de liberté est né autour du Trophonion, un réseau numérique alternatif utilisé pour « siphonner les bases de données privées du nouvel ordre mondial »; un réseau né en Islande, cette « île libertaire » désignée comme une « terre promise » (p. 167). Toutefois, les idéaux associés aux technologies numériques sont mis à mal, car

*aujourd'hui, tout le monde a abandonné l'idée d'une connaissance partagée, accessible 24/24. Nous vivons dans un monde en péril, déconnecté. À part pour les coureurs [les hackers], qui sont les seuls à pouvoir décrypter les arcanes de la Grille, cette vie est une vie redevenue analogique. (p. 194)*

On peut lire dans ce constat une certaine désillusion quant aux promesses apportées par les réseaux de communication numérique de créer du lien social en ligne et de contribuer à la diffusion du savoir au bénéfice de tous, car dans la Commune de Montréal — comme sur les plateformes socionumériques de notre monde référentiel — le vide laissé par l'abandon de ce projet d'une connaissance partagée a cédé la place à la diffusion des théories conspirationnistes les plus invraisemblables, dont l'une d'elles veut que « le gouvernement empoisonne les abeilles. [...] Aujourd'hui, on parle de nano-abeilles, qui pollinisent à notre insu, l'œuvre de plus grosses et plus secrètes entreprises qui visent à remplacer la nature par du silicate... » (p. 103).



Les discours techno-optimistes qui ont accompagné l'émergence du numérique sont d'ailleurs repris par Kim et emballés dans un imaginaire non moins invraisemblable, signalant au passage le caractère ironique du rétrofuturisme pris en charge par le roman. Plusieurs commentateurs de l'internet et du web, en effet, à une époque où ces dispositifs étaient encore loin d'atteindre une masse critique d'utilisateurs, les ont vus comme une entité collective pensante, un esprit interindividuel dont rendent compte les concepts d'intelligence connective (Kerckhove, 1997), émergente (Johnson, 2002) ou collective (Lévy, 1994), parmi d'autres. Dans le même esprit, Mei, une hackeuse, voit la Grille comme un monde collectif, un rêve tissé par des chats interconnectés : « En nous refiletant leur parasite [le *Toxoplasma gondii*], les chats nous donnent ce qu'il faut pour avoir accès à leur espace collectif, et nous, par le biais de nos programmes, on y aménage des lieux d'échange, de stockage » (Calvo, 2017, p. 204). Ici, la dérision frappant les prophéties technologiques des thuriféraires des réseaux numériques — celles-là même qui les assimilent à un « village global » (McLuhan, 1967) ou à une « noosphère » (Teilhard de Chardin, 1956) —, côtoie la désillusion, alors que la réalité quotidienne témoigne bien davantage d'un morcellement de la société que d'une interconnexion généralisée.

Au premier regard, une nostalgie pour les années 1980, pour sa culture de divertissement et ses promesses technologiques (relayées et assumées par la fiction cyberpunk de l'époque), baigne le roman de Calvo. Toutefois, elle se voit rapidement problématisée, comme en témoigne Nikki lorsqu'elle se rappelle à elle-même que « nous ne sommes plus en 1989, le monde n'était pas meilleur, tu n'avais pas plus de libertés » (Calvo, 2017, p. 72). Dans un monde en crise et aux relents apocalyptiques, vivre dans le passé, c'est échapper à la noirceur ambiante, mais cette nostalgie, comme l'affirme Nikki, est un luxe, et seul « le système d'avant avait rendu possible la rétrovie, le fétichisme d'un passé idéalisé. L'acte de vivre éternellement dans un monde imaginaire, révolu, entretenu par le biais d'artefacts nostalgiques » (p. 268).

Le discours métacyberpunk de *Toxoplasma* ne se limite pas au rétrofuturisme. Il inclut des références intertextuelles à l'œuvre de Gibson, figure tutélaire du cyberpunk s'il en est une. Par exemple,

lorsque Mei, une hackeuse, demande à Kim : « c'est pas toi qui crois que des dieux communiquent avec nous à travers la Grille? », cette dernière lui réplique : « c'est pas si con, t'as lu Gibson, non? Il parle de Loas<sup>30</sup> dans la matrice ça fait du sens » (p. 98). Enfin, *Toxoplasma* parodie les tropes cyberpunk. Le détective dur à cuire emprunté par ce dernier au film noir devient un détective privé velléitaire chargé de retrouver les animaux domestiques égarés, et les guerres entre mégacorporations sont incarnées par la lutte commerciale entre les fabricants de magnétoscopes.

Pour terminer, en plus de la prolixité, de la transmédialité et des caractères surveillanciel et méta-cyberpunk du cyberpunk de la décennie 2010, on peut ajouter des considérations sur la société dans laquelle on évolue : dans une certaine mesure, ne vit-on pas dans un futur en partie cyberpunk ou, pour le moins, un futur perçu comme tel? C'est ce qu'avancent Graham J. Murphy et Sherryl Vint (2010) lorsqu'ils notent que paradoxalement, le courant cyberpunk initial semble à la fois daté et toujours pertinent en raison de l'image qu'il renvoie de la société d'aujourd'hui, puisque le néolibéralisme et les TIC y sont devenus aussi prégnants que dans les anticipations d'alors. Si les technologies proposées dans les premières œuvres apparaissent aussi peu avant-gardistes aux yeux des contemporains que des cassettes magnétiques 8-pistes, écrivent-ils,

*ce qui les préoccupe le plus est de voir à quel point la résistance cyberpunk semble maintenant devenue inutile. Dans les termes de Jameson, les gens sont « convaincus » par la « permanence » [...] du capitalisme global : possiblement à un niveau tel que les histoires portant sur son triomphe planétaire ne nous apparaissent plus comme futuristes (p. XVII).*

En somme, les craintes exprimées par les critiques socioéconomiques du cyberpunk se sont déjà réalisées et les inquiétudes du public, des médias et des politiciens quant à l'emprise croissante des GAFAM — que Cédric Durand (2020) qualifie de techno-féodalisme<sup>31</sup> — ne sont pas sans évoquer le pouvoir irréfrenable des mégacorporations de Gibson et consorts.

En outre, on pourrait ajouter que certaines réflexions amorcées dans les années 1980 s'avèrent particulièrement prégnantes en ce

moment, tant dans les médias grand public que dans les différentes disciplines scientifiques. On peut penser ici à la question du post-humain, centrale dans le *Schimatix* de Sterling et abordée dans l'ensemble des œuvres cyberpunk, ou encore aux sauts de Prigogine, toujours chez Sterling, dont le concept futurologique de singularité technologique, proposé par Vernor Vinge dans les années 1990, semble l'expression la plus visible aujourd'hui chez les tenants du transhumanisme.

On peut ajouter que les articles de vulgarisation scientifique et les chroniques *techno* ne cessent de promouvoir les avancées spectaculaires de la robotique, des dispositifs de réalité virtuelle, de l'intelligence artificielle et de la bioingénierie en les présentant comme un futur cyberpunk frappant déjà à nos portes.

Finalement, l'actualité est traversée par nombre de révélations laissant entrevoir la généralisation et le raffinement de la surveillance numérique au sein de la société contemporaine, ce dont témoignent les révélations d'Edward Snowden sur le programme PRISM, le scandale Cambridge Analytica et ses liens avec la première campagne présidentielle de Donald Trump et le référendum du Brexit, l'utilisation du logiciel Pegasus par des États autoritaires dans le but d'espionner des opposants politiques, des militants, des journalistes et des juges, la place croissante des *Big data* et de la captation systématique des données personnelles dans l'économie numérique, la mobilisation à grande échelle de réseaux de caméras de surveillance et de logiciels de reconnaissance faciale par les autorités, la prédiction criminelle, le crédit social chinois, et ainsi de suite. Une profusion d'articles, de documentaires et de reportages renvoie quotidiennement aux dystopies surveillancielles qui, en amont, informent le cyberpunk (*Fahrenheit 451*, *1984*, *Naked Lunch...*), et dans lesquelles puisent les contemporains en quête de métaphores — celle de Big Brother figurant au sommet des palmarès — pour donner une forme tangible à des inquiétudes sinon diffuses et impalpables.

Avec les avancées significatives des TIC au cours des dernières années et la généralisation de leurs usages, on comprend aisément un tel déplacement du *futur proche anticipé* à un *futur proche réalisé*, dans la foulée duquel surviennent à partir des années 2000 pour en témoigner des œuvres relevant de ce que Vint (2018) appelle le

cyberpunk non science-fictionnel. Selon Tomberg (2020), les fictions qui en relèvent marquent un tournant réaliste et rendent compte de l'irruption du développement technologique (dispositifs de communication virtuelle, plateformes socionumériques, ingénierie génétique, prothèses) dans notre quotidien, de la progression de la société du spectacle, de la virtualisation du capitalisme financiarisé et, plus généralement, d'une accélération du rythme des changements culturels, de sorte que les éléments spéculatifs tirés de la fiction cyberpunk semblent désormais déteindre sur notre monde.

Ainsi en est-il de la trilogie *Bigend* de William Gibson (2003-2010), alors que les habituelles extrapolations menant à la projection de futurs proches sont délaissées en faveur de la mise en place de mondes et la narration d'intrigues indiscernables des mondes et intrigues des thrillers. Il est question, autrement dit, de cartographies cognitives réalistes de notre présent mondialisé. Ceci, en utilisant le même procédé d'étrangisation (Suvin, 1974) utilisé par la science-fiction et en considérant le cyberpunk, comme le fait Vint (2018), « moins comme un sous-genre de la science-fiction qu'une part du milieu culturel qui informerait notre existence contemporaine composée d'une réalité médiée par la technologie » (p. 266-267). C'est que, selon Graham J. Murphy et Lars Schmeink (2018), « alors que les réalités d'aujourd'hui paraissent de plus en plus similaires aux futurs de la science-fiction, le cyberpunk parle de notre époque contemporaine et, en tant que formation culturelle, il domine notre paysage techno-numérique » (p. i). Les collectifs scientifiques *Cyberpunk and Visual Culture* (Murphy et Schmeink, 2018) et *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture* (McFarlane, Murphy et Schmeink, 2020) reposent tous les deux sur cette idée empruntée à Thomas Foster (2005).

Afin de comprendre comment le cyberpunk en est venu à réinventer ses idées, tropes et pratiques initiales et à les recontextualiser plus récemment à la lumière des évolutions sociales et technologiques subséquentes, Foster (2005) le traite moins comme un sous-genre de la science-fiction qu'une « formation culturelle », car selon lui, le cyberpunk a connu une transformation radicale alors qu'il est passé d'une association lâche d'écrivains à un concept de plein droit. Au lieu de se réifier dans un ensemble de tropes,

il a essayé pour devenir une formation culturelle. Foster reprend cette expression de Lawrence Grossberg (1992), pour qui un genre constitue moins une collection de textes et de composantes formelles qu'un ensemble de pratiques textuelles articulées historiquement entre elles et avec d'autres pratiques culturelles, sociales, économiques, historiques et politiques :

*La question qui se pose est alors : comment des pratiques culturelles qui peuvent n'avoir aucun lien intrinsèque ou même discernable entre elles sont articulées ensemble pour construire une identité apparemment nouvelle [...] [L]a formation doit être lue comme l'articulation d'un certain nombre d'événements discrets dont certains seulement sont discursifs (p. 70).*

Il s'agit alors de montrer comment « un ensemble de pratiques culturelles en vient à être figé et, pendant un certain temps, se dote d'une identité propre, capable d'exister dans différents contextes sociaux et culturels » (p. 69). Selon Foster (2005), cela explique que le cyberpunk se soit étendu bien au-delà des frontières de la littérature de science-fiction, c'est-à-dire dans les médias visuels (la bande dessinée, les arts picturaux) et audiovisuels (le cinéma, la télévision, les jeux vidéo), entre autres, fournissant au passage un cadre populaire permettant de conceptualiser les nouvelles relations tissées par les individus avec la technologie, loin des présupposés hérités, en Occident, des Lumières (idée de Progrès, instrumentalisation de la nature, etc.).

En somme, le pouvoir attractif du cyberpunk provient de sa capacité de dissémination dans l'ensemble des pratiques culturelles au-delà d'une littérature de science-fiction pour initiés et de la cyberculture, d'une part, et, d'autre part, de son aptitude à jeter un éclairage socio- et techno- critique sur la société dans laquelle il circule. Il joue donc le rôle d'un prisme dans lequel se réfracte la conjoncture contemporaine, d'où il ressort la possibilité de mieux en cartographier cognitivement les enjeux, qu'ils soient sociaux, politiques, économiques ou technologiques. Le cyberpunk des dix dernières années peut être vu comme la conscience inquiète et fascinée d'une conjoncture devenue elle-même cyberpunk. C'est ce regard particulier

que porte le cyberpunk sur la conjoncture présente qui nous intéressera dans cet ouvrage et, plus spécifiquement, ce qu'il a à dire sur la manière dont nous habitons et cohabitons un monde profondément marqué par les technologies numériques, c'est-dire, dans une perspective mésocritique — une herméneutique des milieux humains et de leur habiter tels qu'ils se donnent à voir dans la fiction, présentée dans le prochain chapitre —, les discours réflexifs et critiques dont il est porteur, témoignages de la condition ontogéographique contemporaine et, en particulier, de la condition urbaine, car si l'on en croit Stephen Joyce (2018), « c'est la ville et non le cyberspace qui est l'âme du cyberpunk » (p. 176).

## Notes

1. Romans sur lesquels se greffent les nouvelles « Gravé sur chrome », « Hôtel New Rose » et « Johnny Mnemonic » (Gibson, 1987a [1986], 1987b [1986], 1987c [1986]), situées toutes trois dans le même monde diégétique.

2. Soit, notamment, comme il le souligne dans son article, des textes comme *Limbo* de Bernard Wolfe (1952) pour la question de l'extension prothétique de l'être humain, *Tiger! Tiger!* d'Alfred Bester (1956) pour l'archétype de l'antihéros protopunk, *The Soft Machine* de William S. Burroughs (1961) en ce qui concerne les fantaisies biologiques et la consommation de drogue, *Nova* de Samuel R. Delany (1968) en ce qui a trait aux cyborgs aguerris à la vie de rue, *The Girl Who Was Plugged In* de James Tiptree Jr (1973) pour l'altération de l'image du corps et *Easy Travel to Other Planets* de Ted Mooney (1981) pour ce qui relève de la sexualité interspèce et des maladies informationnelles. Aux précurseurs susmentionnés, Nicholls (2015) ajoute les écrivains de science-fiction de la Nouvelle vague J. G. Ballard, John Brunner et Norman Spinrad, de même que John Varley et Thomas Pynchon, mais aussi les films *Blade Runner* (Scott, 1982) et *Videodrome* (Cronenberg, 1983).

3. À l'instar des romans *La Zone du Dehors* et *Les Furtifs* d'Alain Damasio (2021 [1999], 2019), de la série télévisée *Black Mirror* (Brooker, 2011-2019) ou des franchises vidéoludiques *Mirror's Edge* (DICE, 2009, 2016), *Remember Me* (Dontnod Entertainment, 2013) et *WATCH\_DOGS* (Ubisoft, 2014-2021).

4. Terme qu'il faut entendre comme synonyme à la fois de « pouvoir » et de « régulation ».

5. C'est-à-dire « une entreprise dotée de capacités d'assemblage d'éléments produits dans différentes parties du monde pour répondre aux attentes d'une société de consommation désormais qualifiée de globale. Le fonctionnement de la firme globale [...] repose désormais sur un sérieux

travail d'échanges, de communication et de coopération entre équipes dites "virtuelles" parce que vivant dans des continents et pays différents » (Ghorra-Gobin, 2009, para. 1).

6. Ce terme, forgé à partir du privatif grec *οὐ* et de *χρόνος*, « temps », signifiant étymologiquement « en aucun temps », désigne, au sens courant, une « utopie appliquée à l'histoire; histoire refaite logiquement telle qu'elle aurait pu être » (Larousse, 2022c). On parle aussi d'histoire contrefactuelle, dans la mesure où l'on propose une réflexion sur les potentialités non actualisées de l'histoire à la suite d'une liberté volontairement prise avec les événements historiques effectivement advenus. L'uchronie se « définit essentiellement en fonction d'une bifurcation historique » (Baurin, 2012, p. 46) découlant « obligatoirement d'un événement fondateur, d'une altération de l'Histoire » (Henriet, 2004, 39). Il y a donc ici l'idée d'une « parapspective » historique (du grec *παρά*, « à côté de », et du latin *specere* « regarder ») mise en récit et, donc, d'un jeu de l'esprit portant sur les potentialités non actualisées de l'histoire comparable à celui auquel se prête l'utopiste lorsqu'il projette mentalement des « possibles latéraux à la réalité » (Ruyer, 1950, p. 9).

7. La périodisation ne fait pas consensus, toutefois. Letort (2010), à l'instar de Palmer (1994), suggère que le néo-noir serait plutôt apparu dans les années 1980 et 1990 avec des productions telles que *Blood Simple*, *Miller's Crossing*, *Fargo* et *The Big Lebowski* de Joel et Ethan Coen (1984-1998), *Blue Velvet*, *Wild at Heart*, *Twin Peaks: Fire Walk with Me*, *Lost Highway* et *Mulholland Drive* de David Lynch (1986-2001), *Reservoir Dogs* et *Pulp Fiction* de Quentin Tarantino (1992, 1994) et *L.A. Confidential* de Curtis Hansen (1997).

8. Terme tiré du nom d'une discothèque dans le film *The Terminator* (Cameron, 1984).

9. Plus récemment, cet écho du détective dur à cuire qu'est le hacker est incarné dans *WATCH DOGS 1* (Ubisoft Montréal, 2014b) par Aiden Pearce, personnage conciliant les fonctions de détective-justicier et de pirate informatique (voir le chapitre 11).

10. D'autres commentateurs se sont montrés moins patients, à l'instar de Lewis Shiner (7 janvier 1991), selon qui, déjà en 1987, le mouvement s'était transmué en une collection de clichés, de formules rebattues impliquant des implants biotechnologiques, un gouvernement composé de multinationales, des stations orbitales délabrées et des protagonistes aguerris à la vie de rue, vêtus de cuir et adeptes d'amphétamines.

11. Les autres romans cités en exemple sont *Holy Fire* (Sterling, 1996), *Terminal Café* (McDonald, 1994), *The Star Fraction* et *The Stone Canal* (MacLeod, 1995, 1996), *Queen of Angels* et *Slant* (Bear, 1990, 1997), ainsi que *The Fortunate Fall* (Carter, 1996), parmi d'autres.

12. Il convient de signaler, à cet effet, que Henry Dorsett Case, le protagoniste de *Neuromancer* exilé dans la Cité de la nuit au début du roman, a pour seul domicile une « capsule dans quelque hôtel à cercueils » (Gibson,

1985 [1984], p. 7). Quant à Bobby Newmark, l'un des personnages principaux de *Count Zero*, il dort dans une « chambre improvisée » dans l'appartement de sa mère, où il visionne des projections holographiques pornographiques, moins pour l'excitation suscitée que « pour l'illusion d'espace qu'elles étaient susceptibles de lui procurer » (1986 [1985], p. 48).

13. C'est le cas, par exemple, de Hiro, le protagoniste afro-japonais de *Snow Crash*, du nippon-hongrois Takeshi Kovacs et de la latino-américaine Kristin Ortega dans *Altered Carbon*, ainsi que d'Irene Sulaweyo, une Sud-Africaine noire, et !Xabbu, un Bushman, dans le cycle romanesque *Otherland*, de Tad Williams (1996-2001).

14. « Réputées », car les critères de sélection des œuvres ne sont pas précisés et l'exercice ne prétend ni à la scientificité ni à la systématité.

15. Relevant de la transfictionnalité, soit d'un « phénomène par lequel au moins deux textes, du même auteur ou non, se rapportent conjointement à une même fiction, que ce soit par reprise de personnages, prolongement d'une intrigue préalable ou partage d'univers fictionnel » (Saint-Gelais, 2011, p. 7), l'expansion désigne le prolongement d'un univers fictionnel préexistant. Parmi ses manifestations figurent l'expansion proleptique, en vertu de laquelle le récit se déroule, au plan chronologique, après celui de la fiction prolongée, et l'expansion analeptique, dans laquelle le récit se déroule avant.

16. Celles-ci font florès. On pense au long-métrage *Blade Runner 2049*, de Denis Villeneuve (2017), aux courts-métrages *Blade Runner Black Out 2022* (Watanabe, 2017), *Blade Runner 2036: Nexus Dawn* (Scott, 2017a) et *Blade Runner 2048: Nowhere to Run* (Scott, 2017b), ainsi qu'à la série d'animation *Blade Runner: Black Lotus* (Parish, Cook, Son et Cuenca, 2021-2022) et au jeu vidéo en réalité virtuelle *Blade Runner: Revelations* (Seismic Games, 2018), expansions proleptiques du film *Blade Runner* de Ridley Scott (1982), lui-même adapté du roman *Do Androids Dream of Electric Sheep?* de Philip K. Dick (1968). De ce roman découle également une autre adaptation sous la forme d'une série bédéique, cette fois, de Tony Parker (2009-2011), suivie d'une minisérie, *Dust to Dust*, expansion analeptique proposée par Chris Roberson et Robert Adler (2010-2011). Du même Dick, plusieurs épisodes de la série télévisée *Philip K. Dick's Electric Dreams* (Ronald D. Moore, Michael Dinner et Bryan Cranston, 2017), inspirée par ses nouvelles, peuvent être catégorisés comme relevant du cyberpunk, à commencer par « Real Life » et « Safe and Sound ». C'est également le cas de la série télévisée *Minority Report* de Max Borenstein (2015), expansion proleptique du film éponyme de Steven Spielberg (2002), lui-même adapté de la nouvelle de Dick (1956), et *Total Recall*, films de Paul Verhoeven (1990) et de Len Wiseman (2012) adaptés de la nouvelle « We Can Remember It for You Wholesale » (Dick, avril 1966).

17. En ce qui a trait aux exercices d'expansion et d'adaptation antérieurs, on peut penser, notamment, à la transposition de mangas en films et séries d'animation dès les années 1980 et 1990 — *Akira* (Ōtomo, 1988),



*Gunn* et *Ghost in the Shell*, par exemple —, à l'adaptation cinématographique de la nouvelle « Johnny Mnemonic » de Gibson (mai 1981) par Robert Longo (1995), à l'expansion vidéoludique *Neuromancer* (Interplay Productions, 1988), d'après le roman éponyme, mais aussi aux deux jeux vidéo de Stodart et Foster (1985) et de Westwood Studios (1997) et aux trois romans de l'écrivain protocyberpunk et *steampunk* K. W. Jeter (1995, 1996, 2000) s'appuyant sur *Do Androids Dream of Electric Sheep?* et *Blade Runner*.

18. Parmi lesquels figurent *Black Future 88* (SUPERSCARYSNAKES, 2019), *Cloudpunk* (ION LANDS, 2020), *Cyberpunk 2077* (CD Projekt, 2020), *Detroit: Become Human* (Quantic Dream, 2018), *Ghostrunner* (One More Level, 2020), le diptyque *Mars: War Log* et *The Technomancer* (Spiders, 2013, 2016), *Mirror's Edge* (DICE, 2010, 2016), *Neon Chrome* (10tons, 2016), *Observer* (Bloober Team, 2017), *Remember Me* (Dontnod Entertainment, 2013), *Ruiner* (Reikon Games, 2017), *WATCH\_DOGS* (Ubisoft Montréal, 2014b, 2016; Ubisoft Toronto, 2020), *The Ascent* (Neon Giant, 2021), *The Last Night* (Odd Tales, en développement) et *The Surge* (Deck13 Interactive, 2017, 2019).

19. Les séries *Analog* de Duggan et O'Sullivan (2018-), *Arcadia* de Paknadel et Pfeiffer (2015-2016), *Lazarus* de Rucka et Lark (2013-2018), *Paradiso* de Ram V, Pramanik et Kelly (2017-2018), *Tokyo Ghost* de Remender et Murphy (2015-2016), etc.

20. C'est le cas de plusieurs épisodes de la série télévisée *Black Mirror*, de Charlie Brooker (2011-2019), dont « Fifteen Million Merits », « White Christmas », « San Junipero », « USS Callister » et « Striking Vipers », mais aussi de plusieurs courts-métrages de la série d'animation *Love, Death and Robots*, de Joshua Donen, David Fincher, Jennifer Miller et Tim Miller (2019-), de même que des séries *Caprica*, de Remi Aubuchon et Ronald D. Moore (2009-2010), *H+: The Digital Series*, de John Cabrera et Cosimo De Tommaso (2012-2013), *Incorporated*, de David et Alex Pastor (2016-2017), *Kiss Me First*, de Bryan Elsley (2018), *Maniac*, de Patrick Somerville (2018), *Onisciente*, de Pedro Aguilera (2020), *Upload*, de Greg Daniels (2020-), et *Years and Years*, de Russell T. Davies (2018).

21. *Anon*, d'Andrew Niccol (2018), *Big Bug*, de Jean-Pierre Jeunet (2022), *Mute*, de Duncan Jones (2018), *Upgrade*, de Leigh Whannell (2018), etc.

22. Les deux opus susmentionnés formeront avec le roman *Jackpot*, toujours au stade de l'écriture, une nouvelle trilogie.

23. Voir la section « Une société algorithmique » (chapitre 5).

24. Ces considérations sur le métacyberpunk sont reprises de Duret (2022d).

25. Comme en témoignent les films *1981*, *1987* et *1991* de Ricardo Trogi (2009, 2014, 2018) et *Planet Terror* de Robert Rodriguez (2007), ou les séries télévisées *Little Fires Everywhere* de Liz Tigelaar (2020), *Stranger*

*Things* de Matt et Ross Duffer (2016-), et *The Americans* de Joe Weisberg (2013-2018).

26. Voir « L'habiter comme un "être entre les espaces" » (chapitre 2) et « L'incertitude ontologique dans "C@PTCH@" » (chapitre 8).

27. Printemps érable : nom donné aux manifestations étudiantes québécoises survenues au cours du printemps 2012. Sur le sujet, voir Marcos Ancelovici et Francis Dupuis-Déri (2014).

28. Serveurs permettant l'échange et le stockage des messages et des fichiers entre ordinateurs en passant par le réseau téléphonique.

29. Culture propre aux usagers de l'informatique et des réseaux de communication médiatisée par ordinateur.

30. Nom donné aux esprits dans la religion vaudou. Dans la trilogie *Sprawl*, les Loas sont des intelligences artificielles en circulation dans le cyberspace.

31. Expression qu'il tire d'ailleurs du manuel de jeu de rôle sur table *GURPS Cyberpunk* de Loyd Blankenship (1990). Elle désigne les nouveaux liens de servage tissés entre les grandes entreprises du futur et leurs salariés.

## Chapitre 2

# La mésocritique et l'analyse mésogrammatique

Avant de mettre en relief les principales caractéristiques de l'urbanité contemporaine (deuxième partie) et ses traductions culturelles sous la forme du vertige (troisième partie), deux étapes préalables à l'analyse de notre corpus (quatrième et cinquième parties), nous présenterons dans ce chapitre la mésocritique et l'analyse mésogrammatique, la perspective herméneutique et la méthode mobilisées dans cet ouvrage afin de rendre compte de l'habiter urbain à la lumière du cyberpunk de la décennie 2010.

### QU'EST-CE QUE LA MÉSOCRITIQUE?<sup>1</sup>

La mésocritique (Duret, 2018a; 2019) — « méso » provient du grec μέσος, « milieu » — constitue une herméneutique des milieux humains et de leur expérience — leur habiter — au sein des mondes diégétiques de la fiction. Son objet est donc la représentation de ces milieux et de cet habiter ou, pour être plus précis, la mise en configuration des rapports techniques et symboliques qui unissent un individu à autrui et à son environnement au sein de ces œuvres, soit des « relations écouménales » (Berque, 2000b), l'écoumène étant entendu comme l'ensemble des milieux humains ou « l'espace de vie construit et habité par les êtres humains » (Lussault, 2017, p. 23).

La mésocritique s'appuie sur une conception ontogéographique de l'être humain présente dans le cadre de la géographie culturelle et de la mésologie (ou science des milieux) afin d'examiner la manière dont il habite et cohabite le monde. Cette conception rend compte de la projection de l'humain dans l'espace et de son appropriation (Lévy et Lussault, 2003). Elle repose sur le postulat suivant : l'être de l'humain est gravé dans la Terre et la Terre est gravée dans l'être (Berque, 2000b), de sorte qu'il faut « penser l'émergence de l'être à partir du lieu de l'être » (Berque, 1996, p. 75). En d'autres termes, l'humain est composé tout à la fois d'un corps individué et du milieu dans lequel il évolue, les deux étant indissociables l'un de l'autre.

Que signifie cette dernière affirmation? Suivant le philosophe Watsuji Tetsurô (2011 [1928]) et le géographe et philosophe Augustin Berque (1990, 2000b) à sa suite, il existe un rapport dynamique dans la structure duelle de l'être de l'humain, soit entre ses deux moitiés. Comme l'explique Berque (2011), chacun se présente comme *hito*, être humain individuel, et *aidagara*, moitié formée de « l'entrelieu humain », soit les relations que les êtres humains (dimension collective, par opposition à celle, individuelle, de *hito*) entretiennent avec leur environnement et dont l'ensemble donne leur *fûdo*, leur milieu. Cette seconde moitié sort au-delà des limites de la première, l'existence étant prise au sens étymologique d'*ex-sistere*, c'est-à-dire « se tenir hors de soi ». Il s'agit donc d'une « sortie de l'être vers les choses, au-delà des limites de l'identité du corps propre » (Berque, dans Aubry et al., 2006, p. 64). Autrement dit, l'être humain, dans l'optique berquienne-watsujienne, se caractérise par une structure ontologique consistant en « la bipartition de [...] [son] être en deux "moitiés" [...], l'une investie dans l'environnement par la technique et le symbole [le corps médial], l'autre constituée [...] [d'un] corps animal » (Berque, 2000b, p. 128). La seconde moitié, nous dit Berque (2000b), est interne, physiologiquement individualisée, alors que la première est diffuse dans le milieu. Il est donc question de l'extériorisation du corps animal vers le corps médial par la technique (travail agricole de la terre, construction d'infrastructures de transport, d'habitations et d'édifices, etc.), c'est-à-dire d'une projection — une cosmisation — « qui prolonge notre corporéité hors de notre corps jusqu'au bout du monde [...] [alors que le symbole] joue là en sens inverse de la technique [...] [il] est au contraire une intériorisation, qui rapatrie le monde au sein de notre corps » (p. 129), donnant lieu à une somatisation — on ramène le monde à soi grâce au langage, à des systèmes de représentation, à un imaginaire, et ainsi de suite — qui permet de l'appréhender symboliquement. Dès lors, tout milieu revêt une triple dimension écologique, technique et symbolique.

Toujours selon Berque (1986), le milieu, en tant que relation dynamique, dépasse les dichotomies héritées de la modernité que sont le naturel et le culturel, le collectif et l'individuel, le subjectif et l'objectif, le matériel et l'idéal. C'est que l'être humain et l'étendue terrestre appartiennent tous deux au même tissu existentiel qu'est

le milieu et, plus globalement, à l'écoumène. Le rapport technique et symbolique de l'être humain à son environnement, historiquement et culturellement mouvant, s'exprime sous la forme d'une médiance (Berque, 1990), ce terme désignant « le sens ou l'idiosyncrasie d'un certain milieu, c'est-à-dire la relation d'une société à son environnement » (Berque, 2000b, p. 128). En d'autres mots, la médiance désigne l'expression de l'habiter humain, de l'expérience humaine du milieu.

Si l'objet de la mésocritique est la mise en configuration des relations écouménaes caractérisant les mondes diégétiques de la fiction, son objectif est d'en produire le relevé. En cela, elle est aidée par l'analyse mésogrammatique, une méthode détaillée plus loin.

La mésocritique s'intéresse plus particulièrement aux dimensions réflexives et critiques de la fiction en matière d'habiter. En ce qui a trait à la première dimension, elle constitue une herméneutique entendue comme une analyse des textes procédant par la mise en relation dialectique de l'explication et de la compréhension. Rappelons que dans la perspective du philosophe Paul Ricœur (1986), la compréhension est affaire de réflexion, soit de recherche de la transparence du sujet à lui-même. Dans la tradition de la philosophie réflexive, elle envisage une introspection, alors que pour ce dernier, « il n'est pas de compréhension de soi qui ne soit médiatisée par des signes, des symboles et des textes; la compréhension de soi coïncide à titre ultime avec l'interprétation appliquée à ces termes médiateurs » (p. 33). Ainsi, la tâche de l'herméneute (ici, du mésocriticien) consiste à étudier le travail du texte, c'est-à-dire la dynamique interne responsable de la structuration d'une œuvre (expliquer) et de sa capacité, en vertu d'un pouvoir de révélation, à produire au-devant d'elle-même un monde du texte métaphoriquement habitable (comprendre), « un monde tel que je puisse l'habiter pour y projeter un de mes possibles les plus propres » (p. 71).

Toute œuvre est référentielle, écrit Ricœur (1986), dans la mesure où elle porte « au langage une expérience, une manière d'habiter et d'être-au-monde qui [la] précède et demande à être dite » (p. 38). Toutefois, pour ce dernier, une telle expérience est essentiellement articulée en des termes temporels, alors que la mésocritique s'intéresse à sa dimension spatiale ou, pour être plus précis, à sa dimension

ontogéographique. Ainsi, toute entreprise mésocritique de cartographie des milieux et d'un habiter constitutifs d'un monde diégétique donné propose, dans la mise en relation dialectique de l'expliquer et du comprendre, une compréhension ontogéographique de soi procédant par l'entremise d'une analyse topologique<sup>2</sup> des relations sociales, écologiques, techniques et symboliques (écouménaes, donc) articulées dans une œuvre donnée, dont il ressort ce que nous appelons un *mésogramme*. Ce mésogramme renvoie à une expérience référentielle des milieux humains et de leur habiter. La réflexivité est donc comprise « comme essentiellement humaine, et en même temps écouménale » (Berque 2000b, p. 332). Le renvoi du mésogramme à un habiter référentiel, cependant, ne se présente pas dans une relation de pure homologie, car, comme la sociocritique le signale depuis longtemps, il existe une productivité et une inventivité du texte qui préviennent une simple reconduction de l'en-dehors du texte<sup>3</sup>.

À la dimension réflexive de la fiction s'ajoute la préoccupation de la mésocritique pour sa dimension critique, pensée comme une rhétorique spatiale, un phénomène de communication comprenant au sens large « les relations entre les lieux et la persuasion, entre l'emplacement et l'identité et/ou les dimensions spatiales de la communication et les fonctions communicatives des espaces » (McAlister, 2019, para. 1). Toute œuvre de fiction met en place des stratégies teintant axiologiquement la configuration des relations écouménaes à l'étude et, donc, l'habiter proposé.

## L'ANALYSE MÉSOGRAMMATIQUE

La mésocritique ne se concentre pas sur les lieux référentiels et imaginaires représentés dans les œuvres de fiction (contrairement à ce que propose la géocritique, par exemple), même s'ils doivent être pris en considération par l'analyse mésogrammatique. Elle se concentre plutôt sur leur habiter — leurs relations écouménaes —, de sorte que s'opère un décentrement, au sein des études de la spatialité des textes, de la géographie vers une ontogéographie. Un autre décentrement notable se fait, partant d'une conception topographique de l'espace vers une conception topologique.

Rappelons que la géographie s'appuie sur deux grands types de métriques : le territoire et le réseau. Alors que le premier relève de la

topographie, le second est d'ordre topologique (Lévy, 1993). Dans cette seconde optique, on appréhende « l'ensemble des relations coexistentielles qui prévalent pour un ensemble d'éléments considérés » (Beaude et Nova, 2016, p. 56). Une approche topologique de la spatialité des œuvres de fiction vise à rendre compte des agencements de relations de coexistence et, plus précisément, dans le cadre de la mésocritique, les relations écouménaes constitutives des milieux et de leur habiter. Le but de l'analyse mésogrammatique consiste alors à produire le relevé topologique des relations écouménaes, sachant qu'elles assurent la cohérence et l'habitabilité d'un monde diégétique donné. Ce relevé s'articule autour d'un mésogramme et de motifs mésogrammatiques.

Le mésogramme désigne le noyau autour duquel s'articulent les relations écouménaes caractéristiques d'un monde diégétique en considération du monde référentiel qui l'informe. Il s'agit de la proposition la plus générale pouvant qualifier l'habiter d'un monde diégétique ou d'un ensemble de mondes diégétiques rapprochés par l'analyste dans une perspective comparée. Il en programme les relations écouménaes et n'existe que sous une forme potentielle. Le mésogramme et ses catégories, soit les relations écouménaes retenues dans une grille d'analyse mésogrammatique, s'actualisent localement dans une œuvre sous la forme de motifs mésogrammatiques. Ces motifs relèvent de la concrétion; ils cristallisent les relations écouménaes subsumées par le mésogramme. Pour bien comprendre ce que cela implique, il convient de revenir à Berque et à la manière dont il envisage le motif en termes mésologiques avec le concept de géogramme.

Que faut-il entendre par géogramme? Il s'agit d'une « configuration concrète de l'écoumène, focalisant une médiance » (Berque et al., 1999, p. 68). Si l'être de l'humain est géographique, en ce sens qu'il se grave dans la Terre (suivant l'étymologie du terme « géographie », qui vient du grec ancien *gê*, « Terre », et *graphein*, « graver »), alors, affirme Berque (2003), un géogramme est le motif éco-techno-symbolique de cette gravure. Plus précisément, il s'agit d'une unité de sens dont le rôle est de faire de l'espace terrestre un écoumène. Il relève de ces trois dimensions ontologiques que sont l'univers, la biosphère et l'écoumène. Lorsque ces « repères essentiels de

l'espace-temps de l'écoumène » (*ibid.*) cristallisent les plus hautes valeurs d'une société — on peut penser à La Mecque pour les musulmans ou à Rome et Saint-Jacques de Compostelle pour les chrétiens, par exemple —, ils constituent des géosymboles au sens entendu par Joël Bonnemaïson, c'est-à-dire des hauts-lieux, mais d'autres rendent compte d'aménagements systématiques effectués par une société donnée. Emblématiques d'un milieu, ce sont cette fois des écosymboles ou des « "petits hauts-lieux" nécessaires à la vie humaine sur Terre » (*ibid.*) : relais routiers, champs de maïs, stationnements de centres commerciaux, parvis d'églises, gares, etc.

Un lieu est un géogramme, mais ce dernier ne s'y limite pas, puisqu'il inclut tout objet relevant de la géographie, soit les montagnes, les océans, les villes, les chemins de fer, les cailloux, les nuages, les gorilles, et ainsi de suite (Berque, 2003). Ces objets ne se réduisent pas au chimico-physique et à la vie organique; ils supposent également de l'écouménal.

Les motifs mésogrammatiques se présentent donc comme des géogrammes mis en configuration dans les œuvres de fiction. Il s'agit de concrétions de relations écouménaes figurant dans un espace topologique plus vaste. Indépendamment de la superficie de leur *topos*<sup>4</sup> (réduite aux limites d'un simple objet ou vaste comme une ville ou un désert), ce qui n'est pas un critère définitoire lorsqu'on passe de la géographie ou de la mésologie à la mésocritique, ils cristallisent un certain nombre de relations écouménaes appartenant au monde diégétique de ces œuvres et récits : c'est bien là le principal critère qui leur vaut le statut de motif. Les motifs mésogrammatiques sont programmés par un mésogramme qu'ils actualisent localement et, en retour, c'est à partir de ces motifs que l'analyste peut remonter jusqu'au mésogramme, dont ils représentent autant de manifestations.

## **CE QU'HABITER VEUT DIRE**

La mésocritique s'intéresse aux dimensions réflexives et critiques de l'habiter en ses milieux tel que mis en configuration dans la fiction. L'habiter désigne un ensemble particulièrement riche de phénomènes qu'il s'agit de distinguer pour le bien de l'analyse. Mot formé par la substantivation du verbe, il désigne, pour les philosophes qui



se sont intéressés à l'architecture et à l'urbanité, « tout ce qui contribue, pour chaque humain, à être » (Paquot, Lussault et Younès, 2007, p. 5). Il s'agit donc au premier chef d'un être sur Terre, que nous décrirons maintenant avant d'aborder les autres grandes acceptions de l'habiter que sont le faire dans l'espace, le faire avec l'espace, l'être ensemble dans l'espace et l'être entre les espaces.

### **L'habiter comme un « être dans l'espace » et un « être sur Terre »**

Du point de vue de la philosophie et de la géographie, le terme « habiter » s'écarte de l'usage courant, où il est synonyme d'actes fonctionnels tels que loger, résider ou demeurer (Lussault, 2007). La distinction s'opère dès le début des années 1950, c'est-à-dire à partir de la conférence « Bâtir, habiter, penser » de Martin Heidegger (1993 [1951]), lorsqu'il devient, dans l'optique de la phénoménologie<sup>5</sup>, une caractéristique fondamentale de l'être, une « "poétique" du monde qui questionne l'être de l'habitation humaine » (Lussault, 2007, p. 41), car « être homme veut dire : être sur terre comme mortel, c'est-à-dire : habiter » (Heidegger, 1993 [1951], p. 173). Dans cette lignée paraît l'ouvrage *L'Homme et la Terre* d'Éric Dardel (1990 [1952]). La question de l'habiter effectue avec lui un déplacement de la géographie vers la géographicit , entendue comme le produit de la relation de l'humain   la terre et comprenant   la fois un ensemble de pratiques et une conscience singuli re de la nature et de l'espace (Dupont, 2008). Les habiter heidegg rien et dardelien reposent sur une approche ontologique de l' tre g ographique, c'est- -dire une approche ontog ographique. Cette conception contraste nettement avec la posture positiviste dominante en g ographie   l' poque et conna tra des  chos importants dans les ann es 1960 et 1970 aupr s d'Henri Lefebvre, de Yi-Fu Tuan et des tenants de l'*humanistic geography*, entre autres, qui voient en Dardel le pr curseur d'un tournant interpr tatif marquant la discipline (Lussault, 2007; Staszak, 2003). Cette conception ontog ographique de l'habiter en fait un  tre dans l'espace, un  tre sur Terre, et la Terre, en tant qu'elle est habit e, devient alors  coum ne.

### **L'habiter comme un « faire dans l'espace »**

L'être sur Terre occulte certaines dimensions essentielles de l'habiter ou bien les aborde de manière périphérique. Ainsi en est-il du « faire dans l'espace ». Mathis Stock (2007) qualifie de modèle Heidegger-Moles le rapport de familiarité qui accompagne trop souvent l'être dans l'espace. Il valorise proximité, enracinement, immobilité et fixité, ce qui fait de l'être dans l'espace un « être comme les plantes », expression qu'il emprunte au philosophe Peter Sloterdijk. Ce modèle, on le retrouve chez Abraham Moles, pour qui l'espace de l'individu (l'espace de la centralité) se déploie sous forme de cercles concentriques allant du proche au vaste monde. Ce modèle est qualifié de vicieux par Stock car, devenu une sorte d'automatisme pour les chercheurs, il véhicule « l'idée d'un rapport de familiarité faiblissant avec l'augmentation de la distance du lieu de résidence [...] [et] ne permet pas de comprendre comment il est possible de transformer des lieux lointains en lieux familiers (p. 109). Pour lui, un tel modèle ne rend pas compte des caractéristiques de l'habiter contemporain, marqué qu'il est par la mobilité géographique d'individus vus comme des habitants temporaires et mobiles, alors que cette forme mobilitaire de l'habiter conduit à de nouvelles pratiques de l'espace et à de nouvelles valeurs conférées aux lieux géographiques.

Stock propose un déplacement de la problématique de l'habiter comme être dans l'espace vers celle du faire dans l'espace ou du faire avec de l'espace. L'espace n'est plus considéré comme une étendue ou un contenant ni assimilé à la surface terrestre, mais il est vu plutôt comme une condition et une ressource pour l'action. Ces pratiques varient d'un individu à l'autre et les lieux prennent un sens différent en fonction des intentionnalités présidant aux pratiques, devenant ainsi des « lieux de projet » (Stock, 2004). L'espace, suivant cette approche, ne préexiste pas à la pratique; il se manifeste à travers elle. Selon Stock (2004), lorsque les chercheurs ont abordé l'habiter comme un « être dans l'espace », ils ont privilégié les représentations, l'imaginaire et les significations à l'œuvre dans le rapport que l'on entretient avec les lieux, c'est-à-dire la géographicit . Or, pour saisir pleinement cette dernière, on doit l'« insérer

dans une étude centrée sur les pratiques dans lesquelles les significations des lieux sont mobilisées par les individus en actes, en situation, dans un *projet* » (s. p., l'auteur souligne). L'étude de l'habiter doit donc articuler pratique et signification des lieux de manière à rendre compte, entre autres choses, des modalités de circulation dans l'espace et du degré de mobilité dont on dispose en société.

### **L'habiter comme un « faire avec l'espace »**

Stock rend compte de l'habiter en tant que pratique de l'espace. Il convient également d'examiner, dans la perspective de Michel de Certeau (1990), la question des *usages* de l'espace, c'est-à-dire les « actions qui ont leur formalité et leur inventivité propres et qui organisent en sourdine le travail fourmilier de la consommation » (p. 52) de l'espace. L'habiter, dans ce glissement de la pratique aux usages, concerne cette fois le « faire avec l'espace ». Contrairement à l'être dans l'espace, il ne s'agit pas de savoir comment on *arrange* l'espace, mais comment on *s'arrange* de l'espace. On rend compte, dans cette perspective toute politique, des rapports de force institués entre les producteurs dominants et les consommateurs dominés de l'espace. Les premiers, seigneurs en leur domaine, habitent en stratèges, alors que les seconds, réduits au braconnage, habitent en tacticiens. Comme l'écrit Michel Lussault (2007), il s'agit là d'appréhender « cet ordinaire de l'habitat humain inventé à l'aide des multiples "arts (et ruses) de faire" » (p. 42).

Faire avec l'espace nécessite un savoir géographique, défini par Olivier Lazzarotti (2006) « comme une connaissance géographiquement orientée [...] dont le sens prend corps dans la relation à l'espace habité géographique » (p. 94). Habiter, affirme ce dernier, c'est comprendre le plan d'un lieu afin d'en maîtriser les usages et de s'y orienter, ce qui implique à la fois un savoir-être, un savoir-faire et un savoir-vivre-ensemble. Cela revient à dire que l'habiter est également un phénomène d'ordre cognitif, un faire avec l'espace comme acte cartographique. Il est alors question de cartographie cognitive, que celle-ci soit mobilisée afin de régler les problèmes empiriques d'orientation inhérents à la forme urbaine (Lynch, 1999 [1960]), de totaliser l'espace social (Jameson, 2007 [1991]) ou d'appréhender les milieux afin de s'habiliter à habiter.

Ainsi, selon l'urbaniste et architecte Kevin Lynch (1999 [1960]), il survient un phénomène d'aliénation urbaine lorsqu'une personne plongée dans une ville devient incapable de la cartographier cognitivement en tant que totalité et de s'y positionner. À Jersey City, par exemple, construite sous la forme d'une grille ou d'un damier, il manque les marqueurs de la ville traditionnelle pour s'y repérer, tels des monuments ou des frontières naturelles. À ce sujet, Fredric Jameson (2007 [1991]), commentant Kevin Lynch, écrit :

*La désaliénation dans la ville traditionnelle implique donc la reconquête pratique du sens du lieu et la construction ou la reconstruction d'un ensemble articulé pouvant être gardé en mémoire et que le sujet individuel puisse cartographier et recartographier au cours de ses trajectoires mobiles et changeantes (p. 100).*

Selon Jameson, les sujets de Lynch s'adonnent à des opérations précartographiques plutôt que des opérations cartographiques afin de se situer dans la ville. Il en ressort des itinéraires davantage que des cartes. Ces itinéraires sont proches des portulans médiévaux et prennent la forme de schémas rapportés à un sujet centré. Ils se composent de trajets existentiels émaillés de points aux caractéristiques distinctives (par exemple : des oasis, des montagnes ou des monuments). Par opposition, la cartographie mêle des données existentielles (la position du sujet) et des « conceptions abstraites et sans vécu de la totalité géographique » (p. 102) (à l'image de la triangulation). Les secondes sont liées, en d'autres termes, à la conception moderne de l'espace (*topos*), par opposition à l'espace vécu, phénoménal (*chôra*). À partir du XVI<sup>e</sup> siècle et de la projection Mercator, souligne Jameson, la cartographie est confrontée au problème du transfert d'un espace courbe, tridimensionnel, sur une surface plane. Émerge alors la question de la représentation de l'espace dans sa confrontation avec les spécificités intrinsèques du média employé.

Jameson reprend le concept de cartographie cognitive et va plus loin que les problèmes empiriques inhérents à la forme urbaine chez Lynch en l'interrogeant à la lumière de la redéfinition althusserienne de l'idéologie. Dans « Idéologie et appareils idéologiques d'État »,

Louis Althusser définit l'idéologie comme la « représentation des relations *Imaginaires* du sujet avec ses conditions d'existence *Réelles* » (cité dans Jameson, 2007 [1991], p. 101). Selon Jameson, cette redéfinition met en lumière l'écart entre expérience existentielle et connaissance scientifique. L'idéologie a pour rôle de résorber cet écart en réarticulant les deux modes d'appréhension de l'espace social. Dans la rencontre des concepts de cartographie cognitive et d'idéologie, Jameson met l'accent sur une conception historiciste en vertu de laquelle la production d'idéologies « vivantes et opérationnelles » (p. 103) diffère en fonction des situations historiques rencontrées; il existerait des périodes de crise au cours desquelles cette production ne serait pas possible.

Dans ce cadre élargi que propose Jameson, celui d'une appréhension de l'espace social, la carte cognitive a donc pour vocation de « permettre au sujet individuel de produire une représentation situationnelle dans cette totalité non représentable que constitue l'ensemble des structures de la société » (p. 101). Cette société, Jameson la situe dans le cadre d'un « espace monde du capital multinational » (p. 104) et, selon lui, il revient à l'œuvre postmoderne d'en proposer — tel est son projet politique — de nouvelles cartes cognitives en vue de le totaliser, en gardant à l'esprit que toute représentation de l'espace se voit tributaire des spécificités formelles du média adopté pour l'exprimer<sup>6</sup>.

La cartographie cognitive conceptualisée par Jameson s'inscrit dans une problématique politique de l'espace social du capitalisme tardif. Rien n'empêche, toutefois, de l'articuler à la problématique de l'habiter et dans une optique plus spécifiquement mésocritique. Le terme « cartographe » peut désigner, alors, (1) la *mise en configuration de relations écuménales au sein d'une œuvre* — les relations techniques et symboliques tissées entre l'habitant et son milieu —, un processus pensé en tant que mise en récit, en image ou en simulation d'un habiter référentiel. Il est question, dans ce contexte, de la capacité de l'œuvre à schématiser cet habiter, à produire une carte de l'écumène et ses enjeux (sociaux, économiques, environnementaux, politiques, etc.), témoignage de son pouvoir réflexif. Cette définition doit être distinguée d'une autre où le verbe cartographe désigne le fait, pour l'habitant, (2) de se représenter mentale-

ment son écoumène, un acte visant à faciliter sa navigation à travers les différents milieux dans lesquels il évolue. Elle est plus près, en cela, du concept proposé par Lynch. Enfin, il peut être question, en adoptant une posture mésocritique, (3) de cartographier l'acte cartographique d'une ou plusieurs œuvres et le produit de cet acte. Ceci, au moyen de l'analyse mésogrammatique. En somme, il s'agit de mettre au jour leurs discours réflexifs et critiques sur l'écoumène, sur la manière dont une société donnée habite et cohabite le monde.

### **L'habiter comme un « être ensemble dans l'espace »**

À ces phénomènes s'ajoute l'« être ensemble dans l'espace ». Il est question, alors, de la dimension spatiale de la socialité, ou encore de la dimension collective de l'habiter. Habiter consiste non seulement à vivre dans un milieu et en fonction d'une médiance propre à une société, une époque ou une culture donnée, mais cela consiste également à *co*-habiter. Si « l'espace est une *catégorie* qui définit une *relation de coexistence* entre les éléments du réel » (Lévy, 1993, p. 121, l'auteur souligne), l'être ensemble dans l'espace se rapporte alors aux configurations des relations de coexistence des individus en société, l'espace social étant entendu comme un être-ensemble dans et en fonction d'un milieu.

Tout milieu étant pour partie symbolique, une telle dimension de l'habiter implique alors la représentation que l'on se fait de l'être-ensemble : société atomisée, organiciste, collectiviste, nomadique ou cosmopolite, communauté imaginée, village global, noosphère, système social, etc. Mais ce même milieu étant technique, également, l'être ensemble dans l'espace mobilise tout autant des dispositifs présidant à l'organisation spatiale de la coexistence des individus, entre coprésence et mobilité. Sont ici en jeu, selon Lussault (2017), des technologies de la distance, « des moyens complémentaires inventés par les humains pour réussir à vivre et à se développer, parvenir malgré tout à se mettre au contact des différentes réalités sociales nécessaires à leurs projets et à leurs activités » (p. 24).

Alors que la mobilité instaure une proximité reposant sur la médiation des réseaux techniques, nous dit Lussault, la coprésence, elle, instaure une proximité dans l'immédiateté par le biais d'organisations et d'ingénieries spatiales complexes telles que l'architecture et

l'urbanisme afin de rassembler physiquement des entités (des individus, dans le cas d'un être-ensemble) et de les mettre en relation.

### **L'habiter comme un « être entre les espaces »**

La dernière dimension de l'habiter, essentielle pour appréhender des milieux fortement marqués par les dispositifs numériques — omniprésents dans le cyberpunk —, est « l'être entre les espaces ». Cette expression rappelle que la circulation ne relève pas exclusivement de déplacements physiques — du foyer au lieu de travail, d'un quartier à l'autre, de la ville à la campagne —, mais également d'une oscillation entre les régions finies de sens et les lieux de la réalité souveraine.

La distinction entre réalité souveraine (*paramount reality*) et régions finies de sens (*finite provinces of meaning*) est proposée par Alfred Schütz (1945) dans son essai « On Multiple Realities », puis reprise par Peter Berger et Thomas Luckmann (1996 [1966]) dans *La construction sociale de la réalité*. La réalité souveraine désigne « la vie quotidienne [qui] se présente elle-même comme une réalité interprétée par les hommes [...] [et] considérée comme donnée en tant que réalité » (p. 32). Cette réalité de la vie quotidienne

*n'exige pas de vérification supplémentaire au-dessus et au-delà de sa simple présence. Elle est simplement là, en tant qu'artifice allant de soi et obligé. Je sais qu'elle est réelle. Même si je suis capable de douter de sa réalité, je suis contraint à me détacher de tels doutes dans la mesure où j'existe dans la routine de la vie quotidienne (p. 37).*

Mais il existe d'autres réalités telles que les rêves, la pensée théorique et le monde du jeu, par exemple, auxquelles nous ajouterons les mondes diégétiques, qu'ils soient fictionnels ou non. Ces réalités « apparaissent comme des régions finies de sens, inscrites à l'intérieur d'une réalité souveraine marquée par des significations restreintes et par des modalités spécifiques d'expérience » (p. 39). Selon les deux sociologues, « la réalité souveraine les enveloppe de tous côtés, et la conscience revient toujours à la réalité souveraine, comme si celle-ci était le point de départ d'une excursion » (*ibid.*).

Comme l'écrivait déjà William James dans ses *Principles of Psychology*, chacune de ces régions (de ces « sous-univers », dans sa propre terminologie) « est, *le temps que dure notre attention*, réel[le] à sa manière; simplement, la réalité se dissipe avec l'attention » (cité dans Goffman, 1991, p. 11). Cela implique que la conscience se déplace d'une sphère de réalité à l'autre (Berger et Luckmann, 1996 [1966]). L'être entre les espaces signifie donc que l'habiter, en tant qu'acte cognitif, se partage entre les lieux de la réalité souveraine et les mondes labiles des régions finies de sens, ces derniers étant réels le temps que dure l'attention qui leur est consacrée. Ces mondes diégétiques, oniriques, ludiques, théoriques, etc., sont à la fois extériorisés en raison de la matérialité des médias et intériorisés, ramenés à soi par l'entremise du symbolique. Certains, à l'instar des mondes diégétiques, nécessitent un dispositif médiatique pour apparaître dans tout leur « effet de présence » (Gervais, 2007), alors que d'autres ne mobilisent que des souvenirs. Dans le cas des mondes tributaires de dispositifs médiatiques, il faut distinguer ce qui relève de l'expérience immédiate (la rencontre avec la matérialité des dispositifs) de ce que les signes véhiculés par les dispositifs représentent, soit le monde en question, objet d'une rencontre médiate et d'une reconstruction mentale (symbolique) de la part de quiconque en fait l'expérience. Ainsi du ballet de pixels sur l'écran d'ordinateur qui ne devient un monde habité qu'une fois intériorisé (somatisé) par l'utilisateur.

### **UNE RHÉTORIQUE SPATIALE : UTOPIE, EUTOPIE, DYSTOPIE**

La dimension critique de la fiction figure parmi les préoccupations de la mésocritique lorsqu'elle se manifeste sur le plan de la rhétorique spatiale et qu'elle dessine un espace thétique. Cet espace est entendu comme la projection des stratégies propres à la rhétorique spatiale de l'œuvre, conférant aux relations écrouménéales simulées ou mises en texte leur dimension axiologique (Duret, 2018b). Parmi les manifestations de la rhétorique spatiale figure, au premier chef, la rhétorique utopique, entendue comme « la matérialisation d'un principe d'appréciation négative et d'un principe amélioratif de la



conjoncture présente dans un espace-temps autre » (Duret, 2019, p. 70).

Le terme « utopie » est forgé par Thomas More à partir du privatif grec οὐ et de τοπος, lieu, signifiant étymologiquement « en aucun lieu ». Il apparaît pour la première fois dans son *De optimo rei publicae statu, deque nova insula Utopia* et désigne l'île imaginaire d'Utopia, où se trouve une société idéale réalisant le bonheur de chacun. Comme le souligne Hans-Günter Funcke (1988), l'étymologie adéquate « d'Utopia » aurait dû être *a-topia* et non *ou-topia*, mais le *ou* permettait à More de jouer sur l'ambiguïté des mots *outopia* et *eutopia* (ce dernier étant créé à partir de εὖ, « bon », soit un lieu bon, où tout est au mieux), entre un lieu qui n'existe en aucun lieu et un lieu bon, un lieu du bien, *ou* et *eu* étant homophones pour un locuteur de langue anglaise. La première signification est neutre, axiologiquement parlant. Elle désigne un lieu sans le qualifier de souhaitable ni d'indésirable. Lorsque Lyman Tower Sargent (2005), par exemple, définit l'utopie comme « une société imaginaire décrite de manière détaillée et généralement située dans un espace et un temps définis » (p. 9), il prend le parti de la neutralité axiologique. Le *ou* n'appelle pas une meilleure condition mais une condition autre. Cela lui permet de définir ensuite deux sous-catégories de l'utopie qui, elles, sont fortement marquées au plan axiologique : l'eutopie (l'utopie positive) et son opposé, la dystopie (l'utopie négative). L'eutopie peut alors être définie comme « une société imaginaire décrite de manière détaillée et dont la location spatiale et temporelle suggère au lecteur contemporain qu'elle est considérablement meilleure que la société dans laquelle il vit » (*ibid.*). Ainsi entendue, l'utopie subsume l'eutopie et la dystopie en tant que classe.

Quant à la dystopie, elle désigne « une société imaginaire décrite de manière détaillée et dont la location spatiale et temporelle suggère au lecteur contemporain qu'elle est considérablement pire que la société dans laquelle il vit » (Sargent, 2005, p. 9). Selon M. Keith Booker et Anne-Marie Thomas (2009), la fiction dystopique fait preuve d'une forte dimension satirique ayant pour fonction de nous avertir des conséquences (désastreuses) possibles de tendances existant déjà dans la conjoncture présente, soit le contexte sociohistorique

de l'œuvre. Les conditions oppressives mobilisées par la société dystopique, écrivent-ils,

*sont généralement des extensions ou des exagérations de conditions qui existent dans le monde réel, permettant au texte dystopique de critiquer des situations du monde réel en les plaçant à l'intérieur d'un contexte défamiliarisant, le contexte d'une société fictive extrême* (p. 65).

Selon les mots de Brigitte Munier (2013), « les dystopies projettent l'état présent dans un avenir imaginable, proche » (p. 121), ce qui en fait à la fois des signaux d'alerte et des récits d'anticipation.

Booker et Thomas (2009) font de l'anti-utopie (on parle aussi de contre-utopie) un synonyme de la dystopie, dans la mesure où cette dernière serait, selon eux, fréquemment conçue dans le but de critiquer les implications potentiellement néfastes de certaines formes que prend la pensée eutopique. Toutefois, en télescopant les deux concepts, on fait fi de leur étymologie respective. Le préfixe « anti » exprime l'idée d'opposition. L'anti-utopie, dont relèvent *Gulliver* de Jonathan Swift (1726), *Cleveland* de l'abbé Prévost (2014 [1744]) et *Histoire des Galligènes* de Charles-François Tiphaigne de La Roche (2019 [1765]), s'oppose à la prétention eutopique, à ses propositions, ses projets, ses plans ou son programme. Si, comme l'écrit Munier (2013), « toute [e]utopie propose l'amendement de la société qui lui est contemporaine par la construction idéale d'un modèle meilleur et parallèle, la contre-utopie déclare d'emblée l'inanité d'un tel projet [...] [et] l'auteur d'une contre-utopie emprunte le procédé de l'[e]utopie — la fiction d'une cité parfaite — pour la ridiculiser » (p. 118-119) ou la problématiser. L'anti-utopie et la dystopie revêtent toutes deux une dimension critique. Toutefois, dans le premier cas, l'objet de cette critique est l'eutopie, alors que dans le second, il s'agit de la société dans laquelle l'œuvre a été produite — sa conjoncture —, qu'elle considère comme hautement faillible et potentiellement néfaste si jamais ses défauts devaient se voir exacerbés dans le futur. Il serait donc plus juste de distinguer deux types de discours pour comprendre ce qu'est l'anti-utopie : le discours utopique à proprement parler (le discours eutopique ou dystopique) et le discours sur le discours utopique, soit le discours

méta-utopique (Duret, 2019). Une œuvre anti-utopique se montre donc porteuse d'un discours méta-utopique lorsqu'elle s'exprime sur les limites (voire la dangerosité) des eutopies.

La confusion de Booker et Thomas (2009) entre dystopie et anti-utopie peut s'expliquer par le fait que plusieurs classiques relevant de la première dénoncent les totalitarismes de leur époque. C'est le cas du *Nineteen Eighty-Four* de George Orwell (1949), dirigé explicitement contre le régime stalinien. Or, l'accusation anti-utopique selon laquelle l'eutopie est à la source des totalitarismes du XX<sup>e</sup> siècle est récurrente et la dénonciation des totalitarismes ne tombe jamais bien loin de la dénonciation de l'inanité de tout projet eutopique. Comme le souligne Jean-Paul Engélibert (2015), en prenant pour exemple les propos de Gilles Lapouge (1973), on met en opposition l'égalité de l'eutopie et la liberté de l'histoire, de sorte que la première, « sans doute parée des meilleures intentions du monde, débouche sur son contraire. Elle croit vouloir la liberté, mais transforme la cité en fourmilière et les hommes en insectes » (p. 242). Toujours selon Engélibert, d'autres auteurs appartenant à une certaine « vulgate conservatrice » (p. 243) — à l'instar d'Éric Faye (1993) — assimilent l'eutopie au totalitarisme. Pourtant, comme l'avance Levitas (dans Levitas et Sargisson, 2003), tous les mouvements politiques revêtent une dimension eutopique, puisqu'ils proposent des perspectives sur ce qu'une bonne société devrait être. Si certains de ces mouvements sont dangereux, génocidaires et conduisent au totalitarisme, ce n'est évidemment pas le cas de tous. Ainsi, écrit-elle, « *le problème du totalitarisme n'est pas son [e]utopisme, mais son totalitarisme* » (p. 26, l'autrice souligne).

Loin de cette mise en équivalence problématique de l'eutopie et du totalitarisme figurent l'eutopie critique et la dystopie critique. La première a été proposée par Tom Moylan (2014 [1986]) pour rendre compte d'un ensemble d'œuvres de science-fiction parues dans les années 1960-1970<sup>7</sup>. L'eutopie critique est marquée par une conscience des limites de la tradition eutopique. Elle rejette l'eutopie comme plan tout en la conservant comme rêve ou comme idéal — comme aspiration — et accepte les différences et les imperfections à l'intérieur de ses limites. Elle se présente donc moins comme un système clos, statique, complet, uniforme et prétendant

à la perfection que comme une attitude autoréflexive et pluraliste ne pouvant jamais donner lieu qu'à une construction partielle et faillible (Baccolini et Moylan, 2003; Moylan, 2000, 2014 [1986]). Ici aussi, un discours méta-utopique est en jeu, dans la mesure où l'on met en exergue les limites des eutopies classiques, à prétention totalisante, sans pour autant renoncer à proposer, en contrepartie, un projet ou un processus eutopique.

Quant à la dystopie critique, elle opère une critique de la conjoncture, à l'instar de la dystopie classique, mais elle s'en distingue lorsqu'elle esquisse dans ses limites une alternative eutopique, alors que la dystopie classique maintient l'espoir en dehors de ses pages et nous avertit « que nous seuls, en tant que lecteurs, pouvons espérer échapper à son futur pessimiste » (Baccolini et Moylan, 2003, p. 7). La dystopie critique se définit alors comme

*une société imaginaire décrite de manière détaillée et dont le choix de location spatiale et temporelle suggère au lecteur contemporain une société pire que la sienne mais qui inclut au moins un passage de nature utopique, ou bien exprimant l'espoir que la dystopie peut être surmontée et remplacée par une eutopie* (Sargent, 2005, p. 9).

Elle apparaît à la fin des années 1980 et comprend, entre autres, la trilogie *Xenogenesis* et le roman *Parable of the Sower*, d'Octavia E. Butler (1987-1989, 1993), *He, She and It*, de Marge Piercy (1991), et *The Handmaid's Tale*, de Margaret Atwood (1985). Elle se charge d'aspirations eutopiques en réponse à « la dévaluation de l'[e]utopie par un discours néolibéral officiel qui proclame la fin de l'histoire et célèbre simultanément la fin du rêve social radical et l'achèvement d'une "[e]utopie" instantanée du marché » (Baccolini et Moylan, 2003, p. 6-7).

La dystopie critique relève du discours utopique, mais comprend également, dans la relecture et le commentaire qu'en fait Moylan (2000), une dimension méta-utopique, car elle

*négoce le nécessaire pessimisme de la dystopie générique à l'aide d'une position [e]utopique ouverte et militante qui non seulement enfonce la clôture hégémonique du monde alternatif du texte, mais qui, également, refuse de manière autoréflexive*

la tentation anti-utopique qui se larve comme un virus latent dans tout compte-rendu dystopique (p. 195, nous soulignons).

Dès lors, les auteurs s'inscrivant dans le courant de la dystopie critique

*confrontent le musellement et la cooptation simultanés de l'[e]utopie durant cette décennie en retournant les stratégies dystopiques de manière à confronter la réalité sociale en changement. Le[ur]s œuvres [...] réemploient la dystopie comme une forme narrative critique travaillant à contre-courant d'un climat économique, politique et culturel sinistre (Baccolini et Moylan, 2003, p. 3).*

Contrairement à l'eutopie critique, la dystopie critique telle que conceptualisée par Sargent et Moylan ne propose pas un discours méta-utopique sur les limites de l'eutopie. Elle conteste plutôt le caractère anti-utopique de la dystopie classique.

## **HABITER DES MONDES MÉSALGIQUES**

Avant d'opérer une lecture mésocritique des fictions cyberpunk de la décennie 2010 au regard de la conjoncture qui l'informe, il convient de présenter une dernière notion qui nous sera utile ici, la mésalgie, car cette notion est centrale lorsqu'il est question d'examiner ce que la fiction peut apprendre sur l'habiter et les insatisfactions qui, parfois, l'accompagnent, et que la rhétorique spatiale prend en charge.

Les dystopies contemporaines ont beaucoup de choses à dire sur les manières dont nous habitons le monde, et en particulier sur les malaises que suscitent des milieux humains réputés inhabitables ou, pour le moins, défailants et oppressants. Des malaises qui se manifestent sous la forme d'une mésalgie (Duret, 2019). Ce néologisme, composé des termes grecs *μέσος*, « milieu », et *ἄλγος*, « douleur », désigne l'expérience douloureuse d'un milieu et de son habiter. C'est le cas, par exemple, lorsqu'une personne ayant grandi dans un hameau se voit forcée de déménager dans une grande ville et qu'il éprouve un état de dysphorie au contact de ses foules denses et lorsque ses sens sont en permanence surstimulés; une impression susceptible de donner lieu à de l'urbaphobie.

La mésalgie peut s'accompagner ou non d'une nostalgie pour un habiter et un milieu révolus, qu'ils aient été vécus par le mésalgique ou qu'ils appartiennent à un passé plus lointain, non expérimenté de première main. Du premier cas de figure relève la solastalgie, par exemple, mot-valise composé du substantif anglais *solace*, soit « consolation », et du suffixe « -algia », ou « douleur ». Selon Glenn Albrecht (2005), qui en est à l'origine, la solastalgie décrit une forme spécifique de mélancolie liée à l'absence de consolation et à une désolation intensément vécue. Proche de l'écoanxiété, elle établit une relation entre la détresse écologique générée lorsqu'une pression induite est exercée sur un écosystème et en bouleverse l'équilibre, d'une part, et, d'autre part, la détresse humaine, d'ordre psychologique, liée au constat de ce bouleversement et de la transformation inhérente que celui-ci occasionne, l'individu et son environnement formant un tout unifié et la remise en question de l'intégrité du second menaçant l'équilibre psychique du premier. Cela se traduit par une perte de l'identité liée au lieu habité et par une détresse associée à sa transformation irrémédiable. Cependant, la solastalgie n'épuise pas la nostalgie pour une condition habitante et un milieu révolus, puisqu'elle se limite aux rapports entre l'habitant et l'environnement (l'être sur Terre) et ne concerne donc pas les autres formes de l'habiter (le cohabiter, par exemple).

En ce qui concerne le second cas de figure, soit une mésalgie accompagnée d'un sentiment de nostalgie portant sur un habiter et un milieu appartenant à un passé non expérimenté de première main, il est question de mésalgie déplacée, en référence au phénomène de nostalgie déplacée (*displaced nostalgia*) qui, selon Tom Vanderbilt (1993), désigne une forme de nostalgie éprouvée envers un lieu ou une époque que l'on a connus indirectement, que l'on a vécus de seconde main (par l'intermédiaire de récits, d'œuvres d'art, d'ouvrages historiques, etc.).

La mésalgie peut également s'accompagner d'une aspiration pour un habiter alternatif, esquissant ainsi un horizon d'espoir. Elle s'installe alors sur les terres de l'eutopie.

La mésalgie étant définie, il conviendra, dans la prochaine partie de cet ouvrage, de dresser le portrait de l'habiter et du cohabiter urbains contemporains, éléments de la conjoncture présente qui

intéresseront au premier chef une perspective mésocritique portée sur la fiction cyberpunk de la dernière décennie, laquelle est imprégnée d'un tel sentiment.

## Notes

1. Nous proposons ici une synthèse des chapitres 2, 4, 5 et 6 du livre *Moyen Âge postcatastrophique : L'utopie nostalgique au prisme de la mésocritique* (Mésalgie, Tome I) (Duret, 2023), dans lesquels sont examinées plus longuement des questions liées à l'utopie, à l'habiter et à la mésalgie, et où sont présentées, également, la mésocritique et l'analyse mésogrammatique.

2. La topologie rendant compte ici de configurations unissant des composantes objectives et subjectives, naturelles et culturelles, individuelles et collectives, mais aussi chimico-physiques, organiques et humaines.

3. En-dehors du texte que le sociocriticien Pierre Popovic (2014) qualifie de *semiosis sociale*.

4. On peut dire du *topos* qu'il est « tel un récipient, c'est la limite externe d'un objet dans l'espace universel d'un environnement objectivé » (Berque et al. 1999, p. 49). C'est l'espace entendu, mesurable, de la modernité, par opposition à la *chôra*, qui représente le versant phénoménal et existentiel d'un lieu, sa dimension immatérielle, sémantique — non mesurable et donc incommensurable à d'autres lieux.

5. La genèse de la conception phénoménologique de l'habiter pourrait remonter à aussi loin que 1928, date de parution originale japonaise de l'ouvrage *Fûdo : Le milieu humain*, du philosophe Watsuji Tetsurô (2011 [1928]), avec son concept de *fûdosei*.

6. De cette considération découle l'importance accordée par la mésocritique aux spécificités de chaque média dans le processus de construction de mondes diégétiques métaphoriquement habitables.

7. À l'instar de *The Left Hand of Darkness* et *The Dispossessed* d'Ursula K. Le Guin (1969, 1974), *The Female Man* de Joanna Russ (1975), *Woman on the Edge of Time* de Marge Piercy (1976), *Ecotopia* d'Ernst Callenbach (1975), *The Wanderground* de Sally Miller Gearhart (1978), *Walk to the End of the World* et *Motherlines* de Suzy McKee Charnas (1974, 1978) et *Trouble on Triton* de Samuel R. Delany (1976).





**DEUXIÈME PARTIE :**  
**HABITER LA VILLE CONTEMPORAINE**



## Chapitre 3

# Habiter la ville des flux

Après avoir décrit les grandes caractéristiques de cette formation culturelle qu'est le cyberpunk, mis en place les cadres théorique et méthodologique mobilisés et présenté le corpus de fictions soumis à l'analyse, il convient de proposer dans ce chapitre et les deux suivants une lecture de l'habiter et du cohabiter urbains contemporains qui informent et que retravaille le cyberpunk de la décennie 2010.

### **UNE VILLE HORS D'ÉCHELLE**

Pour commencer, un constat : la grande ville, affirme Alain Musset (2012), constitue la cible de prédilection des fictions apocalyptiques et postapocalyptiques contemporaines. Suivant une perspective urbaphobe qualifiée de « syndrome de Babylone », elle est réputée humainement hors d'échelle et inhabitable, ce dont témoignent sa verticalisation et son étalement croissants. Ce jugement conduit à la mise à mort symbolique de la ville, de sorte qu'il est fait table rase de son développement hypertrophié et de sa complexité. On peut voir la mise à bas de la ville par la catastrophe comme le symptôme d'une mésalgie affectant l'habiter urbain, où le caractère hors d'échelle de la ville est en cause.

### **L'urbain diffus et l'altérisation de la nature**

Selon Augustin Berque (1990), la médiance moderne qui accompagne le développement de nos villes opère une dichotomie entre la nature et les objets matériels, d'une part, et entre la culture et le sujet humain, d'autre part. La modernité a contribué à la « décosmisation » des milieux humains, mais avant cette époque, à partir de laquelle on ne désigne plus le cosmos que comme l'espace intersidéral des astrophysiciens, objectif et calculable mathématiquement,

*toutes les sociétés humaines, chacune dans ses termes propres, ont exprimé le postulat onto-cosmologique d'une essentielle cosmicité, c'est-à-dire d'un ordre général où l'être humain et les choses qui l'entourent, à toute échelle, sont en correspondance, et où de ce fait chaque personne trouve sa place [...] [un ordre] où l'être humain occupait une place essentielle [...]. À l'inverse, la modernité tend à engendrer une acosmie générale : un manque radical de cosmicité qui, nous aliénant des choses, fait de celles-ci des systèmes d'objets indépendants de notre existence. Privé de sa place dans ce monde mué en objet, le sujet moderne tend en retour à absolutiser sa propre subjectivité, creusant ainsi toujours davantage le fossé qui le sépare des choses et de ses semblables (2008, p. 1).*

Coupant artificiellement l'individu de son environnement, conformément au « topos ontologique moderne » (2012, p. 3), l'individualisme contemporain exacerbe un « besoin structurel de nature vierge » (2000b, p. 155), car il y a en jeu une altération de la nature, terme entendu « au sens premier d'*alterare* : rendre autre (*alter*) ce qui faisait partie de l'être » (p. 185), un terme auquel nous préférons, pour éviter toute confusion avec sa signification courante, celui « d'altérisation ». Ce besoin de nature vierge constitue un symptôme de l'acosmie et une conséquence du manque-à-être propre à la structure ontogéographique de l'être humain, c'est-à-dire d'un déséquilibre en vertu duquel le développement du corps médial s'accélère et où celui du corps animal ne suit plus. L'existence humaine, en effet, « atteint sa vérité quand le souffle du corps animal et celui du corps médial sont à l'unisson » (p. 157) et l'atteinte d'un tel équilibre constitue « sans doute l'inconsciente motivation qui fait migrer les foules modernes vers la nature » (p. 158). Cette migration est en jeu, nous dit Berque (2002), dans le phénomène de l'étalement urbain (ou périurbanisation). Celui-ci fonctionne sur la base du couple formé de la maison individuelle et de l'automobile, et il répond au besoin éprouvé par ses habitants d'être au plus près de la nature, une nature qui relève « avant tout du paysage : *l'air pittoresque de la nature* » (p. 243, l'auteur souligne). Sous-tendant cette citation se trouve l'idée selon laquelle la nature, en particulier la nature sauvage, constitue une représentation de l'être humain moderne, fruit d'une certaine médiance. Cet habitat urbain diffus s'appuie sur une

représentation idéalisée de la nature élaborée par une classe des loisirs qui n'a jamais travaillé la terre et qui ne s'y est donc jamais investie pleinement par la technique. D'autre part, l'urbain diffus résulte d'une perte d'échelle, d'une fétichisation et d'une mécanisation.

Ainsi, l'habitat moderne est affaire de proportion bien plus que d'échelle, suivant Berque (2002). La proportion rapporte entre elles les grandeurs sans se référer à la taille humaine; elle réside dans l'abstraction et l'objectivité. L'échelle, à l'inverse, se rapporte à la grandeur du corps humain; elle est concrète et adaptée à l'habitant. L'échelle est ce « qui relie la dimension physique de l'univers à la dimension spirituelle de nos visions du monde, en passant par la dimension charnelle de nos sens » (p. 3). Par exemple, Berque (2000a) écrit, au sujet des édifices modernes :

*dans les échelles de la ville, font sens les lois de la nature et en particulier la pesanteur (l'expression terrestre de la gravité, sans laquelle il n'y aurait ni matière ni univers). Celle-ci, les architectes l'oublient trop, depuis qu'on a inventé l'ascenseur et des appareils de levage qui permettent de construire des parallélépipèdes parfaits de plusieurs centaines de mètres de hauteur. De telles formes, parce qu'elles nient la pesanteur, contribuent à délabrer le sens de la ville. Elles bafouent en effet les sources charnelles du sens : par elles, la ville écrase l'habitant, dont le corps sent bien qu'il ne pourra plus jamais habiter cela sans l'appoint des machines, alors qu'en même temps ces formes font comme si la pesanteur n'existait pas. Il y a, là, divorce des symboles, des sens et de la technique, autrement dit perte d'échelle. Alors, la ville n'est plus à l'échelle [...] C'est ainsi que nous déployons indéfiniment des formes urbaines qui ne sont plus à l'échelle, ni vis-à-vis de la nature ni vis-à-vis de nous-mêmes, et qui de ce fait nous en aliènent (p. 41-42).*

Notons que la verticalisation de la ville, au même titre que son horizontalisation par la périurbanisation, comme le signale la citation précédente, concourt à une perte d'échelle.

L'urbain diffus se veut hors d'échelle lorsqu'il implique une mécanisation à outrance, donnant lieu à une empreinte écologique sans commune mesure avec ce que peut supporter la biosphère.

Comme l'écrivent Augustin Berque, Philippe Bonnin et Cynthia Ghorra-Gobin (2006), le phénomène de l'urbain diffus

*en particulier par l'usage généralisé de l'automobile qui l'a rendu possible et qu'il entraîne, pose une série de problèmes quant à la viabilité d'un tel habitat. Dans sa forme actuelle, marquée par le gaspillage (d'énergie, d'espace etc.), il repose en effet sur une contradiction fatale à plus ou moins long terme : la quête de nature (sous forme de paysages) y entraîne la destruction de la nature (en termes de biosphère) (p. 10).*

L'objectification des choses et leur intégration dans un système d'objets gomme également les rapports sociaux qui leur confèrent leur valeur réelle au profit d'une fausse valeur intrinsèque en vertu du concept de fétichisation emprunté à Karl Marx. Dans la logique de Berque, la chose est ainsi abstraite de son tissu existentiel, son milieu. Enfin, les systèmes d'objets de la modernité changent le sens de la technique en ne déployant plus les fonctions du corps humain mais en imposant à l'existence humaine ses propres fonctionnalités, de sorte qu'« apparaît alors Cyborg, être mécanisé par son monde mécanique » (Berque, 2002, p. 244). C'est que, rappelons-le, la médiance fonctionne par projection du corps animal sur son monde à l'aide de la technique et par introjection de ce monde dans les limites de son corps animal par le symbole. Cela donne lieu au double processus de la cosmicité et de la corporéité. En vertu de la cosmicité, le corps animal se projette sur le monde, et en vertu de la corporéité (ou somatisation), le monde se voit ramené dans les limites du corps animal.

En résumé, le hors d'échelle de la modernité s'avère problématique dans la mesure où est désarticulé l'univers physique (mis à distance en tant qu'objet) des représentations symboliques du monde (produits d'un sujet séparé du monde des objets) et de la dimension charnelle des sens (laquelle ne peut être pensée dans le cadre de la dichotomie moderne sujet/objet). L'échelle, quant à elle, articule ensemble tout cela. Il y a lieu de parler de cosmicité, soit de correspondance entre corps et monde et de création d'un ordre cosmique au sein duquel situer l'être humain.

Par ailleurs, l'acosmie moderne génère le besoin d'une nature vierge, sauvage, impulsion ontogéographique par laquelle l'individu moderne tente de réarticuler corps et monde et de vivre dans un milieu à l'échelle humaine. Le couple moderne automobile-habitat pavillonnaire au principe de l'urbain diffus traduit bien ce besoin, celui de se soustraire à la ville. Or, selon Berque, l'idée de nature vierge demeure un construit moderne. Elle exige une mise à distance de l'individu comme sujet par rapport à la nature comme objet. Inversement, tout peuple vivant au cœur de la nature en fait son milieu et la civilise, c'est-à-dire qu'il la travaille et se la représente en l'organisant symboliquement. Dans l'exercice, il somatise son monde (il le ramène à lui sous une forme symbolique) et s'y investit en s'y projetant à l'aide de ses outils techniques. La nature et lui appartiennent à la même structure ontogéographique. En revanche, l'individu moderne tient la nature hors de lui-même lorsqu'il en fait un objet. Mû par la recherche d'un simple plaisir esthétique, il la consomme en tant que paysage sans s'y investir réellement.

De ce qui précède, nous retenons que le hors d'échelle de l'habiter moderne, celui-là même qui sous-tend la ville contemporaine, donne lieu à une première forme de mésalgie. Elle est ressentie dans le cadre d'une altérisation de la nature.

Nous avons vu ailleurs (Duret, 2023) que le hors d'échelle et l'acosmie sous-tendaient les fictions postcatastrophiques contemporaines inspirées par le Moyen Âge historique et culturel. La mise à bas d'une médiance moderne jugée délétère et la proposition d'une médiance alternative, fruit d'une recosmisation du monde, sont deux réponses à cette mésalgie. Le cyberpunk exprime autrement cette dernière, comme nous le verrons plus loin.

D'autres manifestations de la mésalgie doivent être mises au jour pour compléter le portrait, car la distance toujours plus grande qui se creuse entre l'individu et son milieu provient également d'un effet de densification et de complexification du corps médial en vertu duquel il fait lui aussi l'objet d'une altérisation.

### **La densification et la complexification du milieu urbain**

Selon Berque (2000a), les contemporains sont dans l'incapacité d'intérioriser la technique alors qu'elle se développe à un rythme

accélééré et imposerait désormais sa logique aux individus, devenus des êtres mécanisés par leur monde mécanique. Effectivement, s'il y a réciprocité entre le physiologique, la technique et le symbolique, le physiologique finit par ne plus suivre le développement des systèmes techniques et symboliques en raison de la rapidité de leur développement, de sorte que le corps médial en vient à substituer sa logique à celle du corps animal. Autrement dit, nous pourrions affirmer, sur la base d'un tel constat, que l'habiter contemporain ne repose pas uniquement sur une altérisation de la nature, mais également sur une altérisation du corps médial, qui se présente lui aussi comme hors d'échelle. Somatisé de manière fragmentaire et problématique par l'habitant, il lui paraît comme étranger à lui-même; il est *insomatisé* et *insomatisable*.

Qu'en est-il, maintenant, de la densification du corps médial? Elle peut être comprise dans le cadre du déploiement écouménal, cette ouverture d'espace engendrée par l'œuvre humaine en vertu de laquelle, par exemple,

*matériellement [...] un hectare de rizière, et a fortiori un hectare d'emprise au sol à Manhattan, cela compte plus qu'un hectare de savane pléistocène; et immatériellement, La Source, de Renoir, ou le poème Jingting-shan du zuo, de Li Bai, excèdent la superficie de toile ou de papier qui les portent* (Berque 2000b, p. 99).

Le déploiement écouménal rend compte du débordement d'espace qui excède le *topos*, soit la *chôra*, ouvert par le travail technique du monde et, en retour, sa représentation symbolique. Si un hectare de rizière occupe une superficie (*topos*) supérieure à un hectare de savane pléistocène, c'est qu'il contient, de manière cumulative, des millénaires de savoir-faire et de labeur, mobilise des communautés nombreuses, s'inscrit dans une économie globale au sein de laquelle s'établit une longue chaîne d'acteurs (les riziculteurs, mais aussi les distributeurs, les consommateurs, les producteurs de matériel agricole, l'industrie agrochimique, etc.), implique un vaste réseau de distribution et de vente, etc. Quant à Manhattan, son emprise au sol est sans commune mesure avec l'espace habitable de ses gratte-ciel. À cela, il faut ajouter qu'elle constitue le centre



névralgique de la plus importante « ville globale » (Sassen, 1991) du monde, ainsi que la seconde place financière derrière Londres. En tant que ville globale, elle se voit stratégiquement positionnée, à l'échelle de la planète, au centre des flux que sont l'information, la finance et les connaissances, et en tant que ville mondiale, elle occupe un rôle fondamental dans l'histoire de l'humanité en raison de son patrimoine historique, de son influence culturelle, de sa mémoire sociale et de son attractivité pour les visiteurs étrangers (Ghorra-Gobin, 2009). Un hectare de terrain à Manhattan s'étend donc à l'échelle planétaire en vertu de sa double influence économique et culturelle. Qui plus est, ce même hectare abrite autour de 350 habitants en moyenne en 2010, de sorte que chacun dispose d'une superficie au sol (qui ne correspond pas à la surface habitable, évidemment) inférieure à 29 mètres carrés, ce qui s'avère nettement insuffisant pour y produire les biens manufacturés et les aliments dont il a besoin pour vivre. Manhattan se déploie donc à travers un vaste réseau de production, de distribution et de vente de produits agricoles et manufacturiers. Enfin, sur le plan immatériel, le célèbre arrondissement new-yorkais cumule plus de trois siècles de représentations symboliques qui ont essaimé dans les différents médias. Elle a évolué à travers les époques et marqué l'imaginaire social de ses habitants, et bien au-delà.

Les milieux se densifient donc sous le double effet de la technique et du symbolique, auquel il faut ajouter — puisque le corps médiatique forme une entité plurielle, et non individuelle — la hausse et la densification de la population, lesquelles s'accompagnent, entre autres, d'un accroissement du nombre potentiel et effectif d'interactions sociales, de même qu'une multiplication des outils techniques visant à organiser à la fois ces interactions et la mobilité des personnes. Pensons aux infrastructures routières et aux transports en commun pour la seconde et aux médias socionumériques — outils de gestion par excellence des relations sociales aujourd'hui — pour la première. La densification des milieux entraîne un accroissement des interactions possibles et effectives entre ses composantes écologiques, techniques et symboliques. Il ressort des milieux non seulement denses, mais également complexes, c'est-à-dire, pour reprendre la définition de Théo Fort-Jacques (2007),

« marqués par un haut degré de connexité<sup>1</sup> et l'interpénétration d'espaces aux divers statuts » (p. 254).

L'appréhension des milieux complexes par leurs habitants devient problématique, dans la mesure où elle mobilise davantage de ressources cognitives pour les somatiser, c'est-à-dire pour les traduire de telle façon qu'ils représentent, au plan symbolique, une totalité. Il s'agit donc de cartographier cognitivement ces milieux complexes de manière suffisamment complète et opératoire pour se prémunir face au phénomène d'altérisation du corps médial.

C'est en raison de la complexification du milieu et de la difficulté pour celui qui l'habite de le somatiser dans sa globalité que survient l'impression voulant que le corps médial soit autonome et impose sa logique propre. Il résulte de cela non pas un diktat du corps médial imposé au corps animal, mais une altérisation du corps médial en vertu de laquelle il n'est plus réputé appartenir à la même structure ontogéographique : c'est-à-dire que ce qui faisait partie de l'être est perçu comme autre à ses yeux. N'étant plus pleinement intériorisé, il apparaît comme désolidarisé du corps animal. En d'autres termes, une part importante de l'être devient étrangère à elle-même. Somatisé de manière fragmentaire et incomplète par le corps animal, de sorte qu'il y aurait lieu de parler de « dys-somatisation », le corps médial se présente comme une entité dotée de sa logique propre. Une telle altérisation compte donc parmi les relations écouménales à examiner dans la fiction contemporaine afin de rendre compte de la méralgie dont elle est imprégnée.

Antoine Picon (1998) rend compte de cette complexité quand il se réfère à la ville territoire, soit la grande ville contemporaine chaotique, fragmentée, machine à désorienter l'habitant dépourvu des grilles de lecture idoines pour y circuler.

L'hyper-lieu constitue une manifestation emblématique de la complexité et de la densité des milieux contemporains. En proposant ce concept, Michel Lussault (2017) rend compte de lieux — à l'instar de Times Square, du Mall of America ou de la gare centrale de Tokyo — dont la spécificité repose sur quatre caractéristiques essentielles : le surcumul de réalités, l'hypermultiplicité, l'hypermultiplicité et une participation active à la dimension expérientielle de la

pratique spatiale et sociale. L'hyper-lieu renvoie d'abord à un surcumul de réalités spatiales, matérielles ou immatérielles, incluant des éléments tels que des personnes, des objets, des flux et des données numériques, par exemple. Il est à la fois dense, divers et intense. L'intensité renvoie ici à la quantité, à la vigueur et à la maximisation des interactions entre les réalités assemblées par l'hyper-lieu, lesquelles constituent des « points de concentration maximale » (p. 56), de centralité, de convergence. Ensuite, l'hyper-lieu procède de l'hyperspatialité, en ce sens qu'il offre aux individus la mobilité nécessaire pour le rejoindre aisément et s'y trouver en situation de coprésence, mais aussi la connexion grâce à laquelle ils seront « au contact topologique » (*ibid.*), c'est-à-dire en même temps ailleurs, dans les réseaux numériques : « L'ubiquité médiatique, écrit Lussault, ne consiste pas à m'absenter de l'endroit où je me tiens, mais à être parfaitement et intégralement présent, ici et maintenant, et à opérer à partir de là mon décentrement par la connexion simultanée avec d'autres espaces » (*ibid.*). Qui plus est, en conséquence de son hyperspatialité, l'hyper-lieu témoigne d'une hyperscalarité, dans la mesure où il fonctionne à toutes les échelles simultanément. En d'autres mots, l'hyper-lieu forme un « objet local consistant, doté d'une intégrité objectivable » (*ibid.*), mais il constitue en même temps un « point d'accroche de rhizomes mobilitaires et communicationnels, où les humains viennent ancrer leur existence » (p. 57). Autrement dit, il reste connecté à des espaces appartenant à d'autres dimensions et cette connexion contribue à le définir. Il intègre donc tout à la fois les échelles locale, régionale, nationale, mondiale, en même temps qu'il s'inscrit comme un pôle au sein des réseaux de communication. Enfin, les hyper-lieux participent de manière active à la dimension expérientielle — personnelle et collective — des pratiques spatiales et sociales dans le cadre d'une société contemporaine qui lui accorde une importance croissante.

Phénomènes liés à la mondialisation, les hyper-lieux, puisqu'ils articulent toutes les échelles simultanément et produisent un surcumul de réalités spatiales, matérielles et immatérielles, constituent les phénomènes les plus visibles de la complexité et de la densité des milieux et de l'habiter contemporains, où s'articulent

coprésence et mobilité. Notons toutefois que si les hyper-lieux en représentent la quintessence et se trouvent généralement en milieu urbain concentré ou périurbain, l'articulation des échelles et le surcumul des réalités spatiales constituent des caractéristiques répandues dans l'ensemble des milieux, notamment en raison du haut degré d'interconnexion des lieux aux réseaux globaux des flux de biens, de personnes et d'informations. Le citadin n'est donc pas le seul à habiter les flux, bien que le milieu urbain au sein duquel il évolue soit situé à l'épicentre des flux en question.

### LA VILLE DES FLUX

On peut dire avec Marcel Hénaff (2008) que la condition urbaine actuelle est marquée par un paradoxe : « c'est au moment où il nous apparaît que le monde devient ville, que précisément la ville cesse d'être un monde » (p. 11). Selon lui, la croissance du monde habité, son « devenir-ville » (p. 216), donne lieu à des archipels d'espaces construits qui n'ont plus rien à voir avec l'idée traditionnelle de la ville comme totalité organique ni comme image du monde, de sorte qu'il ne semble plus aujourd'hui « nécessaire de maintenir la forte présence d'un lieu architectural privilégié » (*ibid.*).

Pour comprendre une telle évolution, Hénaff propose d'appréhender la ville suivant trois modes indissociables et coexistants par le biais desquels elle a pu émerger, se développer et se transformer à travers l'histoire et faire monde : le monument, la machine et le réseau.

Dès ses origines les plus anciennes, la ville est conçue, selon lui, comme un monde et, donc, comme un *monument*, soit un vaste ensemble bâti ou une totalité architecturale, individualisée, aux traits reconnaissables, construite à l'image du cosmos qu'elle résume. Ensuite, à partir de la Renaissance, la monumentalité de la ville sert la mise en scène de l'autorité. La ville constitue également une *machine*, c'est-à-dire un « dispositif social d'organisation du travail » (p. 81-82). En des lieux restreints se concentrent une main d'œuvre, des moyens et des savoir-faire abondants qu'elle coordonne entre eux. Finalement, la ville est un *réseau*. Elle favorise la circulation des personnes et des biens, le transport de l'énergie, la transmission d'informations et la mise en place de relations entre les personnes et les groupes. Toutefois, affirme Hénaff, la réticularité appuyée de la

ville contemporaine rend aujourd'hui obsolètes ses aspects monumental et machinique. D'une part, la ville en tant que machine cesse d'organiser le travail au profit des réseaux de communication et de transport qui la débordent largement. D'autre part, le pouvoir n'a plus besoin du monument pour affirmer sa légitimité et ses bâtiments ne se distinguent plus des autres constructions utilitaires. Si une nouvelle construction colossale apparaît au XX<sup>e</sup> siècle, le gratte-ciel, elle ne relève pas du monument, car elle remplit uniquement une fonction utilitaire. Qui plus est, la ville, en se verticalisant, n'est plus désormais en proportion avec l'espace humain : le gratte-ciel « n'est pas l'œuvre qui émerge de la ville comme l'expression de sa gloire; il semble venu d'ailleurs; il est hors échelle » (p. 170). La prégnance du réseau et la crise de la monumentalité se donnent surtout à voir dans « l'étalement réticulaire » (p. 175) des mégapoles hors de l'enceinte traditionnelle, donnant lieu au modèle de la ville éclatée. Dans son expansion et son hypertrophie verticale et horizontale, la ville n'est plus monumentale, ne constitue plus une entité organique et ne présente plus de limites, d'en-dehors : « la cité a disparu. Le nom demeure, l'idée de ville n'est plus » (p. 173).

Olivier Mongin (2013) dresse un constat similaire : après la cité qui faisait monde, nous dit-il, vient l'urbain généralisé, la ville informe qui prétend se déployer à l'échelle même du monde, une « urbanisation diffuse et acosmique » (p. 16) dépourvue de limites et en expansion, s'étalant en apparence à l'infini. Il y a là en jeu une écouménopolisation du monde<sup>2</sup>.

En référence à l'architecte et urbaniste Konstantinos Apostolos Doxiadis (1969), cette écouménopolisation rend compte de l'augmentation croissante des villes et de la population mondiale conduisant graduellement de la mégapole à l'écouménopole, une ville mondiale, unique, hors d'échelle, étendue à l'ensemble de la planète et englobant l'humanité tout entière. Les considérations apportées ci-dessus sur la généralisation des hyper-lieux à l'ensemble des milieux de l'écoumène suggèrent par ailleurs ce phénomène.

L'urbain généralisé dont fait état Mongin (2013) s'appuie sur les réseaux matériels (transport maritime, ferroviaire, automobile, etc.) et immatériels (TIC) au moyen desquels les lieux sont tous interconnectés, désormais, de sorte que « dans le double registre du réel

et du virtuel, du matériel et de l'immatériel, les "villes en réseau" ont pris le pas sur les "réseaux de villes"» (p. 21). Toujours selon lui, l'urbanisation actuelle repose sur les flux, qui prennent désormais l'ascendant sur les lieux. L'autonomie des lieux est menacée au point que les seconds sont devenus des prothèses pour les premiers. Est nommé « ville des flux » cet urbain généralisé, ce milieu fortement réticularisé.

### **HYPERMOBILITÉ ET DROMOPHILIE**

La logique des flux au cœur de l'urbanité contemporaine s'accompagne de cette autre logique qu'est l'hypermobilité. En géographie, la mobilité est entendue comme l'« ensemble des manifestations liées au mouvement des réalités sociales (hommes, objets matériels et immatériels) dans l'espace » (Lussault et Stock, 2003, p. 622). Dans une société occidentale marquée par un accroissement des pratiques mobilitaires (voyages d'affaires et touristiques, immigration, circulation pendulaire, etc.) — qualifiée par certains commentateurs « d'hypermobile » — une idéologie spatiale dominante valorise la mobilité et fait la promotion de la rapidité et du temps réel (Lussault et Stock, 2003); une société en quelque sorte « dromophile », obsédée par la vitesse et la fluidité des déplacements.

L'accroissement de la mobilité est facilité par la présence d'un réseau global d'infrastructures (aériennes, autoroutières, ferroviaires, maritimes, de télécommunication...) assurant la circulation des flux d'information, des biens et des personnes; un réseau qui relève, sur le plan de l'habiter, des non-lieux, ou atopies, soit des lieux génériques, non identitaires et non relationnels, opposés aux lieux anthropologiques (Augé, 1992), ces derniers constituant à l'inverse les lieux d'une expérience de relation au monde et de socialité. Au sein de ce réseau global figurent les infrastructures de télécommunication.

Comme le rappellent Sylvie Douzou et Kevin G. Wilson (2009 [1994]), dès la deuxième moitié du XIX<sup>e</sup> siècle est apparue une nouvelle manière de communiquer de l'information grâce à l'invention du télégraphe électrique. Cette innovation est marquée, d'une part, par la désolidarisation de deux réalités jadis insécables, la communication et le transport, et, d'autre part, par le couplage de

la distance et de l'instantanéité. L'information voyage désormais à la vitesse de la transmission électrique, celle de la lumière. À l'échelle terrestre et en considération des limites de la perception humaine, elle passe donc instantanément d'un point A à un point B, comprimant et déchronologisant les distances. Cette nouvelle manière de communiquer a donné lieu à une série de technologies au sein de laquelle s'inscrivent les réseaux de télécommunication actuels. Dès lors,

*au temps qui passe de la chronologie et de l'histoire, succède [...] un temps qui s'expose instantanément [...] Grâce à l'im-perceptible matériau du tube cathodique [nous ajouterons, car la citation date un peu : de la fibre optique, des liaisons satellitaires et de la téléphonie sans fil] les dimensions de l'espace deviennent inséparables de leur vitesse de transmission. Unité de lieu sans unité de temps, la Cité disparaît alors dans l'hétérogénéité du régime de temporalité des technologies avancées (Virilio, 1993, p. 15).*

Ces réseaux présents à une échelle mondiale peuvent être rapprochés de ce que Paul Virilio (1984) qualifie de « non-lieu de la vitesse » (p. 124). Comme le souligne Mario Bédard (2002), les non-lieux relèvent de l'échelle planétaire sans bénéficier aux habitants aux échelles locale et régionale. Leur capacité à mettre en relation des lieux physiquement séparés dans un système économique mondialisé se voit doublée, paradoxalement, d'« une grave déficience à établir des liens et des médiations entre des masses d'individus largement atomisés et à maintenir ce qui tient lieu de vie collective » (Colleyn et Dozon, 2008, p. 28), la mondialisation s'accompagnant ainsi d'une forme de ségrégation spatiale. C'est que le système mondial, dont les non-lieux servent les fins (transport, transit, commerce et loisirs) (Bédard, 2002), prend la forme d'un monde « promis à l'individualité solitaire, au passage, au provisoire, à l'éphémère » (Augé, 1992, p. 118); il repose sur l'« omniprésence de l'individu, au détriment du social » (Lussault, 2017, p. 79). Les villes globales — les villes des flux — aussi ouvertes soient-elles sur les réseaux mondiaux de transport et de communication, créent donc des enclaves à l'échelle locale. L'enclavement résulte non seulement de l'organisation atopique de la mondialisation et de ses villes globales, mais

également du modèle urbanistique contemporain dominant, que David Mangin (2004) qualifie d'urbanisme de secteurs. Le terme « secteur » désigne ici les « logiques autoroutières qui maillent, irriguent et découpent les territoires » (p. 266). Il est question de périmètres bordés par des voies rapides réservées aux seuls véhicules motorisés. Sur le plan de l'habiter, les mailles formées par de telles voies créent des îlots et isolent, produisent de l'enclavement.

Suivant cela, la ville est soumise à la pression des flux et de la vitesse, ce qui affecte, selon Mongin (2013), l'expérience spatio-temporelle de l'habiter, car il s'exerce un double mouvement de déterritorialisation, l'un produit par l'omniprésente marchandisation du capitalisme et l'autre, lié à l'accélération du numérique, car la révolution numérique, en accentuant l'ubiquité et l'instantanéité, a transformé l'habiter pour en faire une expérience de la mondialisation : « Dans un univers désormais plus liquide que solide, plus maritime que terrestre, plus fluide que substantiel, plus immatériel que matériel, les pratiques spatio-temporelles et les modes d'habiter se sont transformés » (p. 31) de telle sorte que la logique des flux prend le pas sur la logique des lieux. Ceci, au point où les villes — en particulier les villes globales — deviennent de simples nœuds à l'intérieur des réseaux, des prothèses au service des flux.

La logique dromophile à l'œuvre dans les villes contemporaines, toutefois, ne doit pas occulter l'existence d'un fossé entre les habitants hypermobiles à qui bénéficient les flux globaux et ceux, hypomobiles, qui en sont aliénés et se voient assignés, sur le plan de l'habiter, aux espaces locaux. Ainsi, « l'espace de la tranche supérieure est généralement connecté aux communications planétaires et à un vaste réseau d'échanges, ouvert aux messages et aux expériences du monde entier » (Manuel Castells, cité dans Bauman, 2007, p. 57), alors que l'espace composé de la tranche inférieure forme des « réseaux locaux segmentés, souvent ethniques [...] coupé[s] du réseau mondial de communication auquel sont connectés les individus de la tranche "supérieure" » (Bauman, 2007, p. 57). Il est donc question, dans ces circonstances, d'un « urbain à plusieurs vitesses » (Mongin, 2013, p. 122) au cœur des villes branchées sur les flux de la mondialisation. Les propos de Pierre-Antoine Chardel et Gabriel Périès vont dans le même sens :



*À l'heure où l'on parle beaucoup de sociétés fluides et inter-dépendantes, les frontières qui s'ouvrent pour favoriser la libre circulation des biens, des personnes et des informations dans certaines régions du monde, tendent à se fermer pour certaines catégories de populations qui se trouvent soumises à un déterminisme géographique et économique redoutable (cités dans Aïm, 2020, p. 107).*

Qui dit ouverture face aux flux mondiaux et élimination des obstacles à la libre circulation dit également mise en place de dispositifs sécuritaires afin de réguler et optimiser les réseaux. Il s'agit d'opérer un tri entre les « bonnes » et les « mauvaises » circulations, les premières visant à fluidifier les échanges — au premier chef, les échanges commerciaux — et les secondes renvoyant « à toutes les formes d'obstruction, mais aussi à toutes les formes de menaces que font peser les flux suspects "venant de l'extérieur", maintenant que les "villes ne sont plus fermées" » (Aïm, 2020, p. 101). Que les menaces en question soient réelles ou fantasmées, du reste. Nous aborderons l'impact de ces dispositifs de gestion et de sécurisation des flux sur le cohabiter contemporain dans le prochain chapitre.

### Notes

1. La connexité rend compte du « lien entre les composantes d'un réseau » (Offner, 2003, p. 198). Elle s'inscrit donc dans une métrique topologique et rend compte des relations, c'est-à-dire des lignes entre des points (les nœuds d'un graphe). En géographie, la connexité désigne ce qui établit des liaisons entre des objets territoriaux, entre des lieux dont les caractéristiques peuvent être hétérogènes (par exemple : les infrastructures de transport associent des infrastructures routières, ferroviaires, fluviales, etc.) (Offner, 2003). Tout graphe est alors dit connexe s'il existe une voie menant de tout point à tout autre point, de sorte que chacun se trouve en situation d'interrelation.

2. Voir la section « L'horizontalisation et la réticularisation de la ville » (chapitre 6).



## Chapitre 4

# **Le cohabiter, entre mixophobie et mixophilie**

Se prémunir contre les dangers est historiquement la raison pour laquelle on érigeait traditionnellement des villes enceintes de clôtures ou de murailles (Ellin, 2003), alors qu'aujourd'hui, pleinement branchées sur les flux globaux, c'est précisément en leur sein « que l'on rencontre, sous une forme hautement condensée et donc particulièrement tangible, les insécurités conçues en société » (Bauman, 2007, p. 55). Les propos de Zygmunt Bauman (2007) sont éclairants pour comprendre ces insécurités.

Dans *La peur liquide*, le sociologue présente une série de ruptures marquant le monde contemporain et les défis qu'elles représentent pour ses habitants. La modernité passe de la phase solide à la phase liquide. Les formes sociales deviennent labiles, se décomposent et ne sont plus suffisamment durables pour servir de cadre de référence aux actions humaines et aux stratégies à long terme. Le pouvoir des institutions politiques de l'État moderne se disperse au profit des lois du marché. Les mesures de protection gouvernementales se réduisent comme peau de chagrin et les liens communautaires n'offrent plus de filet de sécurité, les risques rattachés au marché du travail et à la consommation laissant les individus vulnérables et entraînant concurrence et division. La réflexion, la prévision et l'action à long terme cèdent le pas au court terme. Enfin, il incombe désormais à l'individu seul la responsabilité de résoudre les difficultés engendrées par des circonstances changeantes et insaisissables et, donc, à faire preuve de flexibilité, soit d'une « aptitude à changer rapidement de tactique et de style, à abandonner sans regret ses engagements et ses loyautés, et à profiter des occasions dans l'ordre où elles se présentent plutôt que dans l'ordre de ses préférences personnelles » (p. 10).

À ces cinq ruptures s'ajoutent les affres d'une mondialisation négative, car devant une planète pleinement ouverte à la libre circulation, « tout ce qui se produit à un endroit donné influe sur la vie,

les espoirs et les attentes des hommes dans le reste du monde » (p. 9). Cette ouverture se montre sélective et se limite aux échanges économiques, aux capitaux, à la surveillance, à l'information, mais aussi — bien qu'involontairement — aux organisations criminelles et terroristes qui, à leur façon, mettent à mal l'État-nation et sa capacité d'action. Ce dernier est confronté à tout un ensemble de risques nucléaires, écologiques, technologiques et économiques. Ils prennent leurs racines non plus à leur échelle propre, mais à celle de la planète (Beck, 2004). L'ouverture des frontières, au niveau mondial, dans un tel contexte, n'est plus considérée comme une vertu et donne lieu à une mondialisation négative, car elle

*évoque désormais souvent l'expérience terrifiante d'une population hétéronome, désemparée et vulnérable, confrontée à des forces qu'elle ne contrôle ni ne comprend vraiment, voire écrasée par elles; une population horrifiée de se savoir indéfendable, obsédée par l'étanchéité de ses frontières et par la sécurité des individus qui vivent à l'intérieur de ces frontières.*  
(Bauman, 2007, p. 10)

Suivant le constat de Bauman (2007), cette conjoncture occasionne une « crainte existentielle », une peur « maintenant installée dans notre quotidien au point de le saturer » (p. 12). Une mésalgie est larvée au cœur du cohabiter; on la conjure en optant pour des mesures de sécurité personnelles (systèmes d'alarme, services de sécurité privée, assurances, etc.) et d'autres, nationales, de lutte contre la criminalité et le terrorisme, voire, dans une optique ethnonationaliste, contre l'afflux de migrants aux frontières. Il est question ici du mauvais remède pour un mauvais diagnostic, car on apporte des solutions locales et nationales inadéquates à des problèmes présents à l'échelle planétaire : « Sur une planète atteinte de mondialisation négative, tous les problèmes fondamentaux [...] sont mondiaux, ce qui veut dire qu'ils n'ont pas de solution locale » (p. 23).

Parmi les mauvais remèdes apportés aux problèmes de la mondialisation négative figurent les dispositifs mis au service de l'obsession sécuritaire. Toujours selon Bauman, cette dernière correspond à « l'anticipation fataliste et dystopique » qui succède désormais à « l'optimisme radical et [à la] promesse d'un bonheur

« durable et universellement partagé » (p. 13) d'une modernité autrefois mue par l'idée de Progrès. Mais aussi à une incitation à poser des actions individuelles là où la solidarité sociale a disparu. En raison d'une incapacité à « ralentir le rythme perturbant du changement, sans parler de prédire et de maîtriser son orientation » (*ibid.*), et donc à freiner la liquéfaction de la modernité et à étouffer les angoisses d'individus en proie aux ruptures susmentionnées et à une mondialisation négative, on désigne un bouc émissaire sur lequel « décharger le surplus de crainte existentielle » (*ibid.*), soit l'Autre : le criminel, le terroriste ou le migrant, par exemple. La sécurité devient alors un marché porteur pour les entreprises et le sujet privilégié des discours politiques.

De tels discours répondent à la « crise aiguë de l'industrie du traitement du "déchet humain" » (p. 23) occasionnée par la mondialisation négative et la modernité liquide. L'expression « déchet humain » — dont le caractère péjoratif ne vise pas à déprécier ceux qu'elle désigne, mais le caractère inique et insoutenable de la conjoncture qui les produit — désigne ici les « individus rendus superflus par le triomphe mondial du capitalisme » (p. 26), précarisés dans la foulée de l'expansion de la globalisation des échanges économiques : des travailleurs mis à pied ou disqualifiés, des réfugiés politiques et économiques venus grossir les flux migratoires. Les exclus de l'hypermobilité, en d'autres termes. Devant l'incapacité de les absorber, ils

*ont désormais remplacé les sorcières et autres créatures mal-faisantes, les esprits et le mauvais œil des vieilles légendes. Le nouveau folklore urbain en pleine expansion attribue aux victimes de l'exclusion planétaire le rôle de principal « méchant de l'histoire », tout en recueillant, rassemblant et recyclant ces contes terrifiants dont les insécurités de la vie en ville ont toujours engendré le besoin (p. 35).*

Réfugiés et immigrants paraissent alors « adaptés au rôle d'effigie grâce à laquelle on peut brûler le spectre des "forces mondiales", craintes et haïes parce qu'elles agissent sans consulter ceux qu'elles affectent forcément » (p. 38). On pourrait ajouter que ces « déchets humains » sont non seulement secrétés et charriés par le réseau

global des flux, mais également assignés à résidence dans des espaces ségrégués : ceux du milieu urbain, ou encore ceux des camps licites ou illicites de réfugiés. Et dans cette assignation à résidence — ou à camp d'internement —, les dispositifs de surveillance et de sécurité ont un rôle prépondérant à jouer. Dans le cadre d'une polarisation entre une minorité d'habitants nantis, branchés sur les flux globaux, et une majorité d'exclus de la mondialisation, la peur de l'autre se traduit, à l'intérieur des murs de la cité, par l'instauration d'enclaves, de sorte que « la clôture sépare le "ghetto volontaire" des puissants et les nombreux ghettos imposés aux démunis » (Bauman, 2007, p. 58). Autrement dit, l'insécurité née d'une modernité liquide où se multiplient les crises et l'accès inégalement partagé aux flux de la mondialisation se traduisent, parmi d'autres problèmes occasionnés sur le plan du cohabiter, par des ségrégations sociospatiales à même le tissu urbain. Elles sont le fruit d'une mixophobie entendue comme une « réaction prévisible et répandue à la diversité déconcertante et éprouvante des types humains et des modes de vie qui se côtoient dans les rues des villes contemporaines » (p. 65), laquelle se manifeste par la peur ou l'hostilité, mais aussi par une « tendance à créer des îlots de similitude au milieu d'une mer de différence » (p. 66).

Les îlots en question découlent plus largement d'un phénomène bien connu de la sociologie qu'est l'homophilie, soit la tendance des individus à s'affilier à des individus qui leur ressemblent, c'est-à-dire à nouer des relations (amoureuses, amicales, professionnelles) avec des personnes issues du même milieu socioéconomique, du même profil ethnoculturel ou partageant les mêmes valeurs (McPherson, Smith-Lovin et Cook, 2001). En bref,

*l'incertitude quant à l'avenir, la fragilité de la position sociale et l'insécurité existentielle, qui accompagnent constamment la vie à l'heure de la « modernité liquide » [...] tendent à se concentrer sur les cibles les plus proches et à se canaliser sous forme d'inquiétudes pour la sécurité personnelle, à leur tour condensées en élans ségrégationnistes/ exclusionnistes qui mènent inexorablement aux guerres de l'espace urbain (Bauman, 2007, p. 9).*

## UNE ARCHITECTURE DE FORTERESSE PHYSIQUE

Le résultat des guerres de l'espace urbain — de « l'urbanisme sécuritaire » (Garnier, 2002) — est l'émergence d'une « architecture de forteresse » (Davis, 1990). Elle se traduit par la multiplication d'enclaves privées et mixophobes entraînant la dissolution de la société civile et de la sphère privée au sein d'un monde prétendument mobile et sans frontières, un monde de divisions sociales inégalitaires (Hardt et Negri, 2000). De cela témoigne la multiplication des quartiers résidentiels fermés (*gated communities*), par exemple, aussi appelés « communautés fortifiées » (*fortified community*) (Blakely et Snyder, 1997). La manifestation la plus caractéristique de cet enclavement, de cette architecture de forteresse, est la « privatopie » (McKenzie, 1996), une tendance à la multiplication des enclaves privées que l'on retrouve principalement dans les villes américaines. Elle est à l'œuvre dans les villes intelligentes et les initiatives privées de construction de quartiers résidentiels telles que le Willow Campus, ce village de 1 500 logements créé par Facebook à l'intention de ses employés, situé à Menlo Park, dans la Silicon Valley<sup>1</sup>. Mais les manifestations les plus spectaculaires de la privatopie sont sans aucun doute les villes flottantes que projette pour un futur proche le *Seasteading Institute*, un réseau de villes situées hors de la juridiction des États, dans les eaux internationales, et répondant à une eutopie libertarienne caractérisée par l'absence de taxes et d'impôts, où seules règnent les lois du libre marché. Ces enclaves sécuritaires volontaires en engendrent d'autres, forcées : des zones de non-droit en milieux défavorisés qui se ghettoïsent sur la base d'un même profil ethnoculturel ou socioéconomique (Mongin, 2013). Elles entraînent avec elles la réduction de l'espace public et un transfert du pouvoir au profit de la surveillance privée, faite de vidéosurveillance, de contrôle et de traçabilité (Mangin, 2004).

En bref, le tout-à-la-circulation et l'hypermobilité s'accompagnent, dans les milieux urbains contemporains, d'un recul de la mixité sociale sous le coup d'une volonté de démarcation et de séparation spatiales et d'une privatisation de la vie publique, ceci en considération d'une logique d'exclusivisme ou de « clubisation » (Mongin, 2013) par l'entremise de laquelle les individus — sur la base des phénomènes d'homophilie et de mixophobie — se regroupent et

cohabitent en fonction d'affinités électives : même niveau socioéconomique (les quartiers résidentiels fermés sont réservés à la classe moyenne aisée et à la classe riche), même employeur (le Willow Campus est réservé aux employés de Facebook/Meta), mêmes loisirs (*yacht towns, golf communities, equestrian communities...*), etc.

## **UNE ARCHITECTURE DE FORTERESSE NUMÉRIQUE**

L'architecture de forteresse est particulièrement visible dans la conception urbanistique de la ville contemporaine, mais on la retrouve également à l'œuvre dans son versant numérique. Avant d'en examiner les manifestations, un détour s'impose, toutefois, du côté de la notion de communauté, ceci afin d'apprécier le rôle joué par les dispositifs numériques dans l'organisation des interactions sociales.

### **Communauté, communauté imaginée, communauté potentialisée**

Dès sa genèse, l'internet (ou, à l'origine, l'ARPANET) a été pensé par ses concepteurs et ses premiers usagers comme une communauté ou un ensemble de communautés. Dès la fin des années 1960, aux États-Unis, Joseph Carl Robnett Licklider et Robert W. Taylor (1968), les premiers directeurs de l'IPTO, un département de l'ARPA (Advanced Research Projects Agency) consacré à la recherche sur les ordinateurs et l'informatique, parlent non seulement d'opérer une symbiose entre l'humain et l'ordinateur, mais également de connecter entre elles les communautés de chercheurs de manière à créer, grâce aux réseaux numériques, une supercommunauté (voir Flichy, 1999). La communauté semble donc le type de formation sociale privilégiée des réseaux numériques et ce sont des communautés que les sociologues étudieront dans leurs efforts de comprendre les dynamiques de la sociabilité en ligne : les communautés d'intérêt, du libre, de joueurs en ligne, de pratique, d'expérience, de fans, et bien d'autres encore.

Très tôt, le terme « communauté », fortement ancré dans la cyberculture, s'accompagne de promesses ou d'aspirations euto-piques sur la capacité des réseaux numériques à générer du lien social, à collaborer, à être ensemble par-delà les frontières et la



distance géographique. Comme le soulignent Jean-Samuel Beuscart, Éric Dagiral et Sylvain Parasio (2019 [2016]), les espoirs des premiers concepteurs et usagers des réseaux résident « dans la possibilité d'une société virtuelle, composée à partir d'individus capables de s'auto-organiser en communautés sur internet » (p. 32). Ou, comme l'écrit le psychologue Yann Leroux, spécialisé dans l'étude des environnements numériques :

*en ligne, les hommes créent des « communautés virtuelles » dans lesquelles ils construisent et vivent des utopies. Dans ces communautés, chacun serait libre jusque dans ses ancrages corporels. Les mondes en ligne seraient des mondes où il serait possible de se présenter en conformité avec ses désirs. La communauté virtuelle serait alors la communauté parfaite, une utopie fouriériste dans laquelle chaque individu occuperait librement la place qui correspondrait le mieux à ses talents et désirs (cité dans Gozlan, 2013, p. 123).*

Suivant le sociologue Ferdinand Tönnies (1977 [1922]), la communauté (*Gemeinschaft*) peut être définie comme une association d'individus liés émotionnellement (famille, amis, voisinage, sectes religieuses), possédant un ancrage territorial commun et témoignant d'une appartenance commune à une identité de groupe. Une telle appartenance inclut des habitudes, des coutumes et des mœurs. Les individus appartenant à une communauté interagissent entre eux en situation de coprésence, soit en face à face. Ils agissent conformément à une volonté collective, laquelle s'incarne, toutefois, dans leurs efforts individuels. La communauté, chez Tönnies, s'oppose à la société (*Gesellschaft*), celle-là même qui émerge à partir de la révolution industrielle, à la fin du XVIII<sup>e</sup> siècle et tout au long du XIX<sup>e</sup> siècle, entraînant un déclin de la vie communautaire. Ce concept de communauté, sous la plume du sociologue allemand, est tout sauf neutre, idéologiquement parlant, dans la mesure où il s'oppose à la société industrielle et implique une idéalisation du passé pré-industriel, agraire et communautaire. Tönnies, comme un grand nombre de penseurs de la fin du XIX<sup>e</sup> siècle et du début du XX<sup>e</sup>, critique fortement cette société. Il lui attribue la déchirure du tissu social et l'atomisation sociale qui en découle. En réaction, et à l'instar de nombre de ses contemporains, il porte un regard nostalgique

sur la communauté préindustrielle. Sur la base de telles préoccupations, il n'est pas étonnant que les pionniers et premiers usagers de l'internet aient idéalisé la capacité des dispositifs de communication numérique à créer du lien social et désigné l'organisation des relations sociales en ligne en tant que communauté, tout en redéfinissant les caractéristiques de cette dernière.

Comme le souligne Barry Wellman (2003), avec le développement de la sociologie des réseaux dans les années 1970 apparaît une nouvelle manière d'appréhender les communautés, que l'on voit comme étant inscrites à même les réseaux sociaux plutôt qu'en des lieux physiques et circonscrits (village, quartier, voisinage, etc.). Elles sont donc abordées comme des relations, que les liens sociaux soient denses et serrés, ou extensifs et lâches. L'ancrage territorial — la vicinalité — cesse alors d'être un critère pertinent pour qualifier ce type d'association, bien que les communautés de voisinage n'aient pas pour autant disparu.

Cette nouvelle façon de concevoir la communauté s'inscrit dans le cadre d'une transformation sociale marquée par une mobilité spatiale accrue, c'est-à-dire une tendance croissante au déplacement, un allongement des distances parcourues et une augmentation du nombre de déménagements au cours d'une même vie — hors de la région natale, notamment — et une plus grande connectivité rendue possible par les systèmes de télécommunication. Ainsi, comme le montrent Barry Wellman et Bernie Hogan (2006), les groupes autrefois homogènes, généraux et unifiés sont remplacés par des réseaux sociaux hétérogènes, diversifiés, faiblement hiérarchisés et dont les relations interpersonnelles, plus nombreuses, sont aussi moins étroites, plus lâches. Ainsi, les interactions reposent dorénavant sur l'individu plutôt que sur le groupe. Ces transformations ont donné lieu, selon ces deux auteurs, à un individualisme de réseau. Il se traduit par l'appartenance des gens à des communautés multiples et partielles. Selon Wellman (2003), ces formations sociales en réseau tendent à se présenter sous la forme de communautés où les associations sont volontaires et non prescrites par le voisinage et la parenté, ceci, par opposition aux communautés classiques conceptualisées par Tönnies. Elles ont existé de tout temps, mais les technologies de communication numérique en ont

facilité le développement. Enfin, elles accroissent les occasions de créer du lien social et concourent au phénomène de la mondialisation (tisser des liens à l'échelle planétaire, et non plus dans notre cadre de vie immédiat).

Comme le souligne Raymond Williams (1961), les phénomènes de communauté et de communication sont étroitement liés l'un à l'autre, le premier président à la formation du second. Il écrit :

*une communauté humaine croît par la découverte de significations et de moyens de communication communs. [...] Ainsi, les descriptions de notre expérience en viennent à composer un réseau de relations et tous nos systèmes de communication [...] constituent une part littérale de notre organisation sociale. [...] Puisque notre manière de voir les choses revient littéralement à être notre manière de vivre, le processus de communication est, en fait, un processus de communauté : le partage de significations et, de là, des activités et des buts communs (p. 10).*

Autrement dit, les ressources symboliques véhiculées par la communication sont ce par quoi une communauté peut émerger et le sentiment identitaire partagé en son sein peut s'articuler grâce à ces ressources (Finlayson, 2004).

L'ancrage géographique, critère définissant la communauté telle qu'appréhendée par Tönnies, disparaît également de la définition des communautés d'intérêt. On doit à Licklider et Taylor (1968) ce concept désignant les communautés regroupées autour d'une identité, d'expériences, de préoccupations ou de champs d'intérêt communs. Avec la généralisation du numérique, une telle forme de communauté peut s'avérer entièrement dématérialisée, libérée de l'exigence d'interactions directes, en face à face. Les liens entre ses membres peuvent être émotionnels, mais il ne s'agit plus d'une condition pour qu'un groupe de personnes soit considéré comme une communauté, dans la mesure où les intérêts partagés peuvent être d'ordre purement intellectuel (politiques, philosophiques, historiques, etc.).

Howard Rheingold (1995 [1993]), quant à lui, a mis de l'avant le concept de « communautés virtuelles », définies comme des

*regroupements socioculturels qui émergent du réseau lorsqu'un nombre suffisant d'individus participent à [d]es discussions publiques pendant assez de temps en y mettant suffisamment de cœur pour que des réseaux de relations humaines se tissent au sein du cyberespace (p. 5).*

Ces types de relations nouées en communautés se jouent du temps : les communications qui les sous-tendent peuvent désormais être asynchrones, par opposition aux relations en face à face qui, elles, sont synchrones. Ils se jouent également de l'espace : une communauté virtuelle peut regrouper des personnes issues de plusieurs villes, régions, pays, ceci grâce aux télécommunications. Serge Proulx et Guillaume Latzko-Toth (2000) apportent une définition des communautés virtuelles qui tient davantage compte des dispositifs sociotechniques médiatisant la relation entre leurs membres : pour ces derniers, les communautés virtuelles sont définies comme des ensembles de personnes téléprésentes dans un environnement social et symbolique qui résulte d'une simulation technologique du réel, personnes unies par des intérêts communs, mais éloignées géographiquement.

En résumé, les communautés, en régime numérique, constituent des réseaux d'individus au sein desquels se crée du lien social sur de nouvelles bases que ce que proposait la communauté classique définie par Tönnies : on échange la vicinalité contre la présence à distance dans un espace numérique dédié, ce qui permet de s'affilier à des personnes situées aussi bien à l'étranger que dans son propre entourage; on troque les relations émotionnelles contre des relations multiformes (émotionnelles, intellectuelles); l'adhésion envers la communauté ne se fait plus sur la base d'un territoire partagé ou d'un lien de sang, mais d'une identité, de goûts ou de passions, d'une expérience, d'un projet ou d'une tâche communs.

Paradoxalement, ce que l'on appelle des communautés virtuelles devient des communautés potentialisées ou actualisées, si l'on prend la virtualité dans son acception de « potentielle », opposée à « actualisée ». Ceci, dans la mesure où elles permettent des interactions effectives entre les membres appartenant à une communauté imaginée (*imagined community*), concept proposé par l'historien Benedict Anderson (1996 [1983]). Une communauté peut être dite

*imaginée* en vertu d'un sentiment d'appartenance commun éprouvé envers elle par ses membres sans que ces derniers n'interagissent obligatoirement entre eux ou soient en mesure de le faire. Ainsi du lectorat s'identifiant à un même journal quotidien : un lecteur se sent appartenir à un groupe — un public, en l'occurrence — qui l'englobe, car il est composé d'individus qui consultent les mêmes articles, les mêmes éditoriaux et s'abreuvent à la même source d'information que lui. Pourtant, ce lecteur appartient à un groupe de personnes qu'il ne rencontrera probablement jamais, à quelques rares exceptions près sur plusieurs milliers ou millions de lecteurs.

Le concept de communauté imaginée permet à Anderson d'aborder la naissance du nationalisme. Selon lui, la nation représente une communauté politique imaginée. Elle est imaginée parce que ses membres ne connaîtront jamais la plupart de leurs concitoyens. Ils sont pour l'essentiel anonymes les uns aux yeux des autres, bien que

*dans l'esprit de chacun vive l'image de leur communion [...]. [Ainsi,] au-delà des villages primordiaux où le face-à-face est de règle (et encore...), il n'est de communauté qu'imaginée. Les communautés se distinguent, non par leur fausseté ou leur authenticité, mais par le style dans lequel elles sont imaginées (p. 19-20).*

La communauté imaginée n'implique donc pas obligatoirement la coprésence ni la présence à distance — par média interposé —, sans pour autant les exclure. Ainsi, la rencontre des membres d'une même communauté en face à face ou sur le mode de la téléprésence existe en puissance. La rencontre est alors susceptible de s'actualiser ou non. Par exemple, deux Canadiens pourraient voir leur vie s'écouler sans jamais se rencontrer, l'un habitant à Vancouver et l'autre à Moncton, et aucun n'étant enclin à voyager au sein d'un pays qu'ils ont en commun. Toutefois, ils pourraient très bien engager une discussion à Tombouctou, qu'ils visitent tous deux en touristes, prendre conscience de leur concitoyenneté et, pris d'un soudain mal du pays, évoquer avec nostalgie leur culture commune. La communauté imaginée se potentialise également quand les fans de Batman se rencontrent dans un salon d'éditeurs

de bandes dessinées ou lorsqu'ils conversent dans un forum de discussion spécialisé (communauté imaginée de fans). Idem dans la situation où des pèlerins affluent vers un même lieu saint (communauté imaginée de la chrétienté). Si le nationalisme est la forme prédominante de la communauté imaginée (Finlayson, 2004), il en existe à toutes les échelles de la société, comme les exemples précédents l'illustrent bien.

Quel rapport avec les communautés virtuelles, ces formations sociales articulées autour des dispositifs numériques? Rappelons que l'une des spécificités des communautés virtuelles est de favoriser la réunion de personnes géographiquement distantes en un même espace numérique afin qu'elles interagissent en fonction de motivations et de critères divers. Par exemple, un sentiment d'appartenance éprouvé envers une même identité ethnoculturelle, une même religion, un même style de vie, une même idéologie politique, la volonté de défendre un même enjeu social, le besoin de parler de problèmes auprès de personnes vivant une situation douloureuse analogue ou le partage d'une passion commune. Si l'on revient aux communautés imaginées, on comprend que l'on appartient à certains groupes d'une manière imaginée, sans nécessairement être en mesure d'en fréquenter les membres pour la bonne et simple raison qu'ils ne font généralement pas partie de nos cercles sociaux immédiats. Ceci étant dit, les dispositifs de communication en ligne facilitent notre mise en contact avec des individus appartenant aux mêmes communautés imaginées que nous. En d'autres mots, ils actualisent des relations que ces communautés contenaient en puissance, soit de manière potentielle. On peut donc dire que les communautés numériques sont moins virtuelles qu'actuelles; ce sont des communautés potentialisées.

### **Une société ouverte et cosmopolite**

Ce n'est pas un hasard si l'idée de communauté se retrouve dès sa naissance au cœur de l'internet. Les valeurs de la communauté scientifique ont influencé les premiers dispositifs de communication en ligne, telles que la collaboration entre pairs et la volonté d'œuvrer de concert à un projet commun. Or, cette communauté scientifique fonctionne depuis longtemps comme une communauté imaginée et

potentialisée. Dès la Renaissance, les humanistes appartiennent à la République des Lettres, un réseau unissant des érudits, des savants et des lettrés entre eux, des individus imprégnés du sentiment d'appartenir à une même république, métaphoriquement parlant. Leur but consiste en la production du savoir dans le cadre de relations d'égalité, de liberté et d'universalité qui transcendent les ancrages territoriaux et les appartenances ethniques (Pomian, 2004; Recous, 2016). Ces intellectuels font partie d'une communauté imaginée, car ils ont le sentiment d'appartenir à un même groupe : ils lisent, traduisent et commentent les mêmes auteurs antiques, parlent une langue commune, ont un projet collectif et partagent un même sentiment d'appartenance en tant qu'artisans du savoir. Ils sont unis au sein d'un réseau où les relations virtuelles sont amenées à se potentialiser alors que leurs ouvrages respectifs se font écho, qu'ils correspondent entre eux et que des périodiques auxquels ils collaborent se publient. Cette volonté de nouer des relations entre pairs au cœur de la communauté scientifique en transcendant les frontières nationales, les appartenances ethniques et les hiérarchies, qui remonte à aussi loin que la Renaissance et la formation d'une République des Lettres, s'inscrit dans un idéal cosmopolite, présent au cœur même de l'internet et de ses communautés.

Qu'est-ce que le cosmopolitisme? Au sens large, il s'agit d'une idéologie partagée par les personnes qui se considèrent comme des « citoyens du monde » et qui cultivent le goût pour l'altérité. Si l'on peut remonter aux stoïciens de l'Antiquité grecque pour trouver les premières traces de cette idéologie, nous nous intéresserons plutôt, ici, au cosmopolitisme contemporain dans le cadre de la mondialisation, ce phénomène de « compression du monde et [...] [d']intensification de la conscience du monde en tant que tout » (Robertson, 1992, p. 8). De cette compression des distances, les TIC sont grandement responsables alors qu'elles permettent la coordination et l'intensification des échanges économiques à l'échelle mondiale, de même que la connexion et la libre circulation des différents flux que cela implique, soit les biens, les personnes et l'information. La compression de l'espace se réalise essentiellement dans le cadre de la mondialisation économique, mais l'intensification de la conscience du monde en tant que tout, elle, comme l'affirment Vincenzo Cicchelli et

Sylvie Octobre (2018), c'est-à-dire la « conscience cosmopolite d'habiter un monde commun » (p. 3), relève pour sa part de la mondialisation culturelle. Cette conscience cosmopolite du monde a pour moteur les TIC et l'accès aux médias globaux, aux mobilités, à la circulation des produits culturels et à l'émergence d'imaginaires partagés, notamment. Ceci dit, il convient de ne pas confondre mondialisation et cosmopolitisme, car si notre réalité est mondiale, la mondialisation, elle, ne s'accompagne pas automatiquement de la diffusion d'attitudes, d'orientations et de comportements cosmopolites dans nos sociétés (Cicchelli et Octobre, 2018). Cela, la xénophobie, le sectarisme, la radicalisation et les replis identitaires de toutes sortes le rappellent. En bref, si tout un chacun a le sentiment de vivre dans une réalité globale, le cosmopolitisme — cette conscience d'être un citoyen du monde et cette ouverture sur la pluralité et la diversité des peuples et des cultures — est loin d'être partagée par tous.

La question qui se pose, maintenant, est la suivante : si les dispositifs de communication numériques ont en théorie la capacité de potentialiser une communauté cosmopolite imaginée, est-ce bien ce qui se produit dans les faits? Autrement dit, ces dispositifs favorisent-ils la création d'une mondialisation culturelle, parallèlement à la mondialisation économique déjà effective? Si l'on ne peut entièrement écarter l'idée que cette possibilité se réalise un jour, une tendance contemporaine à la création de nouvelles enclaves la compromet grandement, comme nous allons le voir maintenant.

### **La création de nouvelles enclaves**

La privatopie et l'architecture de forteresse marquent en profondeur le cohabiter urbain contemporain et contribuent à la mixophobie. Or, de telles tendances sont exacerbées par certains dispositifs numériques bien loins d'incarner les valeurs cosmopolites associées aux premiers réseaux de communication médiatisée par ordinateur et leurs communautés virtuelles. Selon Julie Paquette (2018), en effet, l'architecture de forteresse est en voie de se généraliser en raison de la logique de profilage exacerbée par les *Big data*.

Par « profilage », on se réfère au fait que l'analyse des données massives permet d'effectuer un tri social<sup>2</sup> de plus en plus pointu des individus et de peindre d'eux un portrait toujours plus précis en



fonction de leurs caractéristiques sociodémographiques, de leurs comportements en ligne, de leurs déplacements, de leurs habitudes de consommation, etc. C'est sur cette base que fonctionnent les algorithmes de recommandation d'achat, de biens culturels (pièces musicales, émissions télévisées, etc.) et d'informations (articles, commentaires publiés sur les plateformes socionumériques). La logique de profilage figure au cœur des campagnes électorales, comme l'a montré le scandale Cambridge Analytica, mais aussi du marketing intelligent, des dispositifs de sécurité (surveillance policière et prédiction criminelle, prévention des attentats terroristes), et ainsi de suite. Par exemple, les algorithmes de recommandation des plateformes socionumériques profilent leurs usagers en opérant des recoupements parmi les contenus informationnels consommés, évalués et partagés au sein de leurs réseaux personnels, ceci dans l'optique de personnaliser l'offre. Foncièrement homophiles, ces réseaux deviennent dans l'exercice des « communautés elles-mêmes profilées » (Aïm, 2020, p. 126) au sein desquelles les usagers voient leur accès à une pluralité d'opinions et de contenus culturels limité, de sorte qu'ils sont enfermés dans une bulle de filtrage<sup>3</sup> (Pariser, 2011) et peu enclins à faire preuve d'empathie cognitive et émotionnelle envers une altérité algorithmiquement conjurée. En somme, on limite la mixité sociale en accentuant les effets de l'homophilie préexistante et en créant de nouvelles divisions au sein d'une société réputée ouverte. Cela se fait au détriment du cohabiter, car sous couvert de personnalisation (des offres d'information, de services, de produits...), le profilage algorithmique appuyé sur les données massives opère une

*colonisation de l'espace public par une sphère privée hypertrophiée [...] Le danger étant que les nouveaux modes de filtrage de l'information aboutissent à des formes d'immunisation informationnelles favorables à une radicalisation des opinions et à la disparition de l'expérience commune (Paquette, 2018, p. 167).*

Il ressort du tri social un morcellement de l'espace public au profit de microcommunautés entre lesquelles règne l'incommunication la plus parfaite, source où s'abreuvent l'intolérance et la mixophobie,

alors même que les flux de la mondialisation favorisent la coprésence de populations hétérogènes au sein des villes et que la modernité liquide accroît la concurrence interindividuelle sur un marché économique marqué par un impératif de flexibilité; concurrence qui, du reste, compromet les mécanismes de solidarité sociale nécessaires à la mutualisation du risque dans un contexte où se multiplient les crises globales.

### **Une figure du cohabiter : la communauté écouménale à imaginer**

En réponse à un cohabiter compromis par l'architecture de forteresse figure l'émergence possible, mais encore irréalisée, d'une communauté cosmopolite imaginée (Beck, 2011), voire d'une communauté écouménale (Duret, 2017, 2019). Suivant la perspective du sociologue Ulrich Beck (2011), une forme de communauté imaginée à l'échelle planétaire pointerait avec la mondialisation : un vaste ensemble moins intentionnel qu'involontaire émergeant dans le contexte de crises globalisées entraînant avec elles un « impératif cosmopolite », une collaboration mondiale devenue nécessaire dans un contexte d'interconnexion et d'interdépendance généralisées dépassant l'échelle des nations. Il écrit :

*Ce qui émerge, c'est la possibilité universelle de « communautés du risque » qui surgissent, s'établissent et deviennent conscientes de leur composition cosmopolite — « des communautés cosmopolites imaginées » qui pourraient advenir avec la conscience que les dangers ou les risques ne peuvent plus, désormais, être socialement délimités dans l'espace et le temps (p. 1346).*

Pour Beck, la nature globale des risques crée une nouvelle « destinée civilisationnelle cosmopolite partagée » (p. 1349) ou une nouvelle civilité globale. Dans un tel cadre, les dualismes interne et externe, mais aussi national et international, lorsqu'ils sont appliqués aux crises, sont surannés. Développer la communauté imaginée du cosmopolitisme devient alors une nécessité pour la survie de tous. Parmi ces crises, on peut compter les affres de la mondialisation négative et de la modernité liquide mis en lumière par Bauman, car

elles n'épargnent en fin de compte que les rares bénéficiaires des flux globaux. Aussi, prendre conscience de l'interconnexion et de l'interdépendance généralisées du monde et de ses crises revient-il à reconnaître l'inanité des solutions locales et nationales, et leur préférer une action collective.

Toujours selon Beck, les médias diffusant à l'échelle mondiale contribuent à la constitution de communautés cosmopolites imaginées lorsqu'ils couvrent les crises, en ce sens qu'ils en facilitent la réflexivité au sein d'une sphère publique mondiale. Cette réflexivité, comme le montrait déjà Benedict Anderson, se présente comme la reconnaissance consciente du fait que chacun suit, parallèlement à ses congénères, le déroulement des mêmes événements. Leurs effets sont donc ressentis en commun, et ce, parce que tous les subissent et qu'ils marquent les esprits en circulant globalement au sein de la sphère publique. Ainsi, les médias concourent à une communalité dans l'expérience de la crise et du désastre, de sorte qu'un pâtre commun — un « compatir » — est rendu patent, condition d'émergence d'une communauté cosmopolite imaginée.

Dans un tel cadre, les crises et leur mise en lumière par les médias d'information recèlent un « pouvoir de révélation » (Ricoeur, 1986) et, donc, une portée herméneutique (Quéré, 2006). D'une part, elles grossissent des aspects problématiques de la conjoncture (la consommation insoutenable de l'environnement pour ce qui est des catastrophes environnementales, l'interdépendance des chaînes d'approvisionnement et l'hypermobilité dans le cas de la pandémie de COVID-19, etc.) et projettent un futur manifesté sous la forme d'un horizon eschatologique : la fin du monde ou la fin d'un monde en germe dans cette même conjoncture. D'autre part, la crise agit à titre de révélateur d'une communauté imaginée à l'échelle globale, liée par un habiter et un pâtre communs dans un monde où règne un état d'interdépendance et d'interconnexion généralisé. Dès lors, la crise et sa couverture médiatique ont la capacité de mettre en lumière un être sur Terre et un être-ensemble cosmopolites. Par le fait même, elles ont la capacité de potentialiser les liens latents de la communauté cosmopolite imaginée.

Au cohabiter compromis par l'architecture de forteresses répond, de ce fait, la possibilité d'émergence encore non pleinement

réalisée d'une communauté cosmopolite imaginée. Le double mouvement planétaire d'interconnexion et d'interdépendance mis au jour par cette formation sociale en phase de consolidation prend tout son sens avec l'idée de « communauté écouménale » (Duret, 2017, 2019). Ceci, parce qu'il n'est pas uniquement question de prendre conscience de la solidarité qui unit tout un chacun dans la crise et le pâtir, mais de montrer que chaque coup porté meurtrit à la fois la part individuée de son être et sa part écouménale.

Parler de l'être de l'humain en termes écouménaux, c'est refuser l'ontologie moderne en vertu de laquelle l'environnement et le corps, objectifiés, sont tenus à distance du sujet humain, car perçus comme lui étant étrangers (Berque, 2000b). Ce refus s'explique par l'indisociabilité de l'individu pris en tant que corps animal et de son corps médial, ce dernier devenant, dans le contexte d'une mondialisation caractérisée par la compression du monde et une intensification de la conscience du monde en tant que tout, un *corps écouménal*. Le corps écouménal désigne alors la part collective et globale de l'être présente en chaque habitant du monde.

De ce qui précède, il ressort que l'habiter comme être sur Terre est toujours un cohabiter. Plutôt que de communauté cosmopolite, nous parlerons donc de communauté écouménale afin de désigner le cohabiter en tant que prise de conscience collective d'un être-ensemble sur Terre. Il s'agit d'un cohabiter encore à imaginer, mais appelé à devenir pleinement effectif en raison de l'ampleur planétaire des crises ébranlant le corps écouménal, à commencer par les catastrophes environnementale et sociosanitaire actuelles, mais aussi par la mise en place de dispositifs de surveillance de masse et les ségrégations sociospatiales instaurées en réponse à l'obsession sécuritaire. Ces crises, conformément à leur omniprésence dans l'espace public contemporain, ont une portée herméneutique indéniable lorsqu'il s'agit de penser l'interconnexion et l'interdépendance généralisées aussi bien que l'inanité des réactions mixophobes suscitées à leur contact. Elles amènent à penser que si leurs effets se font sentir sur chaque habitant, c'est que ce dernier est ontogéographiquement solidaire de ses cohabitants.

## **Multitude et communauté écouménale**

Si la prise de conscience d'un pâtre commun sous-tend la communauté écouménale, la formation sociale la plus à même de la composer est sans doute la multitude. Il s'agit là du terme retenu par Michael Hardt et Antonio Negri (2004) pour conceptualiser les sujets sociaux du monde contemporain vus comme un contrepoids au pouvoir en réseau de la mondialisation, dont les points nodaux sont constitués d'États-nations dominants, d'institutions supranationales et d'entreprises multinationales. Dans ce cadre, la multitude crée de nouveaux circuits mondiaux de coopération et de collaboration, suscitant rencontres et interactions. Elle rend possible un commun, c'est-à-dire la communication et l'action commune là où les différences — socioéconomiques, culturelles, ethniques et de genre, ou encore pensées en matière de travail, de modes de vie, de visions du monde et de désirs — sont maintenues. Dès lors, au pouvoir en réseau s'oppose le contre-pouvoir exercé par le réseau ouvert et expansif de la multitude, d'où il est possible de travailler et de vivre en commun, avec pour aspiration la création d'une société globale alternative apte à résister au pouvoir impérial du capital global et, nous pourrions ajouter, face aux crises elles-mêmes globales que ce dernier engendre : mise en concurrence généralisée et précarisation économique des cohabitants, désastres découlant de la consommation écologiquement insoutenable de l'environnement, surveillance fine des flux en vue d'en infléchir les comportements.

La multitude n'est ni le peuple, ni la masse, ni la classe ouvrière. Alors que la diversité est réduite dans l'unité que présuppose le premier, la multitude se signale par ses différences internes; elle est « multiplicité de différences singulières » (Hardt et Negri, 2004, p. 7). Si le capital veut faire d'elle un peuple, lui donner une unité organique, la multitude se refuse à faire corps, car elle représente une force vitale dénuée de forme, sans occasionner pour autant l'insécurité ni le chaos qu'on lui impute avec l'effondrement de l'ordre social de la modernité, car elle produit du commun. Alors que le principe sous-tendant la masse est l'indifférence, c'est-à-dire la dissolution de la différence dans un conglomérat uniforme et indistinct, la multitude conserve ses différences sociales internes. Enfin, alors que la classe ouvrière renvoie aux travailleurs salariés et

évoque l'hégémonie révolue de la production industrielle, la multitude renvoie à l'hégémonie d'une production sociale, soit non seulement la production de biens, mais également la production de communications, de savoirs, d'informations, d'interactions, d'affects et de formes de vie.

La communauté écouménale répond bien à la manière dont la multitude peut se penser en tant que formation sociale, car elle représente une communauté en puissance, susceptible qu'elle est de s'unir, à l'échelle mondiale, sur la base d'un sentiment d'appartenance commun et en raison de la nécessité d'exercer un contre-pouvoir. Ceci, en dépassant les enjeux locaux et nationaux.

Si la communauté écouménale existe en puissance, c'est que chacun de ses membres est ontogéographiquement lié aux autres et que nul, sur cette base, ne peut se montrer indifférent aux crises et enjeux globaux auxquels il assiste, qui le préoccupent et qu'il subit. S'identifier à cette communauté ne revient en aucun cas à renoncer aux spécificités propres à chacun. Elle ne réduit aucunement les différences ni la diversité, et elle conserve son caractère labile, car l'unité — toujours temporaire et située — se crée dans la différence et la diversité; elle naît de la conscience d'une communalité dans l'expérience de la crise meurtrissant l'écoumène, c'est-à-dire d'un compatir. Ainsi, la multitude constitue une communauté imaginée dont les liens latents s'actualisent lors de réponses collectives face à la crise et ses effets. Sa force vitale refuse donc moins de prendre une forme totalisante qu'elle ne se cristallise momentanément dans l'action collective en raison de ce qu'elle a en commun au-delà de ses différences : un cohabiter transcendant ontogéographiquement les frontières.

### **Dividualisation et microcommunautés calculées**

La multitude, au-delà du potentiel recelé en tant que communauté écouménale, est cependant compromise par l'architecture de forteresse numérique. Dans le cadre de la conjoncture présente, les efforts conduisant à la libre circulation des flux de données, à l'échelle globale des entreprises et des gouvernements auxquelles ils bénéficient, se traduisent par une captation systématique des traces et signaux<sup>4</sup> laissés par les individus en tant qu'habitants des villes intelligentes,

usagers des plateformes numériques, consommateurs, etc. Leur traitement automatisé, suivant une logique de profilage, favorise un tri social d'un haut niveau de granularité.

La multitude est donc découpée en catégories fines et en fonction de critères spécifiques tels que l'âge, le genre, l'ethnicité, le revenu, les habitudes de consommation, les loisirs, les obédiences politiques ou religieuses, etc. Cette découpe est suivie d'une recombinaison sous la forme de microcommunautés regroupant non pas des individus, mais des dividiels. Elles sont construites à l'aide de calculs algorithmiques et sur des bases affinitaires (goûts partagés en matière de divertissement, de genre, de préférences sexuelles), mais aussi sur des similitudes dans les critères d'exclusion (faible cote de crédit, présence d'un casier judiciaire, propos haineux tenus sur les plateformes socionumériques, etc.).

Fonctionnant sur la base du tri social, la surveillance numérique contemporaine s'intéresse moins à l'individu qu'à ce que le philosophe Gilles Deleuze (1990) appelle le dividiel. Le regard qu'elle porte sur lui compromet son caractère indivisible et en fait un être segmenté, fractionné, divisé en données mathématiquement calculables, étudiées sur une base statistique. Dès lors, le dividiel rend compte de la disparition de l'individu pris dans les flux du contrôle exercé par les machines, soit, aujourd'hui, les algorithmes (Cardon, 2015) et, à plus forte raison, les algorithmes prédictifs.

Si la multitude forme une communauté écouménale sur la base d'une prise de conscience de la communalité de l'expérience du pâtre vécue au contact de crises globales, elle est néanmoins traversée par les forces structurantes opposées d'algorithmes chargés, dans le cadre de la surveillance numérique, de la segmenter en autant de microcommunautés qu'il existe de critères dividiels jugés pertinents aux yeux des acteurs de la surveillance, ces derniers ayant pour objectif de prédire ou d'infléchir les comportements de segments homophiles de la multitude. Une telle segmentation rend calculable et prévisible une formation sociale hétérogène et diversifiée. Ceci, dans une optique sécuritaire.

En somme, la communauté écouménale est construite de l'intérieur, par ses membres, avec le sentiment de partager une condition commune, alors que les microcommunautés calculées sont élaborées

à partir d'une intervention extérieure et sur la base des liens affinitaires de leurs membres respectifs. La première est hétérogène, unité dans la dissemblance, alors que les secondes sont homogènes, unité dans la ressemblance. La première représente une force collective mobilisable dans l'action — elle est susceptible de se potentialiser —, alors que les secondes représentent « un échantillon ou une banque de données qui peuvent être analysés et exploités à des fins commerciales, gouvernementales ou autres » (Paul Patton, cité dans Aïm, 2020, p. 79), sans que ses membres aient conscience des affinités en fonction desquelles ils sont réunis, conscience portant préalable à toute potentialisation des relations sociales latentes.

Les membres des microcommunautés calculées sont donc dépourvus de la capacité de se penser en tant que communautés — ni imaginées ni à imaginer, elles sont in-imaginées — et ne sont pas en mesure de *faire*, c'est-à-dire d'agir sur la base d'une solidarité dans le pâtir, car leurs forces sont canalisées, en amont, par une intentionnalité dont l'objectif, renvoyant au caractère factitif<sup>5</sup> de la prédiction algorithmique, est de leur *faire faire* : leur faire consommer des biens ou des produits culturels sur la base de recommandations personnalisées, leur faire surpartager<sup>6</sup> des informations relevant de leur intimité lors d'interactions sur les plateformes socio-numériques, et ainsi de suite.

À ce faire faire est conjoint un *faire subir*, car le tri social ne se limite pas à créer des catégories pour y ranger des traits individuels et convier quiconque à poser des gestes; il préside au traitement personnalisé que chacun reçoit en fonction du profil établi. Ainsi en est-il de l'utilisation par les autorités policières des logiciels de prédiction criminelle tels que *Beware*<sup>7</sup>, par exemple.

Le cohabiter contemporain se voit donc mis à mal par une double architecture de forteresse physique et numérique dans le cadre d'une société mixophobe, enclavée et morcelée en raison d'un phénomène d'homophilie exacerbé par le profilage et la dividualisation algorithmiques, mais aussi d'une obsession sécuritaire dont il résulte une conjuration de l'altérité. On tend à résider entre soi, tant dans les espaces physiques que numériques, au détriment de la mixité sociale et d'une ouverture cosmopolite. Qui plus est, on peut voir se dessiner une lutte pour la structuration de la multitude entre



microcommunautés calculées et communauté écouménale, alors que seule la seconde se voit en mesure de lutter contre les crises globales auxquelles le monde contemporain est confronté.

### Notes

1. Bien qu'elles se multiplient aujourd'hui, les résidences fermées ne sont pas nouvelles, comme en témoigne Llewellyn Park, au New Jersey, une banlieue d'inspiration romantique et utopique fondée en 1853. Son accès était déjà fermé aux non-résidents et la sécurité, assurée par une police privée (Le Goix, 2006). On peut également penser aux villes ouvrières et minières créées par les grandes entreprises de l'ère industrielle, à l'instar de Fordlândia, construite en Amazonie à l'initiative de Henry Ford en 1928.

2. Tri social : création de catégories sociales et économiques sur la base d'une organisation des données personnelles dans le but d'influencer et de gérer des personnes ou des populations (Lyon, 2003).

3. On dit des usagers des plateformes numériques qu'ils s'enferment dans des bulles de filtrage lorsqu'ils sont quasi exclusivement en contact avec des contenus médiatisés conformes à leurs valeurs et opinions, ce qui limite la possibilité qu'ils rencontrent une pluralité de points de vue ou d'informations.

4. Les signaux représentent des contenus explicites, tels qu'un statut sur Facebook, une photographie publiée sur Instagram, un commentaire laissé par un consommateur sur la qualité d'un produit acheté en ligne, etc. Les traces, elles, représentent des contenus implicites. Ce sont des enregistrements contextuels de comportements : des clics sur des liens hypertextes ou des publicités en ligne, la vitesse de lecture d'un livre électronique, les données de géolocalisation, etc. (Cardon, 2015).

5. Sur la factitivité des dispositifs disciplinaires, se reporter à Aïm (2020, p. 55).

6. Le surpartage (Agger, 2012) désigne l'impulsion des usagers des médias socionumériques à divulguer davantage leurs sentiments, leurs opinions et leur vie sexuelle qu'ils ne le feraient normalement hors ligne, lors de conversations en face à face, par exemple.

7. *Beware* fournit en temps réel des pointages de menace aux policiers lors d'interventions en opérant un profilage multidimensionnel résultant du croisement de données spatiales (lieu et quartier de résidence) et sociodémographiques (âge, sexe, réseau social, statut économique...). Sur la base de ce pointage discriminatoire, les personnes interpellées font l'objet d'un traitement différencié de la part des forces de l'ordre, selon qu'elles représentent ou non une menace élevée (Guthrie Fergusson, 2017).



## Chapitre 5

# La ville intelligente et la société algorithmique

Au chapitre 1, nous avons vu la filiation entre le cyberpunk et la cybernétique. On pourrait définir cette dernière comme une science du pilotage des dispositifs et des systèmes dont il s'agit d'optimiser le fonctionnement à l'aide de mécanismes de rétroaction, soit des mesures d'autocorrection et d'adaptation axées sur l'information dans le cadre d'un environnement dynamique et complexe. Les premiers travaux en la matière ont conduit au développement de machines à comportement, des robots conçus pour s'adapter à leur environnement, à l'instar des tortues de Bristol de William Grey Walter et du renard électronique d'Albert Ducrocq. Ils ont mené également à la mise au point de systèmes de défense pour l'armée américaine, dont le Predictor, un dispositif de guidage pour les batteries de défense antiaérienne développé par Norbert Wiener, par exemple, ou le système SAGE (*Semi-Automatic Ground Environment*) élaboré par IBM pour l'armée de l'air, une technologie de détection aérienne composée d'un ordinateur central relié à des terminaux et des radars, dont l'objectif était de calculer les menaces d'attaques aériennes ennemies en temps réel et la capacité militaire d'y répondre. Mais la cybernétique ne s'est pas limitée à de tels dispositifs et systèmes.

### CYBERNÉTIQUE ET ARCOLOGIES

Très tôt, des architectes ont été inspirés par la science nouvelle de la cybernétique, ce qui a donné lieu, notamment, à l'invention de l'arcologie, une discipline dont le nom est un mot-valise composé d'« architecture » et d'« écologie ». Proposée en 1969 par l'architecte italien Paolo Soleri (s. d. [1969]) dans son ouvrage *Arcology: The City in the Image of Man*, cette approche vise à produire un nouveau type de villes appelées, elles aussi, des arcologies. Elles prennent la forme de vastes édifices dont la fonction est d'accueillir plusieurs milliers d'habitants, voire plusieurs millions, dans un espace concentré. Jamais concrétisées, n'ayant pas dépassé le stade

conceptuel, les arcologies constituent une réponse à l'écouménopolisation de la Terre et, par le fait même, à l'étalement urbain et à la multiplication des mégapoles, dont Soleri est témoin en son temps. Au plan spatial, deux principes sont à retenir : la verticalité et la miniaturisation. Les mégapoles étalées pèchent par un recours excessif au développement horizontal, au détriment d'une verticalité qui constitue, selon Soleri, la clef de la densification humaine, conjointement avec la miniaturisation, dont l'objectif est d'éviter toute forme de gaspillage de l'espace disponible. Au plan environnemental, les arcologies, en limitant la superficie au sol exploitée par les constructions humaines, libèrent de l'espace pour la préservation des espaces naturels. Ces villes aspirent à l'autosuffisance et préconisent l'utilisation de ressources renouvelables, préoccupations que l'on retrouvera sous d'autres formes au XXI<sup>e</sup> siècle avec les projets de villes durables et, par la suite, de villes intelligentes. Enfin, les arcologies se présentent sous des formes différentes en fonction des sites qui les accueillent. On pense alors à des villes flottantes, des villes barrages, des villes ponts et des stations orbitales.

L'arcologie est fortement anthropocentrique, en ce sens qu'elle vise à créer une « néo-nature » conforme à l'humain et à ses diverses activités, c'est-à-dire un nouveau type d'environnements physiques créés par la main de l'homme afin de soutenir les évolutions biologique, humaine et sociale. Ceci, comme le souligne Joël Recasens (2001), non pas en créant des machines à habiter telles que le propose Le Corbusier, mais bien plutôt un superorganisme complexe, dynamique et efficace où les réponses aux besoins de l'être humain sont concentrées, ledit superorganisme étant apte à accueillir des espaces verts, des centres commerciaux, des industries souterraines, des serres agricoles et les infrastructures nécessaires au bon déroulement de la vie quotidienne, à l'éducation, à la culture, aux loisirs et à la santé. Autrement dit, avec les arcologies, la machine esthétique de l'architecture moderniste est subvertie par l'organique (Heuser, 2003). Chaque superorganisme devient « une industrie en soi, avec ses modes de standardisation originaux, ses systèmes automatisés, un organisme cybernétique croissant en fonction de sa volonté propre » (Soleri, s. d. [1969], s. p.).

Les arcologies, suivant la conception de Soleri, s'inscrivent dans le passage d'un âge mécanique à une culture cybernétique. Elles représentent un « système congruent et, comme tel, un système optimal pour les logistiques pleines et complexes des individus et de la vie sociale » (s. p.), un système axé sur des rétroactions immédiates en fonction d'une information, d'une communication, de transports et de transferts accélérés en raison des distances réduites résultant de la miniaturisation.

Les propositions de villes super-organiques que sont les arcologies préfigurent déjà la ville des flux et constituent une première ébauche de Cybernanthropolis, la ville cybernétique appelée à devenir, quatre décennies plus tard, la ville intelligente.

L'arcologie a rapidement fait son chemin dans les imaginaires science-fictionnels. On la retrouve sous le nom de monade urbaine dans le roman *The World Inside* de Robert Silverberg (1971), mais aussi dans *Oath of Fealty* de Larry Niven et Jerry Pournelle (1981). William Gibson se familiarise avec cette proposition architecturale lors d'une exposition à la Corcoran Gallery (Washington, D.C.) en 1970 et la popularise dans son œuvre avant qu'elle n'essaime dans le cyberpunk. Dans les paysages urbains en patchwork de *Neuromancer*, les arcologies côtoient les baraques en bois, lotissements, appartements et « projets immobiliers sinistres, avec encore et toujours ces taudis en plaques de contre-plaqué et de tôle ondulée » (Gibson, 1985 [1984], p. 96). Ce sont les résidences des « technos » de la ville nipponne de Chiba, mais aussi des riches protagonistes du « feuilleton simstim » *People of Importance*, pendant futuriste de la série télévisée à succès *Dallas*, dont un épisode visionné par Bobby Newmark, le protagoniste de *Count Zero*, se lance « dans des descriptions socio-architecturales détaillées des arcologies de mentrafic inspirées par Soleri » (1986 [1985], p. 81). Elles constituent également les fiefs par excellence des mégacorporations et se situent loin du chaos urbain, à l'instar du laboratoire de recherche de Maas Biolabs Amérique du Nord, toujours dans *Count Zero*, ou du néo-féodal *compound* de CorpSeCorps, dans le roman *Oryx and Crake* de Margaret Atwood (2003), dans lequel vivent et travaillent les employés de la grande entreprise protégés par de hauts murs contre les dangers que représentent, à l'extérieur, des villes en déréliction. C'est

dans des arcologies également que vivent désormais les êtres humains de *Fairyland* de Paul J. McAuley (2000 [1995]), ces « vastes conglomerats de complexes immobiliers, de parcs de loisirs et de centres commerciaux pour moitié construits, pour l'autre spontanément générés » (p. 151), répondant à la recherche de « trips individualistes » de la part d'habitants oisifs « qui ne sont reliés au reste du monde que par l'intimité artificielle du Web et qui passent le plus clair de leur temps à voyager dans leur tête » (p. 271).

Le cyberpunk ne se limite pas à concrétiser le projet cybernétique de Soleri dans ses mondes diégétiques. Les arcologies mises en texte dans ses œuvres attestent d'une exacerbation de la privatisation et de l'architecture de forteresse. Les créations architecturales envisagées par Soleri dans les années 1960 visent, non sans prétentions eutopiques, à doter l'humanité d'habitats durables et autosuffisants en en optimisant les flux grâce aux avancées cybernétiques.

Devant le constat d'une consommation insoutenable de l'environnement liée à l'écouménopolisation du monde, les propositions du célèbre architecte italien témoignent d'un souci comparable à celui de Norbert Wiener : établir des poches néguentropiques dans un monde fatalement voué à l'entropie<sup>1</sup>. Le cyberpunk problématise cette prétention et met en lumière le caractère dystopique de son application concrète dans des mondes où l'entropie regagne fatalement le terrain concédé. Voulues des îlots d'ordre dans un monde soumis à la désorganisation spatiale occasionnée par l'étalement urbain, les arcologies cyberpunk témoignent à l'inverse de la déréliction et du délitement. Tel est le destin d'Arcos dans le jeu de rôle sur table *Cyberpunk: The Roleplaying Game of the Dark Future* de Mike Pondsmith (1988), la première arcologie de l'histoire, construite sur les ruines de Jersey City, à demi terminée et débordant désormais de squatteurs et de sans-abri. Dans ce monde chaotique, frappé par les catastrophes à grande échelle, les arcologies abandonnées du désert rejoignent les villes inondées et autres espaces moribonds. Dans un autre jeu de rôle du même Pondsmith (1995), *CyberGeneration Revolution 2.0*, les arcologies sont dépeintes comme de véritables labyrinthes où seuls semblent à l'aise ces « animaux urbains » que sont les « ArcoRunners ». Ces édifices à l'usage des indigents et des nouveaux serfs à l'emploi des mégacorporations

représentent « la vague du futur », un futur qui, loin d'être radieux, ne nous « réserve que des zombies suceurs d'entreprises entassés comme des sardines et vivant dans des conappartements bon marché ». (p. 19)

Si l'arcologie persiste dans le cyberpunk de la décennie 2010, à l'instar de Mnémopolis dans le jeu vidéo *Remember Me* (chapitre 9), une autre héritière de la cybernétique y occupe désormais le devant de la scène : la ville intelligente. Si la première évolue en vase clos, la seconde se veut à l'inverse pleinement ouverte sur les flux extérieurs de la mondialisation, bien que son fonctionnement donne lieu, ici aussi, à de l'enclavement.

## LA VILLE INTELLIGENTE

Les villes intelligentes constituent le parfait exemple d'une urbanité privilégiant la logique des flux et des réseaux. Il s'agit d'« espaces urbains qui utilisent les données issues de capteurs ainsi que les nouvelles technologies, pour mieux consommer leurs ressources, faire des économies d'énergie, répondre plus efficacement à nos besoins, renforcer la sécurité et mieux gérer leur territoire à court terme » (Bril, 2016). Comme le résume Tyler Reigeluth (2019), « l'intelligence de la ville serait promise et assurée par une dimension infrastructurelle inédite permettant de contrôler et de réguler la ville et d'interagir avec elle à un niveau de granularité vertigineux » (p. 75). Ainsi, les dispositifs numériques de gestion des villes intelligentes ont pour objectif d'optimiser les transports et les ressources (électricité, gaz, eau, déchets, etc.) grâce au traçage et à la gestion des flux que sont les personnes, les objets et les ressources matérielles et énergétiques. Ces opérations, pour partie automatisées par le concours d'algorithmes nourris à même les données urbaines massives (ou *urban data*; Batty, 2013) circulant sur les réseaux de l'internet des objets<sup>2</sup>, constituent des mécanismes de rétroaction assurant l'autorégulation de la ville intelligente et fonctionnant le plus souvent en temps réel. Ces données permettent de générer un double numérique des villes intelligentes, alors considérées comme des systèmes urbains dynamiques sur lesquels il est possible d'intervenir plus finement (Batty, 2013). À ce traçage continu s'ajoutent des dispositifs de

surveillance visant à mieux coordonner les efforts des premiers répondants, à prévenir la criminalité (avec la police prédictive) et, à l'échelle des résidents, à offrir des appartements intelligents munis de systèmes de domotique et d'assistance médicale. L'objectif de ces dispositifs est d'assurer une circulation fluide et une utilisation optimale des flux dans un milieu urbain sécuritaire. Sur ce dernier point, la *smart city* peut donc être vue également comme une *safe city*.

Pour Jean-Marc Offner (2018), la ville intelligente rend compte d'un nouveau regard sur les mutations actuelles des villes pensées en termes événementiels, serviciels, mais aussi de flux et de circulation, par opposition à une conception morphologique de la ville se focalisant uniquement sur le bâti (sur l'immobile plutôt que le mobile). Suivant cela, elle épouse une logique des flux au détriment d'une logique des lieux. Dès l'étape de leur conception, certaines villes ont été conçues comme « intelligentes ». C'est le cas de Songdo, située au sud de Séoul, et de Masdar, construite près d'Abou Dhabi. Certains projets visent également à mettre sur pied des quartiers intelligents, à l'instar du Quayside de Sidewalk Labs, en périphérie de Toronto, initié en 2017, mais abandonné en 2020. Cela ne signifie pas pour autant que les villes préexistantes ne tirent pas profit des technologies mobilisées dans de telles villes. Ainsi en est-il, par exemple, de New York, première ville intelligente au classement mondial en 2018 selon le Cities in Motion Index de l'IESE, et deuxième en 2019 derrière Londres. Parmi les réalisations de New York en la matière figurent la création d'un quartier intelligent 100% connecté et écologique, le Hudson Yards, mais aussi l'implantation d'un éclairage intelligent (programme Accelerated Conservation and Efficiency), de systèmes de monitoring de la consommation d'eau et de la qualité de l'air, des poubelles intelligentes (programme BigBelly) et le plus gros réseau de bornes WiFi public gratuit au monde (le LinkNYC) (Aubin, 27 février 2017; Tobias, 2018).

L'organisation des villes intelligentes et du travail en leur sein repose non plus sur l'idée de ville en tant que machine, mais sur la présence de réseaux qui en débordent largement les limites. Les villes intelligentes relèvent donc pleinement de la ville des flux. De



cela atteste le fait que leur avènement a été rendu possible grâce aux TIC — en particulier l’informatique ubiquitaire (informatique en nuage, réseaux de téléphonie mobile, accès public aux réseaux WiFi) et les médias socionumériques (ex. : *Foursquare*) — mais aussi grâce à la géolocalisation, à l’internet des objets et à la réalité augmentée (Picon, 2016). Or, ces technologies et les sociétés qui les proposent tendent à se situer hors des limites de la ville intelligente, comme c’est le cas des serveurs de données des services d’infonuagique, pour la plupart régionalisés (Cattaruzza, 2019). Par exemple, l’entreprise d’infonuagique Amazon Web Services, qui détient 47,8% des parts de marché en 2018 dans ce domaine (Gartner, juillet 2019), propose des services d’hébergement pour les solutions liées aux villes intelligentes. En 2015, les centres de données de l’entreprise étaient répartis entre trente-huit installations à travers cinq continents (Moss, octobre 2018).

Un autre élément témoigne du fait que l’organisation du travail est prise en charge non plus par la ville en tant que machine, mais par des réseaux qui en excèdent les limites : les villes intelligentes sont tournées vers des marchés économiques internationaux et, de ce fait, branchées sur les flux globaux du capital. Par exemple, Songdo constitue le quartier des affaires d’Incheon, une ville de la Corée du Sud incluse dans la Zone économique franche d’Incheon. Celle-ci a été créée dans le but de faire de ce territoire une plaque tournante pour le Nord-Est asiatique en matière de logistique, d’affaires, de loisir et de tourisme (FEZ.GO, 2010). Suivant une logique comparable, et malgré une attractivité inférieure aux prévisions initiales, Masdar a su attirer 400 entreprises venues de six continents afin qu’elles gèrent leurs activités à partir de son territoire. Des jeunes pousses, mais aussi des multinationales comme Siemens, Lockheed Martin, GE, Mitsubishi Heavy Industries et Schneider Electric (Business Herald, janvier 2017). Une telle orientation sur le marché économique global en fait le milieu privilégié des hypermobiles.

## **CYBERNANTHROPOLIS, LA VILLE NÉOCYBERNÉTIQUE**

Pour comprendre l'émergence de la ville intelligente, Antoine Picon (2018) décrit les grands épisodes qui ont ponctué le développement de l'urbanisme moderne. Il débute avec la naissance de cette nouvelle science au tournant des XIX<sup>e</sup> et XX<sup>e</sup> siècles marquée par une préoccupation pour la quantification des villes visible dans une « montée en puissance de l'information statistique [...] inséparable d'une abondante production cartographique destinée à la synthétiser et à la rendre accessible aux décideurs politiques et au public » (p. 81).

Un second moment important intervient dans les années 1950 à 1970, alors que la planification urbaine se place sous l'égide de la cybernétique et de la théorie des systèmes. Domine alors la modélisation des facteurs sous-tendant l'évolution de villes appréhendées en tant que systèmes d'information et de boucles de rétroaction, au détriment des données empiriques, suivant une perspective réductionniste réputée gérer la complexité du système urbain.

Le troisième épisode marquant de la science urbanistique est l'avènement des villes intelligentes à proprement parler. Après la crise financière de 2008, les recherches et expérimentations menées en la matière renouent peu à peu avec la perspective de la simulation urbaine issue de la cybernétique et de la théorie des systèmes, qui avait connu une perte d'influence à partir des années 1970. Le développement néocybernéticien des villes intelligentes se fait toutefois sur la base d'une reconnaissance du caractère stratégique des données utilisées dans la conception et l'usage des technologies intelligentes. Il est question « d'une ambition véritablement prométhéenne de contrôle néo-cybernétique de la ville au moyen de capteurs, d'ordinateurs et d'écrans vidéo, mais aussi de bases de données et de modèles censés rendre le futur prévisible » (p. 89). Une telle ambition repose sur un développement urbanistique de type descendant, marqué « par le désir de piloter les villes comme un avion ou un char d'assaut » (p. 88), par opposition à la perspective concurrente, de type ascendant, qui accorde une large place aux pratiques participatives et collaboratives.

Selon Picon (2016), la ville intelligente s'inscrit donc comme un legs de la cybernétique, ce qui se vérifie non seulement par la centralité de la simulation et de la prédiction dans son élaboration et sa gestion, mais également par le fait qu'on y adopte ses environnements informationnels que sont la salle de contrôle et le poste de commandement opérationnel, lieux rendant compte d'une hybridation humain-machine et destinés à l'organisation, la coordination et la planification urbanistiques. En outre, la ville intelligente bénéficie des recherches cybernétiques sur l'intelligence artificielle. Ajoutons que tant chez les cybernéticiens que chez les promoteurs de la ville intelligente, on assimile le milieu urbain à un organisme — un système — complexe, composé à la fois d'une organisation humaine et d'infrastructures techniques. Du côté des entreprises et des municipalités, et dans une perspective néocybernétique, on tente d'orienter le développement de la ville intelligente vers le pilotage, le contrôle (Picon 2016) et, donc, la gestion optimale des flux, suivant une logique technocratique.

La perspective urbanistique néocybernétique exercée sur la ville intelligente accorde une place centrale aux données. C'est sur cette base qu'elle peut prétendre la réguler et prédire les comportements des flux qui la traversent. Le traitement automatisé des données massives et, plus précisément, le traitement des données urbaines massives, joue à cet égard un rôle essentiel pour appréhender la ville en temps réel et assurer une forme d'ubiquité permanente (Townsend, 2013). Michael Batty (2013) définit les données urbaines massives comme l'ensemble des données caractérisant les villes sur les plans temporel et spatial. Elles sont collectées, pour l'essentiel, en temps réel et sur la base d'une géolocalisation précise à l'aide de capteurs. Ces données autorisent aujourd'hui la création de villes jumelles numériques, des répliques numériques modélisées en trois dimensions des ressources physiques au sein des villes intelligentes, des modélisations employées pour tester, planifier et monitorer ces dernières dans toute leur complexité, soit comme des « systèmes entiers d'objets interconnectés » (Fuldauer, 5 avril 2019, para. 3). Prise dans son sens strict, il s'agit, selon Batty (2018) « d'une image miroir des processus physiques de la ville articulée avec les processus en question, correspondant exactement aux opérations du

processus physique qui se déroulent en temps réel » (para. 2). Au sens large, ce jumeau numérique, nous dit-il, constitue un modèle si complet qu'il n'est plus séparé du système qu'il représente; il est le système lui-même. En d'autres mots, le système physique de la ville intelligente possède un équivalent numérique qui converge et fusionne avec lui.

Parmi les jumelles numériques figurent *Virtual Singapore*, élaborée par Dassault Systèmes à l'aide de sa plateforme 3D Experience, et Amaravati, en Inde, modélisée à l'aide du logiciel Smart World Pro de Cityzenith. La contrepartie matérielle de cette dernière, devenue en 2016 la capitale de l'Andhra Pradesh, est une ville intelligente construite *ex nihilo* et sa jumelle numérique a pour fonction d'en faciliter le développement.

Toujours selon Batty (2013), la croissance des données massives entraîne un changement considérable dans la manière de gérer les villes, passant d'une planification stratégique à long terme sur l'utilisation de l'espace et le fonctionnement à long terme du système urbain, à une pensée à court terme focalisée sur le mouvement et la mobilité. Le phénomène est donc typique de la dromophilie ambiante. Les données urbaines massives conduisent à penser la ville comme une entité gérable à la minute, à l'heure et à la journée, et non sur plusieurs décennies. Une telle perspective sur la gestion du milieu urbain rend donc difficilement envisageable la prise en main collective de son devenir.

Les technologies de captation et de traitement des données associées au monitoring et à la gestion de la ville intelligente incluent non seulement des capteurs connectés aux réseaux de l'internet des objets, mais également des drones, des lecteurs de plaques d'immatriculation, des radars et des avions mobilisés lors d'opérations de surveillance routière, des lunettes intelligentes et des caméras de surveillance couplées à des algorithmes de reconnaissance faciale et destinées aux forces de l'ordre, des technologies associées à la domotique, des cartes d'accès à des zones restreintes (édifices, logements, quartiers, stationnements, métro, etc.), des plateformes communautaires telles que Airbnb pour la location de logements, Uber pour les déplacements automobiles, Waze pour la navigation automobile assistée, des sites d'évaluation

de services, des médias socionumériques pour la diffusion de vidéos, de photographies, de recommandations, des sites de cartographie en ligne, et ainsi de suite.

Au regard de son héritage particulier et de son obsession pour le monitoring et le pilotage en temps réel de ses flux, la ville intelligente peut être qualifiée de Cybernanthropolis, terme que nous forgeons ici à partir du cybernanthrope d'Henri Lefebvre (1971), ce nouveau genre humain émergent de la cybernétique et de la gestion technocratique de la société. Un tel mode de gestion exercé sur la base de la surveillance des flux informationnels, des biens et des personnes repose aujourd'hui sur une nouvelle articulation entre savoir et pouvoir — un nouveau diagramme — dans le cadre plus large d'une société algorithmique émergent à la suite des sociétés disciplinaires (Foucault, 1975) et de contrôle (Deleuze, 1990).

### **SURVEILLANCE, CONTRÔLE ET DATAVEILLANCE**

Dans *Surveiller et punir*, le philosophe et historien Michel Foucault (1975) s'est intéressé à l'organisation du pouvoir dans le cadre des sociétés disciplinaires naissantes à partir de la fin du XVIII<sup>e</sup> siècle, dont le Panopticon — principe architectural proposé par le philosophe Jeremy Bentham pour répondre « au problème de l'entière visibilité des corps, des individus, des choses, sous un regard centralisé » (Foucault, 1994 [1977], p. 190) — se montre paradigmatique. Il s'agit d'une prison construite de façon à ce que les gardiens puissent en permanence surveiller et observer les agissements des détenus. Au centre figure une tour dans laquelle se trouve un gardien invisible à leurs yeux. Il est question ici d'un « point central qui soit le foyer d'exercice du pouvoir et, en même temps, le lieu d'enregistrement du savoir » (Foucault, 1994 [1977], p. 191). Les cellules sont disposées tout autour du gardien, éclairées de manière à ce que celui-ci puisse scruter leurs moindres agissements. Le gardien n'est pas omniscient; il ne peut surveiller qu'un individu à la fois, mais comme il est invisible, chaque détenu se sait toujours potentiellement observé et intériorise le regard panoptique. Le Panopticon emblématise donc le principe d'organisation des sociétés disciplinaires dans le cadre desquelles la surveillance concourt

à un contrôle des corps sur la base d'une articulation étroite entre savoir et pouvoir.

Dans les sociétés de souveraineté, prédécesseuses des sociétés disciplinaires, les monarques exerçaient le pouvoir en enfermant et en mettant en scène des punitions violentes du corps exercées publiquement. Elles démontraient la toute-puissance du souverain. Avec les sociétés disciplinaires, par contraste, on veut faire en sorte non « que les gens soient punis, mais qu'ils ne puissent même pas agir mal tant ils se sentiraient plongés, immergés dans un champ de visibilité totale où l'opinion des autres, le regard des autres, le discours des autres les retiendraient de faire le mal ou le nuisible » (Foucault, 1994 [1977], p. 196). Comme le résume Clément Lefranc (2013), « il s'agit moins de supplicier que de corriger, grâce à un système d'"orthopédie sociale" » (p. 54). Avec le capitalisme naissant, à la fin du XVIII<sup>e</sup> siècle, il devient plus largement question « de couler l'énergie sauvage dont disposent les hommes dans un moule disciplinaire, de la dompter afin de la transformer en force de travail » (*ibid.*).

À l'époque où Foucault met au jour le dispositif panoptique des sociétés de surveillance, il voit déjà se manifester les signes d'un nouvel agencement de la surveillance que Deleuze (1990), inspiré par la société dystopique dépeinte par William Burroughs (1959) dans son roman *Naked Lunch*, désignera plus tard sous le nom de sociétés de contrôle, alors que les procédures disciplinaires tendent de plus en plus à se « diffuser, à partir non pas d'institutions fermées [prisons, hôpitaux, casernes militaires, usines, etc.], mais de foyers de contrôle disséminés dans la société » (Foucault, 1975, p. 247).

Selon Deleuze (1990), les TIC ont mis un terme au cloisonnement disciplinaire et favorisent la libre circulation et la connexion des flux de biens, de personnes et d'informations traversant les sociétés. Elles en permettent ainsi la régulation. Dans une société de contrôle, chaque individu est traçable et identifiable en permanence et l'on passe d'un pouvoir transcendantal à un pouvoir immanent. La surveillance ne s'y exerce plus à partir d'un centre; tout le monde contrôle ce que fait autrui et se régule de lui-même, suivant une

logique de « microphysique du pouvoir » (Foucault, 1975) désormais généralisée.

Dans *Empire*, Michael Hardt et Antonio Negri (2000) montrent que les dispositifs des sociétés de contrôle, par contraste avec les dispositifs des sociétés disciplinaires, se montrent pleinement distribués à travers les consciences et les corps des citoyens. Leurs mécanismes et règles d'inclusion et d'exclusion structurent l'espace social et, dans toute leur immanence, s'avèrent plus fortement intériorisés par les sujets eux-mêmes. Le pouvoir y est désormais exercé par des machines — les TIC, notamment — dont la fonction est d'organiser directement les consciences, mais également les corps, et ce grâce aux mesures d'aide sociale, au monitoring du travail et des loisirs, entre autres choses. Loin des seuls lieux structurés des institutions sociales, le pouvoir, dans les sociétés de contrôle, passe désormais par des réseaux flexibles et fluctuants, son objectif étant un état d'aliénation autonome du sens de la vie et du désir de créativité.

Toujours selon Hardt et Negri, s'appuyant sur le concept de biopolitique de Foucault (1976), ce nouveau paradigme de la surveillance repose sur une forme de pouvoir, le biopouvoir, qui régule la vie sociale de l'intérieur. Le biopouvoir peut commander (administrer) de manière effective l'ensemble de la vie de la population soit, en sus des corps et des consciences, les relations sociales, mais uniquement lorsqu'il devient une fonction intégrale et vitale que chaque individu embrasse et réactive de son propre gré. Toutefois, ce pouvoir ne suffit pas à générer de l'homogénéisation sociale, car les sociétés de contrôle proposent des « milieu[x] de pluralité maximale et de singularisation incontrôlable » (p. 25); ils donnent ainsi lieu à la multitude.

Les sociétés de contrôle ont été théorisées à une époque où les outils de traitement des données numériques étaient encore rudimentaires. Or, il est difficile de penser la surveillance exercée aujourd'hui sans aborder le rôle qu'y jouent les technologies associées aux *Big data* et qui donnent lieu à la dataveillance. Proposé par Roger Clarke (1988), ce terme désigne « la surveillance systématique de systèmes de données personnelles dans l'enquête ou le monitoring des actions ou des communications d'une ou plusieurs

personnes » (p. 499). Ultérieurement, Clarke (2003) opérera une distinction entre la dataveillance ciblée et la dataveillance de masse, cette dernière se rapportant à de larges groupes d'individus. Dans le contexte actuel de l'usage des technologies liées aux *Big data*, la dataveillance de masse peut être définie comme « la surveillance systématique des personnes ou des groupes à l'aide de systèmes de gestion des informations numériques dans le but de réguler ou de gouverner leur comportement » (Degli Esposti, 2014, p. 211).

Dans le milieu de l'entreprise, la dataveillance représente un instrument permettant l'accomplissement d'objectifs tels que le recrutement et la rétention des employés, la fidélisation de la clientèle, l'efficacité de la chaîne d'approvisionnement, la prévention des risques posés à la sécurité et le marketing intelligent. Dans le cadre de l'État, elle se rapporte à des enjeux de sécurité intérieure et extérieure.

Une manière de concevoir la dataveillance à la lumière des *Big data* et de la société contemporaine est ce que Kevin D. Haggerty et Richard W. Ericson (2000) appellent l'agencement surveillanciel<sup>3</sup>, une forme de surveillance distribuée et en réseau (rhizomique) correspondant bien aux sociétés de contrôle. Alors que la surveillance panoptique était exercée à partir d'un centre (l'État), l'agencement surveillanciel est exercé par une multitude d'acteurs, nous disent-ils : l'État, mais également des organisations non gouvernementales, des entreprises privées et des individus. Par exemple, les médias socionumériques permettent aux usagers de monitorer les activités en ligne de leur réseau interpersonnel, une forme d'entre-veillance (Aïm, 2020).

L'agencement surveillanciel est distribué en ce sens que les dispositifs de surveillance émaillent l'ensemble de la société et prétendent accumuler des données sur la totalité de la population. Par exemple, les caméras de sécurité en réseau innervent de plus en plus finement le territoire urbain. En 2021, la ville la plus surveillée, Taiyuan, en Chine, comptait une caméra pour 8,5 personnes, suivie de près par Wuxi, toujours en Chine, avec une caméra pour 8,8 personnes, et Londres, avec une caméra pour 13,6 personnes, pour un total à l'échelle mondiale de 770 millions de caméras de sécurité (Bischoff, 17 mai 2021). En Chine, le projet Clarté de neige vise à couvrir de



caméras l'ensemble des villages chinois afin d'obtenir une couverture géographique totale et permanente (Dubois de Prisque, 2020) qui ne se limiterait plus aux milieux urbains. En sus des caméras figurent les témoins de navigation (*cookies*) présents sur les sites web, mais aussi les systèmes de domotique, les lecteurs de cartes magnétiques et de cartes à puce, les téléphones, voitures, télévisions, textiles et assistants personnels intelligents, ainsi que les puces RFID.

La surveillance panoptique s'appliquait autrefois à des personnes ou à des groupes ciblés, comme les détenus, les travailleurs et les militaires, et à des individus le plus souvent jugés anormaux ou marginaux, comme les malades, les criminels et les aliénés, suivant une normalisation disciplinaire. L'agencement surveillanciel, pour sa part, s'applique à toutes les tranches de la population. Il fonctionne en abstrayant les corps humains de leur ancrage territorial et en les traduisant en séries de flux discrets de données. Ces flux sont alors réagencés en des doubles informationnels distincts, examinés minutieusement et ciblés à des fins d'intervention, comme c'est le cas lors des opérations marketing et des campagnes électorales par microciblage ou de l'identification de terroristes potentiels.

Le concept d'agencement provient de Gilles Deleuze et Félix Guattari (1980). Il est défini comme une multiplicité d'objets hétérogènes dont l'unité provient du seul fait qu'ils fonctionnent ensemble, qu'ils forment une entité fonctionnelle, œuvrant de concert. Ces objets, ce sont des personnes, des signes, des savoirs et des institutions, notamment. Au moyen d'agencements, les États tendent à créer des espaces physiques et cognitifs délimités, soit des systèmes sociaux. Ces systèmes ne sauraient exister sans la présence de certaines forces libres et fluides qui leur confère une énergie et qu'ils stabilisent et enclosent en retour. Dans le cas de l'agencement surveillanciel, les désirs sont ceux de contrôle, de gouvernance, de sécurité, de profit et de divertissement. Le primat de ces désirs stabilisés et enclos par et dans un système rejoint les propos de Nigel Thrift (2011), lorsqu'il affirme qu'au complexe militaro-industriel succéderait aujourd'hui, au sein des sociétés occidentales, « un mélange de contrôle par la surveillance et de distraction par le divertissement » (p. 12), soit un complexe de sécurité-divertissement

*fondé sur l'ubiquité des données "actives", des principes de collecte de renseignements, et les résultats tant des industries du divertissement que de la sécurité [qui] sont devenus remarquablement similaires dans leurs objectifs, basés sur des modèles qui effectuent le suivi des activités par le biais d'une sphère informationnelle omniprésente qui ne segmente plus l'espace mais l'innerve entièrement (p. 13).*

On ne parlait pas encore des *Big data* lorsque les concepts d'agencement surveillanciel et de dataveillance ont été proposés. Toutefois, ils confèrent une efficacité accrue et une portée totalisante, systématique, aux phénomènes désignés par l'un et l'autre (Andrejevic et Gates, 2014). La dataveillance, comme le monitoring de la ville intelligente, est désormais automatisée et effectuée en temps réel.

De sa perspective surplombante, le gardien du Panopticon pouvait surveiller l'ensemble des détenus, mais tour à tour, jamais simultanément. Les *Big data*, dans le cadre de l'agencement surveillanciel, monitorent en permanence puisque, comme le signale Jeremy Packer (2013), l'ensemble de la réalité est désormais capturable et traduisible sous forme de données numériques, et ce, en temps réel.

Considérant le fait que les *Big data* détiennent et accumulent des données sur tout et tout le monde, leur perspective cesse d'être potentiellement ou virtuellement omniregardante; elle devient effectivement omniregardante. Du moins, telle est sa prétention. Dès lors, la surveillance ne relève plus du panoptisme et dessine un horizon holoptique (du grec ancien *hólos*, « tout »), bien qu'il faille reconnaître qu'il demeurera toujours des angles morts, des actions et des individus échappant à ce regard attentif, d'une part, et, d'autre part, que cette aspiration holoptique n'est pas le fait d'un acteur unique, mais d'une pluralité d'acteurs (individuels, économiques et étatiques, entre autres). Les données s'avèrent ainsi segmentées, réparties entre diverses organisations : les fournisseurs d'accès internet et de téléphonie mobile, les grandes chaînes de vente au détail, les GAFAM, les services de renseignement, les institutions publiques, etc. S'il existe des courtiers en données dont le rôle consiste à collecter et acheter les données personnelles issues de

différentes sources en vue de les regrouper — Acxiom (2021), à cet effet, se targue de posséder des informations sur 2,5 milliards de consommateurs répartis en 60 pays, avec 10 000 points de données différents —, ces derniers évoluent au sein d'un marché fragmenté et concurrentiel, de sorte que l'idée d'une surveillance holoptique est illusoire et que parler d'une surveillance synoptique serait plus approprié. Du grec ancien σύν, soit « ensemble », le préfixe syn- traduit bien l'idée d'un regard composite résultant de la convergence des données rendue possible par la généralisation des technologies du numérique, un regard issu d'une pluralité de sources détenues par une pluralité d'acteurs et visant à établir un profil détaillé et exhaustif des phénomènes monitorés — une convergence toujours inachevée, partielle.

Si le but de la surveillance panoptique était de discipliner le corps pour le rendre conforme aux besoins des usines, le but de l'agencement surveillanciel est plutôt de prédire et contrôler les comportements des citoyens-consommateurs au regard d'enjeux de sécurité et économiques.

## UNE SOCIÉTÉ ALGORITHMIQUE

Pour rendre compte de la multiplication, de l'automatisation et du raffinement des dispositifs de surveillance dans les dernières années, des chercheurs subsument aujourd'hui ces phénomènes sous l'étiquette « société algorithmique » (Balkin, 2018; Paquette, 2018; Peeters et Schuilenburg, 2020). Elle désigne un état de société où l'articulation entre savoir et pouvoir se manifeste par la gestion, la surveillance et la prédiction algorithmiques des flux informationnels, des biens et des personnes à l'aide, notamment, des *Big data*. À cet effet, Julie Paquette (2018) écrit : « nous assistons à la mise en place d'un dispositif spécifique engendrant de nouveaux agencements et de nouvelles formes d'individualités basées sur les profils [...] [un] phénomène sociétal [...] engendré par les algorithmes » (para. 1). Quelles sont les caractéristiques de cette société algorithmique? Paquette en propose quatre. Nous en décrirons cinq supplémentaires afin d'en compléter le portrait.

La première caractéristique de la société algorithmique est qu'en son sein, les individus se délestent d'une part de leur autonomie en

déléguant un nombre toujours croissant de décisions à des algorithmes (Paquette, 2018). Par exemple, dans les services des ressources humaines, des outils de suivi des candidatures filtrent automatiquement les curriculum vitae des candidats lors du recrutement. Des algorithmes de courtage à haute fréquence effectuent des investissements sur les marchés boursiers. Des logiciels calculent les risques de récidive des détenus et déterminent ceux qui seront libérés sur parole, et ainsi de suite. Comme le soulignent Rik Peeters et Marc Schuilenburg (2020),

*l'usage des algorithmes ne fait pas qu'étendre les possibilités du contrôle et de la surveillance actuels, ils introduisent un nouveau paradigme caractérisé par une rationalité accrue de la gouvernance, un changement dans le fonctionnement du pouvoir, une clôture des procédures de prise de décision.*  
(p. 1)

Il est question, selon eux, d'une gouvernance algorithmique dans le cadre de laquelle les prises de décisions humaines, imputables et dont on peut décrire le processus sous-jacent, sont remplacées par des algorithmes mis en boîte noire ou, comme le signalent Mark Andrejevic et Kelly Gates (2014), dont le processus d'analyse des données et les résultats sont systématiquement et structurellement opaques, en ce sens que les décisions basées sur ses processus automatisés sont non interprétables en raison de leur complexité inhérente (Zarsky, 2013). On évoluerait alors, selon John Danaher (2016), à une époque de prise de décision algorithmique menant à une dépendance accrue envers les algorithmes. Cela donnerait lieu à la menace d'une algocratie. Le terme est entendu non pas comme un système dans lequel des ordinateurs ou des agents artificiels prendraient le contrôle du processus gouvernemental de prise de décisions et feraient l'exercice de leur pouvoir de manière à servir leurs propres besoins et intérêts, mais dans le sens d'un système de gouvernance particulier, organisé et structuré sur la base d'algorithmes informatiques employés pour collecter, colliger et organiser les données sur la base desquelles les décisions sont prises, offrant une assistance dans la manière dont les données sont traitées et communiquées au sein du système de gouvernance.

Les algorithmes structurent et contraignent donc la façon dont les êtres humains interagissent les uns avec les autres à l'intérieur de ces systèmes, mais aussi la manière dont les données pertinentes et les communautés sont affectées par les systèmes de gouvernance.

Suivant une logique similaire, Antoinette Rouvroy et Thomas Berns (2013) parlent de gouvernementalité algorithmique, entendue comme « un certain type de rationalité (a)normative ou (a)politique reposant sur la récolte, l'agrégation et l'analyse automatisée de données en quantité massive de manière à modéliser, anticiper et affecter par avance les comportements possibles (p. 175). Cette gestion algorithmique de la société, selon eux, n'est pas génératrice d'espace public. Au contraire, sous couvert de personnalisation (des offres d'information, des services, des produits...), elle opère une « colonisation de l'espace public par une sphère privée hypertrophiée » (p. 167). Pour reprendre les mots de Rouvroy,

*les machines [...] nous déresponsabilisent. Ce ne sont pas les machines qui risquent de « prendre le pouvoir », mais les êtres humains, et les collectivités d'êtres humains, qui risquent de renoncer à se gouverner eux-mêmes dès lors que des dispositifs automatiques leur permettent de se dispenser d'avoir à décider par eux-mêmes (citée dans Dancer, 2016, s. p.).*

Le contrôle et la régulation du système social dans le cadre de la société algorithmique reposent sur des instruments d'analyse automatisée des données massives. Cela a des conséquences politiques importantes, comme le montrent Bonenfant et al. (2014), car on peut alors prétendre gérer objectivement la société et non plus la gouverner sur des bases partisanes, idéologiques, de telle sorte que l'on passe du gouvernement à une gouvernance. En effet, selon ces auteurs, on met en place un mode de régulation de la pratique sociale réputé apolitique, mais fondé, pourtant, sur une idéologie gestionnaire.

Une seconde caractéristique de la société algorithmique, selon Paquette (2018), est qu'on y considère l'indétermination comme néfaste. C'est à l'incertitude que répondent les capacités prédictives

des *Big data*. Celles du marché économique, alors que les algorithmes de recommandation arrivent plus finement la surproduction avec la surconsommation, limitant l'éventualité d'une baisse de croissance économique (Bonenfant et al., 2014). Incertitude, également, qui relève de la sécurité nationale et de la sécurité intérieure, avec l'identification des menaces en amont des actes criminels, ou encore le traçage des personnes contaminées par la santé publique en cas d'épidémie ou de pandémie. Cette caractéristique fait écho à l'obsession sécuritaire mise en lumière par Zygmunt Bauman (2007).

Dans le passage du gouvernement à la gouvernance est défendue une idéologie axée sur la gestion du risque et de l'incertitude. Or, les données massives traitées par les algorithmes idoines capitalisent justement sur l'identification et le calcul du risque :

*On peut dès lors assimiler le Big Data à une stratégie de gestion du risque appliquée à l'ensemble des facettes de la vie humaine. En effet, dans le capitalisme financiarisé [qui caractérise la société actuelle], le risque est une nouvelle forme de médiation sociale fondée sur l'information (Bonenfant et al., 2014, p. 7).*

Par gestion du risque, il faut entendre un mode d'administration consistant

*à rendre visibles les risques qui sont en soi imperceptibles au moyen de l'abstraction, de la quantification et de l'objectivation des informations provenant de l'activité sociale [...]. Grâce à des algorithmes sophistiqués, le «Big Data» a ainsi la prétention de colliger le savoir tacite des individus (révélé par leurs traces informationnelles) afin d'assurer un ordre autorégulé et plus prévisible où toutes les activités humaines sont modélisées (p. 30).*

La société algorithmique répond à l'incertitude par la prédiction. Au sein de la gouvernance algocratique, certains systèmes, en effet, sont de nature prédictive et non plus uniquement descriptive. Ils deviennent donc préemptifs et anticipent les comportements futurs (Danaher, 2016). Comme Bilel Benbouzid et Dominique Cardon

(2018) le soulignent, les calculs des services numériques au sein des services policiers, des compagnies d'assurance, des politiques publiques, de la gestion des entreprises, de la surveillance et de la justice, notamment, épousent de plus en plus la forme prédictive en s'appuyant sur l'apprentissage automatisé et, en particulier, l'apprentissage profond. Ces calculs créent un « nouveau régime d'anticipation des événements » (p. 11), de sorte que la prédiction devient un principe d'intervention préventive. Interviennent alors les algorithmes comme machines prédictives, des « technologies morales de gouvernement » (Benbouzid, 2018).

C'est dans la lignée de la science cybernétique que les *Big data* donnent lieu à une gestion rationnelle du risque en s'appuyant sur la prédiction (Bonenfant et al., 2014). On voit ce mode de gestion à l'œuvre dans leur usage à des fins de profilage d'individus à haut potentiel criminel ou terroriste par les forces de l'ordre et les agences de renseignement. On le voit aussi, en entreprise, avec le profilage des clients et des fournisseurs représentant des risques financiers accrus. Et en marketing, enfin, avec le profilage toujours plus fin de la clientèle et l'identification de ses goûts et besoins. Toutefois, le terme « prédiction » apparaît problématique, en ce sens qu'il désigne moins une capacité à représenter le réel qu'à agir sur lui (Cardon, 2015). Ses calculs servent donc à fabriquer le futur. Autrement dit, les *Big data* prédisent moins le réel qu'ils n'interviennent sur celui-ci et ne l'orientent (Rouvroy, 2015). Dans ces prédictions, il y a en jeu une « logique disciplinaire qui vise à gouverner en instrumentalisant la liberté individuelle de telle sorte que les désirs de chacun s'alignent sur [...] [des] objectifs prédéterminés » (Bonenfant et al., 2014, p. 29). Les *Big data* orientent donc les comportements en fonction de leurs prédictions, lesquelles deviennent alors des prophéties autoréalisatrices.

Troisième caractéristique mise en lumière par Paquette (2018) : la société algorithmique repose sur une logique de profilage. Les *Big data* réalisent un tri social de plus en plus pointu et le traitement que chacun reçoit varie en fonction de son profil, comme le soulignent Colin J. Bennet et al. (2014). Ainsi en est-il des recommandations d'achat sur les plateformes de vente en ligne ou de films, émissions, vidéos et œuvres musicales dans les services

de diffusion en continu. Ce profilage, suivant Éric Sadin (2009), donne lieu à la création d'un double numérique nourri par les traces numériques laissées au quotidien par les internautes et dont la reconstitution rend compte « de la mobilité des personnes et de la volatilité de leurs comportements » (p. 52). Les calculs massifs de données à la base de la surveillance, toujours selon lui, tendent à l'universalité (tout le monde est scruté) et à la pénétration profonde des consciences de chacun (affinement des analyses), ce qui donne lieu à une « "hyperévaluation" de masse » (p. 59). Ainsi,

*La généralisation du fichage des individus produit dans ce cas-ci non des cartographies globales mais une sorte de division toujours plus fine et distribuée des corps et des comportements, à l'intérieur de segments spécifiques qui découvrent une nouvelle profondeur dont l'efficacité provient ici d'une compartimentation « hyperverticale » des données (p. 61).*

Si la personnalisation du traitement de chacun en fonction de son profil peut se traduire par une rencontre fructueuse entre ses besoins ou ses désirs et les caractéristiques du produit ou du service proposé, elle peut également se montrer préjudiciable. Par exemple, on voit apparaître des dispositifs institutionnalisés de contrôle basés sur des systèmes de notation. Le plus visible est sans aucun doute le système de crédit social mis progressivement en place à partir de la fin des années 1990 par le gouvernement chinois dans le but d'évaluer et noter les citoyens et les personnes morales publiques et privées en fonction de leurs comportements. Ce système s'inspire des pratiques occidentales d'évaluation des capacités d'emprunt et de remboursement des acteurs économiques. Il permet aux citoyens et aux organisations les mieux notés un accès à de meilleurs emplois publics, des temps d'attente aux soins médicaux réduits, l'achat de produits de luxe, etc., lesquels sont interdits aux citoyens dont la note descend en-dessous d'un certain seuil (Dubois de Prisque, 2020).

La recherche a également mis en lumière les effets pervers associés aux biais algorithmiques du tri social. Par exemple, une étude de Ziad Obermeyer et al. (2019) démontre que les algorithmes prédictifs employés par certains systèmes de santé américains pour



allouer les soins aux patients en fonction de la gravité de leur état favorisent les personnes blanches au détriment des personnes afro-descendantes, ces dernières se voyant attribuer des ressources significativement inférieures. Ces biais sont également présents dans les systèmes d'identification. Joy Buolamwini et Timnit Gebru (2018) ont montré, par exemple, que les logiciels de reconnaissance faciale faisaient preuve de discrimination raciale et de genre, alors que le taux d'erreur pour l'identification des hommes à la peau claire était de 0,8%, mais de 34,7% pour les femmes à la peau foncée.

Le profilage exercé au sein de la société algorithmique prend la forme d'une segmentation fine des individus en une pluralité de données. Dans la manœuvre, et comme nous l'avons vu précédemment<sup>4</sup>, il est question d'une dividualisation des personnes sous l'impulsion de la dataveillance.

À cela s'ajoute une quatrième caractéristique : si la société de contrôle met à bas les obstacles à la libre circulation des flux, la société algorithmique instaure pour sa part de nouveaux cloisonnements, de nouvelles frontières. Il est question d'une architecture de forteresse numérique<sup>5</sup>. Comme l'écrit Paquette (2018) :

*Les algorithmes, couplés au Big data [...], fixent l'individu à l'intérieur de nouvelles frontières, sous le mythe de la personnalisation de l'expérience. On assiste à la mise en place d'une nouvelle technique de fabrication de l'homme sériel ou de la reproduction du même à l'infini (para. 21).*

Il convient de noter, toutefois, que l'instauration de nouvelles enclaves au sein de la société algorithmique ne s'oppose pas à l'ouverture et à la transversalité mises en évidence par Deleuze dans le cadre des sociétés de contrôle. Le profilage résulte de l'analyse automatisée des données massives et donne lieu à la création d'un double numérique. Or, la précision de ce double dépend d'un accès à une pluralité de sources de données — bases de données des commerces et des différents paliers gouvernementaux, des plateformes socionumériques, etc., relevant des sphères de la vie privée et de la vie publique — que les courtiers en données (*data brokers*) n'ont de cesse de centraliser et, donc, de décroisonner. Bien sûr, un tel décroisonnement est possible uniquement si les données en question sont

commensurables, ce que permettent en partie la convergence numérique, les efforts consacrés à l'interopérabilité des bases de données et la mise en réseau de l'ensemble des dispositifs de captation des traces et des signaux émis ou laissés par les individus et les objets.

À ces quatre caractéristiques mises en lumière par Paquette s'ajoutent au moins cinq supplémentaires. La cinquième caractéristique de la société algorithmique est sa tendance à l'hypercartographie, soit au monitoring en continu, en temps réel et algorithmiquement assisté des flux qui l'animent, c'est-à-dire des objets, des personnes et de l'information qui la traversent, leurs positions et trajectoires actuelles, mais également, dans une optique prédictive, les positions et trajectoires à venir. Dès lors, bien davantage que de surveillance ou de contrôle, comme le souligne Sadin (2009), il est question de suivi ou de traçage, car il s'agit désormais de localiser les corps en temps réel, sans ruptures de faisceaux, soit de cartographier de manière précise les personnes et leurs relations (entre elles et avec les objets) afin d'anticiper les dangers (du côté des États) et les potentialités d'achat (du côté du marketing). Il n'est plus uniquement question de vérification et de conformité, de modéliser et d'orienter les individus monitorés, mais de prédire leur comportement par l'entremise d'un « traçage à tendance précognitive » (p. 80).

Un exemple de cette tendance à l'hypercartographie se trouve du côté du Domain Awareness System (ou DAS; voir Guthrie-Ferguson, 2017), un logiciel résultant d'une collaboration entre la police de la ville de New York et Microsoft. Le DAS permet le monitoring automatisé et en temps réel du Lower Manhattan grâce à un réseau de 9 000 caméras de surveillance en circuit fermé. Quand un comportement suspect est identifié par ses algorithmes (par exemple, un individu jette un sac à main par terre), une alerte est émise. Les plaques d'immatriculation de tous les véhicules présents dans le secteur sont capturées. L'ensemble des informations disponibles dans les bases de données associées à ces plaques sont analysées : données personnelles, listes de terroristes potentiels, de criminels, etc. Des recherches associées aux caractéristiques physiques du suspect sont également effectuées sur l'ensemble des vidéos capturées. On peut ajouter que des lecteurs de plaques automatiques

cartographient les véhicules en circulation. Ils indiquent si ces derniers sont déclarés volés ou si leur propriétaire est l'objet d'un mandat d'arrêt. Un autre dispositif est composé de caméras embarquées dans des drones et des avions. Par accumulation de données, il identifie des schémas dans les habitudes de déplacement des véhicules et des personnes, en plus de guider les policiers lors de la poursuite de suspects. Les logiciels de reconnaissance faciale, quant à eux, identifient les individus captés par les caméras de surveillance et les croisent avec les photos tirées des dossiers criminels ou, comme c'est le cas avec le logiciel développé par Clearview AI, dont les bases de données contiennent en 2022 plus de dix milliards d'images de visages issues de sources publiques sur le web.

Si la société algorithmique possède une faible tolérance face à l'incertitude et au risque, on peut lever la première et contrôler le second à l'aide de calculs probabilistes et de modélisations, mais pour anticiper avec précision les écueils et dangers, encore faut-il que les données s'y rapportant soient exhaustives, d'où une obsession cartographique conduisant à la traduction systématique de ses flux et événements sous une forme numérique.

La sixième caractéristique de la société algorithmique est l'horizontalisation de la surveillance. Elle se double d'une généralisation de ce phénomène. De cela rendent compte plusieurs concepts tels que la sousveillance et la surveillance participative.

Sous la plume de Dominique Quessada (2010), le néologisme « sousveillance » traduit plusieurs transformations dans le cadre de la surveillance contemporaine, soit le passage d'une perspective verticale (regard surplombant) à une perspective horizontale (indistinction du surveillant et du surveillé : tout le monde surveille tout le monde suivant l'idée d'une latéralisation de la surveillance ou d'une entreveillance<sup>6</sup>), d'une surveillance exercée par le regard à une surveillance basée sur le calcul et les prédictions (sondages d'opinion, enquêtes statistiques, microciblage des citoyens et des consommateurs, etc.) et de la visibilité (position centrale de la tour panoptique) à l'invisibilité (opacité des algorithmes et du traitement informatique des données).

La notion de surveillance participative, elle, désigne « une surveillance mutuelle et horizontale basée sur le dévoilement volontaire [...]

des données personnelles par les utilisateurs eux-mêmes des services numériques, applications mobiles, plateformes Web » (Casilli, 2014, s. p.). On parle aussi d'un « *foisonnement* de faisceaux » (Sadin et Quessada, 2010, p. 79, l'auteur souligne), ce qui implique, notamment, une surveillance horizontale, soit « l'ensemble des effets d'exhibition et de voyeurisme notamment entretenus par l'usage des webcams, les blogs, l'expansion des "réseaux sociaux" » (Sadin, dans Sadin, Quessada et Kyrrou, 2010, p. 62).

L'horizontalisation désigne aussi l'existence d'un contre-pouvoir au sein de la société algorithmique. Il se manifeste sous la forme d'une sousveillance prise non plus suivant l'acception de Dominique Quessada, mais de Steve Mann (2002). Il s'agit alors de pratiques visant à contrer la surveillance exercée par les grandes organisations à l'aide d'appareils d'enregistrement portables. De ce contre-pouvoir relèvent les vidéos d'actes de brutalité policière<sup>7</sup> prises sur le vif et diffusées massivement sur les plateformes siconumériques. En témoignent également la mise en ligne de documents confidentiels détenus par de grandes organisations publiques et privées et obtenus à l'aide de fuites ou du piratage de bases de données. Les fuites ont déclenché les scandales des Panama Papers et des Pandora Papers, parmi d'autres, et les documents ont été diffusés sur des plateformes numériques telles que WikiLeaks et Distributed Denial of Secrets.

Jean-Gabriel Ganascia (2009) rend compte de l'horizontalisation de la surveillance à l'aide du concept de « Catopticon ». Par analogie avec le Panopticon, dont il renverse les principes, il désigne une nouvelle architecture de sousveillance tirant profit des dispositifs numériques contemporains et au sein de laquelle la hiérarchie entre le surveillant et le surveillé de la prison benthamienne disparaît. Chacun est désormais visible aux yeux de chacun dans la plus totale transparence.

Une septième caractéristique de la société algorithmique se rapporte au fractionnement du regard porté sur les objets, les personnes et les informations, qualifié précédemment de surveillance synoptique. Ce fractionnement témoigne d'une rupture d'avec le panoptisme et tend vers un horizon marqué par l'holoptisme, sans toutefois le réaliser<sup>8</sup>. Il est alors question d'un « éclatement dans les

modes de connaissance des personnes, elles-mêmes composées d'identités multiples » (Sadin, 2009, p. 82), bien qu'il ne soit pas exclu, selon Sadin, qu'il y ait un jour une « agrégation globale de données » et une « forme massive de connaissance des personnes » (*ibid.*). En effet, la structure de la surveillance se présente comme une

*architecture universelle en réseau, qui collecte les traces et les analyse. Une interrogation présente et à venir décisive renvoie au volume d'interopérabilité qui sera déployé entre les bases de données qui restent à ce jour la propriété d'instances étatiques ou de groupes privés, qui certes échangent ou cèdent déjà une partie de leurs informations* (p. 41).

Mais si ce devait être le cas — et l'exemple du crédit social chinois montre bien que cette éventualité est loin d'être fantaisiste —, une telle vision relève encore, pour l'instant, d'un « fantasme, déterminé par l'ignorance et la peur » (p. 12). Elle est liée au sentiment de virtualité rattaché à la surveillance et à son omniprésence, qu'elle soit visible ou invisible.

S'il ne faut pas voir la surveillance globale comme un tout unifié, c'est qu'elle résulte d'une pluralité de technologies (interconnexion généralisée, géolocalisation, vidéosurveillance, bases de données, biométrie, puces RFID et nanotechnologies) et d'acteurs (entreprises, ONG, États, particuliers) dont les finalités varient (Sadin, 2009). Il est alors question d'une « prolifération non hiérarchisée, polycentrique, et à objectifs multiples » (Éric Sadin, dans Sadin et Quessada, 2010, p. 79, l'auteur souligne) de la surveillance. Et si le pouvoir, comme Foucault n'a eu de cesse de le montrer, est étroitement lié au savoir (ici, le savoir à la base de la prédiction), il n'est pas question aujourd'hui de pouvoir central ni omnipotent. La surveillance telle que la décrit Sadin, loin de la tour panoptique, est éparpillée et repose sur une « architecture multipolaire » :

*nous vivons un moment historique marqué par une profusion, une atomisation exponentielle des organes de pouvoir, par le développement de « micro-organes », qui orientent la conscience des individus, selon des objectifs divers, découvrant au passage des silhouettes elles-mêmes variables et*

*mouvantes d'une même personne, désormais « multi-appartenante »* (p. 82).

La huitième caractéristique concerne la construction algorithmique de la réalité sociale<sup>9</sup>. Les algorithmes de réputation et de recommandation des médias socionumériques constituent les nouveaux sélectionneurs ou gardes-barrière (*gatekeepers*) de l'information. Le concept de sélectionneur (White, 1973 [1950]) désigne les acteurs qui, au sein des organisations médiatiques, ont le pouvoir de décider quelles informations seront ou non diffusées dans l'espace public et, se faisant, appartiendront ou non à la réalité sociale des individus qui les reçoivent.

Aujourd'hui, plusieurs chercheurs ont noté une perte d'influence des médias d'information traditionnels dans la sélection et la mise en circulation de l'information et une multitude de gardes-barrière coexistent désormais dans le processus de sélection et de diffusion des informations numériques : les usagers, les journalistes, les stratèges en communication publique et les algorithmes (Wallace, 2017). Une partie du processus de sélection, et donc de la construction de la réalité sociale, se voit désormais assumée par les moteurs de recherche tels que Google et leurs algorithmes de classement des sites web. C'est également le cas des algorithmes des médias socionumériques et de leurs services de personnalisation, d'agrégation ou d'évaluation des informations.

Des sélectionneurs non humains interviennent donc de plus en plus dans la circulation de l'information : les algorithmes<sup>10</sup>. Par exemple, l'algorithme du service NewsFeed, de Facebook, sélectionne l'information qui sera transmise à l'utilisateur en fonction de l'importance qu'occupe son émetteur dans son réseau d'amis. On peut penser également au portail web MSN de Microsoft qui propose un service d'agrégation d'articles issus des médias d'information. Si le travail de sélection des articles était autrefois opéré par une équipe de journalistes, ceux-ci ont été mis à pied et remplacés par un algorithme assumant désormais ce processus éditorial (Waterson, 30 mai 2020). Enfin, on peut ajouter les efforts des plateformes des médias socionumériques dans le filtrage et la modération algorithmiques des contenus jugés inappropriés (désinformation et théories du complot, incitations à la haine...). Certains chercheurs, à l'instar

de Philip M. Napoli (2014), craignent que les algorithmes des moteurs de recherche et des systèmes d'agrégation et de recommandation n'en viennent à déterminer ce qui relève ou non de l'intérêt public. D'autres ont montré que la personnalisation de l'information occasionnée par les algorithmes de recommandation dans les médias socionumériques entraîne une polarisation et une radicalisation des opinions politiques (voir Spohr, 2017, notamment), suivant l'idée de la création de chambres à écho (Sunstein, 2007, 2017), ou qu'elle enferme les usagers dans une bulle de filtrage (Pariser, 2011) dans laquelle seuls les contenus médiatisés conformes à leurs valeurs et opinions les atteignent. Dès lors, on rejoint la quatrième caractéristique de la société algorithmique, soit l'instauration d'une architecture de forteresse numérique au sein de la société, alors que sont formés des mondes sociaux hermétiques aux visions du monde incompatibles.

La neuvième et dernière caractéristique de la société algorithmique rend compte d'une interpénétration toujours plus étroite des mondes physique, numérique, ludique et fictionnel. Parallèlement aux nouvelles divisions instaurées par la société algorithmique et dans la continuité des décloisonnements opérés par les TIC dans la société de contrôle, on constate en effet que les frontières entre des espaces au statut ontologique distinct — ou réputés tels — (fictionnels et non fictionnels, numériques et analogiques, matériels et immatériels, etc.) deviennent de plus en plus poreuses. Cela entraîne une forme d'intercommunication entre les mondes, caractérisés par un haut degré de connexité, de même que des va-et-vient constants de la part de l'habitant entre les uns et les autres. C'est le cas de la réalité virtuelle, des jeux en réalité alternée<sup>11</sup> ou pervasifs<sup>12</sup>, du *gold farming*<sup>13</sup> et de la ludification<sup>14</sup> des médias, de la publicité et de l'éducation (ludopédagogie), où l'on brouille les distinctions entre le monde physique, matériel, et les mondes du jeu, numériques, donnant lieu à une réalité augmentée en vertu de laquelle des composantes virtuelles s'inscrivent dans l'environnement immédiat de l'utilisateur, par écran interposé. Ici, le cas des jeux vidéo est intéressant. L'interpénétration entre monde hors ligne et monde numérique se signale, entre autres, par l'usage des plateformes de jeu multijoueur à des fins d'activisme. *Animal Crossing*,

par exemple, a accueilli en 2020 des manifestations contre les mesures militaristes employées par le gouvernement Duterte, aux Philippines, pour lutter contre la COVID-19 (Anakbayan Los Angeles, 2 avril 2020).

L'interpénétration accrue des mondes numériques et hors ligne transparait également dans les liens étroits tissés entre l'industrie vidéoludique et la surveillance numérique. En témoigne la surveillance des jeux en ligne massivement multijoueur et des espaces virtuels à des fins sécuritaires (Yadin, 2017), en particulier dans la lutte contre le terrorisme et la criminalité (Stevens, 2015). Idem pour le traçage et l'analyse des comportements des joueurs à des fins de conception et de modification de l'expérience vidéoludique. Contrairement à l'exemple d'activisme mentionné précédemment, toutefois, où des préoccupations politiques issues du monde extérieur colonisent le monde du jeu, on note ici que les dispositifs de surveillance renforcent le caractère centripète des espaces numériques : il s'agit en effet de rendre les joueurs captifs des mondes vidéoludiques en augmentant leur attractivité et, ce faisant, en réduisant les risques financiers associés à leur coût de production, sachant que celui-ci peut s'élever, dans certains cas, à plusieurs centaines de millions de dollars US (Werder et al., 2020).

L'usage des jeux vidéo et des espaces virtuels à des fins de captation des données personnelles émises par les joueurs et les usagers témoigne de la forte interpénétration des espaces de jeu et du marché économique dans le cadre du capitalisme surveillanciel, soit un système économique dont le modèle d'affaires est axé sur la collecte et l'analyse du « surplus comportemental » (Zuboff, 2018) des usagers et des consommateurs de services ou de produits numériques (leurs données personnelles, essentiellement, lorsqu'elles ne sont pas employées strictement à des fins d'amélioration des services et produits offerts) à des fins de prédiction et de manipulation des comportements sur le marché publicitaire, notamment. Dans cette optique, on peut penser à la ludification des plateformes socio-numériques employée à des fins de production, de collecte et d'analyse des données personnelles.

Jennifer R. Whitson (2013), par exemple, montre que les jeux sociaux disponibles sur Facebook incitent les usagers à s'adonner à



des formes d'expression de soi. Cela les amène, par la bande, à partager des informations personnelles employées par la suite pour inciter, par le désir de gagner, des changements de comportement tels que la perte de poids et le renforcement de la fidélité du consommateur envers une marque. La ludification est ancrée dans la surveillance, nous dit Whitson, car elle fournit des données en temps réel sur les actions des usagers des médias socionumériques. Au surplus, elle permet aux usagers de surveiller les autres membres de leurs réseaux en leur indiquant qui joue à quoi et quand, suivant une logique d'entreveillance.

Un dernier exemple porte sur l'articulation entre la surveillance numérique et le jeu mobile en réalité augmentée *Pokémon Go* (Niantic, 2016). Munis de leur téléphone intelligent, géolocalisés, les joueurs, mués en dresseurs de Pokémon, parcourent des lieux physiques à la recherche de ces créatures (présentes sous une forme numérique, elles apparaissent uniquement à l'écran) pour les capturer et les engager ensuite dans des combats contre d'autres dresseurs. Ces combats sont menés dans des arènes numériques, uniquement visibles, à l'instar des Pokémon, sur l'écran du téléphone. Elles figurent néanmoins en des points de rencontre physiques prédéterminés. La localisation des Pokémon et des arènes est régie par un algorithme dont les procédures se font non seulement sentir dans le monde du jeu, mais également dans l'environnement physique, puisqu'il influence et motive les déplacements du joueur. Cette caractéristique est largement mise à profit par Niantic, le développeur du jeu, car comme le montre Shoshana Zuboff (3 janvier 2020), « les récompenses et les punitions associées à la ludification ont été utilisées pour rassembler les gens dans des restaurants, des bars, des comptoirs de restauration rapide et des magasins qui avaient payé pour une "circulation piétonne" garantie » (para. 9) : celle des joueurs. Ainsi, la répartition algorithmique des Pokémon et des arènes sur le territoire ne procède pas par hasard; au contraire, elle s'inscrit dans une logique lucrative visant à orienter les comportements de consommation des joueurs dans le monde physique, balisant ce dernier.

Non seulement le décroissement de sphères ontologiquement distinctes donne-t-il lieu, dans la société algorithmique, à une

forme labile d'habiter, conçue, en somme, comme un être entre les espaces, mais il préside à la création d'un cyborg : non plus un être à moitié chair et à moitié machine, mais une entité mi-organique et mi-informationnelle. Les *Big data* et le profilage sont les créateurs de cette entité hybride. L'habitant, ses déplacements et ses comportements font l'objet d'une reconstitution numérique composée des traces et des signaux produits ou laissés derrière lui. Or, ces déplacements et comportements se déroulent dans des espaces distincts, mais en vases communicants.

### **CYBERNANTHROPOLIS, LA VILLE DE LA SOCIÉTÉ ALGORITHMIQUE**

Il est possible de penser la ville intelligente comme l'incarnation même de la société algorithmique, une ville dont la régulation des flux repose sur des rétroactions effectuées en temps réel, à partir de données portant sur un système urbain dynamique. Ces données sont obtenues sur la base d'un suivi ou d'un traçage constant des flux, que ces derniers soient composés d'objets, de ressources ou de personnes. De plus en plus, le traçage est automatisé, effectué par l'intermédiaire d'algorithmes et de l'apprentissage automatisé. Il en va ainsi de la gestion des feux de circulation, de l'identification des habitants à l'aide de la reconnaissance faciale ou de la reconnaissance et du signalement de comportements ou de sources sonores indiquant des actes délictueux potentiels. On retrouve là la première caractéristique de la société algorithmique : la délégation d'une part de la prise de décision à des algorithmes.

Sur la base de ces technologies et des données massives produites, de nombreuses organisations œuvrant dans un domaine touchant de près ou de loin à la ville intelligente offrent des services personnalisés sur la base des données des usagers, de sorte que chacun puisse vivre une expérience adaptée de la ville. Le métro de Moscou, par exemple, propose des trajets personnalisés à ses utilisateurs sur la base des données fournies par leur carte de transport (Liksutov, 23 janvier 2018). La plateforme québécoise bciti emploie les données de ses utilisateurs afin « d'améliorer l'expérience numérique des citoyens et de personnaliser l'accès aux services de la Ville » (Gravel, 2020, para. 7). La personnalisation

de l'expérience urbaine se trouve au cœur de la rhétorique de telles entreprises. Ainsi, Samsung Electronics (7 janvier 2020) a annoncé l'avènement d'une nouvelle « ère de l'expérience » au Consumer Electronics Show 2020, en référence aux « technologies [...] centrées sur l'humain » qu'elle propose, du « robot de soins personnalisés » à la « maison du futur alimentée par l'IA », en passant par une « ville intelligente axée sur l'Internet des objets et la 5G » (para. 1), des technologies proposant des « expériences plus riches et plus adaptables aux consommateurs » (para. 3). Toujours dans cet esprit de personnalisation, *TechNative*, un média en ligne spécialisé dans les TIC et l'internet des objets à destination des entreprises, note que le principal bénéfice des villes intelligentes réside dans la personnalisation de leurs offres auprès des résidents. Dans un article, l'un de ses rédacteurs, Brian Orme (2020), défend l'utilisation d'une identité biométrique pour chaque habitant afin que les différents systèmes technologiques de la ville intelligente puissent accéder à ses informations personnelles et lui fournir des services adaptés à ses préférences, du choix de la température et du type d'éclairage sur son lieu de travail aux itinéraires à vélo tenant compte de ses lieux préférés et de l'état de la circulation. Ces exemples témoignent de la concordance des villes intelligentes avec la troisième caractéristique de la société algorithmique, soit l'utilisation du profilage.

Pour que les mécanismes de rétroaction de la ville intelligente fonctionnent pleinement, ils doivent non seulement s'appuyer sur une quantité d'informations suffisante, mais anticiper également l'état du système urbain à venir et la possibilité que surviennent des événements inattendus, et donc être en mesure d'évaluer en termes probabilistes leur avènement. La ville intelligente ne peut donc pas se contenter d'être réactive; elle doit être prédictive, et cette capacité de prédiction repose sur un dispositif algorithmique de surveillance et de traitement des données. On retrouve là deux caractéristiques de la société algorithmique, soit l'intolérance face à l'incertitude appelant des mesures prédictives (seconde caractéristique de la société algorithmique) et une tendance à l'hypercartographie (cinquième caractéristique).

Sur ce dernier point, c'est peut-être moins la forme que prend la ville intelligente qui importe que ses cartes, selon Antoine Picon (2013), et c'est à travers la multiplication des cartes que la ville devient réellement intelligente, et donc à l'aide d'un

*dispositif de navigation permettant de définir et de suivre des trajectoires au sein de cet environnement complexe, indissociablement technologique et humain, physique et électronique, que constitue la ville [...] Elle joue un rôle central dans l'émergence d'une urbanité cyborg, dans la construction de communautés participatives, ou encore dans cette pulsation qui voit les individus mais aussi la ville de l'ère numérique, se distribuer, se rassembler, puis se diffuser à nouveau » (p. 108-109).*

Les cartes confèrent à la ville une dimension autoréflexive, puisque c'est par leur intermédiaire que les acteurs sociaux responsables de son développement la connaissent, mettent en lumière ses enjeux et permettent à différents collectifs d'émerger.

En raison de ces caractéristiques que sont la prédictibilité et l'hypercartographie, on constate une opposition entre la ville modélisée et prédictible de la gestion cybernéticienne et la ville imprévisible des désirs et des expériences spontanées de ses habitants, lesquels laissent de l'incertitude dans leur sillage.

### **La ville intelligente comme espace augmenté**

Deux caractéristiques définissent la ville intelligente, selon Picon (2016). L'usage intensif des TIC en est une. L'autre est une tendance marquée à la conception de contenus numériques et à leur hybridation accrue avec le monde physique, qui donne lieu à la réalité augmentée, soit, ici, à des écologies hybrides. La réalité augmentée, souligne Picon, ne se répand pas au détriment de l'espace physique :

*La ville sensible et sensuelle, la réalité augmentée et la géolocalisation enrichissent chaque mètre carré d'espace urbain, le dotant de nouvelles fonctionnalités et de significations inédites. Plus important encore, par l'intermédiaire des capteurs et des individus connectés, l'intelligence de la ville semble*

*présente en tous points, comme une sorte de fluide qui ferait accéder les structures urbaines à un plan supérieur d'existence. Plus qu'à une transformation de ces structures, c'est à leur réinterprétation que l'on assiste (p. 99).*

La réalité augmentée remplit plusieurs fonctions dans les villes. Une meilleure navigation y est rendue possible. Par exemple, l'application pour téléphone intelligent Google Map AR permet aux usagers de balayer les environs et de faire apparaître à l'écran des repères afin de les guider vers leur destination. Par ailleurs, la réalité augmentée constitue une manière de ludifier la ville, comme le fait le jeu sur téléphone mobile *Pokémon Go*, déjà mentionné. Finalement, des lunettes intelligentes munies de caméras informent et guident les secouristes lors de désastres ou, lorsqu'elles sont couplées à des logiciels de reconnaissance et des bases de photos de criminels, permettent aux forces de l'ordre d'identifier en temps réel les citoyens lors des patrouilles.

La réalité augmentée permet de nouvelles expériences usagères des villes intelligentes, c'est-à-dire de l'habiter qui lui est propre; un habiter lui aussi numériquement augmenté qui relève d'un être entre les espaces. À ce sujet, comme le souligne Julieta Leite (2016), le cyberspace, né dans les années 1990, n'a pas remplacé les fonctions dévolues à l'espace urbain, mais a plutôt débouché sur un nouvel espace interfaçant des dynamiques sociospatiales, physiques et numériques. Hybridation, donc, et non dichotomie entre le réel et le virtuel. En ce sens, il est question d'un espace urbain augmenté :

*Grâce aux multiples pratiques et interactions qui s'établissent entre les espaces physique et numérique, on peut passer continûment et réciproquement de l'un à l'autre, de sorte qu'il s'établit une combinaison ou une relation de complémentarité entre le territoire urbain, l'espace de l'information et de la communication numérique et les données qui enrichissent les formes de l'expérience dans l'ici et maintenant de nos pratiques quotidiennes (p. 64).*

Parmi les avatars de la réalité augmentée figurent des projets de ludification de la ville pris en charge, entre autres, par *Playable City*,

un « réseau mondial engageant les citoyens dans les espaces publics à travers le jeu urbain » (ACMI, s. d., para. 1). Pour les acteurs impliqués dans ces projets, lorsqu'il s'agit de rendre les villes intelligentes, il ne faut pas se limiter à en faire des systèmes durables; il convient plutôt d'améliorer l'expérience quotidienne par le jeu et de reconnecter l'habitant à sa ville. Dans ce cadre, la ville de Lagos propose le projet *Fibre*. Un arbre connecté invite les passants à s'asseoir à ses côtés pour discuter avec lui. Sous la lumière de lampadaires disséminés dans Austin, Bristol, Londres, Tokyo et York, l'ombre des passants précédents est projetée à l'intention des passants suivants grâce à l'installation interactive *Shadowing*. Enfin, dans certains abribus de Recife, les dispositifs de *Fortune Fictions* lisent la bonne aventure aux usagers sur la base d'une analyse des données massives ouvertes de la ville.

L'inscription de la réalité augmentée dans le milieu urbain fait écho à la question de l'interpénétration toujours plus étroite des mondes physique, numérique, ludique et fictionnel. Habiter la ville intelligente, c'est habiter en alternance entre les espaces matériels et immatériels; c'est osciller en permanence entre les espaces physiques et numériques, entre le non-jeu et le jeu. Toutefois, cette place occupée par la réalité augmentée dans la ville répond également à cette autre caractéristique de la société algorithmique qu'est la sélection et la construction de la réalité sociale. Plus précisément, il est question, ici, d'applications et de plateformes dont les algorithmes confèrent une survisibilité médiatique à des réalités ou à des secteurs de la ville au détriment d'autres, soit des dispositifs de tri et de recommandation des lieux qui composent la ville et qui proposent des cartes à l'intention des habitants ou des visiteurs extérieurs. Parmi ces dispositifs figure l'agrégateur d'informations de voyage Google Trips. L'application propose des lieux à visiter, des itinéraires et des activités établis en fonction des centres d'intérêt des utilisateurs. Ses recommandations personnalisées fonctionnent à partir d'informations puisées sur le web et d'autres plateformes de Google, tels Gmail et Google Maps. Suivant une logique de profilage, l'application élabore une ville propre à chacun de ses utilisateurs. Dans cette logique s'inscrivent également les dispositifs conduisant leurs usagers à voir la ville comme un métabolisme,

c'est-à-dire comme un réseau de flux interconnectés. Parmi eux figurent les interfaces permettant de monitorer la consommation de l'eau, du gaz et de l'énergie, ainsi que l'état des réseaux de transport, la qualité de l'air et la pollution sonore, mais également les plateformes de modélisation de villes telles que 3DExperience, de Dassault Systèmes. Il ne s'agit plus de sélectionner des pans de la ville pour en donner une version personnalisée, contrairement à ce que font des applications comme Google Trips, mais d'offrir un regard global sur les villes afin d'en projeter les états passés, présents et futurs.

### **Une ville sensible et sensuelle**

La ville intelligente est à la fois sensible et sensuelle : sensible grâce à ses capteurs et aux informations qu'elle acquiert et traite, et sensuelle en ce sens que ses concepteurs la développent de manière telle qu'elle sollicite les cinq sens (Picon, 2013). À ces deux caractéristiques, il convient d'ajouter la dimension affective. Au moyen de ses dispositifs de surveillance, elle canalise en effet un ensemble de désirs et de craintes : la recherche du plaisir dans le divertissement (ville personnalisée en fonction des goûts de chacun; ville ludifiée), d'une part, et, d'autre part, la peur de la crise et l'anxiété générée par l'incertitude qui donnent lieu à une obsession sécuritaire, décelable dans la ville intelligente de Songdo, par exemple, où les appartements intelligents sont dotés d'un accès à des services de télémédecine et où des systèmes de surveillance par caméra permettent de coordonner les efforts des pompiers et des policiers. Pour répondre à cette obsession, la ville intelligente a vu apparaître sa contrepartie du côté des forces de l'ordre avec la police prédictive et la police intelligente (« *S.M.A.R.T. policing* »<sup>15</sup>)

Sur le plan de l'horizontalisation de la surveillance figure un ensemble d'interfaces — l'*Observer System* de Bnext Energy, par exemple — permettant aux entreprises tout comme aux résidents de monitorer en temps réel l'utilisation de l'eau et de l'énergie des maisons et bâtiments intelligents, favorisant en retour une consommation optimisée et écoresponsable. Une application telle que Samson permet quant à elle de cartographier les différents secteurs de la ville sur la base de leur niveau de pollution sonore. D'autres,

comme Airparif, proposent le même service pour la pollution de l'air. La surveillance peut également s'avérer participative lorsqu'elle s'appuie sur des applications collaboratives afin d'assurer le suivi de différents aspects de la ville, à l'instar de Waze, employée en vue d'identifier les portions embouteillées ou fluides du réseau routier, mais aussi les zones de contrôle radar. Des plateformes municipales permettent également aux citoyens d'évaluer la qualité des services offerts — pensons à MyFunCity — ou de signaler des bris dans les infrastructures urbaines, à l'instar d'Initiative Commune Connectée ou de Betterstreet.

### **De quoi l'intelligence des villes est-elle le nom?**

Restreindre l'intelligence de la ville à sa seule dimension technologique s'avère limitatif. Aussi, pour appréhender ce phénomène, Picon (2016) désigne-t-il sous le terme « intelligent » ce qui apprend, comprend et raisonne. C'est là l'ambition des expérimentations et projets actuels en matière de villes intelligentes. Cela implique une dynamique qui ne se limite pas à la technologie : « la nouveauté essentielle de l'intelligence qui naît sous nos yeux tient à son caractère partiellement non humain, à une association inédite entre les hommes, les machines et les algorithmes » (p. 13). Il convient donc de ne pas oublier la question de l'hybridation entre la technologie et les agents humains dans la définition de la ville intelligente. Cette dernière est à la fois un idéal et un processus, affirme Picon (2016) : l'idéal visé est l'optimisation du fonctionnement et de la durabilité de la ville ainsi que l'amélioration de la qualité de vie des habitants et des relations qu'ils entretiennent entre eux grâce aux technologies numériques. En tant que processus, la ville intelligente internalise des mécanismes d'apprentissage, de compréhension et de raisonnement qui ne résident plus dans l'esprit de ses habitants. Ce processus rend la ville intelligente en regroupant un ensemble complexe de facteurs où s'enchevêtrent l'humain et le non humain, parmi lesquels on retrouve les innovations technologiques, les stratégies des grandes entreprises, mais aussi les contributions des *civic hackers* et les pratiques de millions d'utilisateurs anonymes.



Entreprises, *civic hackers* et usagers : il convient en effet de rendre compte des acteurs impliqués, mais aussi de leurs buts et perspectives respectifs. La vision que l'on porte sur la ville intelligente dépend donc du type d'acteur social que l'on place en son centre (Picon, 2016). À côté des grands acteurs privés figurent ceux qu'Anthony M. Townsend (2013) qualifie de *civic hackers*. Il s'agit de concepteurs d'applications à l'emploi de municipalités ou œuvrant à leur propre compte qui tirent profit des données massives dans le but de mettre en place des pratiques collaboratives de l'urbain (Picon, 2016). Foursquare en constitue un exemple. Dans ce contexte, l'ouverture de l'accès aux données devient un enjeu.

D'autres acteurs issus pour l'essentiel de la société civile opposent de la résistance face à la ville intelligente. C'est le cas, par exemple, de La Quadrature du Net (s. d.). Cette association française « promeut et défend les libertés fondamentales dans l'environnement numérique [...] [et] lutte contre la censure et la surveillance, que celles-ci viennent des États ou des entreprises privées » (para. 1). Cette dernière est à l'origine du site web Technopolice (s. d.) consacré à la résistance contre le développement des villes intelligentes en France. Dans un manifeste publié en ligne, on les assimile à la « mise sous surveillance totale de l'espace urbain à des fins policières » (para. 1) par l'intermédiaire de systèmes de vidéosurveillance et de détection sonore intelligents, notamment. La ville intelligente y est vue comme une dystopie surveillancielles en puissance, contre laquelle les auteurs du manifeste en appellent à une « résistance systématique » (para. 9).

La surveillance technopolicière dénoncée par plusieurs activistes donne lieu à un fractionnement du regard, soit à une forme de synoptisme, alors qu'elle se voit répartie entre les services publics et privés de sécurité; partition qui, au demeurant, peut donner lieu à des projets de collaboration entre ces deux acteurs, et donc à une convergence des regards dans le cadre d'une surveillance collaborative. Ainsi en est-il d'Operation Shield, par exemple. Ce programme, mis en œuvre en 2007 par le département de police de la ville d'Atlanta intègre un réseau composé de lecteurs de plaques d'immatriculation et de 10 600 caméras de surveillance publiques et privées présentes dans des écoles, des organisations philanthropiques

et des commerces à un même centre de commandement, le Video Integration Center (Atlanta Police Foundation, 2020; Earle, 7 décembre 2019). On peut citer également le projet Green Light Detroit, instauré en 2016 dans le centre-ville de Détroit. Sur la base d'une collaboration entre les commerçants, les forces de l'ordre et les groupes communautaires, des caméras installées dans les stations-service, les épiceries de quartier, les immeubles à logements, les écoles et les églises transmettent leurs images en continu au département de la police, qui utilise depuis 2019 un système de reconnaissance faciale couplé à une banque de 50 millions de photographies de permis de conduire (Harmon, 8 juillet 2019). Ces initiatives de surveillance collaborative s'ajoutent aux programmes de surveillance de voisinage et aux milices citoyennes déjà existantes.

### **La ville intelligente franchisée**

Pour compléter le portrait, la ville intelligente s'inscrit non seulement dans la logique des flux, mais également dans celle de la « ville franchisée », expression que l'on doit à David Mangin (2004).

Par « franchises », il faut entendre l'idée d'« enseignes reproductibles en réseaux » (p. 26), mais aussi, dans son sens médiéval, de « territoire libre, faisant l'objet d'une exception juridique et politique » (p. 25), alors que l'autorité se voit limitée de nos jours en raison de la montée en puissance du néolibéralisme : « Les territoires franchisés d'aujourd'hui sont de grandes emprises privées ou publiques, gardées, accessibles seulement sous conditions » (*ibid.*).

Suivant ces deux acceptions, l'idée de franchise illustre le partage actuel entre le public et le privé dans l'organisation urbaine, notamment lorsqu'il est question des résidences fermées : « Le Moyen Âge n'est pas loin — emprises privées, extraterritoriales à bien des égards, concessions, polices privées ou municipales, péages urbains, jeux sur les fiscalités locales, paradis fiscaux... en sont quelques exemples » (*ibid.*). Des phénomènes qui trouvent leur place, plus largement, dans la logique de la privatopie.

En ce qui a trait à la montée des emprises privées, et comme le souligne Picon (2016), le développement des villes intelligentes n'est pas exempt de critiques et on déplore que celles-ci résultent de partenariats entre le privé et le public. C'est le cas de Songdo, fruit

d'un consortium comprenant l'entreprise de construction immobilière Gale International, le producteur d'acier POSCO et la banque d'investissement Morgan Stanley, en partenariat avec la municipalité d'Incheon (Korea Joongang Daily, 11 septembre 2006). La ville est détenue par New Songdo City Development, une compagnie à responsabilité limitée. Parfois, il est même question de projets strictement privés, comme la Woven City<sup>16</sup> de Toyota, au Japon. Poignent alors les craintes que la privatisation du développement urbain débouche sur des stratégies purement vénales mises en place par de grands acteurs économiques tels que Cisco, IBM, Siemens, Veolia, Dassault, General Electric, Phillips, mais aussi des GAFAM. Si ces acteurs prétendent « inventer le devenir urbain et [...] assurer l'avènement d'une l'humanité connectée » (Ghorra-Gobin, 2018, p. 6), le projet laisse peu de place à la consultation publique et on court le danger de voir se généraliser la « privatopisation » des milieux urbains et l'instauration de nouvelles enclaves, d'où l'idée même d'espace public est expulsée.

En tant que concessions extraterritoriales, Songdo et Masdar convoquent bel et bien les villes franches du Moyen Âge. Songdo est sis, nous l'avons vu, au cœur de la zone économique franche d'Incheon. Afin d'attirer les grands acteurs économiques, la seconde, pour sa part, a instauré une zone franche dans son quartier des affaires (Business Herald, janvier 2017). Les villes intelligentes constituent également des villes franchisées au sens où il est question d'enseignes reproductibles. Il s'agit d'importer mondialement ses concepts (soutenabilité écologique, transport durable, interconnexion des sources de données, etc.), infrastructures et solutions logicielles. Par exemple, Gale International entend vendre le projet clé en main de Songdo à une vingtaine de villes en Inde, en Chine et au Viêt Nam (Nemri, janvier 2016).

Cybernanthropolis, la ville intelligente franchisée, s'inscrit donc dans la logique du techno-féodalisme que Loyd Blankenship (1990), auteur du manuel de jeu de rôle sur table *GURPS Cyberpunk*, imagine comme l'organisation sociale du futur, alors que les mégacorporations « se dressent au-dessus des gouvernements au point de se constituer en fiefs [...] et exercent un pouvoir indissociablement

politique et économique sur les espaces sociaux qu'elles contrôlent et sur les individus qui les habitent » (Durand, 2020, p. 10).

## Notes

1. Comme le vulgarise bien Bruce Clarke (1996),

*dès que de l'énergie est dépensée, une partie de celle-ci se dissipe. Une portion est convertie sous des formes à partir desquelles plus aucun travail ne peut être saisi [...] [En d'autres termes,] l'entropie d'un système clos augmente toujours.* (p. 73)

Plus précisément, l'entropie — du grec ancien ἐντροπή, signifiant « action de se transformer » —, terme proposé en 1865 par le physicien Rudolf Clausius dans le cadre de la formulation de la seconde loi de la thermodynamique, désigne « l'accroissement du désordre dans un système thermodynamique, la vitesse à laquelle l'énergie du système est convertie en des formes irrécupérables » (*ibid.*).

Au milieu du XX<sup>e</sup> siècle, constate Clarke, les travaux de Norbert Wiener en cybernétique et la théorie mathématique de l'information de Claude Shannon font passer l'entropie d'un phénomène énergétique dans le cadre de la thermodynamique à un phénomène informationnel. Pour Wiener, l'information permet de faire reculer localement l'entropie en assurant l'organisation et le bon fonctionnement d'un système. Dans le contexte de la cybernétique, elle devient donc un synonyme de néguentropie ou d'entropie négative.

2. L'internet des objets constitue une « extension de l'Internet actuel à tous les objets pouvant communiquer, de manière directe ou indirecte, avec des équipements électroniques eux-mêmes connectés à l'Internet » (Weill et Souissi, 2010, para. 2). On passe ainsi, selon les termes d'Imad Saleh (2018),

*du web des informations au web des objets individualisés, via divers objets connectés grâce à la miniaturisation et le développement technologique, qui permet un double aspect : être connecté et communicant en permanence sans contrainte pour l'espace et le temps afin de répondre aux exigences et aux besoins de l'utilisateur au niveau des services, de la communication et de l'information [...] On peut [...] voir [l'internet des objets comme] un Hyper Réseau, comme un réseau formé par des multitudes de connexions entre des Artefacts (physiques, documentaires), des acteurs (biologiques, algorithmiques), des écritures et des concepts [...] connectant des milliards d'êtres humains mais aussi des milliards d'objets* (p. 1).

Ces dispositifs génèrent une grande quantité d'informations en plus d'en recueillir. Ils alimentent donc les outils de traitement automatisé des données massives par le biais d'algorithmes.

Plus généralement, on peut voir l'internet des objets comme un écosystème communicant et autonome au sein duquel figurent les maisons connectées et la domotique, les villes intelligentes, les industries et leurs chaînes de production, d'assemblage et de distribution et les véhicules autonomes et connectés.

L'internet des objets connecte entre eux des individus, mais aussi une grande variété de machines, soit des ordinateurs, mais aussi des équipements électroniques miniaturisés, parfois qualifiés d'intelligents et, pour un grand nombre, portatifs (téléphones, montres, lunettes et vêtements intelligents, dispositifs de réalité virtuelle, tablettes, cartes de crédit, etc.).

Avec l'internet des objets, il n'est plus uniquement question d'humains qui communiquent entre eux ou avec des ordinateurs, mais également de machines qui communiquent avec d'autres machines. On parle alors de communication M2M, pour « machine-to-machine ».

3. Traduction de *surveillant assemblage*, que nous reprenons d'Olivier Aïm (2020).

4. Voir la section « Dividualisation et microcommunautés calculées » (chapitre 4).

5. Voir la section « Une architecture de forteresse numérique » (chapitre 4).

6. Voir Aïm (2020, p. 184-185).

7. Pensons aux enregistrements de la mort de George Floyd en mai 2020, par exemple, dont certains proviennent de témoins directs de l'événement.

8. Voir la section « Surveillance, contrôle et dataveillance », dans ce chapitre.

9. Voir, notamment, Natascha Just et Michael Latzer (2016).

10. Sur cette question, voir CamLy Bui (2010), Nicholas Diakopoulos (2014), Kristina Lerman et Rumi Ghosh (2010), Seth C. Lewis et Oscar Westlund (2014), Philip M. Napoli (2014) et Edson C. Tandoc (2014).

11. Les jeux en réalité alternée désignent des récits interactifs se déroulant à la fois sur des plateformes numériques en ligne et dans le monde physique, hors ligne. Voir, à ce sujet, Jane McGonigal (2011).

12. Jay Schneider et Gerd Kortuem (2001) définissent le jeu pervasif « comme un GN [jeu de rôle grandeur nature] augmenté à l'aide de l'informatique et des technologies de communication d'une manière qui combine les espaces physiques et numériques » (p. 2). Voir Markus Montola (2009), également.

13. Le *gold farming* est le fait de jouer à des jeux en ligne multijoueurs en vue de créer des avatars ou de l'équipement puissants qui sont revendus ensuite à d'autres joueurs (Dibell, 2006). Voir également Edward Castronova (2005).

14. Entendue comme un « processus qui consiste à user de l'état d'esprit et de la mécanique du jeu pour résoudre des problèmes et faire participer les usagers, les principes de base du design de jeu étant appliqués dans différents contextes » (Zichermann et Cunningham, cités et traduits dans Bonenfant et Genvo, 2014, p. 1).

15. « S.M.A.R.T. » est l'acronyme de « strict and sensitive, modern and mobile, alert and accountable, reliable and responsive, techno-savvy and trained ». La police intelligente désigne une autorité policière stricte, mais sensible face aux sentiments de l'opinion publique, avec un accent mis sur le partenariat avec la communauté, moderne et mobile grâce aux nouvelles technologies à sa disposition, alerte car informée par un vaste réseau de renseignement alimenté par la collecte et l'analyse des données, imputable de ses actions face à la population et au gouvernement, fiable car réactive vis-à-vis des informations issues du *crowdsourcing* et transmises par le biais de différents médias (téléphone, courriel, internet des objets, boutons de panique, etc.) et, finalement, à la pointe de la technologie et entraînée à l'analyse et l'usage des informations collectées (Ficci, 2015).

16. Ville intelligente mise en chantier par Toyota en 2021, située au pied du Mont Fuji (Japon), il s'agit d'un « laboratoire vivant » pour la recherche sur les véhicules autonomes, les capteurs connectés pour les maisons intelligentes, la robotique et l'intelligence artificielle. À terme, on y retrouvera des maisons japonaises traditionnelles alimentées par des panneaux photovoltaïques et les logements seront munis d'un robot domestique ayant pour fonction de surveiller l'état de santé des habitants et d'assumer les corvées ménagères (Toyota, 7 janvier 2020, 25 février 2021).

**TROISIÈME PARTIE :**  
**IVRESSE, VERTIGE, *ILINX***





## Chapitre 6

# L'ivresse, le vertige et la ville

Que ce soit dans les publications scientifiques ou les œuvres de fiction, l'ivresse et le vertige sont deux sensations mobilisées pour rendre compte de l'expérience de la grande ville : celles du flâneur baudelairien, des adeptes du parkour ou des protagonistes de la science-fiction, par exemple, comme nous le verrons tout au long de ce chapitre. Ces sensations traduisent le tumulte de l'habitant aux prises avec les flux étourdissants d'un milieu urbain dense et complexe, parfois chaotique et toujours stimulant, jusqu'à saturer les sens de celui qui se laisse submerger. Il y a là en jeu la traduction d'une condition ontogéographique marquée par une mise en tension entre dépossession de soi et maîtrise cartographique d'une ville des flux.

### **IVRESSE ET INTROPATHIE DANS LA GRANDE VILLE**

Les analyses consacrées à la foule et au flâneur dans le Paris du Second Empire par Walter Benjamin (1982, 1989) dans les ouvrages *Paris, capitale du XIX<sup>e</sup> siècle : le livre des passages* et *Charles Baudelaire : un poète lyrique à l'apogée du capitalisme* mettent en évidence la sensation d'ivresse vécue au contact de la grande ville par l'habitant. Y sont décrits les bouleversements de la Ville Lumière et de l'expérience urbaine liés à l'essor du capitalisme industriel et financier au milieu du XIX<sup>e</sup> siècle. Dans un tel cadre, le flâneur, au cours de ses pérégrinations, s'enivre de la foule et des marchandises exposées dans la rue :

*Une ivresse s'empare de celui qui a marché longtemps sans but dans les rues. À chaque pas, la marche acquiert une force nouvelle; les magasins, les bistros, les femmes qui sourient ne cessent de perdre de leurs attraits et le prochain coin de rue, une masse lointaine de feuillages, un nom de rue exercent une attraction toujours plus irrésistible. Puis la faim se fait sentir. Le promeneur ne veut rien savoir de centaines d'endroits qui lui permettraient de l'assouvir. Comme un animal ascétique il*

*rôle dans des quartiers inconnus jusqu'à ce qu'il s'effondre, totalement épuisé dans sa chambre qui l'accueille, étrangère et froide.* (Benjamin, 1989, p. 434-435)

Cette ivresse est le fruit de l'*Einfühlung*, une relation intropathique avec la ville des passages et des grands magasins, soit le marché et ses marchandises. Ce terme est proposé en 1873 par Robert Vischer dans sa thèse *Über das optische Formgefühl*. Il est diversement traduit en français par intropathie, identification ou empathie. En psychologie et en psychanalyse, l'empathie est couramment entendue comme « une situation de participation particulière avec l'autre, dans laquelle le sujet s'identifie et se projette au point de partager les états d'âme de l'autre et de les ressentir comme siens » (Caliandro, 2004, p. 791). Comme le rappellent Gérard Jorland et Bérangère Thirioux (2008), son origine est à trouver dans la *Critique de la faculté de juger*. Emmanuel Kant y démontre que le sens commun repose sur le fait de penser par soi-même, sur la cohérence de la pensée et sur l'intersubjectivité, soit la capacité de penser du point de vue des autres et de se mettre à leur place. Pour désigner cette dernière, il reprend d'Adam Smith le concept de « sympathie » exposé dans *Théorie des sentiments moraux*. Chez Vischer, toutefois, l'*Einfühlung* rend compte d'une sensibilité esthétique relevant de la projection des états affectifs d'un sujet dans les objets, les œuvres d'art ou le monde environnant (Caliandro, 2004; Coll., 2004). Il est alors question

*D'une expansion de la personnalité [...] qui projette sur l'objet des traits humains, et celui d'une aliénation de la personnalité qui se projette et se perd dans l'objet; d'un côté, l'objet est éprouvé comme vivant la vie du sujet; de l'autre, le sujet s'éprouve comme vivant la vie de l'objet. Lire la qualité affective exprimée par une œuvre — la tristesse d'un paysage, l'allégresse d'une mélodie, la sérénité d'un monument —, c'est la comprendre par moi ou me comprendre par elle* (Dufrenne, 2021, s. p.).

Chez Benjamin (1982, 1989), le concept d'*Einfühlung*, malheureusement peu défini, quitte le domaine de l'esthétique subjectiviste pour gagner ceux de la sociologie et de la philosophie de l'histoire.

L'intropathie — c'est le terme que nous retiendrons afin de distinguer ce phénomène de l'empathie avec autrui — désigne l'identification du sujet à l'inorganique et doit être rapproché du fétichisme tel que pensé dans la tradition marxiste. Dans ses *Thèses sur le concept d'histoire*, Benjamin (2000) dénonce l'intropathie, car elle supprime la distance entre l'historien et les textes interprétés, suscitant chez le premier l'illusion d'une compréhension immédiate des seconds malgré le temps qui les sépare, mais surtout parce qu'en raison de cette fausse immédiateté, l'historien s'identifie au vainqueur (Jean Lacoste, dans Benjamin, 1982, note 21, p. 262).

Avant à la rédaction de ses thèses, Benjamin (1982) consacre plusieurs pages à l'intropathie dans son analyse de la figure du flâneur chez Baudelaire. Il se réfère à la fétichisation de la marchandise traitée dans le *Capital* de Karl Marx dans sa nouvelle application du concept :

*Schéma de l'intropathie. Il est double. Il comprend l'expérience vécue [...] de la marchandise et l'expérience vécue du client. L'expérience vécue de la marchandise est l'intropathie avec le client. L'intropathie avec le client est l'intropathie avec l'argent. La virtuose de cette intropathie est la prostituée. L'expérience vécue du client est l'intropathie avec la marchandise. L'intropathie avec la marchandise est l'intropathie avec le prix (valeur d'échange) (p. 262).*

Mais avant de nous attarder à la question de l'intropathie, voyons plus en détail la figure du flâneur, importante pour saisir l'expérience urbaine. Dans les physiologies<sup>1</sup> du XIX<sup>e</sup> siècle, on crédite le flâneur du pouvoir de faire un avec la société, car il est partout (boulevard, passage, grand magasin) et s'intéresse à tout (Simay, 2009). Ce faisant, il serait

*la seule figure populaire capable de circuler dans le labyrinthe de la grande ville et d'en restituer la signification d'ensemble [...] [transformant] la ville en un espace sémiotique, un livre ouvert dans lequel il déchiffrerait les significations secrètes qui se tissent entre les éléments du monde urbain (Simay, 2009, p. 71).*

En d'autres termes, le flâneur ferait montre d'une faculté manifeste à cartographier cognitivement<sup>2</sup> ce milieu complexe à lui offert.

Benjamin constate que la foule décrite par Edgar Poe dans sa nouvelle « L'homme des foules » n'accorde pas de place à la flânerie, décrivant celle-ci d'une manière telle que si elle rassemble des gentilshommes, des marchands, des *attorneys* et autres représentants de la petite bourgeoisie, elle paraît composée de misérables ivres, mus par des mouvements brusques mimant « autant la machinerie qui assène ses coups à la matière que la conjoncture [économique] qui assène les siens à la marchandise » (p. 80). Il est question d'individus déshumanisés; ils s'expriment par réflexes. Ainsi, « la flânerie ne pouvait s'épanouir dans une masse de cette nature » (p. 81) et Poe exprime dans sa nouvelle « la solitude désespérée des hommes prisonniers de leur intérêt privé » (p. 80). Chez le poète américain, celui qui s'immerge dans la foule n'est pas le flâneur, mais un être asocial qui se cache au milieu de la masse, scruté par le regard froid et analytique du scientifique ou de l'enquêteur.

Chez Victor Hugo, toujours suivant une lecture benjaminienne, la foule apparaît, cette fois, comme un objet de contemplation lié aux forces naturelles. Elle conduit à la démocratie, au Progrès et à la laïcité. En tant qu'homme politique et écrivain à succès, Hugo mène et suit la foule tout à la fois dans une relation proche du clientélisme antique. Ici, l'homme de la foule n'est donc pas assimilable au flâneur et la masse est cette entité célébrée alors que Baudelaire, anonyme, la voit comme un refuge, mais un refuge où il ne se montre jamais à l'abri des heurts, de sorte que « le flâneur n'est plus à l'aise dans sa propre société. Son tempo est le signe d'une protestation contre celui de la foule [...] c'est désormais avec des coups qu'il s'y fraie un chemin » (Simay, 2009, p. 73). Sa position n'est plus celle de l'intégration sociale, comme le suggéraient les physiologies, mais de l'extériorité, alors que « même au centre de la ville, il se tient toujours sur le seuil » (*ibid.*). Par ailleurs, il n'est plus apte désormais à donner de la ville sa signification d'ensemble, car « sa perception de l'espace urbain est momentanée, fragmentaire et sans unité possible. Elle ne renvoie pas à une vision panoramique ou surplombante, mais bien plutôt à un montage

d'images et d'impressions flottantes » (*ibid.*), signes d'une somatisation fragmentaire du milieu urbain.

Un tel changement de perspective survient alors que la ville administre chocs et heurts. C'est que, comme le mentionne Philippe Simay (2009), pour Benjamin, « l'intensification du trafic urbain [dans les grandes villes] requiert une vigilance quasi instinctive, la technicisation de l'environnement impose des pratiques machinales », de sorte que la condition du citoyen moderne est « celle d'un homme dont les expériences sont principalement dominées par l'hyperstimulation des nerfs, le vertige des sens, l'hypertrophie du regard — en un mot : l'état de choc » (p. 71).

Dans son essai « Sur quelques thèmes baudelairiens », Walter Benjamin (1982) revient d'ailleurs sur cette expérience du choc. La poésie lyrique de ce flâneur qu'est Baudelaire traduit dans sa prosodie l'expérience vécue du choc de la modernité, « celle qui se dépose dans l'existence normalisée et dénaturée des masses soumises à la civilisation » (p. 151), celle qui « porte les traces de "la migraine et des mille coups" dont souffre le passant dans la cohue » (p. 90). Si la conscience protège l'individu contre les sensations trop violentes venues de l'extérieur, ces dernières deviennent également moins traumatisantes par l'effet de la répétition et s'incorporent dans l'individu comme expériences vécues. De la sorte, elles peuvent être mobilisées pour l'expérience poétique. Ce sont donc la technique, le travail en usine et la circulation à travers la masse de la ville qui, selon Benjamin, ont conditionné les individus aux heurts et aux chocs de la modernité en exigeant de lui des réactions mécaniques. Par contraste, le flâneur des physiologies fait l'objet d'un portrait réconfortant, car on a occulté dans le portrait de ce type particulier de la faune urbaine l'expérience brutale de la rencontre avec la masse.

Toujours selon Benjamin (1982), le flâneur de Baudelaire est oisif et conserve une personnalité là où les citoyens dépeints par Poe sont déshumanisés et affairés. Il proteste ainsi contre la nouvelle donne industrielle et la division du travail pour montrer sa connivence avec la foule, dont il s'enivre.

Avant que ne survienne l'haussmannisation de Paris et l'élargissement des trottoirs qui ont facilité la circulation piétonne, la

flânerie n'a pu devenir importante qu'avec l'arrivée des passages parisiens. Le *Guide illustré de Paris* de 1852 les présente en ces termes :

*Ces passages, récente invention du luxe industriel, sont des couloirs au plafond de verre et aux entablements de marbre, qui courent à travers des blocs entiers d'immeubles dont les propriétaires se sont solidarisés pour ce genre de spéculation. Des deux côtés du passage qui reçoit sa lumière d'en haut, s'alignent les magasins les plus élégants, de sorte qu'un tel passage est une ville, un monde en miniature, où le chaland peut trouver tout ce dont il a besoin* (cité dans Benjamin, 1989, p. 65).

Dans ces villes miniatures dédiées à la marchandise — ces maisons ou corridors dépourvus de côté extérieur « comme le sont les rêves » (Benjamin, 1989, p. 424) —, le flâneur se sent chez lui, nous dit Benjamin (1982), qui les voit comme un remède contre l'ennui dans « un régime réactionnaire rassasié » (p. 58). Il s'agit d'un intermédiaire entre la rue et l'intérieur bourgeois, de sorte que « la rue devient un appartement pour le flâneur qui est chez lui entre les façades des immeubles comme le bourgeois entre ses quatre murs » (*ibid.*). Avec le déclin des passages sous le Second Empire, les grands magasins deviendront le dernier refuge du flâneur — « son dernier tapin » (Benjamin, 1989, p. 466) —, à lui qui errait autrefois dans le « labyrinthe de la ville » et qui erre désormais dans le « labyrinthe de la marchandise » (Benjamin, 1982, p. 82).

On comprend mieux, alors, le rapport entre l'intropathie et l'ivresse de la ville. Le flâneur éprouve une intropathie pour la marchandise et sa valeur d'échange — celles-là mêmes qui trônent au centre de son intérieur que sont les passages et, par la suite, les grands magasins de la ville, soit son lieu de vie. C'est que la marchandise tire comme lui de la foule qui les enveloppe un charme comparable à celui du drogué sous les effets des stupéfiants : « l'ivresse à laquelle le flâneur s'abandonne, c'est celle de la marchandise que vient battre le flot des clients » (p. 83). Comme pour le flâneur, c'est « le rassemblement massif des chalands qui forme en réalité le marché » (*ibid.*) et qui lui confère sa valeur d'échange. Toutefois, constate Walter Benjamin, sur la base d'un texte de

Friedrich Engels décrivant la foule londonienne, l'homme prolétarisé ne connaît plus l'intropathie et cesse de s'enivrer de la marchandise lorsqu'il réalise qu'il en est lui-même devenu une : « plus il se prolétarise, et plus il sera transi par l'haleine glacée de l'économie marchande, et moins il aura envie de s'identifier par "intropathie" avec la marchandise » (p. 87). Le point de vue parisien de Charles Baudelaire trahit alors une société qui n'est pas aussi avancée dans l'industrialisation que celle de l'Angleterre. Si le poète perçoit la réalité sociale de la marchandisation, c'est encore sous le coup de l'ivresse, soit d'une fascination qui ne doit pas être assimilée à de l'aveuglement, cependant, « dans la mesure où des hommes enivrés demeurent "encore" conscients de la situation réelle » (p. 88). La masse parisienne est alors ce voile qui recouvre l'image dysphorique des habitants aliénés de la grande ville, un voile qui fait de l'horreur un enchantement et préserve la fantasmagorie régnante au sein de la société du Second Empire.

Comment doit-on entendre ici le terme fantasmagorie? Au plan étymologique, il provient du grec *phantasma* (« apparition » ou « fantôme ») et *agoreuein* (« place publique ») et désigne « l'art de faire apparaître des fantômes par un procédé d'illusions d'optiques » (Carquis, Cousy et Faivre, 2016, p. 6), soit par le truchement de dispositifs tels que les lanternes magiques et le fantascopie. Une autre étymologie proposée par le dictionnaire Larousse (2022b) en fait un mot-valise composé de *phantasma* et « allégorie ».

Chez Benjamin (1989), la fantasmagorie correspond à l'image que la société productrice de marchandises se fait d'elle-même et qu'elle désigne comme sa culture. Elle procède du fétichisme de la marchandise en effaçant de cette dernière toute trace de production, comme c'est le cas dans les expositions universelles, où les dernières créations de l'industrie sont mises en scène sans jamais qu'il ne soit fait mention de leur prix de vente. Ainsi, le « bien de consommation [...] doit avoir l'air de n'être plus fabriqué, pour ne pas révéler que celui qui le vend comme marchandise ne l'a pas fait et s'est approprié le travail qu'il contient » (p. 684). La fantasmagorie relève alors d'« une opération magique par laquelle le travail [...] accumulé [dans le bien de consommation] apparaît comme surnaturel et sacré à l'instant même où l'on ne doit plus le percevoir comme travail »

(Theodor W. Adorno, cité dans Benjamin, 1989, p. 683-684). Comme l'écrit Marc Berdet (2013), ce procédé fait en sorte que « par le détour du mythe et du sacré, les hommes doivent adorer la marchandise sans savoir qu'à travers elle c'est la société [productrice de marchandises] elle-même qu'ils doivent adorer » (p. 176). Elle ne se montre pas exclusivement source d'illusion et peut devenir une illumination pour peu qu'il en soit fait une lecture allégorique « capable de révéler la vérité de son caractère illusoire » (Tackels, 2001, p. 101). Enfin, « les fantasmagories du capital transforment l'environnement bâti en images de rêve destinées à la foule. Ceux qui construisent ces espaces espèrent bénéficier des hallucinations collectives ainsi engendrées » (Berdet, 2013, p. 10).

Dans *Paris, capitale du XIX<sup>e</sup> siècle* et *Charles Baudelaire : un poète lyrique à l'apogée du capitalisme*, la fantasmagorie désigne donc l'ensemble des rêveries du XIX<sup>e</sup> siècle par lesquelles la nature des réalités socioéconomiques du capitalisme industriel sont dissimulées et dont il faut se déprendre (Simay, 2009). Elle baigne « ses formes de vie nouvelle et [s]es nouvelles créations à base économique et technique » (Benjamin, 1989, p. 47). Elle repose sur l'idée de Progrès. Dans le Paris du Second Empire, elle trouve « son champion dans Haussmann, et son expression manifeste dans ses transformations de Paris » (*ibid.*). Benjamin la décrit comme une illumination « non pas seulement de manière théorique, par une transposition idéologique, mais bien dans l'immédiateté de la présence sensible » (*ibid.*). Il est question plus précisément de fantasmagories du marché éprouvées dans l'expérience des passages, des expositions universelles — témoignages de « l'accouplement avec les industries de plaisance » (*ibid.*) — et de la flânerie. Pour peu que le voile de la fantasmagorie se déchire et « "une place populeuse" dont "l'émeute a fait une solitude" » s'offre au regard du flâneur, désormais en mesure de voir lui aussi « le visage authentique de la grande ville » (Benjamin, 1982, p. 89).

Que peut-on retenir de ce qui précède en termes mésocritiques? D'abord, l'intropathie représente un phénomène pertinent pour rendre compte de l'expérience de la ville, son habiter. L'ivresse du flâneur survient lorsqu'il investit le milieu socioéconomique de la grande ville de sa propre subjectivité. Par ce procédé d'identification,



il intériorise symboliquement (et émotionnellement) son milieu; il le somatise. L'ivresse, à l'instar du vertige, peut être vue comme un état situé à mi-chemin entre la maîtrise et la dépossession de soi. Le soi, suivant une conception ontogéographique de l'être humain, constitue pour sa part le point focal entre les corps animal et médial. Suivant cela, on peut considérer l'ivresse du flâneur comme un état situé à mi-chemin entre la maîtrise et la dépossession du milieu. Autrement dit, l'ivresse témoigne du fait que la carte cognitive qu'il dresse de son milieu, celle-là même qui lui permet d'y naviguer adéquatement, est partielle. C'est que le flâneur perçoit l'espace urbain de manière fragmentaire et non dans sa totalité. Cette carte, elle est partielle, également, en ce sens qu'elle produit un relevé des fantasmagories dans lesquelles le flâneur est immergé; des fantasmagories réputées masquer les conditions socioéconomiques réelles des habitants. Le flâneur n'a donc pas pleinement prise sur le monde dans lequel il évolue. Ceci, d'autant plus que le monde en question est en proie à une mutation alors que s'affirme le capitalisme industriel et financier dans le Paris du Second Empire, mais à un stade sans commune mesure avec ce que connaît Londres, dont la prolétarisation et la massification esquissent néanmoins l'horizon inquiétant qui attend la Ville Lumière. L'ivresse répond donc à une dys-cartographie, une dys-somatisation. Néanmoins, cette dernière n'est pas problématique au point de donner lieu à une altérisation du milieu urbain, ce qui défendrait toute possibilité d'établir avec lui une relation intropathique. Pour l'instant, il est plutôt question d'un flottement, dans l'habiter, entre l'expérience passée et future d'un milieu urbain en mutation.

Ensuite, on retient que l'ivresse naît au contact de dispositifs architecturaux : les passages, les grands magasins et les expositions universelles. Ce sont eux qui mettent en scène la marchandise de manière telle qu'en sont effacées les conditions de production. Il est fait une expérience sensible de ces dispositifs, car ils sont pour partie concrets, matériels, mais du symbolique contribue également à conditionner cette expérience, dans la mesure où la mise en scène de la marchandise est un langage possédant sa propre grammaire.

Finalement, l'euphorie et la dysphorie ne sont jamais loin l'une de l'autre lorsqu'il est question d'ivresse. Il suffit en effet de lever le

voile de la fantasmagorie pour que l'enchantement cède le pas à l'horreur, soit le sentiment de dépossession (d'aliénation) de l'être humain prolétarisé qui se sait devenu une marchandise parmi les marchandises et qui ne maîtrise aucunement les conditions de son insertion dans la société industrielle.

## **LE VERTIGE ET LA VILLE VERTICALISÉE**

L'ivresse de la ville ne se limite pas à l'expérience du flâneur baudelairien et d'autres dispositifs aptes à la susciter sont mis en exergue, à commencer par les immeubles de grande hauteur présents dans les paysages métropolitains et mégalopolitains, témoins d'une course au gigantisme dont le Burj Khalifa, avec ses 828 mètres, est aujourd'hui le champion incontesté. Avec la multiplication de ces prouesses, la griserie se mue en vertige.

Comme le remarque Amy Butt (2018), avec la multiplication des gratte-ciel au sein de la ville, l'urbanisme verticalisé et l'expérience de la hauteur deviennent partie intégrante de la réalité urbaine quotidienne. Ce phénomène entraîne une forme de ségrégation spatiale alors que la construction de tours accroît la valeur des terrains dans les centres-villes et entraîne la privatisation et la démolition des logements sociaux, accentuant les inégalités socioéconomiques. Si cette réalité inique n'a pas échappé à la pertinence des géographes, des urbanistes, des sociologues et autres spécialistes qui se sont penchés sur la ville ou sa représentation, elle ne doit pas occulter, toutefois, comme elle le signale, l'expérience sensible de la verticalité, soit, justement, le vertige.

Au sens médical, le vertige désigne le symptôme d'un désordre du centre d'équilibre, mais au sens large, il décrit des sensations d'étourdissement, de désorientation et de perte d'équilibre, que ce soit au sens littéral ou métaphorique, et il oscille entre les sentiments d'anxiété et de plaisir (Deriu et Kane, 2018), entre euphorie et dysphorie. Il est non seulement question de symptômes éprouvés au contact des hauteurs ou de la distance, mais également d'un sentiment de peur ressenti devant une menace externe qui est alors intériorisée sous la forme d'une anxiété existentielle (Butt, 2018; LeBlanc, 2011).

Comme le signalent Davide Deriu et Josephine Kane (2018), le vertige désigne un spectre d'émotions qui répond bien à l'expérience de la ville moderne à la fin du XIX<sup>e</sup> siècle et au début du XX<sup>e</sup>, alors que les habitants sont exposés à un rythme de vie effréné et à des stimuli intenses affectant leur vie sur les plans mental, émotionnel et physique, comme l'observait déjà Georg Simmel (2013 [1903]) il y a plus d'un siècle. On associe alors à la ville moderne et à la condition urbaine l'émergence de maladies spatiales telles que l'agoraphobie, la claustrophobie et l'acrophobie.

Pour Deriu et Kane, le vertige peut être vu à la fois comme une condition urbaine et une métaphore exprimant, dans l'imaginaire culturel, un malaise sis au cœur de la modernité, à la confluence des effets de la mobilité, de la densification et de la verticalisation des villes contemporaines, que l'on peut considérer comme le symptôme d'une mésalgie attribuable au caractère hors d'échelle du milieu urbain moderne. Le vertige est alors inextricablement lié à la verticalisation croissante de la ville moderne et à l'intériorisation d'un habiter oppressant et anxiogène. Le vertige relève ici de la métaphore, et non plus de la fantasmagorie : il ne s'agit pas de masquer la condition urbaine réelle, mais de l'exposer en plein jour sous d'autres traits.

Toujours selon Deriu et Kane, à la dimension dysphorique de l'expérience de la ville et de la société modernes répond la recherche d'émotions fortes. Dès lors, en concomitance avec l'émergence d'un paysage urbain et d'un rythme de vie vertigineux au tournant du XX<sup>e</sup> siècle apparaissent de nouvelles formes commerciales de divertissement dans lesquelles sont associés plaisir et vertige, à l'instar des parcs d'attractions, ces « versions concentrées du spectacle urbain » (p. 79) et de sa frénésie. Les premiers parcs ont alors pris en charge le désir naissant d'un engagement sensoriel et immédiat avec la vie que l'on retrouve encore de nos jours dans la pratique des sports extrêmes. Ainsi, si la santé et le bien-être de certains citadins sont affectés négativement par la forte densité et les grandes hauteurs de la ville, on retrouve à l'opposé des personnes engagées dans la poursuite obsessionnelle d'expériences urbaines induisant le vertige, dont la fréquentation des passerelles aériennes vitrées sises au sommet des plus hauts immeubles, mais aussi de pratiques spatiales procurant

des émotions fortes inspirées par les sports extrêmes, dont le parkour. Pour capter cette obsession bien ancrée aujourd'hui, Davide Deriu (2018) parle d'ailleurs de « machines à émotions fortes », les fruits d'une « architecture du vertige » (p. 97) apte à susciter des expériences viscérales permettant d'exorciser la peur existentielle de la chute à une époque « hyper-hédoniste » marquée par l'impératif social voulant que l'on jouisse du moment présent.

La verticalisation de la ville donne donc lieu à une condition urbaine marquée par des expériences spatiales tantôt dysphoriques, tantôt euphoriques, dont rend compte dans les deux cas le vertige dans sa polysémie. Cette condition, nous le verrons plus loin, un nombre de pratiques spatiales urbaines en rend bien compte. Elle s'inscrit également dans l'imaginaire de la ville et, sous des traits hyperboliques, dans la science-fiction.

### **VERTICALITÉ RADICALE, VERTIGE ET SCIENCE-FICTION**

Comme le souligne Stephen Graham (2016), la verticalité radicale représente un lieu commun de la ville dans la science-fiction. Elle figure en bonne place dans *Metropolis* de Fritz Lang (1927), *Just Imagine* de David Butler (1930), *The World Inside* de Robert Silverberg (1971), *High-Rise* de J. G. Ballard (1975), *The Fifth Element* de Luc Besson (1997), *Star Wars: Episode II* de George Lucas (2002), *Tomorrowland* de Brad Bird (2015) et *Megalopolis* de Francis Ford Coppola (en production).

Les œuvres protocyberpunk et cyberpunk ne sont pas en reste. Il suffit de penser au Los Angeles de *Blade Runner*, de Ridley Scott (1982), où les « essais techniques d'une exagération radicale de la verticalité demeurent un pivot du genre » (Graham, 2016, p. 394), voire « la version "standard" de la ville du futur » (Aaron Barlow, cité dans Butt, 2018, p. 115), ou au Singapour de *Islands in the Net*, de Bruce Sterling (1990 [1988]), alors que la cité-État est dépeinte comme

*une fourmière, un brutal affront à tout sens des proportions. Des clochers cauchemardesques dont les fondations protubérantes recouvraient des pâtés d'immeubles entiers. Leurs niveaux supérieurs étaient criblés, comme des moules à gaufre,*

*d'armatures triangulaires. Arcs et piliers métalliques, super-autoroutes sous leurs tunnels vitrés, s'élevaient à huit cents mètres au-dessus du niveau de la mer. Étage après étage, ils se dressaient, muettes apparitions de rêve, ces immeubles d'une énormité si inqualifiable qu'ils en perdaient toute notion de poids; ils restaient suspendus au-dessus de la terre, cumulonimbus euclidiens, dont le sommet se perdait sous des rideaux de pluie gris acier (p. 321).*

Mais dans le cyberpunk, la verticalité n'est jamais aussi exacerbée que dans les cités-canopées de Nivalis, du jeu vidéo *Cloudpunk* (ION LANDS, 2020), et d'Aerium, de la série télévisée *Altered Carbon* (Kalogridis, 2018), où les privilégiés de la société vivent au-dessus des nuages, voire même dans des stations orbitales, comme dans les romans *Neuromancer* (Gibson, 1984), *Hardwired* (Williams, 2004 [1986]) et *Voice of the Whirlwind* (Williams, 1987).

Depuis aussi loin que le roman *When the Sleeper Awakes*, de H. G. Wells (1899), la question des oppositions de classes domine les discours de la science-fiction urbaine, articulés autour d'une verticalité stratifiée et hyperbolique. Ces œuvres ne sont pas sans prise sur les villes qui leur sont contemporaines et sur leur propre stratification sociale (sur le sujet, voir Musset, 2019). Cependant, selon Butt (2018), au-delà de cette dimension politique, l'urbanisme verticalisé implique également une expérience émotionnelle de la hauteur, un vertige larvé dans les œuvres de science-fiction qui « fournissent à leurs lecteurs des manières à la fois d'imaginer et d'expérimenter par empathie l'impact émotionnel de l'environnement construit » (p. 114).

Selon Lucy Hewitt et Stephen Graham (2015), la recherche urbanistique contemporaine tend à se focaliser sur l'horizontalité de la ville et néglige la verticalité de l'environnement bâti. À partir de là, Amy Butt (2018) fait le constat d'un angle mort en raison duquel il est difficile d'appréhender le caractère multidimensionnel de la verticalité urbaine alors que cette dernière devient de plus en plus incontournable aujourd'hui, comme c'est le cas dans des villes telles que Hong Kong, où le niveau du sol apparaît comme un lieu de moins en moins prédominant dans l'expérience de l'espace, conduisant à de nouvelles formes de cartographies et de navigations dans la ville. Cette expérience de la verticalité, Butt l'examine

à la lumière du vertige et de sa mise en texte dans les romans *High-Rise* et *The World Inside*, où les immeubles de grande hauteur occupent une place centrale dans le récit. Elle en conclut que l'expérience émotionnelle des villes à multiples niveaux — la désorientation et l'aliénation vécues au contact de leur densité et de leur complexité —, où le niveau du sol tend à perdre de sa centralité, s'apparente à l'expérience du vertige dépeinte dans les romans à l'analyse et que la sensation de désorientation s'y présente comme une réaction incarnée dans le corps de l'habitant face à l'échelle écrasante de la ville verticalisée. Cette sensation de vertige, toujours selon elle, joue là comme une métaphore de la confusion de la ville et une invitation pour le lecteur à vivre en imagination l'expérience de s'y perdre. Suivant cela, on peut affirmer en termes mésocritiques que le vertige, dépeint sous un jour dysphorique comme hors d'échelle, témoigne d'une dys-somatization de la ville verticalisée.

En réponse à la condition urbaine sont nés des dispositifs et des pratiques habitantes à caractère ludique tablant ouvertement sur le vertige : des parcs d'attractions, des passerelles aériennes et des pratiques ludosportives (parkour, stégophilie, escalade urbaine), entre autres. Or, cette réponse à la condition de la ville moderne verticalisée correspond à l'une des quatre impulsions sous-jacentes au jeu mises au jour par le sociologue Roger Caillois : l'*ilinx*. Cette impulsion, nous le verrons bientôt, teinte fortement l'habiter urbain au sein des fictions cyberpunk.

### **L'ILINX, ENTRE DÉPOSSESSION ET CONTRÔLE**

Le terme « *ilinx* » est issu du grec ancien *ἰλινξ* et désigne un tourbillon d'eau, lui-même à la racine du mot « vertige » (*ilingos*). Dans *Les jeux et les hommes*, Roger Caillois (1991 [1958]) décrit quatre formes d'impulsions essentielles et irréductibles motivant les joueurs à s'engager dans une activité ludique : l'*agôn*, l'*alea*, la *mimicry* et l'*ilinx*. Les jeux ayant l'*agôn* pour impulsion se rapportent à la compétition. À l'*alea* correspondent les jeux de hasard, à *mimicry*, les jeux fondés sur l'acceptation temporaire de l'illusion, sur la simulation et l'exigence de feindre une personnalité et une identité autres que celle du joueur, et à l'*ilinx*, les jeux procurant désorientation, vertige ou ivresse. L'*ilinx* donne lieu à une perte de contrôle,

à l'expérience du transport hors de soi. Il faut le voir comme une forme d'abandon de l'individu confronté à des forces prenant l'ascendant sur lui (la force centrifuge des manèges, par exemple). Les jeux découlant de cette impulsion

*consistent en une tentative de détruire pour un instant la stabilité de la perception et d'infliger à la conscience lucide une sorte de panique voluptueuse. Dans tous les cas, il s'agit d'accéder à une sorte de spasme, de transe ou d'étourdissement qui anéantit la réalité avec une souveraine brusquerie (p. 68).*

Ce transport hors de soi se traduit par des opérations physiques, affirme Caillois, et on le retrouve notamment dans les danses rituelles des derviches tourneurs et des voladores mexicains, dans la voltige, la chute et les mouvements giratoires des parcs d'attractions, mais aussi dans l'effet de la vitesse ressentie par le motocycliste, le coureur automobile ou l'adepte de sports extrêmes. S'il donne lieu à un désarroi organique, il peut également conduire à un désarroi d'ordre psychique, un vertige moral présent là où le goût du désordre et de la destruction est normalement contrarié, à l'instar de la destruction d'assiettes dans les stands de tir forains.

Si les quatre impulsions mises au jour s'associent parfois entre elles, certaines conjonctions sont interdites, toujours selon Caillois, à l'image du couple *ilinx/agôn*. Le vertige dénature la rivalité réglée de l'*agôn* comme la perte de soi s'oppose à la maîtrise de ses réactions. C'est que, selon le sociologue, l'*agôn* relève préférablement de *ludus*, alors que l'*ilinx* relève de *paidia*. Ce terme provient du grec *παιδιά* et se rapporte à l'enfance, au jeu de l'enfant (Bailly, 1935, p. 1439). Il désigne la nature instinctive et incontrôlée du jeu, un « principe de divertissement, de turbulence, d'improvisation libre et d'épanouissement insouciant, par où se manifeste une certaine fantaisie incontrôlée » (Caillois, 1991 [1958], p. 48). Sous sa forme la plus pure, elle est exempte de règles. À l'inverse, le terme latin *ludus*, ou « jeu, distraction, passe-temps, amusement, délassément, divertissement » (Olivetti et Olivetti, 2003), apparaît comme le « goût de la difficulté gratuite » (Caillois, 1991 [1958], p. 75) éprouvé lorsque les actions du joueur sont soumises à des contraintes, à des règles.

Pour revenir à la conjonction de l'*agôn* et de l'*ilinx*, si Roger Caillois y voit une incompatibilité de nature, Mathieu Triclot (2011), lui, montre que le jeu vidéo les allie bien souvent. Dans les jeux d'arcade, par exemple, la recherche d'un haut pointage (*agôn*) dans un cadre fortement réglé (*ludus*) s'accompagne du vertige éprouvé lors de l'accélération croissante du rythme du jeu et l'augmentation de son niveau de difficulté. Il est question d'une perte de contrôle momentanée (*ilinx*). On peut également ajouter l'exemple des jeux vidéo de course automobile. Ils reposent à la fois sur la compétition entre les pilotes et la confrontation entre le pilote et la piste, exigent une maîtrise fine de la conduite et provoquent en retour une ivresse dromophile.

En tant que vertige et transport hors de soi, l'*ilinx* résulte d'un équilibre précaire : s'il procure du plaisir, il peut donner lieu à de l'angoisse (Lebreton, 2010). Aussi, son expérience ne sera optimale que si l'absence de maîtrise de la situation se voit compensée ailleurs par un certain degré de contrôle. Par exemple, les manèges procurent de la griserie sans donner lieu à une pure panique à condition que les personnes soumises à leurs forces fassent preuve d'une certaine maîtrise de soi, qu'elles anticipent les mouvements giratoires, les chutes ou les ascensions subites, ou qu'elles aient foi dans la sécurité des dispositifs entre les mains desquels elles remettent leur vie. On peut donc affirmer que l'*ilinx* se manifeste dans l'équilibre entre la dépossession et le contrôle de soi, d'une part, et que le joueur maîtrise en partie le cadre dans lequel se déroule son expérience de l'*ilinx*, d'autre part; une maîtrise qui ne se montre jamais pleine et entière, sans quoi l'ivresse prend fin.

## **L'HORIZONTALISATION ET LA RÉTICULARISATION DE LA VILLE**

La ville, qu'elle soit fictionnelle ou référentielle, provoque le vertige en se verticalisant. Mais l'ivresse des hauteurs n'épuise pas l'ensemble des manifestations associées à l'*ilinx*, car une part de l'expérience du vertige se joue dans le cadre de l'horizontalisation et de la réticularisation<sup>3</sup> de la ville des flux. Comme nous l'avons vu précédemment au chapitre 3, la grande ville contemporaine — la métropole ou la mégapole — se déploie horizontalement : elle se répand suivant



un mouvement d'exurbanisation. En outre, avec le passage d'une logique des lieux à une logique des flux, il devient question d'un « étalement réticulaire » (Hénaff, 2008, p. 175). Enfin, en tant que ville globale, elle devient un nœud fortement connecté aux réseaux matériels et immatériels d'une économie mondialisée. S'y manifeste un accroissement des pratiques mobilitaires dans le cadre d'une société hypermobile mue par une idéologie spatiale dominante faisant la promotion de la rapidité et du temps réel, une société dromophile, obsédée par la vitesse et la fluidité de la circulation de l'information, des personnes et des biens.

À côté du caractère hypertrophique et hors d'échelle de la verticalisation de la ville si présents dans la science-fiction, le cyberpunk dépeint plus volontiers — sans pourtant occulter ces phénomènes — le caractère hypertrophique et hors d'échelle de son horizontalisation, où l'*ilinx* trouve pleinement à s'exprimer.

Sur le plan de l'horizontalité, le cyberpunk a su, dès ses débuts, produire des textes aptes à cartographier cognitivement les conditions d'émergence de la globalisation en marche (Moylan, 2010), des textes représentant « l'expression littéraire suprême du capitalisme tardif » (Jameson, 2007 [1991], p. 419) et, de ce fait, des « nouvelles réalités de l'entreprise transnationale » (p. 38). Les œuvres cyberpunk ont ceci en commun que leurs protagonistes habitent moins les lieux de la ville qu'ils ne sont pris dans les mailles d'un réseau global et atopique, s'adonnant à une frénésie mobile.

Ainsi en est-il d'Henry Dorsett Case, personnage principal du *Neuromancer* de Gibson (1985 [1984]). Si ce dernier peut rejoindre n'importe quel point du globe à partir de sa console et que, pour lui, « voyager était un truc de viandard » (p. 95), il n'en demeure pas moins que ses périples le conduisent de Chiba, au Japon, à la station orbitale Zonelibre, en passant par « l'Axe métropolitain Atlanta-Boston » et Istanbul. C'est également le cas de Laura Webster, la protagoniste de *Islands in the Net* (Sterling, 1990 [1988]). Prise au milieu d'intrigues géopolitiques complexes, elle passe de Galveston (Texas) à Atlanta, puis à la Grenade, Singapour et l'Afrique du Nord, avant de revenir aux États-Unis.

À l'échelle de la ville aussi, l'horizontalisation est de mise, et l'étalement urbain en est emblématique. D'une manière pour le moins

éloquente, la première trilogie romanesque de Gibson a pour nom *Sprawl*, un terme désignant ce qui s'étend, se développe irrégulièrement ou sans contraintes, renvoyant à l'étalement urbain. Dans les trois romans, c'est le surnom donné à la plus grande ville de la planète, une mégalopole qui s'étend continûment d'Atlanta à Boston. Comme la ville des flux et l'urbain généralisé identifiés par Olivier Mongin (2013), elle est dépourvue de limites et en constante expansion. Elle a pour horizon l'écouménopole, la ville planétaire, incarnée, dans la science-fiction, par Coruscant, la capitale de la République galactique dans la franchise transmédiatique<sup>4</sup> Star Wars de George Lucas. Par Trantor également, la capitale impériale des cycles *Galactic Empire* et *Foundation* d'Isaac Asimov (1950-1952, 1951-1953).

C'est à l'architecte et urbaniste grec Konstantinos Apostolos Doxiadis (1969) que l'on doit le concept d'écouménopole. Il ne désigne pas l'état de l'urbanité de son époque, mais plutôt, dans une perspective prospectiviste particulièrement dysphorique, un phénomène de dégradation de l'habiter urbain appelé à prendre de l'ampleur dans le futur. Selon lui, la tendance à la croissance des villes et de la population mondiale doit inexorablement conduire de la mégapole à l'écouménopole, une ville mondiale unique, étendue à l'ensemble de la planète et englobant l'humanité tout entière.

En suivant cette logique, l'écouménopole est condamnée à la destruction et son horizon pourrait tout aussi bien être la nécropole. En effet, selon Doxiadis, elle se montre particulièrement mortifère, et ce pour cinq raisons. (1) Écologiquement insoutenable, pourrions-nous dire aujourd'hui, elle entraîne la destruction de la nature qui lui a donné naissance. (2) Construite à la mesure des véhicules motorisés, et non des êtres humains, elle conduit aux psychoses et aux névroses en tout genre, affections plus graves encore que les nombreux accidents qui maculent les rues de sang. (3) À l'intérieur d'Écumenopolis, nous sommes devenus incapables de créer du lien social. N'existent plus que des masses composées d'individus incapables d'assumer leurs fonctions normales et de plus en plus séparés spatialement les uns des autres. (4) Les édifices découlent manifestement des progrès de la technique, mais ils isolent les êtres humains et ne servent aucunement leurs intérêts. (5) Les réseaux, soit les autoroutes, les voies ferrées, les aqueducs

et les réseaux électriques et de télécommunication sont, au mieux, cachés ou inesthétiques. Au pire, ils ont pour effet de briser la continuité de la ville et nuisent à son bon fonctionnement.

Le *sprawl* de Gibson joue également sur le double registre du matériel et de l'immatériel : le cyberspace et les flux d'information en constituent le double numérique. Ainsi, l'une des rares descriptions offrant un portrait complet de l'étalement urbain dans le roman *Neuromancer* ne porte ni sur les infrastructures de transport ni sur les gratte-ciel, mais bien sur la circulation des données numériques :

*Programmez une carte pour représenter la fréquence des échanges de données, un seul pixel par millier de mégabytes sur un écran géant. Manhattan et Atlanta y brillent d'un blanc éblouissant. Puis elles se mettent à palpiter, au risque que le rythme du trafic surcharge votre simulation. Votre carte est en passe de se transformer en nova. On se calme. On diminue l'échelle. Un pixel par million de mégabytes. À cent millions de mégabytes par seconde, on commence à discerner certains pâtés de maisons dans le centre de Manhattan, les contours de zones industrielles vieilles d'un siècle cernant le noyau historique d'Atlanta... (Gibson, 1985 [1984], p. 53)*

Ainsi, le *Sprawl* se laisse-t-il appréhender par ses flux immatériels et non par ses lieux. Leur cartographie rend compte de la nature métabolique de la ville, alors qu'il est dit que Manhattan et Atlanta palpitent au rythme des données qui lui donnent vie.

## **LE CYBERESPACE**

Si les données sont ce qui rend la mégalopole vivante, c'est dans le cyberspace (aussi appelé la matrice), cet espace numérique au sein duquel elles sont affichées et spatialisées à l'intention des usagers, que Case évolue le plus pleinement et librement, se laissant gagner par l'ivresse. Le cyberspace est décrit comme « une hallucination consensuelle vécue quotidiennement en toute légalité par des dizaines de millions d'opérateurs, dans tous les pays, par des gosses auxquels on enseigne les concepts mathématiques... » (Gibson, 1985 [1984], p. 64). Lorsqu'on lui demande en entrevue d'où il a tiré son inspiration pour cette figure spatiale la plus emblématique du cyberpunk, Gibson affirme qu'il était à la recherche d'une nouvelle

arène où situer ses récits de science-fiction. Ni les vaisseaux spatiaux ni les confins de l'espace ne lui convenaient. C'est en regardant des jeunes s'amuser avec des jeux d'arcades, au début des années 1980, que lui est venue l'idée :

*les enfants qui y jouaient étaient si impliqués physiquement qu'il m'a semblé que ce qu'ils voulaient, c'était être à l'intérieur des jeux, au sein de l'espace conceptuel [notional<sup>5</sup>] de la machine. Le monde réel avait disparu pour eux — il avait perdu toute son importance (Gibson, cité dans Wallace-Wells, 2011, s. p.).*

Cette origine est mentionnée dans *Neuromancer* également, alors qu'un documentaire intradiégétique destiné à un jeune public explique ce qu'est le cyberespace : « La matrice tire ses racines des jeux vidéo les plus primitifs [...] des tout premiers programmes graphiques » (Gibson, 1985 [1984], p. 64). Les arcades, donc, mais en conjonction avec une publicité pour l'ordinateur personnel Apple IIc et une connaissance sommaire de cette jeune technologie à l'époque qu'était l'internet (Wallace-Wells, 2011). Gibson a alors imaginé que l'espace conceptuel derrière l'écran des arcades et des ordinateurs serait un seul et même univers.

La sensation d'*ilinx* éprouvée par les joueurs au contact des bornes d'arcade — vitesse et vertige — est comparable à celle des protagonistes du cyberpunk éprouvée dans le cyberespace. Il est question d'une expérience similaire lorsqu'un pirate informatique du nom d'Automatic Jack, dans la nouvelle « Burning Chrome » (Gibson, 1987a [1986]), relate une opération menée par son comparse Bobby Quine et lui-même dans le cyberespace, au cours de laquelle ils tentent de percer les défenses d'un logiciel appelé Chrome : « Désincarnés, nous virons pour pénétrer dans le château de glace<sup>6</sup> de Chrome. Et nous allons vite, très vite. L'impression de surfer à la crête du programme intrus [...] Nous sommes des taches d'huile conscientes, propulsées le long de corridors d'ombre » (p. 165). Comme c'est le cas avec les bornes d'arcade, l'*ilinx* rencontre l'*agôn* et le vertige se vit au contact de l'adversité.

C'est sous le signe de l'*ilinx* également que Turner, le protagoniste de *Count Zero*, vit son immersion dans l'espace informationnel

d'une biopuce (un « rêve-machine »), similaire à celui du cyberspace. Mais cette expérience, loin d'être grisante, provoque la nausée et une certaine dysphorie :

*Les rêves-machine engendraient un vertige particulier [...] il eut le temps de fermer les yeux. Dix secondes plus tard, il avait les yeux ouverts. Il agrippa la mousse verte et lutta contre la nausée [...] un flot vacillant, non linéaire, de faits et de données sensorielles, une sorte de narration conduite en plans hachés et juxtapositions surréalistes.*

*Les changements n'avaient rien à voir avec une quelconque orientation physique, mais plutôt avec des alternances d'éclairage dans la symbolique et la paradigmatique [...] Les yeux ouverts, il retira l'objet de sa prise crânienne et le tint, la paume gluante de sueur. C'était comme de s'éveiller d'un cauchemar. Pas le cauchemar à hurler, où les terreurs imprimées sur vous prennent des formes simples, terribles, mais ce genre de rêve, infiniment plus dérangeant, où tout est parfaitement, horriblement normal, et où tout est complètement faux...*

*L'intimité de la chose était hideuse (Gibson, 1986 [1985], p. 40).*

C'est que contrairement au cyberspace, l'espace de données ne se destine pas à des usagers humains, mais à des programmes informatiques. Au contact de cette altérité radicale, le vertige se mue en nausée.

Au début de *Neuromancer*, Case est privé de ses capacités à naviguer dans le cyberspace. Il a tenté par le passé de flouer un employeur et ce dernier, en retour, a endommagé son système nerveux pour empêcher toute connexion avec la matrice. Le hacker revient alors sur les sensations qui lui sont désormais interdites :

*il rêvait toujours de cyberspace, même si l'espoir s'effaçait de soir en soir. Malgré le speed, malgré les virages et les virées, les raccourcis et les courts-jus qu'il s'était pris dans la Cité de la nuit, il continuait de voir la matrice dans son sommeil, éclatant treillis de logique qui se dévidait à travers un vide incolore... (Gibson, 1985 [1984], p. 7)*

La griserie de la drogue (le *speed*) et ses échappées dans la ville constituent de pâles succédanés en comparaison avec l'ivresse des « virées » dans la matrice, ce « trip d'adrénaline pratiquement permanent » (p. 8). Cette sensation est liée à la libération de la chair, de la sortie technologiquement assistée de l'esprit hors du corps ou, en termes mésocritiques, à l'éversion<sup>7</sup>. Comme le souligne David Le Breton (2013 [2000]), en effet, depuis l'avènement de la cybernétique, il règne au cœur de l'imaginaire technoscientifique une perspective ontologique dualiste<sup>8</sup> en vertu de laquelle le corps est assimilé à une entité obsolète qu'il convient de dépasser, et l'esprit, à une somme d'informations transférables sur de nouveaux supports (les puces de silicium, le cyberspace, etc.). Nombreuses, selon lui, sont les œuvres de science-fiction, en particulier cyberpunk, nourries par un tel imaginaire. Elles mettent en scène l'estompement, l'ablation ou la dissolution du corps au seul profit de l'esprit. Ce dernier migre en des mondes de pure simulation, lorsqu'il ne se réincarne pas au sein de nouvelles entités matérielles : corps technologiques ou biotechnologiques. Dans cet imaginaire technoscientifique, l'individu quitte alors les limites de son corps obsolète, devenu « surnuméraire » (Le Breton, 2013 [2000]), et se déploie en suivant des configurations spatiales inédites; tout particulièrement dans le cyberspace.

Nous l'avons vu plus haut, c'est désincarnés que Bobby Quine et Automatic Jack naviguent dans le cyberspace comme les surfeurs glissent sur la crête des vagues. Dans *Neuromancer*, l'expression revient dans la bouche de Case. Pour lui, le « trip d'adrénaline » est éprouvé lors de la projection de « sa conscience désincarnée au sein de l'hallucination consensuelle qu'était la matrice » (Gibson, 1985 [1984], p. 8). Cette sensation vécue par l'esprit s'oppose au plaisir du corps, qualifié de viande dans l'œuvre gibsonienne (« Le corps, c'était de la viande », *ibid.*). Case parle de sa privation du cyberspace, en termes bibliques, comme d'une « Chute ». Ne pouvant plus vivre son « exultation désincarnée » dans la matrice, il est « tombé dans la prison de sa propre chair » (*ibid.*). Or, pour les cowboys des consoles, une « attitude élitiste exigeait un certain mépris pour la chair » (*ibid.*). De cette attitude vient l'expression péjorative « viandard », rapportée aux non-usagers du cyberspace<sup>9</sup>.

La dépendance ressentie par le consoliste envers le cyberspace est bien illustrée, également, dans cet extrait de *Mona Lisa Overdrive* (1990 [1988]), qui met en scène un autre hacker, Gentry : « Gentry n'aimait pas les gens. Il passait des journées entières avec ses consoles, ses orgues FX, ses holoprojecteurs, et ne sortait que lorsqu'il avait faim. La Ruse n'arrivait pas à comprendre ce qu'il essayait de faire, mais il lui enviait l'étroitesse de son obsession » (p. 43).

L'opposition entre l'esprit et la viande, chez Gibson, appelle cette autre entre le cyberspace et la simstim. La simstim (mot-valise obtenu à partir de « simulation » et « stimulation ») est un média fictif par l'entremise duquel l'utilisateur se plonge, grâce à la réalité virtuelle, dans le corps d'un autre individu afin d'en éprouver les sensations visuelles, auditives, haptiques, olfactives, et autres. Dans l'univers de la trilogie *Sprawl*, la simstim occupe une place comparable à la télévision et ses récepteurs, à l'image des téléspectateurs de notre propre monde, sont considérés comme passifs, par opposition aux usagers du cyberspace vus, pour leur part, comme actifs dans un environnement informationnel interactif. Dans le roman *Neuromancer*, et du point de vue élitiste des cowboys du cyberspace exprimé ici par Case, la simstim est présentée comme un jouet pour les viandards, pour les spectateurs passifs de l'industrie du divertissement aux yeux rivés sur la vedette de l'heure, Tally Isham. Le protagoniste affirme, en effet :

*les cow-boys ne sont pas branchés simstim, c'est essentiellement un joujou de viandard [« meat toy »]. Il savait que les trodes qu'il utilisait et la petite tiare de plastique qui pendouillait d'une console de simstim étaient fondamentalement identiques, et que la matrice du cyberspace était en vérité une hyper-simplification du sensorium humain, du moins en termes de présentation, mais il voyait le simstim proprement dit comme une multiplication gratuite des capteurs de la chair [« flesh input »] (Gibson, 1985 [1984], p. 67-68).*

Dès lors, la simstim fait appel à la chair en multipliant les stimulations qui lui sont destinées. Elle rend le spectateur captif en le ramenant à cette prison qu'est son propre corps et, par la passivité qu'elle entretient, l'assigne à une certaine immobilité. En témoigne

cette description de la mère de Bobby Newmark, le protagoniste de *Count Zero*, captive des feuilletons diffusés sur la simstim, spectatrice apathique et comme sous l'emprise de puissants narcotiques :

*il la voyait d'ici rentrer, une bouteille emballée sous le bras, et filer, sans prendre la peine d'enlever son manteau, droit se brancher sur le Hitachi, et se lessiver la cervelle pour six bonnes heures d'affilée. Son regard devenait vitreux et, parfois, si l'épisode était vraiment bon, elle bavait même un peu. Toutes les vingt minutes, en gros, elle arriverait à se souvenir de prendre une petite lichette à même la bouteille.*

*Elle avait toujours été comme ça, du plus loin qu'il se souvienne, s'enfonçant graduellement de plus en plus dans une demi-douzaine d'existences synthétiques, délires de séquences de simstim dont Bobby avait depuis toujours dû subir le récit. (Gibson, 1986 [1985], p. 55)*

L'expérience de la surabondance de données visuelles, sonores et olfactives et leur effet déstabilisant ne sont pas dépourvues de similitudes avec l'expérience de la grande ville décrite par Simmel (2013 [1903]), alors que l'urbain se voit confronté au quotidien à une intensification de la vie nerveuse, qui le force à adopter des mécanismes de défense pour s'en prémunir, soit de la réserve et de l'indifférence, réagissant ainsi à son milieu de manière intellectuelle plutôt qu'émotive. Cette expérience de la surabondance des stimulations — loin de la simplicité du cyberspace représenté comme un treillis et du vide incolore — est rendue dans une scène où Case, via la simstim, se branche sur le sensorium de Molly Millions, sa partenaire lors d'une mission de piratage informatique, alors qu'elle est plongée dans le maelström de la ville :

*Secousse abrupte de la pénétration dans une autre chair [...] Elle [Molly] avançait dans une rue bondée, dépassant les étals de vendeurs de programmes au rabais, prix inscrits au feutre sur des feuilles de plastique, fragments de musique issus d'innombrables haut-parleurs. Odeur d'urine, monomères libres, parfums, pâtés de krill en train de frirer. Durant quelques secondes d'effroi, il lutta désespérément pour contrôler son corps. Puis il se contraignit à la passivité, devint le passager derrière ses yeux (p. 67).*



Case accède à ce sensorium en *pénétrant* dans la chair de Molly, un acte qui, décrit dans ces termes, se rapproche fortement de l'acte sexuel. Or, l'union charnelle, une cinquantaine de pages auparavant, est dépeinte de manière péjorative par le protagoniste comme un appel de la viande, alors qu'il évoque une rencontre érotique passée : « Il se rappela l'odeur de sa peau dans l'obscurité surchauffée d'un cercueil près du port, les doigts crochés dans le bas de son dos. Il songea : toujours la viande, avec ses exigences » (p. 14).

À l'inverse, le cyberspace est cet espace conceptuel de représentation des données qui enivre l'esprit libéré, désincarné et actif de celui qui sait y naviguer et interagir avec lui sans subir les contraintes spatiales du monde matériel. Cette griserie est d'ordre intellectuel, et non émotionnel. Elle est de celles que l'on éprouve lorsque, comme l'urbain de Simmel, on a choisi de filtrer les données sensorielles prodiguées à l'excès par un monde environnant dense, complexe et vibronnant.

Chez Gibson, le corps est donc dépeint comme un obstacle à l'expérimentation de *l'ilinx*. C'est aussi le cas chez Neal Stephenson (1996 [1992]), qui oppose l'euphorie de la navigation de l'esprit dans les espaces numériques (le Métavers, dans sa propre terminologie) à l'immobilisme du corps dans le monde réel. Pour les personnages de *Snow Crash*, en effet, la part matérielle — charnelle — de l'être humain relève de la « biomasse » (p. 72). Or, au regard de l'inertie, la force nécessaire pour mettre un objet en mouvement est proportionnelle à sa masse. Le terme « biomasse », en plus d'insister sur le caractère trivial de la chair, comparable à n'importe quelle autre entité organique, traduit ainsi implicitement l'idée d'une masse physique dont la mise en mouvement s'avère laborieuse, par opposition à un esprit qui, dans le Métavers, se voit libéré des lois de la physique et des contraintes spatiales, permettant de vivre cette vitesse vertigineuse, génératrice d'*ilinx*.

Axiologiquement, la ville, comme le corps — la viande —, constitue un repoussoir dans la trilogie *Sprawl*. Elle convie les cowboys des consoles à s'immerger dans le cyberspace pour échapper momentanément à sa complexité et à son délabrement.

Le « non-espace de l'esprit » (Gibson, 1985 [1984], p. 64) qu'est le cyberspace apparaît au premier chef comme un analogon de la ville. Dans *Neuromancer*, il est dépeint tel « une complexité impensable [...] des amas et des constellations de données. *Comme les lumières de villes, dans le lointain...* » (*ibid.*, nous soulignons). Dans *Mona Lisa Overdrive* (1990 [1988]), il est dit que « toutes les données stockées dans le monde vous apparaissaient [dans le cyberspace], empilées comme dans une immense cité de verre (p. 19). Mais le parallèle entre le cyberspace et la ville s'arrête là. Le premier est géométrisé et s'adresse à l'intellect, auprès duquel la navigation dans cette ville numérique transparente et lumineuse suscite une sensation euphorisante. Malgré la prolifération des données contenues dans le cyberspace, « on pouvait les parcourir, avoir prise sur elles, visuellement du moins » (*ibid.*).

L'architecture visuelle réduit la complexité du monde. Dans le livre *Neuromancer*, par exemple, le documentaire consacré à l'origine du cyberspace passe de la représentation virtuelle des champs de bataille (comme l'internet, son origine se trouve du côté des militaires) à « une forêt de fougères générées de manière mathématique, démontrant les possibilités spatiales des spirales logarithmiques (Gibson, 1985 [1984], p. 64). C'est donc dire que la matrice oppose à la luxuriance et à la profusion du monde naturel un espace raisonné dans lequel la complexité apparente se résume à une simple formule mathématique.

Par opposition, la ville physique est chaotique et sombre, un lieu dysphorique offert au délitement, non dépourvu du caractère foncièrement mortifère d'Œucumenopolis. Comme le montre bien l'épisode où Case accède, par l'intermédiaire de la simstim, au sensorium de Molly, ses rues bombardent l'habitant de stimuli jusqu'à l'ébranler.

Le délitement de la ville, lui, apparaît dans les descriptions des quartiers industriels de l'Axe métropolitain Atlanta-Boston, aussi appelé la Conurb. Par la fenêtre du train, Molly contemple « le paysage lunaire de zones industrielles ravagées » (p. 103). Pour Henry Dorsett Case, « le paysage du nord de la Conurb éveillait dans [s]a mémoire [...] des souvenirs d'enfance confus, touffes d'herbe morte dans les fissures des plaques de béton d'une chaussée d'autoroute

[...] [un] paysage de son enfance, sur les terrils abandonnés et les coques rouillées des raffineries » (p. 104). La Conurb s'étale et prolifère au point de recouvrir la quasi-totalité de la côte est américaine. Elle a pour périphérie « la ceinture défoncée des zones industrielles » (1986 [1985], p. 256). Elle s'étend à perte de vue, mais cette excroissance est assimilée à une prolifération de moisissures. Par exemple, « les immeubles d'habitation de Barrytown ressemblaient à quelque moisissure blanc grisâtre, s'étendant jusqu'à l'horizon » (p. 133).

La Conurb porte les stigmates du temps. Ainsi, les spéculations immobilières du siècle dernier ont laissé pour héritage « un faubourg sordide de la banlieue nord [...] [ponctué de] vingt tours en béton s'élevant au-dessus d'une plaine du même matériau » (p. 203). La ville n'est pas uniquement en proie à l'étalement urbain, mais à une maladie qui semble se répandre en elle, se métastaser. C'est ainsi que Turner, dans *Count Zero*, la perçoit : « Il lui sembla, juste l'espace d'une seconde, sentir haleter le souffle de toute la Conurb, et ce souffle était vieux, malade et las, tout au long des stations de Boston à Atlanta » (p. 293).

La ville cacochyme de Gibson est aussi un *junkspace*, terme que l'on doit à Rem Koolhaas (2011) et qui désigne « le résidu que l'humanité laisse sur la planète. Ce que la modernisation a construit » (p. 81). Il est

*le réceptacle de la modernisation, une sorte de dépotoir, de désordre. [...] En fait il n'a jamais été ordonné [...] [Il s'agit des] résidus des organisations antérieures, tout ce qui dans cet espace relève du plan, de la géométrie, qui lui confère un sentiment morne et attristant de résistance inutile, qui, en plus, en gêne les mouvements et les flux circulatoires. [...] [L]'architecture de ce junkspace-architecture-bordel, bien que parfois intense, violente, parfois belle entre guillemets, ne peut être mémorisée. Elle est instantanément et totalement oubliable* (Chaslin et Koolhaas, 2011, p. 143-145).

Dans *Mona Lisa Overdrive*, l'appréciation de la ville par Kumiko, la fille d'un *Oyabun* (chef yakuza) envoyée à Londres pour sa sécurité, puis dans la Conurb, est, sur ce point, éclairante. La jeune fille se lance en effet dans une comparaison entre Tokyo, Londres et la

Conurb sur la base de leur rapport respectif au *gomi*, mot japonais désignant les détritiques ou les déchets. Tokyo gère méticuleusement ses déchets et une part conséquente de la ville est érigée dessus :

*Trente-cinq pour cent de l'agglomération de Tokyo était édifée sur du gomi, des plates-formes prises sur la baie après un siècle d'accumulation systématique des détritiques. Là-bas, le gomi était une ressource à gérer, ramasser, trier, puis soigneusement enterrer* (Gibson 1990 [1988], p. 156).

Pour les Londoniens, toutefois, il n'est pas question de faire disparaître le *gomi*, mais de le conserver comme un patrimoine, de sorte que la capitale britannique s'affiche comme un palimpseste de déchets qui révèle son histoire. Le *gomi* ne désigne plus les rebuts au sens littéral du terme, mais les traces laissées par les phases de développement antérieures de Londres, que Kumiko semble assimiler à des débris :

*La relation qu'entretenait Londres avec le gomi était plus subtile, plus oblique. Aux yeux de Kumiko, la ville même était composée de gomi, des structures que l'économie japonaise aurait depuis longtemps dévorées dans son insatiable appétit d'espaces à construire. Pourtant, même pour Kumiko, ces structures révélaient la trame du temps, chacun des murs portait la trace de générations de mains affairées à poursuivre une perpétuelle restauration. Les Anglais appréciaient leur gomi en soi, d'une manière qu'elle commençait tout juste à comprendre; ils l'habitaient (ibid.).*

Enfin, la lecture comparative de Kumiko met en relief le caractère chaotique et pourrissant de la Conurb. Plus encore que Londres, son appréciation rejoint directement l'idée de *junkspace* :

*Dans la Conurb, le gomi était autre chose : un humus riche, une pourriture où s'épanouissaient des prodiges d'acier et de polymères. Le manque apparent de planification suffisait à l'étourdir, tant il allait à l'encontre de la valeur qu'attribuait sa propre culture à l'utilisation rationnelle de l'espace. Leur course en taxi depuis l'aéroport lui avait déjà montré l'état de décrépitude de l'agglomération, avec ses pâtés d'immeubles*

*entiers en ruine, leurs ouvertures béant au-dessus des trottoirs jonchés de détrit. [...] Et maintenant, Sally [nouvelle identité de Molly Millions, qui prend Kumiko sous son aile] la plongeait brutalement dans la totale étrangeté de cet endroit, avec sa pourriture et ses tours rouillées semées au hasard, plus hautes que toutes celles de Tokyo, obélisques des sociétés qui transperçaient le lacis fuligineux des dômes superposés (ibid.).*

Loin d'être une exception, la Conurb est plutôt l'horizon de la ville, en tant que « vaste amoncellement générique qui était pour son siècle le paradigme de la réalité urbaine » (*ibid.*). La ville tentaculaire et pourrissante s'oppose donc à l'espace immaculé et raisonné du cyberspace. Les habiter revient pour la première à éprouver un état de dysphorie, et pour le second, l'euphorie, la griserie, sensation qui s'adresse à l'intellect et non au corps et à ses sens qui, eux, en sont proscrits.

### **L'IVRESSE ET L'INTROPATHIE AVEC LA MACHINE**

L'expérience des espaces numériques n'est pas la seule à procurer des sensations de vertige et d'ivresse dans la littérature cyberpunk. Dans le roman *Hardwired*, de Walter Jon Williams (2004 [1986]), l'euphorie conférée par la célérité des déplacements physiques et l'intropathie avec la machine concourent également à l'*ilinx* et appuient une attitude dromophile. L'intropathie avec la machine revient à voir ou ressentir comme elle ou, du moins, puisque la machine ne pense ni ne ressent, à adopter le langage et les procédures inscrites en elle et à l'investir de sa propre subjectivité. Dans le cas des *Big data*, par exemple, il s'agit d'appréhender autrui en des termes informationnels, en tant qu'entité dividuelle.

Antoine Picon (1998), lorsqu'il décrit l'habiter dans le cadre de la ville contemporaine, qu'il désigne comme le territoire du cyborg, parle d'un « devenir machine » (p. 33) occasionné par l'intériorisation de la technique par l'habitant. À ce sujet, et dans une perspective simondonienne, il écrit :

*toute extériorisation au moyen d'un dispositif technique s'accompagne d'une intériorisation simultanée de ses modalités de fonctionnement. L'ordinateur soulage par exemple la mémoire*

*d'une masse d'informations qu'elle n'a plus besoin de stocker, mais c'est pour substituer à ces informations un certain nombre de procédures machiniques permettant d'y accéder, procédures qui doivent être mémorisées et qui finissent par modeler le fonctionnement de l'esprit. Le cyborg n'est jamais que la forme paroxystique prise par le devenir machine de l'homme lorsque son environnement tend à se faire de plus en plus technologique (p. 33).*

Suivant cette logique, habiter les milieux contemporains nécessite au préalable d'en intérioriser les procédures : des procédures machiniques permettant la conduite automobile, par exemple, ou des procédures logicielles favorisant les interactions avec autrui au sein des médias socionumériques, permettant de naviguer dans les espaces parallèles à la ville physique (mondes virtuels, mondes hybrides — à la fois matériels et immatériels — de la réalité augmentée, etc.), de profiter des fonctionnalités offertes par la domotique, de gérer les flux de la ville dite *intelligente*, composés de biens, de ressources, de personnes et d'informations, etc. Cette intériorisation permet à l'utilisateur et à la machine le partage d'un langage qui leur devient commun. Le premier éprouve pour le second une forme d'intropathie, un sentiment manifesté comme une manière d'appréhender le réel à sa façon, suivant l'idée d'une hospitalité langagière.

Parlant de la traduction, Paul Ricoeur (2003) affirme qu'il s'agit d'un acte spirituel consistant « à se transporter dans le domaine de la langue de l'autre, d'habiter chez l'autre, afin de le reconduire chez soi à titre d'hôte invité » (p. 136). Il est alors question d'hospitalité langagière. En d'autres mots, l'Autre devient l'hôte et non plus l'étranger. L'intropathie avec la machine, suivant cette logique, devient une désaltération : on cesse de la considérer comme une altérité radicale pour la réinscrire à même le corps médial, suivant une hospitalité langagière ou, dans le cas présent, une hospitalité procédurale.

Picon (1998) entrevoit la possibilité que les nouvelles générations d'habitants s'adaptent à la complexité nouvelle des milieux contemporains. On pourrait dire alors que cette adaptation repose sur l'intropathie avec des technologies ayant à voir avec l'organisation et l'appréhension de l'espace, car elle permet à l'habitant de

naviguer dans des milieux complexes. Toutefois, si l'on se fie à Augustin Berque (2000a), il point néanmoins le danger que la technique impose désormais sa logique aux individus, car s'il y a réciprocité entre le physiologique, la technique et le symbolique — ceci en raison du caractère ontogéographique de l'être humain —, le physiologique finit par ne plus suivre le développement des systèmes techniques et symboliques en raison de la rapidité de leur développement. Devant la complexification technique et symbolique croissante des milieux contemporains, on voit ainsi s'opposer la somatisation et la dys-somatisation, soit la maîtrise du milieu par la maîtrise du langage et des procédures technologiques, et la dépossession de soi, fruit d'une immaîtrise. Or, c'est dans l'écart entre maîtrise et dépossession que réside le vertige — un vertige ontogéographique —, qu'il soit expérimenté dans son versant euphorique ou dans son versant dysphorique.

### **L'intropathie avec la machine dans *Hardwired***

Au cœur d'*Hardwired* figure Cowboy, un courrier livrant missives et colis à bord d'un panzer (un char d'assaut) aéroglisseur dans une Amérique postcatastrophique. Ce territoire en ruine et morcelé résulte d'une guerre qui a opposé jadis les Terriens, composés désormais de déshérités et de vaincus, et les orbitaux, les privilégiés et les nantis, vainqueurs de la guerre et habitants des stations spatiales en orbite autour de la Terre. Dans l'incipit est présentée la fusion de l'humain et de la machine motorisée. Cowboy accède aux commandes de sa Maserati via une interface neurale. Une fois aux commandes, il perd toute conscience de son corps au profit de celle de son véhicule :

*Le panzerboy [Cowboy] quitte Santa Fe. Il conduit sans l'aide des mains ou des pieds, l'esprit voguant sur la froide interface neurale située quelque part entre les images qui défilent rapidement devant son pare-brise et la conscience électrique que forment le corps d'alliage léger et le cœur de cristaux liquides de la Maserati. Ses yeux artificiels, acier et plastique, fixent la route sans ciller [...] C'est presque comme voler (Williams, 2004 [1986], p. 13).*

Par le truchement de l'interface neurale, Cowboy entre dans une relation intropathique avec la machine, jusqu'à fusionner avec elle. Plus tard vient l'excitation liée à la conduite du panzer. L'interfaçage donne à Cowboy l'accès à l'espace non plus de ses perceptions, mais des données, là où l'esprit se voit libéré des contraintes de l'espace matériel :

*les matrices de données à cristaux liquides du panzer qui se calquent sur la configuration de son esprit. Son cœur bat plus vite; il vit de nouveau dans l'interface, l'interactif, son esprit dopé cavalant comme les électrons à travers les circuits, dans le cœur de métal et de cristal de la machine. Son champ visuel s'étend autour du panzer sur 360 degrés, sans parler des autres tableaux de son étrange espace mental qui lui affichent l'état du moteur et des systèmes du panzer (p. 69-70).*

L'interface permet à l'utilisateur de transcender l'espace limité de ses perceptions pour éprouver la griserie d'un monde de pure vitesse, où les frontières d'une Amérique postcatastrophique balkanisée (la « Ligne ») sont momentanément abolies au profit d'une circulation sans entraves :

*L'interface doit servir à étendre ses perceptions, à entrer dans les télécommandes de l'intérieur, à accéder au monde électronique... à se sentir foncer à la vitesse de la lumière! Franchir la Ligne, voilà la seule accoutumance dont Cowboy a besoin (p. 122).*

Cette mobilité vaut pour elle-même. Ainsi, dans l'esprit de Cowboy, il s'agit de « tracer la Route pour rien. Parce que c'[est] simplement un moyen d'être libre » (p. 403). Mais l'ivresse de la vitesse ressentie au contact du panzer n'est rien, toutefois, en comparaison de celle vécue à bord d'un delta (un avion). Comme Case, Cowboy connaît lui aussi la Chute, la fin du vertige. Les voies terrestres qu'il se voit forcé d'emprunter avec son panzer paraissent bien lentes à l'ancien pilote de delta qu'il était jadis. Ici, la chute de Cowboy résulte de l'instauration de systèmes de défense antiaérienne ennemis qui clouent désormais les deltas au sol. Pour Cowboy, les deltas étaient synonymes de liberté :



*Livrer le courrier sous le dôme de la nuit, malgré tous les efforts de l'oppresseur pour l'empêcher. Maintenir la lumière d'un feu dans les ténèbres, sous la forme d'une flamme de post-combustion. Les derniers Américains libres, sur l'ultime grand-route... (p. 21-22).*

À côté d'une telle liberté, être un panzerboy revient à devenir un simple « rampant ». Car si l'interfaçage du panzerboy avec la machine lui confère un certain plaisir, il n'est rien en comparaison de l'euphorie du vol que connaît le pilote :

*Il [Cowboy] considère le panzer, tout en prises d'air et blindages anguleux, laid et sans grâce comparé à un delta. Celui-ci lui appartient mais il ne lui a pas encore donné de nom, il n'y pense pas de la même façon. Un panzer, ce n'est qu'une machine, pas un mode de vie. Comme de voler (p. 66).*

La symbiose entre Cowboy et le delta est telle que le second apparaît comme l'extension du corps du premier : « il perçoit le delta comme un prolongement noir mat de son corps, prêt à s'élancer » (p. 207). Une opposition axiologique s'établit alors entre l'être terrestre (le rampant) et l'être aérien, celui qui trace la route, se taille dans les marges un espace de liberté dans un monde où les « glaiseux »<sup>10</sup> sont assignés au sol, sans possibilité de s'élever au-dessus de leur condition, et où règnent sans partage les orbitaux.

Précisions que l'interface permettant à Cowboy de fusionner momentanément avec la machine ne génère en aucun cas un espace numérique entièrement séparé du monde physique. Il agit à titre de médiation entre l'un et l'autre. Dans le roman, cela le distingue des espaces illusoire des « embrochés », des « junkies » de la transe électronique, situés en marge du monde physique : « Les embrochés rendent Cowboy nerveux; il ne fait pas confiance aux junkies en général et professe une particulière aversion pour cette variété — c'est quasiment une profanation, estime-t-il, un viol de l'interface » (p. 122). C'est que la libération du corps n'a pas pour objectif une immersion dans un espace virtuel, mais un interfaçage avec la machine afin d'accroître la vitesse des déplacements. Cette vitesse procure au pilote son euphorie — une euphorie aussi addictive, pour Cowboy, que la drogue ou la transe électronique —, sensation

d'autant plus gratifiante qu'elle met à bas les cloisons du monde dans lequel il évolue et donne lieu à une expérience concrète. Franchir la Ligne, par opposition à l'expérience de la simple transe électronique, « c'est quelque chose de concret, pas simplement une stimulation électronique des centres du plaisir du cerveau reptilien » (*ibid.*).

Alors que le Case de Gibson méprise la chair au profit de l'esprit et des mondes de pure information, Cowboy, lui, méprise l'expérience de l'interface sans ancrage dans le monde physique — ses stimulations — lorsqu'elles sont expérimentées pour elles-mêmes, s'adressant à la part la plus primitive de l'individu. Les simulations numériques ne sont d'ailleurs pas sans danger. Lorsque Reno, le partenaire de Cowboy, est mutilé dans une explosion, ses membres invalides sont remplacés par des prothèses et les parties endommagées de son cerveau, par un « ordinateur à cristaux liquides ». Grâce à ce dernier, Reno acquiert

*la vie éternelle dans une incarnation corporelle de l'opto-face [l'équivalent du cyberspace gibsonien], désormais plus limitée à la vitesse de neurotransmetteurs artificiellement améliorés, mais frôlant la célérité de la lumière, étendant les limites de l'interface (p. 162).*

Ceci dit, le prix à payer pour cette immortalité est élevé, car à l'image des « junkies » de la transe électronique, Reno, en vivant en permanence dans l'opto-face, risque de s'y perdre et Cowboy se demande alors

*si une trop grande part de sa personnalité n'a pas été absorbée par sa partie machine, si le contrôle n'est pas passé du cerveau au cristal. Le décrochage, on appelle ça. L'écran blanc. L'extase informatique. Ce n'est pas censé arriver aux gens comme Cowboy et Reno, les utilisateurs qui connaissent la musique, qui parcourent l'interface pour survoler le monde réel, mais c'est un risque pour les théoriciens, ceux qui travaillent sur l'intelligence artificielle ou les physiciens, tous ceux qui sont perdus dans l'abstraction le plus clair du temps. Ils peuvent en arriver à confondre l'image électronique avec la réalité qu'elle représente, et à se diffuser dans le réseau*

*d'information, filant à la vitesse de la lumière au long de ses canaux jusqu'à ce que leur moi s'y dissolve, devienne évanescant au point de devenir intangible* (p. 162-163).

La perte d'ancrage physique de Reno semble confirmée lorsque Cowboy affirme plus loin : « À présent, il se croit assis sur un nœud au centre du flux de données cosmiques » (p. 168). De son point de vue, l'extase informatique se mue en une dépossession de soi, le versant dysphorique de l'*ilinx*. Son versant euphorique, lui, est à trouver dans la symbiose entre l'humain et la machine, alors que la seconde permet au premier de dépasser ses limitations physiques.

### **L'ILINX ET LE FRANCHISSEMENT DES ENCLAVES**

Nous avons vu plus haut que la ville cyberpunk ne s'éprouvait pas uniquement dans sa verticalité, mais également, dans son horizontalité. Hors d'échelle, elle s'étale de manière chaotique, assimilée qu'elle est à la maladie et au pourrissement. Contrairement à la trilogie *Sprawl*, le *Snow Crash* de Neal Stephenson (1996 [1992]) délaisse l'idée d'une mégalopolisation ou d'une écouménopolisation du monde et dépeint un habiter marqué par une exacerbation du phénomène d'architecture de forteresse et la généralisation de la ville franchisée. Le roman de Stephenson dépeint en effet un tissu urbain morcelé, une mosaïque de « banlises »<sup>11</sup> et de « franchulats » (*franchulates*), des villes construites selon le principe de la franchise commerciale, des cités-États détenues par des entreprises ou des organisations criminelles et dotées de leurs propres frontières, constitutions et services de sécurité. Parallèlement à cet espace urbain morcellé, composé de banlises et de franchulats au sein desquels se multiplient les obstacles à la circulation des biens et des personnes, figure un espace numérique ouvert à la circulation de l'information : le Métavers.

Le morcellement et l'enclavement sont exacerbés à un tel point que même la livraison de pizzas s'avère une activité périlleuse, nécessitant témérité et virtuosité au volant de la part des livreurs baptisés « dépêcheurs ». Dans le contexte de la mondialisation, l'Amérique ne produit plus aucun bien matériel et ne sait plus faire que quatre choses : de la musique, des films, de la microprogrammation et la livraison rapide de pizzas à domicile. Hiro, le protagoniste du roman,

s'adonne de main de maître aux deux dernières activités, qui lui procurent une même sensation grisante.

*Snow Crash* débute sur un épisode lors duquel Hiro, alors au service de CosaNostra, une franchise de pizzerias appartenant au crime organisé, est chargé d'une livraison dans la Vallée, « là où la Californie du Sud hésite entre l'explosion démographique et l'engorgement immédiat. Il n'y a pas assez de routes pour toute cette population » (p. 11). Le respect des délais de livraison est à ce point crucial pour l'organisation mafieuse que tout dépêcheur joue son nom, son honneur, sa famille et sa vie. Et Hiro ne voudrait malgré tout « pour rien au monde travailler sur d'autres bases au service de CosaNostra [...] à cause du frisson unique que l'on éprouve à mettre sa propre tête en jeu. Comme un pilote kamikaze. On a l'esprit libre » (p. 10). Au même titre que Case branché sur sa console, Hiro carbure à l'adrénaline, associée ici à la peur, mais éprouvée également dans l'expérience de la vitesse, celle-là même qui permet de différer le moment où s'abattrà le couperet. Pénétré de ces sensations, il surmonte la stase associée aux insuffisances des infrastructures autoroutières et à l'enclavement des cités-États franchisées, ce qui ne lui fait aucunement envier — à lui qui « appartient à une élite, une sous-catégorie sacrée » (p. 7) — les « employés derrière un comptoir, vendeurs de hamburgers ou ingénieurs en informatique [qui occupent les] boulots insignifiants qui font la vie américaine de tous les jours » (p. 10-11), motivés par l'émulation, celle de la concurrence. Ces employés rivés derrière un comptoir, pris eux-mêmes dans une stase, ont une meilleure espérance de vie, reconnaît Hiro, qui ajoute immédiatement : « mais quelle vie? » (p. 11).

L'ivresse de la vitesse couplée à l'adrénaline du danger n'est pas uniquement l'apanage des dépêcheurs, mais aussi des « kouriers », une catégorie de salariés dont fait partie Y.T., l'acolyte de Hiro. Les kouriers livrent leurs colis en planche à roulettes et harponnent les voitures afin de circuler plus rapidement, quitte à risquer l'accident fatal lorsque les conducteurs font des tête-à-queue pour s'en libérer. Le danger est ici solidaire du plaisir éprouvé, comme en témoigne l'extrait suivant :

*N'importe quel kourier pro vous confirmera que si vous avez poné [harponné] un véhicule assez rapide pour vous faire prendre votre pied tout en vous faisant gagner votre croûte, votre marge de réaction est réduite à quelques dixièmes de seconde (p. 30).*

La vitesse et le franchissement des enclaves — conditions pour demeurer en vie — sont ce qui confère à l'existence sa valeur.

À plusieurs moments, le roman fait l'apologie de la vitesse (« la Vitesse est d'essence divine », p. 99) et de la puissance, et déprécie la lenteur et l'inertie. Par exemple, le véhicule du dépêcheur « a suffisamment d'énergie potentielle dans ses batteries pour expédier une livre de bacon dans la ceinture d'astéroïdes » et quand l'accélérateur est collé au plancher, « ça chie dur » (p. 8), alors que les « caisses à bimbo » conduites par les habitants des banlises, bien loin de cette puissance brute, sont qualifiées de manière péjorative d'« assemblage d'air, de tapisserie à fleurs, de peinture et de marketing connu sous le nom de camping-car familial » (p. 32). Ainsi en est-il d'une fourgonnette — « moyen de transport sommaire » — lorsqu'il « met ses quatre cylindres pathétiques en action » et laisse échapper de ses flancs de pneus « de petits crissements d'écureuil » (p. 31).

Si le franchissement des enclaves et la vitesse du monde physique procurent une certaine euphorie, elles ne sont rien, toutefois, à côté des possibilités mobilitaires qu'offre le Métavers, avec ses déplacements vertigineux que seul le temps de réaction des usagers vient limiter :

*Dans le Métavers, rien n'empêche un mobile [un véhicule] d'être aussi souple et agile qu'un quark. Les lois de la physique ne sont pas un problème, il n'y a pas de contraintes d'accélération ni de résistance de l'air à calculer. Les pneus ne crissent pas, les freins ne se bloquent jamais. La seule chose qu'on ne puisse pas changer, c'est le temps de réaction de l'utilisateur. C'est pourquoi, lorsqu'ils [Hiro et ses amis programmeurs] faisaient la course sur leurs motos virtuelles dernier modèle ou se lançaient dans des rallyes complètement fous dans le Centre à Mach 1, ils ne s'occupaient pas de la puissance du moteur. Ils s'intéressaient uniquement à l'interface utilisateurs, aux commandes permettant au pilote de transmettre ses réactions à la machine, de la diriger, d'accélérer ou*

*de freiner avec une rapidité proche de celle de la pensée*  
(p. 319).

On accède au Métavers, un espace numérique graphique en trois dimensions, au moyen d'un ordinateur et de lunettes de réalité virtuelle. Il est représenté graphiquement comme une sphère noire de 65 536 km, enceinte à l'équateur par le Boulevard, une artère large de 100 mètres. Le Boulevard, « c'est le Broadway, les Champs-Élysées du Métavers. Il est brillamment éclairé [...] comme un Las Vegas libéré de toute contrainte physique et financière » (p. 28). C'est autour de lui que se développent commerces, parcs, habitations et panneaux publicitaires, mais aussi des objets dont l'existence est impossible dans la « Réalité », d'immenses spectacles de lumières, notamment, « des secteurs spéciaux où les règles de l'espace-temps tridimensionnel ne sont plus appliquées ou encore des zones de libre combat où les gens peuvent aller pour se traquer et se massacrer comme bon leur semble » (p. 27), non sans évoquer les mondes massivement multijoueurs et les environnements massivement multi-usagers des années 1990 à aujourd'hui. Le Centre du Boulevard est le secteur le plus urbanisé et, surtout, verticalisé, car « tout semble atteindre deux kilomètres de hauteur » (p. 28) et provoque toujours un choc à celui qui s'y promène via son avatar. Il représente « l'équivalent d'une douzaine de Manhattan ornés de néons et empilés les uns sur les autres » (p. 29). Le Boulevard est également une piste où Hiro et ses amis font la course « dans le désert noir de la nuit électronique » (*ibid.*) et où se déroule l'ultime affrontement entre Raven — l'un des principaux antagonistes du roman — et lui, dans une longue séquence de courses-poursuites effrénées à moto, à des vitesses variant entre 100 et 100 000 km/h, dépeinte sur trois chapitres.

*Snow Crash* oppose donc l'ivresse de la vitesse aux enclaves de l'architecture de forteresse et fait du Métavers la quintessence d'une idéologie spatiale dromophile, alors que l'absence de contraintes physiques permet à l'esprit de vivre pleinement *l'ilinx* sans être freiné par l'inertie de cette composante de la biomasse qu'est le corps. À l'inverse de nombreuses œuvres cyberpunk, la figure de la mégapole noire et déliquescence en est absente, mais c'est pour mieux s'incarner sous un jour idéal dans un monde virtuel où plus

rien ne vient freiner son développement, pas même la stase associée aux embouteillages qui, dans le monde physique, compromettent la possibilité d'une circulation fluide.

### Notes

1. Livres anecdotiques et descriptifs apparus au cours de la décennie 1840. Ils brossent le portrait de divers types de personnages que l'on rencontre en milieu urbain.

2. Voir « L'habiter comme un "faire avec l'espace" » (chapitre 2).

3. La réticularisation rend compte de l'expansion croissante de la ville sous la forme d'un réseau.

4. Franchise relevant de plusieurs médias, dont les contenus se réfèrent à un monde diégétique commun régi, au plan légal, par une même entité commerciale qui en détient les droits de propriété intellectuelle, mais aussi un droit de regard sur son évolution.

5. *Notional* peut également se traduire par « virtuel » ou « théorique ». Dans tous les cas, il se rapporte à un espace immatériel, fruit de l'interaction entre l'esprit humain et la machine.

6. Ici, le château de glace désigne les protocoles de sécurité garantissant l'inviolabilité du logiciel qu'il s'agit de pénétrer.

7. Éversion : projection du corps animal dans le milieu par l'intermédiaire de la technique. Voir la section « Entre inversion et éversion : la transversion » (chapitre 12).

8. Plus spécifiquement, cette perspective relève du dualisme des propriétés (voir Loth, 2013) : si le dualisme cartésien (ou dualisme des substances) sépare la chose étendue (*res extensa*) et la chose pensante (*res cogitans*), et donc la matière et l'esprit, « le dualisme des propriétés, quant à lui, affirme l'existence d'une simple substance physique (monisme), mais affirme aussi que cette simple substance peut posséder deux genres de propriétés : des propriétés mentales et des propriétés physiques — les premières n'étant pas réductibles aux secondes » (Loth, 20 août 2015, para. 2). Pour la cybernétique — et le cyberpunk n'échappe pas à cette perspective ontologique — les processus mentaux résultent de configurations données de la matière, ce qui explique son indifférence quant à la nature de leur support physique, la chair n'en étant qu'un parmi d'autres.

9. On retrouve également cette appréciation négative de la chair chez Rudy Rucker (1982). Dans *Software*, l'être humain, suivant une analogie proposée par des robots intelligents et conscients, est composé du *hardware* et du *software*, d'un corps et d'un esprit. Or, seul importe le *software*, aux yeux de ces derniers, qui peut être copié sur bandes et réimplanté dans un nouveau *hardware*. Dans la trilogie *Takeshi Kovacs*, le corps est qualifié « d'enveloppe ». La personnalité individuelle et la conscience sont toutes deux numérisées et résident dans une pile implantée entre les vertèbres cervicales du corps qui leur sert d'hôte.

10. Terme péjoratif désignant la population terrestre déshéritée.

11. *Burbclaves*, en anglais, un mot-valise composé de *suburb* et *enclave*.



## Du flâneur au traceur : les pratiques ludosportives

Jusqu'ici, nous avons vu que la ville représentait un milieu privilégié au sein duquel éprouver la sensation de l'*ilinx*. Entre vertige et ivresse, sous la forme d'une fantasmagorie, d'une métaphore ou de la représentation d'une expérience viscérale, il s'éprouve au contact de la foule, des innombrables stimuli associés à un rythme de vie effréné et dans la vitesse que permettent d'atteindre la conduite de ses véhicules et la fréquentation de ses réseaux de transport ou d'information via le cyberspace ou du haut de la canopée urbaine. Plus récemment se sont ajoutées à ces expériences de la ville des pratiques habitantes ludosportives. La fiction cyberpunk de la dernière décennie les reprendra à son compte.

Comme le souligne Florian Lebreton (2010), l'*ilinx* (le vertige urbain) figure au cœur des sports urbains et des pratiques ludosportives et prend la forme d'une effervescence et d'un bouillonnement alors que leurs adeptes recherchent des sensations fortes éprouvées par le mouvement et la motricité dans le cadre des milieux urbains. Selon lui, il est question d'un vertige contrôlé et occasionnel, vécu lorsque le pratiquant intègre un groupe et partage avec ses membres des modalités ludiques et festives, de même qu'un goût pour l'aventure. Le vertige urbain signale l'expérience d'un monde hallucinant dans lequel habiter son corps — celui-là même qu'oublie, délaisse ou méprise le cyberpunk — devient une aventure en soi, un monde où le vertige « est sensation et inscription du corps dans un rapport particulier à l'environnement physique, olfactif, visuel, etc. » (p. 146). En ce sens, on éprouve la ville charnellement, loin de l'expérience désincarnée du cyberspace des protagonistes de William Gibson.

Le vertige urbain, toujours selon Lebreton, réside dans le partage des sensations et du plaisir ludiques. Il découle ainsi de la fabrication collective du jeu au moyen du détournement et de la reconstruction de pratiques existantes (l'hébertisme, par exemple, dans le cas du

parkour). Le vertige nécessite également un aménagement de l'environnement, c'est-à-dire une mise en scène des matières urbaines et, finalement, une organisation des expériences dans la rencontre entre la fabrication du jeu et l'aménagement de l'environnement. Parmi les manifestations de ce vertige, on compte la stégophilie et l'exploration urbaine. Elles prennent la verticalité et les enclaves de la ville à bras le corps.

## LA STÉGOPHILIE ET L'EXPLORATION URBAINE

À la ville moderne et son rythme de vie effréné, ses stimulations à profusion et son double mouvement de verticalisation et d'horizontalisation, répond tout un ensemble d'activités grisantes et vertigineuses : la fréquentation des parcs d'attractions, par exemple, mais également des pratiques spatiales telles que les activités ludosportives et l'exploration urbaine. Parmi elles figure la stégophilie, mieux connue sous le nom de *rooftopping*. La stégophilie désigne l'escalade des toitures en milieu urbain et, plus spécifiquement, des édifices (Deriu, 2016). Elle relève à la fois de pratiques ludosportives urbaines comme le parkour, le golf urbain et le *BASE-jump*, et de l'exploration urbaine, soit un ensemble de pratiques désignant « l'acte transgressif d'infiltrer des espaces abandonnés, en décrépitude ou inaccessibles pour les personnes ordinaires » (Deriu, 2016, p. 1043), parmi lesquelles on compte aussi la spéléologie urbaine (ou cataphilie), soit l'exploration des galeries souterraines comme les catacombes, les égouts et les mines, par exemple.

Le stégophile et l'explorateur urbain se muent en hackers de lieux, selon l'expression de Bradley L. Garrett (2013), dans la mesure où ils exploitent les failles de l'architecture de la ville (corniches, toitures, souterrains, etc.) pour accéder aux espaces à accès restreint, subvertir les dispositifs de surveillance et reprendre leurs droits sur la ville dans un contexte où elle tend à demeurer à la disposition des seuls nantis. Même s'il y a débat en la matière (Deriu, 2016), ces différentes pratiques de l'espace urbain revêtent une dimension politique (Lebreton, 2010) qui se présente, entre autres, sous la forme d'une revendication du « droit à la ville » (Lefebvre, 1968), c'est-à-dire un accès pour tous aux ressources urbaines et une influence réelle sur la production et la transformation de la ville, car

cette dernière demeure jusqu'ici une prérogative essentiellement réservée aux élus, aux urbanistes et aux firmes. Cette revendication implique l'affirmation de valeurs telles que la liberté, le goût du jeu et l'aventure, que refuse une logique spatiale néolibérale (Goodwin, 2015). Dans les termes de Garrett (2013) :

*En s'introduisant dans des lieux dans lesquels ils ne sont pas censé pénétrer, en les photographiant et en partageant leurs exploits avec le monde entier, les explorateurs recodent les relations normalisées des personnes avec l'espace de la ville. Il s'agit à la fois d'une célébration et d'une protestation. Il s'agit d'un amalgame, d'une fusion de l'individu et de la ville, de ce qui est permis et de ce qui est possible, de la mémoire et du lieu (p. 6).*

Mais à côté de cette dimension politique figure également la recherche de sensations fortes (Garrett, 2013). Dans le cas des activités dont le but est d'induire du vertige, il est question d'un goût pour l'*ilinx*, que nous aborderons plus loin<sup>1</sup>.

Si l'exploration urbaine n'est pas nouvelle, comme le montre le portrait historique proposé par Davide Deriu (2016), elle s'est néanmoins cristallisée au début du XXI<sup>e</sup> siècle avec l'émergence des médias socionumériques — ces derniers favorisant la création de communautés d'adeptes —, mais aussi avec l'accessibilité des appareils photographiques numériques et des caméras intégrées aux téléphones intelligents — grâce auxquels la diffusion des exploits des explorateurs urbains est possible —, l'expansion des sports extrêmes, l'accélération de la verticalisation des villes — en particulier dans la région du Golfe persique et en Asie du Sud-Est — et la popularisation des structures inductrices de vertige telles que les passerelles aériennes vitrées des immeubles de grande hauteur.

## **LE PARKOUR**

Parmi les autres pratiques ludosportives relevant du vertige urbain figure le parkour. Créé dans les banlieues parisiennes des années 1990 par David Belle et Sébastien Foucan, le parkour, aussi appelé le *free running* ou l'art du déplacement, figure parmi les sports urbains actuellement en vogue. Il s'agit d'un « mélange interdisciplinaire de

gymnastique, d'art et de danse mettant en scène des mouvements de liberté dans une corporéité typiquement urbaine et adaptés aux mobiliers urbains » (Lebreton, 2015, p. 32). Il exige de ses adeptes — les *freerunners* ou les traceurs — qu'ils développent force et agilité par le défi, le jeu, l'entraînement et le travail (Audebrand, 2015). Par leur pratique de déplacement voulue efficace et rapide, ils reconquièrent les rues et autres espaces publics à grand renfort de sauts, de bonds et de courses, surmontant des obstacles vus comme un parcours du combattant en milieu urbain (Lebreton, 2015). Ce milieu se décline dans les trois dimensions de l'espace et il y devient question de « s'affranchir de la pesanteur et découvrir le sens de la hauteur » (Audebrand, 2015, p. 83). Aussi considéré comme un mode de vie à part entière et comme un jeu qui se joue au contact de l'architecture (Saville, 2008), contrairement aux sports professionnels et institutionnalisés, le parkour constitue un sport informel et auto-organisé (Lebreton, 2015). Il n'est aucunement gouverné par des règles fixes ni restreint par des frontières préétablies (Ortuzar, 2009).

### **Le parkour et la dimension politique de l'habiter**

Le rapport entre parkour et milieu urbain revêt une dimension politique importante en matière d'habiter, et plus particulièrement en tant que faire avec l'espace, car pour les traceurs, « l'enjeu consiste à détourner l'usage fonctionnel des mobiliers, des lieux d'habitation et des places publiques pour "tracer" différentes acrobaties vertigineuses sur un parcours éphémère » (Lefebvre, Roult et Augustin, 2013, p. 41-42). Selon Lebreton (2015), le parkour s'accompagne d'une culture de la « dissidence récréative ». Il amène à transgresser de manière positive les espaces publics urbains et à violer certaines règles de la vie en société.

Pour plusieurs chercheurs tels que Florian Lebreton (2010), Natacha Gourland (mai 2019) et Robin Lesné (2019), les traceurs, en incorporant collectivement l'espace à l'aide de leur pratique et en affirmant haut et fort l'importance d'adopter une forme d'urbanité ludique — le jeu remplissant alors une fonction émancipatrice — expriment, à l'image des adeptes de l'exploration urbaine, une prétention à s'appropriier le milieu urbain. Selon Lesné (2019), le parkour répond en effet aux aspirations des habitants au droit à la

ville, soit l'ouverture, l'aventure, le jeu, l'imprévu, l'immédiateté, ainsi que la possibilité de se dépenser et de percevoir le monde grâce à leurs cinq sens. Ainsi, écrit-il, « renouvelant l'usage de l'espace, les traceurs s'extraitent d'une ville où la vie serait misérable du fait de ses contraintes et prescriptions importantes » (p. 94). Cette pratique ludosportive permet aux traceurs de s'ancrer « de manière éphémère dans une marginalité urbaine qui les met à distance de la ville, socialement par le rapport aux normes et spatialement par la reconstruction de l'espace en renouvelant ses usages » (p. 88). Lesné n'hésite pas à qualifier l'espace créé dans ce cadre d'utopie moderne, de zone d'autonomie temporaire (Bey, 1997) ou d'hétérotopie (Foucault, 1994 [1984]).

Jimena Ortuzar (2009) replace les gestes du traceur dans le cadre des espaces striés et lisses du milieu urbain, suivant la distinction opérée par Gilles Deleuze et Félix Guattari (1980). Selon les deux philosophes, les stries « convertissent l'espace, en font une forme d'expression qui quadrille la matière et l'organise » (p. 622). L'espace strié correspond à l'espace homogène, centré et arborescent du sédentaire. Il est mesuré et distingué par une limite un dedans et un dehors. Il est soumis à la force gravifique de l'appareil d'État :

*Une des tâches fondamentales de l'État, c'est de strier l'espace sur lequel il règne [...] L'État [...] ne se sépare pas, partout où il le peut, d'un procès de capture sur des flux de toutes sortes, de populations, de marchandises ou de commerce, d'argent ou de capitaux, etc. Encore faut-il des trajets fixes, aux directions bien déterminées, qui limitent la vitesse, qui règlent les circulations, qui relativisent le mouvement, qui mesurent dans leurs détails les mouvements relatifs des sujets et des objets (p. 479).*

L'espace lisse, quant à lui, est hétérogène, c'est celui du nomade : « La variabilité, la polyvocité des directions est un trait essentiel des espaces lisses, du type rhizome, et qui en remanie la cartographie. Le nomade, l'espace nomade, est localisé, non pas délimité » (p. 474). Autrement dit, « l'espace sédentaire est strié, par des murs, des clôtures et des chemins entre les clôtures, tandis que l'espace nomade est lisse, seulement marqué par des "traits" qui s'effacent et se déplacent avec le trajet » (p. 472). Dans le premier cas, disent

Deleuze et Guattari, on compte l'espace pour l'occuper, alors que dans le second, on occupe l'espace sans le compter. Chez Ortuzar (2009), les gestes du traceur correspondent alors à un

*acte de franchissement des lignes horizontales et des plans verticaux des espaces striés du pouvoir [du travail, de l'argent et de l'influence] [...] un mouvement vers la création [...] [d'un] « espace lisse », un acte de mouvement continu, de vitesse et de variation à l'intérieur de l'espace strié de la ville. L'espace lisse comprend des corps en libre mouvement qui résistent et échappent continuellement aux forces de l'espace strié (p. 54).*

Jimena Ortuzar voit le parkour comme une poursuite sans poursuivants, « une échappatoire face aux pratiques du pouvoir qui gouvernent nos mouvements et régulent nos comportements » (*ibid.*). On retrouve une lecture similaire chez Paula Geyh (2006). Cette dernière considère que la configuration des rues en grille orthogonale typique des villes nord-américaines ou leur conformation suivant un schéma en étoile dans le Paris haussmannien facilitent à la fois l'intelligibilité de la ville — que ce soit en matière de navigation ou de surveillance — et le contrôle de son espace. Convoquant avec lui un certain nombre de fonctions normatives et disciplinaires, le quadrillage strie en effet les espaces urbains en déterminant les chemins empruntés par les habitants et en canalisant les flux piétonniers et le trafic automobile. Le parkour, suivant cette logique, vise à surmonter les obstacles de manière fluide et efficiente, de sorte à transformer le paysage urbain en un espace lisse, un « espace de mouvement désinhibé » (para. 5), mais également à tracer un trajet de désir par lequel il est possible d'échapper aux forces du striage et de la répression. Dans le processus, le parkour « s'approprie l'espace urbain d'une manière qui perturbe temporairement sa logique de contrôle et qui implique même la possibilité d'un espace lisse de désir » (para. 6).

Le régime capitaliste, rappelle Ortuzar (2009), adoptant une perspective foucauldienne, ne peut exister ni se reproduire sans le potentiel offert par le corps humain. Il se doit alors de gérer et de contrôler ce corps, de l'administrer et de le discipliner. Cependant,

si le parkour se montre apte à saisir le potentiel du corps, il le redirige hors de portée du capitalisme et de ses modes de production.

Dans un même ordre d'idée, Robin Lesné (2019), s'appuyant sur Jean Corneloup (2014), considère que le parkour donne lieu à une « habitabilité récréative »<sup>2</sup>: en opposition avec la finalité économique rationnelle et utilitaire du capitalisme, il construit dans l'esprit d'une pure récréativité des espaces à la fois vécus, sensibles et symboliques. Ce faisant, il « s'insinue dans les interstices et les friches urbaines pour construire une forme culturelle alternative au cœur des lieux délaissés et/ou dénués de valeur sensible et symbolique » (Lesné, 2019, p. 99). Si, comme le souligne Marcel Hénaff (2008), la ville est pour partie machine, en ce sens qu'elle organise le potentiel humain (sa force productive) en fonction de certains buts, ici, les traceurs s'auto-organisent au sein de la ville et se la réapproprient en jouant dans ses marges, voire en instituant un espace marginal à l'intérieur même de ses limites.

Sous-tendant la logique du parkour, nous dit Ortuzar (2009), figure le motif de la liberté, qui réside dans la poursuite incessante d'une mobilité accrue. C'est là, selon Peter Sloterdijk (2006), la liberté entendue par la modernité, une liberté de mouvement. Dès lors, les traceurs, lorsqu'ils font montre d'une maîtrise du mouvement et de la vitesse, esquissent une « utopie cinétique ». Néanmoins, précise Ortuzar (2009), cette utopie

*n'est pas l'automouvement au volant d'une « machine s'automouvant » (l'automobile, par exemple). C'est plutôt une utopie cinétique dans laquelle le corps devient sa propre force automotrice, bougeant plus vite, accroissant sa propre vitesse à partir de son propre auto-allumage (p. 60).*

Toujours selon Ortuzar, qui s'appuie ici sur Teresa Brennan (2000), l'accroissement de la vitesse dans le cadre de la modernité s'accompagne à l'inverse d'une stase, dont les bouchons de circulation sont la manifestation la plus visible, de sorte que l'utopie cinétique n'est en fait qu'une illusion. Mais pour les traceurs, la capacité opportune de s'adonner à un mouvement et à une mobilité effrénés donne lieu à la possibilité d'échapper à cette stase : « En ce sens, le parkour est un geste politique, un geste qui attelle l'énergie productrice prise

dans les systèmes du pouvoir régnant qui en régulent le flux et en épuisent le potentiel, un geste qui redirige alors cette énergie vers elle-même » (Ortuzar, 2009, p. 60). Aussi, le parkour apparaît-il, en tant que mode de désobéissance radicale, non comme une protestation, mais comme une résistance par défection, choisissant la sortie plutôt que la confrontation.

Par ailleurs, le déplacement des traceurs constitue non seulement une manière d'être, mais également un emplacement, non seulement une manière de voir le monde (la *Pk vision*<sup>3</sup>), mais également une forme d'appartenance pour ceux qui n'ont plus de communauté (Ortuzar, 2009). Comme le souligne Fabrice Audebrand (2015), rejoignant ici Florian Lebreton (2010) au sujet des sports urbains en général, le parkour projette un

*espace de valeurs, individuelles et collectives. Il est l'exercice permanent de l'entraide, de la fraternité, du courage, de la persévérance. Il est le chemin qui mène vers soi, qui permet de tendre la main à son voisin, qui leur permet d'habiter ici, dans leur ville (p. 83).*

Le parkour ne relève donc pas uniquement d'une forme de résistance en tant que faire avec l'espace, mais également en tant qu'être ensemble dans l'espace. Il permet, en d'autres termes, de rallier entre elles les localités enclavées de la ville, victimes de la présence envahissante des non-lieux (autoroutes, voies ferrées, etc.), donnant lieu au passage à des « communautés cinétiques » (Duret, 2019), entendues comme des communautés mobilitaires construites dans et par le mouvement, fruit d'une actualisation plus large de la communauté écouménale<sup>4</sup> dont le principe spatial d'organisation ne repose pas sur un lieu précis, mais sur une trajectoire, laquelle permet la constitution d'un nouvel être-ensemble marqué par la fin de l'enclavement, à l'échelle locale, occasionnée par les non-lieux. En ce sens, le parkour favorise la rencontre et revêt un caractère mixophile.

### **La vision parkouriste**

On associe à la pratique du parkour la capacité à percevoir la ville autrement grâce à la vision parkouriste (la *Pk vision*, ou *parkour*



*eyes*) (Lesné, 2019). Selon Lieven Ameel et Sirpa Tani (2012), cette dernière permet aux traceurs d'appréhender des espaces et des détails inaperçus de l'environnement par les autres habitants malgré les différents types d'usages et les différentes possibilités d'action offertes. Les traceurs voient les murs, les clôtures, les rails, les escaliers et les bancs comme autant de possibilités de s'adonner à des pratiques créatives et ludiques.

La vision parkouriste ne se limite pas au seul regard; elle implique une connexion tactile avec l'espace utilisé et confère des informations détaillées sur les caractéristiques de chaque objet utilisé, l'environnement étant alors connu et testé par la pratique — à travers l'interaction et l'engagement du corps — et, dans l'exercice, chargé de sentiments et d'expériences personnelles (Ameel et Tani, 2012). Dès lors, on sort de la logique de la simple consommation de l'espace — ici, du paysage urbain —, basée sur le « quasi-monopole de la vue » (Corbin, 2001, p. 20), et on adopte un rapport polysensoriel à l'espace vu comme un milieu de vie ou un habitat (Périgord et Donadieu, 2012). Cette polysensorialité expérimentée par les traceurs se manifeste dans un « dialogue permanent entre leur corps et le milieu urbain » (Lam, 2005, para. 4), dialogue qui débouche, à l'instar des pratiques des adeptes de planche à roulettes, sur des « espaces corpocentriques » (Borden, 2001, p. 96; Ameel et Tani, 2012). Le corps du traceur s'identifie alors complètement au monde qu'il traverse tout en se posant dans le même souffle comme autre (Fuggle, 2008), entretenant dans l'exercice une relation intropathique avec le milieu urbain.

Il est en effet possible de considérer la vision parkouriste comme une communication intropathique, une communication établie entre le traceur et le milieu urbain pratiqué sur la base d'affordances. En vertu de ce phénomène, il est possible d'entrevoir des usages possibles en des lieux inattendus. Il ne s'agit pas de s'identifier émotionnellement au milieu, mais d'apprendre à le lire et, en retour, à en exprimer et en exploiter les possibilités par l'entremise du déplacement.

Afin d'illustrer la communication intropathique, prenons avec Augustin Berque (2000b) l'exemple de la varappe, qui a l'avantage d'être tout aussi pertinent pour les autres pratiques ludosportives. La

varappe est en l'occurrence une affaire d'affordances ou de « prises écrouménéales » (p. 151). L'affordance rend compte des possibilités d'action offertes par l'environnement aux animaux ou aux êtres humains (Gibson, 1977). Le phénomène existe indépendamment de ces derniers en tant que propriétés inhérentes, objectives, mais elle n'existe que relativement à ces animaux ou à ces êtres humains, car elle doit être perçue et reconnue par eux pour exister. Berque y voit là une prise : l'environnement offre des prises aux êtres, mais pour se constituer comme telles, encore doivent-elles être prises. Les affordances sont d'ordre physique et phénoménal. En d'autres mots, on ne perçoit pas les caractéristiques physiques d'un objet, mais ses possibilités d'actions. Par exemple, lors de la pratique de la varappe,

*si telle paroi offre (affords) des prises au varappeur, cela suppose bien sûr l'existence de la varappe (sans quoi il ne s'agirait de prises pour personne), mais cela suppose d'abord certaines formations rocheuses, leur tectonique et leur météorisation. Entre les deux termes du couple varappeur/paroi, il faut une échelle de durée et de dureté; sans quoi pas de varappe (p. 152).*

Dès lors, résume-t-il, le varappeur sur sa façade ne perçoit pas les propriétés de l'objet, mais ses prises écrouménéales.

S'agissant du parkour et de la stégophilie, c'est la ville qui est traduite sous la forme de prises écrouménéales, et non l'environnement physique. Celle-ci recèle déjà des affordances pensées et conçues par les urbanistes et les architectes pour des usages prédéterminés. Mais le traceur et le stégophile se montrent habiles dans l'art de les ignorer pour en mettre au jour de nouvelles, adaptées à leur pratique respective. L'un et l'autre sont liés à la ville sur la base de ces prises écrouménéales. Cette relation témoigne d'une adéquation parfaite entre la ville et eux. On peut ajouter que la ville demeure à l'échelle du corps du traceur et du stégophile, puisque les prises reconnues par ces derniers répondent à leurs capacités physiques et à leur niveau d'agilité.

En somme, la communication intropathique désaltérise la ville en la ramenant à l'échelle humaine. Et cela vaut aussi pour ses non-lieux réputés les moins habitables. À travers la relation corporelle

entretenu avec ces derniers par le traceur, en effet, avancent Ameen et Tani (2012), la vision parkouriste fait des non-lieux et autres lieux réputés inauthentiques<sup>5</sup>, caractérisés par leur *placelessness*<sup>6</sup> (Relph, 1976), des lieux anthropologiques (Augé, 1992). En conjonction avec une forme de curiosité ludique, cette vision valorise les aspects les plus banals des milieux urbains et suburbains. Elle accorde une attention particulière aux espaces figurant entre des repères spatiaux symboliquement chargés et ouvre des possibilités d'attachement émotionnel à l'endroit des lieux du quotidien. Et ce, d'une manière inattendue, car un sentiment d'appartenance renforcé est révélé à l'endroit de ces non-lieux, tout comme l'est leur potentiel en tant que cadre où une performance esthétique sera livrée.

Ameen et Tani rejoignent ici Ortuzar (2009). Selon elle, en effet, dans les villes globales où des non-lieux homogènes, aliénants, dés-humanisés et générateurs de fragmentation sociale sont légion, si le parkour permet de voir la ville sous un nouveau jour et s'il crée avec l'appui de ce regard du lieu anthropologique, c'est que ses adeptes en recomposent les fragments (balustrades, corniches, clôtures, portes, murs) dans le mouvement, en proposent une nouvelle lecture et remettent en question les limites qui viennent enclore les lieux. Ainsi, « une topographie différente de la ville devient visible, où la relation dynamique à la terre se révèle elle-même dans son mouvement expressif et sa vitalité » (p. 63). À cet effet, Gourland (mai 2019) parle du parkour comme d'une activité productrice de sens pour les traceurs, alors qu'ils resémio-tisent les marges urbaines grâce à leur performance physique. Dès lors, il est tout autant question d'une pratique signifiante (Kristeva, 1969, 1974) que d'une pratique habitante, c'est-à-dire « une pratique qui produit du sens, qui fait signifier les choses » (Hall, 1997b, p. 24) et qui relève de la culture au sens large, dans la mesure où cette dernière « n'est pas tant un ensemble de *choses* — romans et peintures ou programmes télévisés et bandes dessinées — qu'un processus » (Hall, 1997a, p. 2), une production de sens.

En matière de faire avec l'espace, il y a négociation (Fuggle, 2008) et appropriation de ces dispositifs spatiaux mis initialement au service d'une idéologie hypermobilitaire que sont les non-lieux, et ce, d'une manière inenvisagée par les architectes et les urbanistes.

## **L'*ilinx* du parkour contre l'obsession sécuritaire de la modernité liquide**

Dans l'ensemble, il est possible de voir le *parkour* comme une réponse à l'obsession sécuritaire contemporaine visant à conjurer les craintes existentielles de la modernité liquide. Jock Young (2007) emploie la métaphore du vertige pour en désigner la condition anxiogène. Selon lui, la modernité liquide (Bauman, 2006) crée une situation de déterritorialisation sur les plans social et individuel. Les normes et la culture ont perdu leurs ancrages spatiaux et temporels, conduisant à un pluralisme de valeurs. L'individu devient plus flexible et connaît de nombreuses possibilités pour se réinventer, mais le prix à payer est l'insécurité ontologique à laquelle il est confronté, une précarité de l'être incarnée, notamment, dans l'incertitude de la position et du statut économique de chacun. Le vertige apparaît, dans cette optique, comme le « malaise de la modernité tardive : une sensation d'insécurité face à l'insubstantialité et l'incertitude, une bouffée de chaos et une peur de chuter. Les signes de l'étourdissement, de l'instabilité sont partout » (Young, 2007, p. 12).

Lorsqu'il emploie la métaphore du vertige, Young fait directement écho à l'essai *Le présent liquide* de Zygmunt Bauman<sup>7</sup> (2007). Dans un tel cadre, le *parkour* oppose l'*ilinx* au vertige contemporain et constitue, au moins en germe, une pratique apte à déjouer les dispositifs de surveillance de la ville, résultat de l'obsession sécuritaire ambiante. Une telle potentialité est pleinement actualisée dans les œuvres de notre corpus. Dans ses traductions littéraire (chez Alain Damasio) et vidéoludique (dans les franchises *Mirror's Edge*, *Remember Me* et *WATCH\_DOGS*), en effet, le caractère politique du *parkour* se manifeste pleinement, indépendamment du fait qu'il figure ou non de manière effective dans les pratiques des traceurs du monde référentiel.

## **LE PARKOUR DANS LA FRANCHISE *MIRROR'S EDGE***

Le parkour figure au cœur de la mécanique<sup>8</sup> de nombreux jeux sur PC, consoles, téléphones mobiles ou en réalité virtuelle de la fin de la décennie 2000 et de la décennie 2010<sup>9</sup>. Dans d'autres, cette pratique ludosportive, sans en être la composante principale, s'ajoute

aux mécaniques de combat et permet aux joueurs de se déplacer de manière fluide et acrobatique dans l'espace pour échapper à leurs ennemis<sup>10</sup>. Parmi eux, certains relèvent du cyberpunk<sup>11</sup>. Afin d'assurer le réalisme et la fluidité de cet art du mouvement dans les jeux vidéo, les studios engagent d'ailleurs des traceurs professionnels pour effectuer des captures de mouvement précises<sup>12</sup>.

Une brève analyse des jeux vidéo *Mirror's Edge* (DICE, 2008) (ci-après, *ME*) et *Mirror's Edge Catalyst* (DICE, 2016) (*ME:C*) nous permettra de bien saisir les enjeux de l'habiter urbain soulevés par la simulation du parkour dans les jeux cyberpunk des dernières années. *ME* et *ME:C* constituent des jeux d'action en trois dimensions. Ils prennent place au sein d'une franchise transmédiatique où figurent également un jeu de plateforme à développement latéral pour appareil mobile (IronMonkey Studios, 2010) et deux séries télévisées comprenant six épisodes chacune : *Mirror's Edge* (Pratchett et Smith, 2008-2009) et *Mirror's Edge Exordium* (Emgård et al., 2015-2016).

L'intrigue de *ME* se déroule dans une mégapole futuriste appelée *The City*, gouvernée par un régime autoritaire ayant la mainmise sur les médias, monitorant l'ensemble des communications de ses citoyens et imposant, par le truchement de son programme *Citizenship*, des lois prohibitionnistes. Dans un mouvement de déréglementation, un nombre grandissant de pouvoirs est conféré aux entreprises de sécurité privée. Au cours d'une campagne électorale municipale, la mairesse en poste, une défenseuse du programme *Citizenship*, tente de se faire réélire. Son principal opposant, un ancien activiste hostile au programme et à la privatisation des forces de l'ordre, est assassiné. Kate Connors est accusée à tort du meurtre et sa sœur, Faith, la protagoniste du jeu, membre d'un groupe de coursiers clandestin rompus aux techniques du parkour, mène l'enquête afin de la faire innocenter.

*ME:C* est un *reboot* (une version<sup>13</sup>) de *ME*. Le jeu se déroule dans la Cité de Glass, troisième ville en importance de Cascadia, un État corporatisme dirigé par le Conglomérat et soumis à un système de castes rigide et une surveillance omniprésente par drones et par caméras. Un réseau numérique appelé la « Grid » émaille la Cité. Y sont connectés des caméras de surveillance dotées d'algorithmes de

reconnaissance faciale, des dispositifs de réalité augmentée et des gridLinks, des bracelets biométriquement appariés à leur porteur, indiquant aux autorités leur identité et leur statut financier. Ces derniers sont portés par l'ensemble des citoyens, hormis les offGrid et les hors-caste, des personnes refusant d'être tracées par les dispositifs de sécurité et des marginaux. Dans un tel cadre, des groupes appelés des « cabales », composés ici aussi de coursiers adeptes du parkour, traversent inlassablement la ville en passant par les toits de ses vertigineux édifices, s'infiltrant dans les propriétés privées et déjouent les forces de l'ordre afin de livrer du courrier pour une clientèle désireuse d'aménager des espaces de liberté au sein d'un régime autoritaire.

Le récit débute alors que Faith, la protagoniste, est libérée de prison après un séjour dans les geôles de Kruger Security, l'entreprise chargée d'assurer la loi et l'ordre dans la Cité de Glass. Elle retrouve les membres de sa cabale et reprend sa fonction de messagère sous les ordres de Noah, son père adoptif. Lors d'une mission au cours de laquelle elle doit pirater les bases de données d'Elysium Labs, Faith met la main sur un disque crypté appartenant à Kruger Security. Celui-ci porte sur un projet spécial appelé « Réflexion », dans le cadre duquel des nanorobots sont développés afin de monitorer et améliorer l'état de santé des individus à qui ils sont injectés. Toutefois, il appert que ces nanorobots sont commandés à distance afin de réguler les émotions et pensées des personnes injectées, ceci afin que les mégacorporations exercent un contrôle sur la population. La découverte de Faith attirera l'attention de Kruger Security sur elle et les membres de sa cabale, qui seront capturés ou tués. Seuls lui échappent Faith et Icarus, qui rejoignent un groupe de résistants opposé au Conglomérat. Les missions subséquentes, faites de piratage informatique et de sabotage, auront pour but de faire avorter le projet Réflexion.

### **Parkour et mise à l'échelle de la ville**

Dans *ME* et *ME:C*, le joueur incarne Faith en vue subjective<sup>14</sup>. Si l'un et l'autre s'apparentent aux jeux de tirs en vue subjective (ou *first person shooters*), tels que les opus des populaires franchises Battlefield, Call of Duty et Ghost Recon, ils se focalisent davantage,

à l'instar des jeux de franchises cyberpunk comme *Metal Gear*, *Deus Ex* et *WATCH\_DOGS*, sur la furtivité du joueur et la fuite que sur les combats. L'accent est donc mis sur la course, le saut et les acrobaties aériennes. Owen O'Brien (cité dans Stratton, 2008), le producteur de *ME*, affirme que les jeux de tir en vue subjective sont grandement exploités par l'industrie vidéoludique :

*la plupart des gens se focalisent sur des armes à feu plus grosses, de meilleures armures et plus de technologies. Nous voulions quelque chose qui avait plus à voir avec la personne. Utiliser son physique comme un moyen de locomotion et même comme une arme. Ça nous a conduits au mouvement en vue subjective [first person movement] (p. 180).*

Le corps figure donc au cœur des jeux de la franchise *Mirror's Edge*. Pour des raisons de manœuvrabilité, une perspective à la troisième personne — qui aurait permis au joueur de visualiser en entier son avatar et de mieux contrôler ses acrobaties et déplacements, comme c'est le cas dans *Remember Me*, par exemple — aurait été davantage appropriée pour des jeux tels que *ME* et *ME:C*. Cependant, la perspective subjective a été délibérément préférée, notamment parce qu'elle permettait au joueur d'adopter le point de vue de Faith sur la ville et, par le fait même, celle de ces adeptes du parkour que sont les messagers. C'est ce que confirme Johannes Söderqvist, le directeur artistique de *ME* : « la perspective était mise sur l'expérience "à travers le personnage", j'ai donc commencé à penser à la manière dont un personnage comme Faith verrait le monde » (cité dans Stratton, 2008, p. 187).

Le jeu ne prétend donc pas représenter objectivement la ville; il la dépeint du point de vue subjectif d'un traceur. Söderqvist affirme, à ce sujet : « Je pense que si vous étiez un messenger, vous commenceriez à lire l'environnement, laisseriez tomber les détails qui ne servent pas » (p. 188). Pour cette raison, la majeure partie de la ville est blanche et immaculée, avec quelques couleurs vives ici et là pour baliser le parcours du messenger : « La plupart des couleurs ne seraient pas pertinentes, mais votre intuition de messenger mettrait en évidence les détails significatifs, et c'est de là que l'idée est venue d'avoir un monde généralement blanc avec des blocs de couleurs

primaires vives pour montrer au joueur où aller » (Söderqvist, cité dans Stratton, 2008, p. 188). Selon l'artiste en chef (*head artist*) Robert Runesson, un tel choix aurait pu avoir des conséquences négatives : « Les détails comme la poussière et la rouille rendent les objets intéressants, mais une surface nette et blanche est monotone » (cité dans Stratton, 2008, p. 189). La solution, selon Söderqvist, était alors de faire en sorte que la ville de *ME* ait l'air nette et immaculée tout en proposant en parallèle des bas-fonds beaucoup moins reluisants. Sur le plan narratif, affirme-t-il, cela se défend par l'idée que les

*dirigeants de la ville veulent que les gens sentent qu'il s'agit d'une ville parfaite et ils utilisent des couleurs vives pour les faire se sentir heureux, mais si vous regardez de plus près les surfaces, vous pouvez voir qu'il y a là de la saleté et de la pollution. À distance, la ville a l'air moderne et brillante, mais elle n'est pas aussi jolie que vous pouvez le penser* (cité dans Stratton, 2008, p. 189).

Dans la première série bédéique (Emgård et al., 2015-2016), une expansion analeptique de *ME*, c'est dans cet esprit que sont opposés Old Town, le centre-ville vétuste et malfamé, ghetto pour déshérités, et New City, la ville sécurisée des développements immobiliers récents, d'une propreté impeccable et habitée par une faction privilégiée de la population. Dans la même logique figure au cœur de Cascadia, dans *ME:C*, une île flottante sur laquelle a été bâtie Sky City, quartier sécurisé réservé à l'élite économique de Glass, à ses visiteurs et à son personnel, emblématique de la privatopie, mais aussi des canopées urbaines du cyberpunk.

L'idée d'une ville représentée dans la perspective subjective de Faith se traduit dans la mécanique du jeu par le « sens urbain » (*Runner vision*), une simulation vidéoludique de la vision parkouriste. Il reproduit le regard averti du messenger à l'intention du joueur. Les éléments du mobilier urbain permettant à ce dernier de se mouvoir rapidement dans la ville et de surmonter ses obstacles — et donc de progresser tout au long du parcours préétabli du jeu — sont affichés en rouge. On pense à des corniches, des tuyaux, des planches, des tyroliennes et des poutres, par exemple. Le milieu,



pensé en tant qu'affordances par et pour le traceur, apparaît donc sous un jour épuré aux yeux du joueur et se matérialise à l'écran sous la forme d'un trajet clairement balisé (figure 7.1).



Figure 7.1 : Le sens urbain (Henry, 13 juillet 2015; infographie de l'auteur).

La ville, en science-fiction, et en particulier dans le cyberpunk, est généralement dépeinte comme hors d'échelle et illisible en raison de sa complexité et de sa densité, de son étalement horizontal et de sa verticalisation excessive, jusqu'à en devenir altérisée, tenue à distance de la structure ontogéographique de l'être humain. Cependant, la complexité du milieu urbain et la profusion des stimuli, dans *ME* et *ME:C*, sont réduites grâce à la vision parkouriste. La ville est désaltérisée, ramenée à l'échelle du traceur et de son corps, de sorte qu'elle se montre pleinement somatisée. Ainsi, les déplacements fluides des messagers dans leur milieu témoignent d'une adéquation entre l'habitant et son habitat, dont rend compte l'idée de prise écouménale.

Ici, on est très loin de la ville gibsonienne. La Cité de Glass n'est pas un repoussoir dont la fonction serait de mettre en valeur le cyberespace, cet espace immaculé caractérisé par un haut degré d'abstraction et de géométrisation, par une grande simplicité contrastant avec

la profusion, le délitement et la complexité du milieu urbain. Le cyberspace y apparaît comme une cité de verre où les données sont affichées sous forme de blocs. Ainsi, la ville matérielle de *ME* et *ME:C* fait bien davantage écho au non-espace de la Matrice de William Gibson qu'à ses mégapoles et mégalopoles. De manière éloquente, le nom même de la ville, Cité de Glass, y fait référence.

Dans *ME* et *ME:C*, les messagers n'évoluent pas au sein d'un espace numérique, mais bien dans l'espace matériel de la ville. Cette ville est vue à travers la perspective de Faith et revêt cette pureté et cette simplicité attribuées par Gibson au cyberspace. Il s'agit d'un monde abstrait de formes géométriques, simplifié de telle sorte que les stimuli visuels, en nombre réduit en comparaison avec la profusion habituelle des villes contemporaines, constituent un guide pour le parkouriste et non une surcharge informationnelle.

Le cyberspace et la ville de *Mirror's Edge*, en somme, résultent tous deux d'une réduction de la complexité des milieux contemporains et leur existence même peut être vue comme une critique, en creux, de la ville contemporaine. Une telle critique prend la forme d'un sentiment de mésalgie éprouvé au contact de cette dernière, auquel répond la pratique habitante du parkour, une matérialisation du principe amélioratif.

La parenté entre les espaces de *ME* et le non-espace de la Matrice gibsonienne s'affirme encore davantage dans le cas des *Pure Time Trials* (DICE, 2009). Il s'agit de huit défis proposés dans une extension de *ME* offerte sous forme de contenus téléchargeables (*DLC*). Ces espaces ne s'inscrivent pas dans le monde diégétique du jeu à proprement parler. Ce sont des parcours à obstacles dans lesquels le joueur s'adonne à des courses contre la montre. Pour reprendre les termes de l'artiste responsable de la conception des niveaux du jeu, Robert Briscoe, il s'agit de « paysage[s] bizarre[s] et abstrait[s] » (cité dans *Dead End Thrills*, s. d., para. 47), impossibles dans le monde physique, architecturalement parlant, et composés de formes géométriques alternant entre le blanc et des couleurs primaires saturées (figure 7.2).

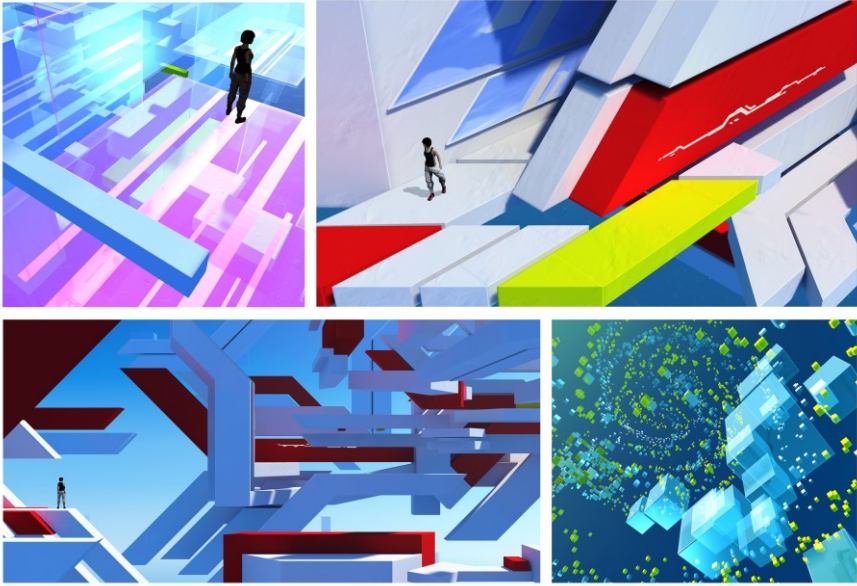


Figure 7.2 : Pure Time Trials (Harris, 2021).

Le caractère abstrait de ces lieux de mise à l'épreuve se distingue de celui du cyberspace, cependant. Plutôt que de spatialiser l'information, il s'agit de spatialiser les potentialités d'actions offertes au traceur (des affordances) et de mettre en exergue son corps et ses capacités physiques, d'une part. D'autre part, il est question de représenter la vision parkouriste sous sa forme quintessentielle. Les *Pure Time Trials* et leur absence assumée de photoréalisme rappellent néanmoins aux joueurs la virtualité des (non-)espaces vidéoludiques au sein desquels ils évoluent, sorte de réalisation du cyberspace imaginé trois décennies plus tôt par William Gibson comme une échappatoire à la ville hypertrophiée. Cyberspace d'où, ironiquement, le corps est conjuré, bien que *l'linux*, lui, y demeure bien présent.

Le sens urbain permet une lisibilité accrue du milieu urbain. C'est également le cas de l'outil Fixer (*Hint*) inclus dans la mécanique de *ME* et *ME:C*. Lorsque le joueur appuie sur le bouton approprié, sa perspective s'oriente automatiquement en direction du prochain lieu à rallier dans sa course, favorisant de ce fait sa capacité à s'orienter dans l'espace.

Le sens urbain est également accompagné d'un outil complémentaire : le *reaction time*. En l'activant, le joueur ralentit la vitesse de l'action pour une durée déterminée. Cet outil lui offre un temps de réaction supérieur lorsqu'il est question, notamment, de désarmer un ennemi ou d'accomplir une acrobatie techniquement ardue à réaliser. Il survient dans « un état de conscience accru induit par l'adrénaline, faisant comme si le monde entier ralentissait autour de vous » (Stratton, 2008, p. 6). À l'image du sens urbain, le *reaction time* simule une faculté perceptuelle du traceur en pleine possession de ses moyens et situé en un perpétuel état d'urgence, une faculté découlant d'une perception paranoïaque du temps en vertu de laquelle, affirme Ortuzar (2009) — s'appuyant sur les propos du neurologue Oliver Sacks —, il ne s'agit plus uniquement d'identifier avec netteté et rapidité les affordances de l'environnement, mais de percevoir et d'enregistrer un plus grand nombre d'actions au cours d'un laps de temps donné, ce qui confère à l'athlète une plus grande maîtrise de son activité et de l'espace, et ce qui donne l'impression que le temps s'écoule plus lentement. Si cette impression est subjective, son inscription dans la mécanique de jeu sous la forme du *reaction time* l'objective.

Si le joueur demeure captif de la perspective de Faith, il bénéficie néanmoins d'un auxiliaire supplémentaire au cours de ses missions; il jouit d'une connaissance plus complète et globale du terrain à parcourir. Ce point de vue, sinon omniscient, du moins multifocalisé, dans *ME*, est celui de Merc (Noah, dans *ME:C*). S'il s'agit du mentor de Faith et du chef de sa bande, il est également son *tracker*, c'est-à-dire la personne responsable d'organiser ses livraisons et de la guider au cours de ses missions. Il lui fournit les informations tactiques au moyen d'une ligne de communication sécurisée émettant directement dans son oreillette. La plupart des jeux vidéo affichent sur leur interface les consignes que doit suivre le joueur afin de progresser d'un niveau à l'autre. Dans certains cas, elles sont inscrites à même la diégèse du jeu. Dans celui de *ME*, elles sont émises par l'intermédiaire de Merc à l'intention de Faith et, indirectement, du joueur. Le point de vue de Merc est multifocal, en ce sens qu'il bénéficie d'un accès aux dispositifs de surveillance et de communication des forces de l'ordre et des compagnies de sécurité après les avoir piratés. Au

même titre que le sens urbain, les indications de Merc s'avèrent des outils utiles pour cartographier le milieu urbain et le traduire en des termes pertinents pour les traceurs.

### **Le *flow***

Les composantes de la mécanique de jeu signalées jusqu'ici concourent à une plus grande maîtrise du milieu urbain par le traceur. Un autre élément essentiel à mentionner est l'état de grâce (*Momentum*). Il survient lorsque le joueur court suffisamment longtemps en ligne droite et en enchaînant les mouvements acrobatiques avec fluidité. Il permet de courir plus vite, de sauter plus haut et de rendre rapidement disponible le *reaction time*. Sur le plan de la rhétorique procédurale<sup>15</sup>, l'état de grâce s'avère avantageux, dans la mesure où il facilite l'accomplissement des objectifs du jeu et le franchissement des obstacles, mais en contrepartie, l'atteinte d'un tel état occasionne une perte de contrôle sur l'environnement. Il vient donc contrebalancer les outils qui, à l'inverse, en augmentent la maîtrise : le sens urbain, l'outil « fixer », les indications verbales du *tracker* et le *reaction time*. Ainsi, non seulement on convie le joueur à adopter une vision parkouriste et à rentrer en communication intropathique avec la ville en lui apprenant à identifier et saisir ses prises écroumérales, mais on l'incite également à naviguer au cœur du milieu urbain à la manière du traceur, ceci, afin d'expérimenter à son contact le vertige. En accélérant pour atteindre l'état de grâce, en effet, le temps de réaction du joueur raccourcit. Corrélativement, une diminution de la maîtrise de l'environnement s'ensuit, au risque de perdre pied. Comme le souligne Ian Bogost (23 décembre 2008), « *Mirror's Edge* tente de créer une impression de vertige que le joueur doit constamment surmonter dans le but de réorienter Faith vers son prochain objectif » (para. 24). En ce sens, en simulant la pratique habitante du parkour et en proposant au joueur une mécanique favorisant un équilibre entre maîtrise et perte de contrôle, le jeu se mue en machine vertigineuse, suscitant l'*ilinx* ou, pour reprendre un terme employé dans le jeu, une expérience du *flow*.

Comme l'annonce Faith dans la cinématique<sup>16</sup> introductive de *ME*, en parlant des messagers, « le *flow*, c'est ce qui nous permet de courir, ce qui nous garde en vie » (DICE, 2008). Le parkour constitue,

nous l'avons vu avec Lebreton (2010), une pratique vertigineuse. L'*ilinx* rend bien compte de l'impulsion ludique qui amène le traceur à éprouver des émotions fortes alors qu'il s'engage corporellement auprès des dispositifs spatiaux du milieu urbain : ses tracés urbanistiques, son architecture, son mobilier et, plus généralement, ses non-lieux, qu'il réinvestit et transforme en lieux anthropologiques.

Si une part du spectre émotionnel du traceur tend vers la dysphorie — Stephen John Saville (2008) montre en effet que la peur est inhérente à la pratique du parkour et à l'engagement de son adepte avec les lieux, même si une part de ce sentiment est positive, à l'instar du frisson lié à l'expérimentation de sensations fortes —, une autre relève plus nettement de l'euphorie. Elle s'exprime dans le *flow*. Chez les traceurs, celui-ci désigne

*les sensations d'extase [éprouvées] au cours d'une séance [de parkour]. Le flow est expérimenté lorsque quelqu'un est à ce point immergé dans une séance qu'absolument rien d'autre ne compte (pas de soi, pas d'esprit) et qu'il bouge et réagit relativement en pilotage automatique (Atkinson, 2009, p. 190).*

Pour Saville (2008), il est question

*du moment au cours duquel il n'y a plus aucun « je » discernable venant négocier ou planifier les trajets autour des objets; il est plutôt question d'un corps qui sait à chaque moment quoi attraper, comment glisser à travers un espace sans être entravé par les obstacles (p. 908).*

En remontant à l'origine grecque du latin *ecstasis*, cette sensation désignée par le *flow*, c'est-à-dire au terme *ἔκστασις*, on obtient au sens littéral l'« action de se déplacer » et, au figuré, l'« action d'être hors de soi » (Bailly, 1935, p. 631). Or, le *flow* s'obtient dans le déplacement et génère, comme l'*ilinx*, un transport hors de soi.

*Flow* provient étymologiquement du vieil anglais *flōwan*. *To flow* signifie « s'écouler », lorsqu'on parle d'un fluide. Il est lui-même issu du proto-indo-européen *plew*, d'où viennent également *to fly* et *to run*, et il contient en puissance l'idée de fluidité, le terme se rapportant, au sens figuré, à un mouvement continu ressemblant

au flot d'une rivière (Oxford English Dictionary, s. d.), et au sens littéral, au mouvement des fluides (Merriam-Webster, s. d.).

L'idée de fluidité figure au cœur du parkour. En effet, pour Sébastien Foucan, le co-fondateur de cette discipline, il convient pour le traceur d'être « fluide comme l'eau » (cité dans Fuggle, 2008, p. 206). Du *plew* d'origine, le *flow* se rapporte non seulement à un mouvement fluide et continu, mais également à la course et au vol : actions du traceur, mais aussi du stégophile. Enfin, il ne rend pas uniquement compte du mouvement ou de la circulation, mais également d'un état d'esprit expérimenté par le traceur. Comme le soulignent, entre autres, Michael Atkinson (2009) et David Ciccoricco (2012), il se caractérise par une dimension psychologique, cognitive. Chez le chercheur en psychologie Mihály Csíkszentmihályi (1990), en effet, le *flow* désigne l'état d'engagement profond — bien qu'en apparence sans effort — d'une personne dans la tâche qu'elle accomplit, laquelle lui procure du plaisir par ce qu'elle représente en elle-même plutôt que dans sa finalité. Dans une activité, le *flow* se rapporte à l'atteinte d'un équilibre entre l'ennui et l'anxiété. Comme l'écrit Atkinson (2009) :

*La correspondance psychologique et physique entre les exigences du parkour et les habiletés d'un individu à bouger comme « l'eau » au-dessus des rochers et des arbres métaphoriques de l'espace de la ville est centrale à l'atteinte du flow par les traceurs. La correspondance promeut l'harmonie de l'esprit et du corps à travers le mouvement et un effort détendu, et elle peut produire un état proche du Zen, méditatif, auprès des traceurs urbains (p. 190).*

Lorsqu'il est associé au parkour, le *flow* désigne alors la sensation ressentie lors de l'atteinte d'un équilibre entre deux états, c'est-à-dire entre l'ennui associé à une trop grande maîtrise du corps confronté aux obstacles du milieu urbain et l'angoisse associée, à l'inverse, à l'absence totale de maîtrise de ces obstacles. Le *flow* incarne l'*ilinx* dans sa manifestation proprement parkouriste, un plaisir associé à un vertige contrôlé, ressenti par le traceur immergé dans sa pratique. Il passe par une intropathie avec les infrastructures et le mobilier de la ville, dont il doit reconnaître et saisir les prises écouménaes.

Dans *ME* et *ME:C*, le *flow* est vécu à la fois par les messagers et le joueur, par le truchement de la mécanique de jeu. Suivant nombre de chercheurs en études vidéoludiques<sup>17</sup>, cette sensation est vue comme une forme d'immersion éprouvée par le joueur lorsqu'il y a adéquation ou équilibre entre le degré de difficulté des défis qu'il doit surmonter en situation de jeu et les capacités mentales ou motrices mobilisées pour y répondre (Ermi et Mäyra, 2005). Dans le cadre du monde diégétique de *Mirror's Edge*, toutefois, il convient d'envisager le *flow* non comme une expérience individuelle (ce qu'elle est pour le joueur) que comme une expérience partagée. Comme l'écrit Ciccoricco (2012), le *flow* tel que le décrit Faith en introduction du jeu devient « une force de vie quasi mythique dans laquelle les messagers peuvent collectivement puiser » (p. 267). Cette force relie entre eux les membres d'une communauté cinétique composée de cabales et de messagers, une communauté mobile construite dans et par le mouvement.

Le *flow* représente donc une expérience collective plutôt qu'individuelle. Il met aussi en lumière l'indissociabilité de l'individu et de son milieu. En effet, comme le montre bien Ciccoricco (2012), le *flow*, entendu au sens de Csíkszentmihályi,

*entre en résonance avec les compréhensions récentes, dans les sciences cognitives, du fonctionnement mental comme étant intrinsèquement social, étendu et distribué. Significativement, le terme « flow » est ouvertement étendu, dans Mirror's Edge. Non seulement il est « ce qui nous permet de courir, ce qui nous garde en vie », mais c'est un état inséparable de l'environnement urbain dans lequel les messagers se meuvent : « Les messagers voient la ville d'une manière différente. Ils voient le flow » (p. 267).*

C'est qu'il ne se caractérise pas seulement par le « travail harmonieux de l'esprit et du corps, mais aussi par la sensation d'une extension de ces facultés dans l'environnement qui les entoure » (p. 266).

### **Surmonter les espaces striés du pouvoir**

Le *flow* désigne une autre réalité, également, c'est-à-dire les flux en circulation dans les réseaux : l'information, les biens, les ressources



(eau, électricité, etc.) et les personnes. Transporté par le *flow*, le traceur, dans *ME* et *ME:C*, compte parmi ces flux tout en tentant d'échapper aux dispositifs architecturaux, urbanistiques et de surveillance qui les canalisent et les régulent, c'est-à-dire les stries du pouvoir. Aussi, doit-il faire avec ces dispositifs.

Du côté des dispositifs architecturaux et urbanistiques, le traceur reconnaît dans son milieu de nouvelles affordances non envisagées par les concepteurs du mobilier urbain, d'une part : les tuyaux d'eau deviennent des échelles, les corniches, des passages, et les murs, des tremplins sur lesquels il exécute des sauts en tic-tac. D'autre part, le traceur refuse de vivre la ville au niveau du sol et lui préfère la canopée urbaine ou les tunnels souterrains. De fait, les parcours de *ME* et *ME:C* sont en majorité situés sur les toits des immeubles, entraînant des ascensions périlleuses et l'exécution d'acrobaties aériennes. On alterne donc entre le parkour, la stégophilie et l'escalade urbaine. Comme l'affirme Owen O'Brien, le producteur de *ME*, « les toits sont l'habitat naturel du personnage » (cité dans Yin-Poole, 2008, para. 11). Les parcours exécutés au niveau du sol sont inexistantes : seules les mauvaises exécutions y conduisent lors de chutes mortelles, soldées par le bruit sinistre des craquements d'os. Les autres parcours se situent en intérieur et sont généralement consacrés aux missions d'infiltration. Il s'agit de bureaux, d'usines, d'égouts pluviaux, de tunnels et de stations de métro, ces trois derniers sont d'ailleurs autant de terrains de jeu affectionnés par les cataphiles.

En somme, les messagers habitent les marges, les interstices et les non-lieux de la ville ou, puisque c'est de là que vient le nom de la franchise, ils vivent sur le fil du miroir, celui-là même qui, comme l'affirme Faith dans la cinématique introductive de *ME*, « sépare le brillant de la réalité » (DICE, 2008), soit la sécurité et la privatopie promues par les autorités de la ville (le brillant) et l'état dysphorique résultant de leur application concrète (la réalité). Sur le fil du miroir, poursuit l'héroïne, « nous restons à l'écart [...]. Sur le fil, les toits se transforment en chemins et en conduits, en issues et en raccourcis » (DICE, 2008). Ces propos renforcent encore davantage le caractère marginal de la condition des traceurs.

S'agissant des dispositifs de surveillance, les messagers y échappent uniquement grâce à leur capacité à être perpétuellement en

mouvement, à changer en permanence de position pour les déjouer, mais aussi grâce à la contre-surveillance exercée par les *trackers*, auxiliaires dans le traçage de nouveaux itinéraires. En adoptant les pratiques habitantes du parkour, de l'escalade urbaine, de la stégophilie et de la cataphilie, les messagers se muent ainsi en hackers de lieux pour échapper aux forces de striage liberticides qui étouffent la ville, au risque d'être interceptés par ses agents de sécurité privée.

La résistance ne se limite pas à créer des espaces de liberté pour s'y mouvoir, toutefois, car les messagers tissent de surcroît un réseau de communication parallèle à celui, numérique, que monitoré le régime corpocratique, ceci afin d'échapper à son contrôle. Ainsi livrent-ils pour leurs clients — « ceux qui ont refusé de se conformer [et qui] sont devenus des marginaux, des criminels » (DICE, 2008) aux yeux du régime corpocratique — des messages en version papier, car on préconise un support que les dispositifs de surveillance numériques sont impuissants à intercepter.

À l'*ilinx* du *flow* se joint l'*agôn*. Ici, il n'est pas question d'une relation antagonique entre le messenger et le milieu urbain, parce qu'ils sont tous les deux en dialogue en vertu de la communication intropathique et que le second fournit au premier les ressources nécessaires à sa performance. L'antagonisme se manifeste plutôt lorsque le messenger est aux prises avec les dispositifs d'enclavement et de surveillance d'une ville mortifère qu'il s'agit de rendre à nouveau habitable au nom d'un droit à la ville mis à mal par la corpocratie. S'opposent donc l'ivresse des pratiques ludosportives en milieu urbain et le vertige suscité par la modernité liquide, traduit sous la forme d'une obsession sécuritaire.

## Notes

1. Voir, dans ce chapitre, la section « *L'ilinx* du parkour contre l'obsession sécuritaire de la modernité liquide ».

2. Selon Jean Corneloup et al. (2014), l'habitabilité rend compte de la construction du social dans le cadre d'un territoire de vie, soit de « la manière dont des formes sociales et culturelles se fabriquent localement dans les interactions géographiques qui se dessinent entre soi et les autres actants du territoire » (p. 48). L'habitabilité récréative qualifie alors le « rapport corporel et symbolique que les habitants vont fabriquer dans leurs échanges avec le territoire » (*ibid.*) dans le quotidien des pratiques récréatives vécues, un rapport qui se décline en trois dimensions : la géographicit , l'habitabilit  sociale, combin e avec l'habitabilit   cologique, et la culturalit  r c rative, soit la capacit  d'appropriation des formes culturelles engag es dans l'action r c rative par les habitants.

3. Ph nom ne expliqu  dans la section suivante.

4. Voir la section « Une figure du cohabiter : la communaut   coum nale   *imaginer* » (chapitre 4).

5. Ceux-l  m mes o  est n  le parkour, rappelle Ortuzar (2009).

6. Lorsque Edward Relph (1976) s'int resse   la question de l'authenticit  des lieux, il montre qu'un sens profond du lieu, une sensation du lieu ou une appartenance au lieu ne peut  tre cr e que s'il est authentique et non d tach  de son entourage ni de son histoire. Le chercheur parle de *placelessness* pour qualifier les lieux o  les liens entre le pr sent et le pass  et entre les personnes et l'environnement sont absents. Il peut s'agir de centres commerciaux, d'a roports, de stations-essence, etc. Un v ritable sens du lieu ne peut y  tre construit.

7. Voir la section « Mondialisation et mixophobie » (chapitre 4).

8. M canique de jeu : l'ensemble des r gles et proc dures permettant au joueur d'interagir avec l'environnement et les personnages d'un jeu vid o.

9. Par exemple, *Free Running* (Rebellion Software, 2007), *Hot Lava* (Klei Entertainment, 2019), *Parkour Everyday* (Tian Mei Yi You, 2013), *Parkour GO* (Lotus Games Studios, 2021), *Stride* (Joy Way, 2020), *Tetrun: Parkour Mania* (Cableek Games, 2018), *Vector* (Nekki GmbH, 2013) et *Zombie Parkour Runner* (Up Up Down Down, 2011).

10. C'est le cas des diff rents opus des franchises Assassin's Creed (Ubisoft Studios, 2007-2020), Crackdown (Jones, 2007-2019), Dishonored (Arkane Studios, 2012, 2016), Infamous (Sucker Punch, 2009-2014) et Prototype (Radical Entertainment, 2009, 2012), mais aussi des jeux *Brink* (Splash, 2011), *Dying Light* (Techland, 2015), *Prince of Persia: The Sands of Time* (Ubisoft Montr al, 2003), *The Saboteur* (Pandemic Studios, 2009) et *Thief* (Eidos Montr al, 2014b).

11. On peut penser, entre autres,   *Ghostrunner* (One More Level, 3D Realms, Slipgate Ironworks, 2020) et *Remember Me* (Dontnod Entertain-

ment, 2013), ainsi qu'aux franchises *Mirror's Edge* (DICE, 2008, 2016) et *WATCH\_DOGS* (Ubisoft Montréal, 2014-2017; Ubisoft Toronto, 2020-2021).

12. À l'instar de Jesse La Flair, une célébrité sur les plateformes socio-numériques impliquée dans la production de *Uncharted 4* (Naughty Dogs, 2016), *Sunset Overdrive* (Insomniac Games, 2014), *The Last of Us Part II* (Naughty Dogs, 2020) et *Assassin's Creed Unity* (Ubisoft Montréal, 2014a), parmi d'autres jeux vidéo.

13. En termes transfictionnels, la version est un procédé par lequel un texte revisite un monde diégétique en proposant un cours alternatif aux événements ou de nouvelles interprétations (Saint-Gelais, 2011).

14. C'est-à-dire que le joueur appréhende le monde du jeu à travers les yeux de l'avatar qu'il incarne.

15. Par « procédural » sont désignés les comportements générés par un ordinateur à l'aide de règles (Murray, 2004). Bogost (2007) nomme « rhétorique procédurale » l'expression de messages à visée persuasive et d'idées abstraites sous une forme procédurale, la démonstration étant faite à l'aide d'une simulation.

16. Ensemble de séquences animées non interactives adoptant le langage cinématographique afin de transmettre au joueur du contenu narratif.

17. Sur le sujet, voir Braxton Soderman (2021).

**QUATRIÈME PARTIE : DES MONDES  
CYBERPUNK AUX MONDES ZOOPUNK**



Introduction à la quatrième partie

## **Après les flux, les hyphes?**

L'examen de l'habiter urbain contemporain effectué jusqu'ici a mis en évidence la prégnance de la logique des flux au détriment d'une logique des lieux. Suivant cela, les villes constituent des nœuds au sein d'un réseau global et sont marquées par un impératif de libre circulation où trônent l'hypermobilité et la dromophilie. À la libre circulation des flux répondent, en contrepartie, des dispositifs de surveillance et de régulation chargés d'en conjurer ou d'en minimiser les effets délétères en plus de les sécuriser. Il en ressort des ségrégations sociospatiales, témoignage d'une urbanité à plusieurs vitesses départageant les hypermobiles et les hypomobiles et résultat d'une mise en tension entre réseaux ouverts et enclaves. La quintessence de cette logique des flux : Cybernanthropolis, la ville intelligente de la société algorithmique.

Habiter la ville revient ainsi à en expérimenter les flux, à en surmonter les obstacles et à la ramener à l'échelle de l'habitant. Comme nous l'avons vu tout au long de ce chapitre, une telle expérience s'exprime par la voix de *l'ilinx*. Au plan ontogéographique, elle résulte d'un équilibre dynamique entre la dépossession et la maîtrise de soi; un soi entendu comme une structure duelle partagée entre les corps animal et médial. Cet équilibre est le signe d'une adaptation naissante de la part des habitants, encore balbutiante et précaire, face aux mutations de la ville et, plus largement, de la société algorithmique. Il s'agit pour eux de somatiser la ville afin qu'elle soit reconnue comme étant pleinement constitutive de leur être et non comme une altérité radicale. Les habitants doivent donc maîtriser les procédures techniques permettant d'expérimenter la ville — y naviguer —, de développer les pratiques habitantes idoines (c'est le cas du *parcour*, puisqu'il offre une lecture alternative du milieu urbain et en favorise la réappropriation) et de surmonter les enclaves en vertu desquelles certains accès lui sont interdits. La maîtrise de soi correspond donc à une somatisation harmonieuse de la ville; la dépossession de

soi, elle, à sa dys-somatiation. L'*ilinx* décrit alors un état d'entre-deux entre le familier et l'étranger.

L'opposition entre familiarité et altérité ne se limite pas aux rapports entre Cybernanthropolis et ses habitants. Elle se manifeste également dans les rapports problématiques entre soi et l'autre. De fait, un autre enjeu significatif du cyberpunk concerne les relations entre les cohabitants à l'intérieur même de Cybernanthropolis, car la gestion et la surveillance des flux donnent lieu à de la fermeture, à de l'incommunication et à du repli sur soi. À la ville des flux répond en écho la ville des enclaves, son envers. Cybernanthropolis se présente donc comme une entité bifide. Elle incarne les multiples facettes du vertige : l'ivresse née d'une circulation tous azimuts et d'une ouverture mixophile, alors que la multitude se reconnaît en tant que communauté écouménale et qu'aux réseaux de la ville répondent les rhizomes du vivre (et du lutter) ensemble, mais également l'angoisse mixophobe, une réaction aux effets délétères de la modernité liquide et de la mondialisation négative.

## LE MÉSOGRAMME DES FLUX

En considération de sa présence essentielle dans l'habiter cyberpunk et de sa capacité à traduire les mutations et, à l'aide de l'*ilinx*, l'expérience de la ville contemporaine, les flux apparaissent comme le point de départ de l'analyse mésogrammatique. Ils figurent au principe d'un mésogramme dont le noyau enregistre à la fois le passage de la logique des lieux à la logique des flux et les manifestations de l'habiter qui en découlent. Autour de ce noyau s'articule un ensemble de relations écouménales dépeintes dans les œuvres du corpus à l'étude, comme nous le verrons dans les chapitres 8 à 13.

Certaines relations témoignent d'un faire avec l'espace dans les deux acceptions de l'expression<sup>1</sup>, soit, rappelons-le, dans le sens où l'habitant s'arrange de l'espace et de ses contraintes par des usages relevant de la ruse ou de la résistance, mais aussi dans le sens où l'on s'adonne à des actes cartographiques dont il ressort une connaissance de l'espace et, par le fait même, une capacité à s'y orienter.

Si la centralité des flux appelle la mise en place de dispositifs pour en assurer la surveillance, la régulation et la sécurité, les pratiques habitantes des hackers de lieux<sup>2</sup> — traceurs, stégophiles et autres —



visent à les déjouer, à échapper à leur fin quadrillage de l'espace. Il s'agit alors de faire avec l'espace (selon le premier sens) et d'y aménager des marges de liberté. Mais lorsque le traceur remet la ville à l'échelle de son corps grâce à sa vision parkouriste et qu'il la resémiotise en vue de la désaltérer, il est question de cartographier l'espace pour s'habiller à habiter (deuxième sens). De ce fait, il s'oppose à la logique des flux pour réinstaurer une logique des lieux, met son corps à leur épreuve et reconnaît leurs affordances.

D'autres relations écouménales gravitant autour du mésogramme des flux relèvent pour leur part d'un être ensemble dans l'espace<sup>3</sup>. On peut penser à l'opposition entre mixophilie et mixophobie, mais aussi aux luttes livrées par les acteurs sociaux de Cybernanthropolis pour la mise en forme de la multitude, entre microcommunautés calculées et communauté écouménale<sup>4</sup>.

L'incertitude ontologique découlant des oscillations entre la réalité souveraine et les régions finies de sens du numérique s'inscrivent, pour leur part, dans un être entre les espaces<sup>5</sup>. La centralité des flux informationnels dans l'organisation de la ville et la prégnance des espaces immatériels sur les espaces matériels est ici en cause.

Les circulations frénétiques dans les rues de Cybernanthropolis ou des villes numériques du cyberspace expriment, quant à elles, un faire dans l'espace<sup>6</sup>, renvoyant à ses pratiques et, plus particulièrement, aux questions de mobilité et de dromophilie<sup>7</sup>.

Enfin, il est des relations écouménales transversales aux diverses formes de l'habiter. C'est le cas, entre autres, de la transversion. Ce phénomène est entendu comme le foyer où s'articulent les relations écouménales de l'inversion (soit l'introjection du milieu humain dans les limites physiques du corps à l'aide de la technique) et de l'éversion (c'est-à-dire la projection du corps dans le milieu par le biais de la technique)<sup>8</sup>. Comme nous le verrons plus loin avec la figure du posthumain dans la franchise WATCH\_DOGS, la transversion interroge les rapports ontogéographiques unissant l'habitant et la ville, soit l'être dans l'espace<sup>9</sup>, mais aussi, puisque l'inversion est affaire d'intropathie avec les procédures de gestion et de surveillance de Cybernanthropolis, un faire avec l'espace, et, enfin, puisque l'éversion permet à l'être de l'humain de s'étendre dans le milieu urbain par l'entremise de la technique et hors des limites de son

corps individué, un faire dans l'espace. Il s'agit de montrer comment on habite les flux de la ville au risque de devoir dire « adieu au corps » (Le Breton, 1999).

Les configurations écouménaes mentionnées ici se rapportent toutes au mésogramme des flux. En outre, elles dessinent un espace théatique, car elles ne sont jamais neutres, axiologiquement parlant, partagées qu'elles sont entre la dysphorie et l'euphorie (des sensations dont sont imprégnées les diverses manifestations du vertige), et teintes qu'elles sont par une rhétorique utopique.

Le mésogramme des flux représente sous la forme d'une proposition générale et abstraite l'habiter urbain au sein des mondes diégétiques des œuvres soumises à l'analyse dans cet ouvrage. Il programme également leurs relations écouménaes. Enfin, il se cristallise localement (à l'échelle d'une œuvre donnée) dans un ou des motifs mésogrammatiques. Ces derniers, rappelons-le, consistent en des lieux ou des objets ayant pour effet de concentrer les relations écouménaes d'un monde diégétique donné. Ils actualisent le mésogramme et en visibilisent les relations écouménaes.

Dans la mesure où le mésogramme à l'étude dans la fiction cyberpunk de la décennie 2010 porte sur les mutations de l'habiter au sein de la ville intelligente, et au regard de l'importance des flux et de leurs dispositifs de gestion et de surveillance, les motifs mésogrammatiques sont à chercher du côté des objets et des lieux matériels ou immatériels dont la capacité tient au fait de rendre visibles des phénomènes le plus souvent opaques, impalpables ou diffus : les dispositifs de surveillance de la société algorithmique, par exemple, composés de serveurs, de capteurs, de systèmes de géolocalisation, d'algorithmes prédictifs et d'intelligences artificielles, échappent pour la plupart au regard des surveillés. Leur mise en visibilité doit donc passer par des stratégies spécifiques qu'il s'agit de mettre au jour par l'analyse. Ainsi en va-t-il également des phénomènes difficilement observables *de visu* que sont l'architecture de forteresse numérique, le tri social, les bulles de filtrage, et autres. Ajoutons que ces motifs sont mis en exergue en raison du rôle joué dans l'accès aux flux de la ville et leur régulation. Par exemple, il peut s'agir d'interfaces entre les réalités physiques et numériques, à l'instar des simstims de la trilogie *Sprawl*, ou des gridLinks<sup>10</sup>, les bracelets biométriques de *Mirror's Edge*

*Catalyst*. Enfin, s’y greffe le plus souvent un double axiologiquement inversé. On peut penser au cyberspace gibsonien, cet espace informationnel abstrait, lumineux, désincarné, géométrique et ordonné opposé point par point à la mégalopole chaotique, sombre, charnelle et proliférante.

Les motifs mésogrammatiques examinés dans les chapitres suivants sont ceux de la Ville et de son double dispositif surveillanciel (capteurs, caméras, drones...) et spectatorial (le Réseau et les écrans géants de la compétition de la c@ptch@) dans la nouvelle « C@PTCH@ » (chapitre 8), la confortresse, les *Ego-Rooms*, le *Sensen* et la Bastille dans *Remember Me* (chapitre 9), la tour panoptique dans *La Zone du Dehors* et le technococon dans *Les Furtifs* (chapitre 10), les parcs de serveurs, laboratoires de recherche et développement, supercalculateurs, sièges sociaux et bureaux des géants du numérique, mais aussi les installations des firmes de sécurité privée et le profileur dans WATCH\_DOGS (chapitres 11 à 13).

Ceci étant dit, nous verrons maintenant dans cette partie et la suivante comment les œuvres d’Alain Damasio et de la franchise WATCH\_DOGS articulent le mésogramme des flux.

## ALAIN DAMASIO ET LA DYSTOPIE CRITIQUE

On doit à l’écrivain de science-fiction et de *fantasy* français Alain Damasio les romans *La Zone du Dehors* (2021 [1999]), *La Horde du Contrevent* (2004), *Les Furtifs* (2019) et *Scarlett et Novak* (2021), le recueil de nouvelles *Aucun souvenir assez solide* (2021 [2012]), de même que plusieurs créations sonores (*Les Chrones*, *La Sansouïre* et *Fragments hackés d’un futur qui résiste*, notamment). Cofondateur du studio de développement de jeux vidéo Dontnod Entertainment en 2008, il a participé au premier épisode de *Life is Strange* (Dontnod Entertainment, 2015) en tant que conseiller à la scénarisation, et à la création de *Remember Me* (Dontnod Entertainment, 2013) en tant que directeur narratif, pour lequel il a collaboré à la rédaction des deux premières bibles narratives ayant contribué à mettre en place son univers, ses thèmes et ses personnages. Dans les trois chapitres qui suivent, nous aborderons la question de l’habiter urbain dans la nouvelle « C@PTCH@ », le jeu vidéo *Remember Me* et le roman *Les Furtifs*.

Les œuvres damasiennes relèvent de la dystopie critique. Grossissant les défaillances de la conjoncture présente, elles mettent en scène des sociétés autoritaires marquées par la dérive sécuritaire et des villes émaillées de dispositifs de surveillance et de traçage caractérisées par un recul de la *res publica* au profit de la privatisation des espaces de l'en-commun et de technologies plongeant les usagers privilégiés dans le confort, l'hébétude et l'hyperindividualisme. Il est question, selon Damasio, d'un « présent hypertrophié », dont il dégage, comme il l'a fait pour *Les Furtifs*, entre autres, « certaines tendances embryonnaires, de petits fils d'une pelote [...] [qu'il] tire » (cité dans Garcia, 18 avril 2019, para. 2). Mais au sein de ces dystopies figurent des enclaves eutopiques autogouvernées qui demandent à faire tache d'huile, mais aussi à ce qu'il soit mis un terme à la dysphorie en proposant de nouvelles manières de créer de l'être-ensemble et d'habiter le monde.

Les fictions de Damasio répondent bien à la définition de la dystopie critique, en ce sens qu'en des « temps un peu crépusculaires où l'on a du mal à se projeter positivement vers l'avenir », elles participent à « l'un des combats majeurs à mener, pour [l]es écrivains de science-fiction [...] et pour les citoyens actifs et militants que ces enjeux touchent, que de proposer un futur qui renoue avec l'horizon du désirable, un futur qui fasse envie » (Damasio, cité dans Lévy-Provençal, 5 octobre 2016, para. 5). Dans un entretien donné pour la revue *Tumultes*, il écrit à cet effet que lors du processus de création, il

*pose un univers absolument pas viable, un univers dystopique, qui correspond simplement au prolongement des lignes les plus médiocres, angoissantes ou mortifères de la société. [Il] les développe, [il] essaie de les mettre en scène, en récit, en perspective, qu'on sente ce que ça produirait concrètement sur la vie quotidienne des gens. Puis, une fois ces lignes en place, ce qui [l]'intéresse est de montrer comment on peut y échapper. Le principe reste de prendre un coup d'avance par rapport aux pouvoirs et à leur préemption sur nos futurs (cité dans Carabédian, 2016, p. 73-74).*

Il s'agit d'écrire « de la science-fiction pour "laisser à désirer" des mondes possibles » (p. 73). Il en résulte des œuvres dans lesquelles

est matérialisée l'appréciation négative de la conjoncture présente — la société algorithmique —, dont les traits sont grossis jusqu'à la rendre insoutenable sous la forme d'un espace-temps dystopique, tout en matérialisant dans le même souffle l'ébauche d'une organisation sociale alternative (et eutopique) répondant à l'amélioration de cette même conjoncture et de l'habiter qui la caractérise. Il s'agit donc d'emprunter au discours critique de la dystopie tout en refusant à la fois d'adopter une posture pessimiste et un ton pleinement anti-(e)utopique.

### **L'ŒUVRE D'ALAIN DAMASIO AU REGARD DU CYBERPUNK**

Relevant des registres de la littérature surveillancière et de la dystopie critique, l'œuvre d'Alain Damasio développe une appréciation négative de la technologie plus nettement affirmée que ne le font les écrivains cyberpunk de la première génération. Si ces derniers se sont lancés dans des jeux d'extrapolation et d'anticipation au sujet des effets sociaux des hautes technologies naissantes de leur époque et du devenir posthumain de l'humanité, développant à cet effet une posture ambivalente, Damasio, pour sa part, peut être vu comme l'observateur techno-sceptique d'une conjoncture présente (allant du tournant des XX<sup>e</sup> et XXI<sup>e</sup> siècles au début de la décennie 2020) marquée par la réalisation des hautes technologies en germe dans les années 1980 et aujourd'hui pleinement inscrites dans la vie sociale de tout un chacun. Chez lui, il est hors de question de parler de neutralité technologique. En entrevue, il affirme à ce sujet :

*il y a une expression que je déteste : « La technologie, ça dépend ce qu'on en fait. » Non. Une fois qu'elle est là, elle amène un monde avec lequel nous sommes obligés d'interagir. [...] Internet n'est pas seulement un outil, c'est une machine-monde qui induit un rapport au monde (cité dans Garcia, 18 avril 2019, para. 15).*

Néanmoins, il ne s'agit pas, selon lui, d'être hostile envers la technologie. Il faut savoir départager en elle les outils qui ne confèrent à

leurs usagers que du pouvoir et ceux qui confèrent également de la puissance :

*Dans cette société très technophile, on nous vend du pouvoir grâce à des outils qui permettent de faire faire à la machine quelque chose à notre place. La puissance, si on reprend les termes de Spinoza, c'est le conatus, à savoir, la capacité de faire des choses avec ses aptitudes propres : pensée, mémoire, capacités cognitives ou physiques (para. 12).*

Ainsi, Wikipédia donne à la fois du pouvoir et de la puissance, car selon Damasio,

*[il] me permet de chercher une information extrêmement rapidement quand j'écris, je peux donc rester concentré dans mon chapitre, alors qu'avant je devais chercher à la bibliothèque et perdais un temps fou. Cela me permet « d'empuisanter » mon écriture et de lui donner de la vivacité (ibid.).*

À l'inverse, le GPS se limite à donner du pouvoir, celui « de naviguer dans n'importe quelle ville sans la connaître, mais [il] ne permet pas à la mémoire de faire l'effort de situer spatialement, j'aime à dire de "fermenter" la ville en soi » (*ibid.*). La technologie actuelle, selon Damasio, en nous donnant davantage de pouvoir, nous hominise; elle nous fait passer d'animal à être humain. Mais le développement par la technologie, cette recherche de « surpouvoirs » qu'exacerbe l'idéologie transhumaniste, ne nous humanise pas, car le lourd tribut à payer est une « dégradation de notre puissance de vivre et d'agir directement, sans délégation aucune, par nous-mêmes » (cité dans Lévy-Provençal, 5 octobre 2016, para. 9). Plutôt que de se déconnecter de la technologie numérique, il convient de trouver un nouveau « savoir-vivre optimal et intelligent » (Damasio, cité dans Leprovost, 8 mars 2021, para. 6) avec elle, de sorte que l'on préfère la puissance au pouvoir et le très-humain au trans-humain (Damasio, cité dans Lévy-Provençal, 5 octobre 2016).

Un tel techno-scepticisme conduit Damasio (14 janvier 2020) à prendre à partie le cyberpunk, suivant une posture métacyberpunk. À cet effet, dans une entrevue vidéo donnée pour *Socialter*, il affirme qu'« on en a fini avec le cyberpunk ». Pour lui, ce dernier, assimilé à

l'idéologie transhumaniste, était d'abord et avant tout une promesse technologique en vertu de laquelle

*le couplage de l'homme avec la technologie allait être émancipateur [...] et c'était une promesse extraordinaire. Les technogreffes, le couplage avec des processus d'intelligence artificielle, la connexion directe à la matrice, tout ça allait accroître notre liberté, allait nous rendre plus vivants, plus libres, plus vastes et allait produire tout un ensemble d'expériences très riches [...] [Mais avec le recul,] on se rend compte qu'au lieu de nous libérer, ça a accru très nettement notre taux d'auto-aliénation. On a développé un produit extraordinairement addictif, et le cyberpunk est peut-être un des sommets, des acmés des processus de servitude volontaire et d'auto-aliénation, sans besoin de chef, sans besoin de système, etc. Ce sont vraiment des outils qu'on a alignés devant nous et on a dit : « allez-y, vous pouvez les employer si vous voulez, on va vous donner les moyens de maximiser votre auto-addiction ».*

Damasio (dans Chéry et de La Valette, 19 mars 2019) appelle cet état d'auto-aliénation librement consenti et éprouvé dans le cadre du capitalisme cognitif le « self-serf-vice », sorte de « régime de servitude volontaire, sans véritable manitou, plus horizontal que pyramidal et donc beaucoup plus compliqué à défaire » (Damasio, cité dans Lupieri, 18 mars 2021, para. 9). La question qui se pose alors, selon lui, est la suivante : « comment je vais m'auto-extraire de cette faculté que j'ai eue de m'auto-enfermer dans ces cocons-là et dans cette chrysalide de fibre optique » (Damasio, 14 janvier 2020). L'œuvre damasienne dépeint cet auto-enfermement dans une chrysalide de fibre optique — qu'il nomme le technococon — sous un jour dysphorique. En contrepartie, il esquisse comme un horizon désirable un habiter alternatif visant à s'en extraire.

Il convient ici de s'arrêter sur la figure du technococon, car elle est centrale dans ses œuvres, et en particulier dans la nouvelle « Annah à travers la Harpe » et le roman *Les Furtifs*, mais on le retrouve également sous une forme plus allusive dans *La Zone du Dehors*, « C@PTCH@ » et d'autres encore. Le technococon exprime de manière synthétique la mésalgie qui, selon Damasio, frappe l'habiter contemporain. Dans une entrevue pour la revue *Ballast*, il fait

concorde l'émergence du technococon avec celle d'Internet et l'inscrit dans une critique du caractère dévitalisant des sociétés modernes, marquées qu'elles sont par la

*difficulté que nous pose la social-démocratie actuelle [...] [soit] qu'elle nous maintient pile dans la bande d'angoisse, de peur et, en même temps, de confort, cette bande qui nous empêche d'oser nous révolter [...] [faute] de gouvernements suffisamment agressifs, disciplinaires et odieux pour passer ce seuil* (Damasio, 2017, p. 4).

Le technococon rend compte de la capacité des dispositifs numériques — les réseaux sociaux, les jeux en ligne et les téléphones intelligents, notamment —, vus comme des outils à disposition des gouvernants et « conjur[ant] le rapport direct au monde » (Damasio, cité dans Leprovost, 8 mars 2021, para. 3), à créer « la sensation d'avoir du pouvoir quand nous n'en avons, en réalité, aucun » (Damasio, 2017, p. 5) en satisfaisant rapidement nos « frustrations les plus primitives » (*ibid.*), mais aussi nos désirs, car « la bataille se gagne sur le terrain des désirs. Le capitalisme a réussi à les mobiliser à son profit » (Damasio, cité dans Lupieri, 18 juin 2021, para. 19), notamment en faisant entrer en jeu des

*boucles d'addictions qui relèvent presque du domaine de la drogue. On sait aujourd'hui que ces mécanismes activent des boucles de dopamine. Ainsi, les neurotransmetteurs de la récompense sont régulièrement activés et créent alors de la dépendance. Sans ces injections de dopamine, on se sent malheureux. Les GAFAM [...] ont mis en place toute une construction basée sur cette dépendance depuis 25 ans. Ils ont affiné, déployé et raffiné des techniques basées sur le comportementalisme et de nombreux biais cognitifs présents en nous* (Damasio, cité dans Leprovost, 8 mars 2021, para. 2).

Comme le terme « cocon » le suggère, on est en présence d'une « sphère cajolante qui nous choit et qui parfois nous fait du bien. Le technococon nous protège et nous abrite » (para. 4). Damasio voit les usagers de ses technologies, tout recourbés qu'ils sont au-dessus d'elles, comme des fœtus dans la matrice d'une « Big Mother » (cité



dans Saccharin, 21 juin 2021, para. 13). La contrepartie négative de ce réconfort maternel, c'est que « sa sphère nous enferme aussi » (Damasio, cité dans Leprovost, 8 mars 2021, para. 4), sans que l'on saisisse dans l'immédiat ce qu'il y a d'aliénant de se couper de l'altérité : « Au final, toutes les formes d'altérité sont filtrées ou dissoutes : on est dans notre ego-centre-ville, protégé par le "technococon" parfaitement congruent avec le néolibéralisme et l'individualisme forcené » (Damasio, cité dans Soucheyre, 9 janvier 2021, para. 3).

Le technococon ne constitue pas qu'une sphère personnelle, individuelle, car on vit, en tant que société, dans le réseau tissé par les GAFAM, que Damasio appelle une « machine-monde ». Elle est composée d'ordinateurs, de téléphones portables et de consoles de jeu. Elles ne figurent plus à l'extérieur de l'être humain, comme un prolongement du corps (ce qui était le cas des technologies antérieures), car désormais, ce sont les êtres humains qui se retrouvent à l'intérieur (Damasio, cité dans Saccharin, 21 juin 2021). Le devenir de cette machine-monde tel que Damasio l'extrapole passe par une convergence des interfaces aboutissant, à terme, « à une IA personnalisée qui prendra la totalité de nos données pour répondre de façon extrêmement circonstanciée et en langage naturel si possible » (cité dans Garcia, 18 avril 2019, para. 2). Suivant cette logique de personnalisation, il sera alors possible de

*faire de l'IA un père recadrant, une mère couvante ou une salope qui obéit à tous les désirs. Et si en plus tu peux invoquer cette IA qui connaît toutes tes envies, tes désirs et qui répond en fonction de ça dans une réalité augmentée ultime, tu arrives à un point où les relations humaines ne sont plus intéressantes en comparaison et deviennent pénibles (para. 11).*

Au sein d'une telle machine-monde, il est question d'un « bouclage de l'être humain sur l'individualisme maximal » (*ibid.*). Il y a bien interconnexion entre chaque sphère individualisée, mais à cet effet, les technologies de communication

*restent, d'un point de vue relationnel, un ersatz. C'est-à-dire quelque chose qui remplace l'original — mais en moins bien. Moins ample, moins intense, bien moins engageant, ce qui peut aussi s'avérer hautement confortable, car ce que tout*

*rapport à l'autre peut présenter de dérangeant est filtré par ce « technococon »* (Damasio, cité dans Celnik, 31 mars 2020, para. 9).

Damasio appuie ce point de vue sur des études démontrant que 70% des échanges en face à face passe par le non verbal, que la communication médiatisée ne peut transmettre. Pour lui, privilégier cette dernière au détriment de la coprésence revient à se comporter « comme si le fait de pouvoir véhiculer le contenu informatif de l'échange suffisait à assurer l'échange, peu ou prou. Et, au fond, à le remplacer. Mais la techno ne remplace rien : elle simule » (*ibid.*). Ainsi, les dispositifs de communication numérique se contentent de faciliter la circulation des flux informationnels entre les sphères isolées du technococon, comme si le lien social pouvait s'y limiter. Il ne se crée donc pas de véritables liens interpersonnels entre les individus enfermés dans leur bulle. Or, pour lui, « l'être humain est beau et noble quand il se confronte à ce qui n'est pas lui » (Damasio, cité dans Garcia, 18 avril 2019, para. 11). Qui plus est, exclure le non verbal revient à forclure le corps, qui en est l'émetteur, du processus de communication. Il y manque donc « le rapport au corps qui s'est effacé au profit d'un monde très dématérialisé et désincarné » (Damasio, cité dans Leprovost, 8 mars 2020, para. 12).

Définir le cyberpunk en tant qu'idéologie transhumaniste comme le fait Damasio revient à faire fi de sa posture ambivalente à l'endroit de la technologie et de l'augmentation de l'être humain, réduisant ce sous-genre de la science-fiction ou cette formation culturelle à un florilège de discours techno-optimistes. Il y serait donc question, dans cette optique, de l'expression culturelle d'une cybernétique débridée, exempte de sa contrepartie punk. Néanmoins, au-delà de cette définition quelque peu problématique, les propos de Damasio (14 janvier 2020) deviennent intéressants à partir du moment où ils confèrent aux discours cyberpunk les traits d'une prophétie autoréalisatrice : « Le cyberpunk, affirme-t-il, a tellement formaté les imaginaires qu'il est advenu ». Suivant cela, il ne se contente pas de critiquer les effets délétères de la technologie dans ses fictions, car il propose dans le même souffle une appréciation négative de la conjoncture présente vue en tant qu'imaginaire cyberpunk réalisé. Dès lors, les fictions en question dépeignent des mondes cyberpunk à dépasser. Dans le cadre

de la science-fiction, ce dépassement devrait s'exprimer dans un courant zoo-punk ou bio-punk, dans un « renouement certainement anarchique, chaotique, bordélique, avec ces forces du vivant, en nous et hors de nous » (Damasio, 14 janvier 2020), car

*c'est le couplage avec le vivant qui nous rendra plus vivants, et non le couplage avec la machine. Avec l'anthropocène, deux choix sont possibles. Soit on établit un lien nouveau entre l'homme et la machine et on tombe dans le cyberpunk et le transhumanisme, cette humanité supposément augmentée. Soit on pense que la voie de sortie sera le zoo-punk ou le bio-punk avec un renouvellement du vivant et un tissage extérieur avec l'animal, le végétal et la nature* (Damasio, cité dans Chéry et de La Valette, 19 mars 2019, para. 3).

Précisons que le bio-punk désigne déjà, en science-fiction, un courant issu du cyberpunk. Selon Schmeink (2016), il s'agit, comme lui, d'une expression technoculturelle particulière du progrès scientifique, mais il porte moins sur les mondes numériques et les augmentations technologiques de l'être humain que sur le génie génétique, la xéno-transplantation et la virologie. Défini en ces termes, le bio-punk ne permet pas de rendre compte des propositions littéraires de Damasio. Quant au terme zoo-punk, on le comprend mieux en ayant recours à l'étymologie. « Zoo » provient du grec ζῷον et signifie « animal », mais vient lui-même de ζῆω, « vivre » (Dictionnaire Littré, s. d.). Le zoo-punk promeut donc un vivre au-delà ou en marge de Cybernanthropolis et du technococon, dépeints dans le cyberpunk, un habiter où les mailles des réseaux techniques sont remplacées par un réseau, ou plutôt un rhizome, de relations au vivant.

La proposition de Damasio s'inscrit à la suite d'une pléthore de sous-genres dérivés du cyberpunk, parmi lesquelles on compte le *steampunk*, le *dieselpunk*, le *solarpunk*, l'*atompunk*, le *clockpunk* et autres *punk*, définis, par exemple, par une esthétique et des technologies rétrofuturistes, une relecture uchronique de l'histoire ou un questionnement portant sur l'idée de progrès technoscientifique. Il s'en distingue par sa posture résolument critique envers le cyberpunk et ses présupposés.

Le renouement du vivant avec le vivant, selon Damasio, doit réparer une erreur vieille de deux siècles, soit une coupure d'avec la

nature qui provient non seulement d'avoir fait en sorte que nos rapports avec le vivant soient toujours plus médiés par la technologie, mais également d'avoir choisi le milieu urbain à la ruralité. Or, affirme-t-il,

*la seule chose qui peut ramener les gens hors de la consommation pulsionnel [sic] et du tout-numérique [promus par le technocapitalisme], ce sont les liens. L'amitié, l'amour, des projets collectifs. Ça ne pourra que se passer dans des espaces ruraux. Dans des zones auto-gouvernées (ZAG).* (cité dans Amichaud, 25 janvier 2021, para. 7)

Il convient alors de renouer

*avec les forêts, les massifs, la garrigue, les landes, les océans et les espèces animales, en comprenant à quel point vivre avec elles, parmi elles et au milieu d'elles sans vouloir les écraser ni devenir les maîtres du monde, va nous rendre beaucoup plus riches, éveillés et vivants que nous ne le sommes actuellement* (Damasio, cité dans Leprovost, 8 mars 2021, para. 13).

C'est vers la figure damasienne du technococon que convergent l'ensemble des relations écouménales mises en configuration dans les œuvres à l'analyse. Elle emblématise la mésalgie contemporaine et matérialise l'appréciation négative de la conjoncture.

Dans une perspective mésocritique, et au regard de leur forte récurrence, le technococon et ses manifestations (on peut penser aux conforteresses, par exemple) constituent le motif mésogrammatique des œuvres examinées dans les trois prochains chapitres. Son envers est l'hyphe, une matérialisation du principe amélioratif propre à l'utopie. Elle donne forme à un habiter alternatif que l'on retrouve au sein des zones autogouvernées dépeintes dans le roman *Les Furtifs* et la nouvelle « Hyphe...? », par exemple.

## Notes

1. Se reporter à la section « L'habiter comme un "faire avec l'espace" » (chapitre 2).
2. Consulter la section « Surmonter les espaces striés du pouvoir », au chapitre 7.
3. Voir la section « L'habiter comme un "être ensemble dans l'espace" » (chapitre 2).
4. Voir les chapitres 4 et 13.
5. Voir les sections « L'habiter comme un "être entre les espaces" » (chapitre 2), « L'incertitude ontologique dans "C@PTCH@" » (chapitre 8) et « Cubisation et vertige ontologique » (chapitre 9).
6. Section « L'habiter comme un "faire dans l'espace" » (chapitre 2).
7. Voir la section « Hypermobilité et dromophilie » (chapitre 3).
8. Voir la section « Entre inversion et éversion : la transversion » (chapitre 12).
9. Voir la section « L'habiter comme un "être dans l'espace" et un "être sur terre" » (chapitre 2).
10. Voir la section « Le parkour dans la franchise *Mirror's Edge* » (chapitre 7).



## Chapitre 8

# C@PTCH@ : La Ville et le Réseau

Prenant le contrepied du cyberpunk classique et de son portrait euphorique des espaces numériques libérés des affres de la chair, la nouvelle « C@PTCH@ », d'Alain Damasio (2021 [2012]), dépeint sous un jour dysphorique un « rapport au corps qui s'est effacé au profit d'un monde très dématérialisé et désincarné » (Damasio, cité dans Leprovost, 8 mars 2021, para. 12), pleinement dévitalisé. Pour une raison obscure, les enfants naissent séparés de leurs parents. Vivant en communauté, ils mènent une existence précaire dans le « Libre », une décharge où ils se nourrissent de rebuts électroniques, « une steppe boursouflée de buissons et jonchée de machines » (Damasio, 2021 [2012], p. 111). La communauté des adultes, quant à elle, vit dans la « Lande », paysage bucolique avec ses touffes d'ajonc en fleur et de bruyère. Entre les deux communautés, sans qu'aucune ne puisse « parvenir à la moindre rencontre physique » avec l'autre, s'interpose la « Ville ». Elle

*se compose d'un nombre indéfini [...] de places hexagonales. De chacune de ces places partent six avenues. Chaque avenue est bordée de huit bâtiments accolés de seize mètres de large sur seize de long qui s'élèvent et s'enfoncent au-dessus et en dessous du sol à une hauteur aléatoirement fixée entre deux et huit étages. (p. 123)*

Ce lieu inhabité représente la quintessence de la surveillance numérique. Des drones, des capteurs de mouvements et des dispositifs d'analyse biométrique y quadrillent l'espace et dématérialisent les individus qu'ils analysent.

La conception de la Ville rappelle le principe informatique de la génération procédurale<sup>1</sup> qui, tout en les exacerbant, n'est pas sans évoquer les villes franchisées entendues comme des « enseignes reproductibles en réseaux » (Mangin, 2004, p. 26), dont les villes intelligentes, vendues clés en main, sont le nouvel avatar. Ainsi, le long de chacun de ses trottoirs se

*dresse un jeu sériel et néanmoins stochastique de plots, plaques, pylônes, poubelles et poteaux, doublé par une distribution aléatoire d'éléments de mobilier urbain de type abribus, banc, bornes, bac et barrière, chacun de ces éléments n'étant qu'un habillage anthropoïde abritant une batterie compacte de capteurs tactiles, olfactifs et optiques, kinesthésiques et cinétiques, émotionnels et cérébraux.* (p. 123-124)

La Ville s'étend sans limites d'est en ouest et fait 5 km de large sur son axe nord-sud. La Lande la borde au nord et le Libre au sud. Elle connaît toutefois une expansion quotidienne d'un mètre vers le sud, ce qui laisse au Libre, pris en étau entre elle et une « mer de lait », huit ans avant de se voir « intégralement architecturée et quadrillée de capteurs », et donc huit ans à ses habitants avant de disparaître.

Lors de championnats appelés « c@ptch@ », organisés quotidiennement et diffusés sur des écrans géants, des enfants issus du Libre sont sélectionnés pour traverser la Ville, contre laquelle ils sont en compétition, et rejoindre leurs parents dans la Lande. Mais pour ce faire, ils doivent éviter d'être tracés par les dispositifs de surveillance qui, le cas échéant, les dématérialisent. Les candidats malheureux survivent alors sous la forme fortement appauvrie de données numériques dans le « réseau ». La Ville et le réseau représentent ainsi une force de ségrégation spatiale alors qu'ils préviennent toute forme de communication entre les parents et leurs enfants; entre le Libre et la Lande.

## **LE VERTIGE DU RÉSEAU, ENTRE IVRESSE ET ANXIÉTÉ**

Le dualisme cyberpunk opposant la lourdeur du corps à la légèreté et à la mobilité de l'esprit dans le cyberspace figure au cœur de la nouvelle. Il ne s'agit pas de le reconduire dans ses pages, mais plutôt de le problématiser à travers un discours métacyberpunk.

Pour Carlito Photosmart, candidat de la 160<sup>e</sup> c@ptch@, le « réseau, c'est la vie aussi! » (p. 118) Un « post-ado » du nom de Rote-Éric, rêve « d'être un métavers à lui tout seul » (p. 119). Pour lui, le réseau est une échappatoire face à l'âpreté de la vie dans le Libre. La dématérialisation est une étape à laquelle on ne peut échapper si l'on



veut grandir : « Si vous voulez ramper dans une décharge jusqu'à la fin de vos jours, comme mes chenilles, libre à vous! Mais grandir, c'est accepter la mue — je veux dire la digitalisation — et laisser sa chrysalide ici, sur le sable. Sans regret! » (p. 119-120). Il s'agit alors de devenir « un papillon qui se déplace à la vitesse-lumière, qui a accès à toute l'information du monde, en un battement d'ailes, à tout moment! » (p. 120).

On retrouve ici l'opposition classique, dans le cyberpunk, entre une condition corporelle dysphorique et une vie désincarnée et euphorique vécue dans les espaces du numérique où, en s'éversant, on laisse libre-cours à un penchant dromophile. Cette condition corporelle se voit d'ailleurs dépeinte par Rote-Éric sous le jour le plus trivial qui soit, puisqu'elle se limite selon lui à « faire pipi-caca », « avoir faim », « avoir soif », « devoir dormir pour se régénérer » et « avoir mal » dans un « réel qui sue et qui pue » (*ibid.*). Mais surtout, la vie matérielle rend les individus captifs d'un seul univers, limités qu'ils sont à « *un* ici et à *un* maintenant, toujours le même! (*ibid.*), là où le réseau permet aux « vatars » — nom donné aux personnes dématérialisées, en référence aux avatars, ces personnages virtuels incarnés par les usagers des espaces numériques — d'expérimenter tous les univers possibles. Illusionnés par les promesses du réseau, les enfants du Libre veulent — à l'instar de l'information circulant sur les réseaux immatériels — « être fluide[s], léger[s]. Rien de plus. Juste pouvoir circuler sans contrainte en arrêtant de crever de faim » (p. 121).

Le caractère euphorique de la dématérialisation est attesté par Samar, le vatar de Sam Riderche, dernier candidat malheureux de la c@ptch@, dont l'entrevue est diffusée à l'intention des enfants du Libre. Selon ses termes, le processus de numérisation laisse au double numérique la sensation d'être « vite », « brillant » : « Ça pulse, je débite » (p. 115). Lorsqu'un journaliste lui demande s'il a eu peur lorsqu'il lui est apparu qu'il échouerait à la compétition et serait entièrement dématérialisé, il répond : « J'étais prêt à la démate. Raide-ready! Je la voulais! » (p. 116). Et à savoir s'il a souffert lors de la « démate » : « Du tout! C'est comme un coup de jus ultrarapide. Tout s'accélère et devient lumineux, on part dans le réseau, on ne sent plus rien, ça file... » (*ibid.*). L'ivresse naît ici d'une intropathie avec le

réseau et ses informations, alors que l'on mène une existence dépourvue des entraves et limites du monde matériel.

Les motivations amenant les enfants du Libre à désirer la dématérialisation et leur transfert dans le réseau sont clairement décrites dans un courriel expédié à Toni Tout-Fou — un activiste opposé à la Ville et à la c@ptch@ — par un hacker identifié par le pseudonyme d'Hackarien. Ce dernier propose la synthèse d'un « texte ancien et un peu perché » sur les rapports entre l'être humain et ses technologies :

*nous désirons le réseau et ce qu'il offre. Autrement dit : nous souhaitons inconsciemment devenir des avatars. Car les avatars jouissent. Ils jouissent de ce sentiment océanique, de cette fusion dans le réseau qui les maternelle<sup>2</sup>. Ils jouissent du délice de la vitesse-lumière, de l'accès illimité à l'information, de cette sensation d'être à la fois les points et les fils de la trame. Ils adorent agir à distance, simultanément, être coprésents, ubiquites, interactifs et compossibles. Les avatars trouvent surtout dans le réseau ce que nous cherchons tous : la subversion des cadres ontologiques de l'existence humaine. À savoir : le poids des choses, les lois physiques, le corps et ses organes, la faiblesse de la chair, l'espace imposé et le temps linéaire, le vieillissement... Le réseau leur permet de dynamiter d'un seul coup toutes ces contraintes, voluptueusement, ravis par l'irresponsabilité, l'appel du pouvoir absolu et la jubilation qui vont avec. J'ai noté encore, dans le texte : « La magie enfantine d'obtenir ce qu'on désire sans délai, le plaisir d'expérimenter de nouvelles modalités d'être, de toucher à la production de soi, de se réinventer autre, de re-naître par le virtuel. Un certain transhumanisme. » (p. 151)*

L'ivresse naît de ce que les enfants et les adolescents du Libre d'identifient aux flux informationnels. Elle se fait « désir », « jouissance », « volupté », « jubilation », et tient de la « magie enfantine ». Elle est à trouver dans le « délice de la vitesse-lumière » et la libération des contraintes corporelles soumises aux lois de la physique et aux limitations d'ordre biologique, mais aussi dans l'expérience d'une éversion, c'est-à-dire une sortie de l'être humain hors des limites de son corps individué et à destination des espaces numériques. Cela donne lieu à une « fusion » et de ce phénomène découle l'expérimentation d'un

« sentiment océanique », cette sensation d'être « coprésents » et « ubiquites », « d'être à la fois les points et les fils de la trame ».

Cela n'est pas sans rappeler la sympathie universelle, cette idée stoïcienne en vertu de laquelle « tout, dans l'univers, est lié à tout, et pourtant tout est individué, séparé, union et séparation » (Laurand, 2005, p. 519). Mais alors que chez les stoïciens, l'individuel est relié à une totalité en vertu du *pneuma* (le souffle divin), chez les vatars, c'est la technologie qui fait lien dans le cadre d'une éversion rendue possible uniquement en abandonnant ce qui, autrefois, faisait d'eux des êtres humains, du vivant, et en prenant la forme d'une simple somme d'octets, des copies numériques dégradées et incomplètes d'êtres autrefois complexes. On a chez les vatars une communauté calculée, composée d'un double numérique et dégradé de la communauté écouménale; un double circulant exclusivement à l'intérieur des réseaux techniques, dépourvu de tout ancrage corporel et sans attache à l'égard de l'environnement physique.

Cette vision euphorique du réseau est rapidement remise en question par les propos plus nettement dysphoriques de Najate, la sœur de Carlito. Cette dernière assimile la c@ptch@ à un nouveau Moloch : « Ils ont inventé ça pour nous croquer un par un, tranquillos, sans violence » (p. 118). Pour elle, la dématérialisation n'est autre chose que la mort : « C'est pas la vie, Carl. C'est pas ça, la vie. Tu vas devenir un pixel, un bit, une information... » (*ibid.*). Moins une occasion de se libérer des contraintes matérielles, il s'agit de s'appauvrir dans le processus de numérisation, à l'instar de ce que vit Sam : « Regardez ce qu'ils deviennent, les dématés! Regardez Sam, putain! C'est qui aujourd'hui? C'est qui? Une vidéo de trois minutes qui repasse en boucle! Dix fichiers texte, un gif animé, deux pauvres jpeg et une base de données! [...] C'est pas *lui*. Sam est mort » (p. 119).

Si les enfants aspirent à devenir un jeu de rôle massivement multi-joueurs, une « application fun ultra-utilisée », un « forum hyperfréquenté » ou un « réseau social à [...] [eux] tout seul » (p. 121), Portal, comme Najate, leur dépeint un avenir beaucoup moins reluisant : « — Vous finirez en image fixe! Voilà la vérité de la c@ptch@! — Vous terminerez en feuille de calcul! En camembert 3D! — Des datas! » (p. 122). Ce sombre pronostic est d'ailleurs confirmé par les vatars interrogés dans le cadre d'un documentaire produit par Toni Tout-

Fou. Ce dernier relaie les témoignages d'habitants du Libre et de la Lande dématérialisés par la Ville : une fillette est « réduite à un gif animé à quatre positions », des adolescents sont « bloqués dans la boucle vidéo de leur autoprésentation éternelle », un vatar « ne survit qu'en tant que bibliothèque musicale » et, enfin, il y a « tous ceux qui ne sont plus rien de conscient, d'articulé, qui n'ont ni profil ni — cohérence — informatique. Des fenêtres figées. Un simple jpeg d'identification. De pures datas. Des bits épars. Des pixels » (p. 128).

Si l'identité numérique occupe dans la société contemporaine une place croissante dans la construction de l'identité globale des individus et permet à cette dernière de s'exprimer dans toute sa fluidité, sa multiplicité et sa flexibilité (Turkle, 1999; 2003), les dénonciations de Najate et Portal, mais également la condition des vatars mise en lumière par Toni, témoignent d'une crainte qu'il ne demeure des individus surinvestis dans les réseaux numériques que leur double numérique, avec tout ce que cela implique en fait de désertion du monde matériel — celui d'une expérience corporelle — et d'appauvrissement de leur être.

En outre, les dénonciations de Najate et Portal témoignent du caractère illusoire des prétentions, présentes chez les cybernéticiens et dans la littérature cyberpunk, à une libération possible des contraintes du corps par un simple transfert de l'esprit sur un autre support. Plus fondamentalement, le désir de dématérialisation des enfants du Libre découle de ce que le sociologue et philosophe Jan Spurk (2011) qualifie « d'injonction à la visibilité », un phénomène que les plateformes socionumériques exacerbent lorsqu'elles tirent profit d'un impératif préalablement imposé par la société à l'individu et voulant qu'il faille « se rendre public pour exister socialement » (p. 333). Il en ressort une surexposition de soi. Comme l'écrivent Nicole Aubert et Claudine Haroche (2011), « L'individu est ainsi considéré, apprécié, jugé au travers de la quantité de signes, de textes et d'images qu'il produit, incité à en présenter de façon incessante » (p. 8). Et comme les deux chercheuses le soulignent, cette injonction à la visibilité cesse de renvoyer à ce que l'individu fait, soit à ses pratiques, à ses compétences et à ses actes, mais à ce qu'il montre de lui, le réduisant à ses seules apparences et le conduisant à développer

des mécanismes de surface au détriment de sa pensée critique et de sa vie intérieure.

Dans « C@PTCH@ », les aspirants vatars troquent la vitalité qui les anime contre la volonté de s'exposer sur le réseau en réponse à une injonction à la visibilité. De celle-ci témoignent les deux extraits suivants. Dans le premier, Tom, le protagoniste de la nouvelle, parle au vatar de son frère Primo, récemment dématérialisé à la suite d'une c@ptch@. Il lui demande s'il a toujours l'impression d'être vivant, ce à quoi Primo rétorque : « Ça veut pas dire grand-chose ici, Tom. J'ai plus besoin de manger, tu sais... » (p. 109). Puis il enchaîne : « On m'a vu 102 fois. J'ai 44 amis et 203 visiteurs uniques/jour, juste pour hier. Je tiens le coup. Fais ma pub! » (*ibid.*). Dès lors, être vivant, dans sa nouvelle condition numérique, est directement lié à sa visibilité sur le réseau. Dans le même esprit, au cours d'une entrevue, le vatar de Sam Riderche, autre candidat malheureux de la c@ptch@, se console de la perte de ses « datas personnelles », de sa voix et de ses données corporelles par le fait qu'il a « quand même été téléchargé 330 fois et [...] cité 54 fois sur Twister » (p. 117), pendant fictionnel de la référentielle plateforme de microblogage Twitter. Le journaliste qui l'interroge répond alors : « C'est un début Sam et la Ville va t'aider! Nous allons te mettre en page d'accueil, ça va booster ton audience! Et tu seras peut-être repris en avatar dans un jeu massivement multijoueur » (p. 117).

Dans les deux extraits, la survie se résume en une lutte pour la notoriété sur le réseau. L'ivresse dromophile s'accompagne alors d'une anxiété générée par l'injonction à la visibilité dans le cadre d'une économie de l'attention et l'éventualité de ne plus se résumer qu'à un simple gif animé ou une feuille de calcul là où chacun aspire à se transformer en un avatar de jeu vidéo. Cette condition devient peu enviable, sachant que les enfants dématérialisés sont « bloqués dans la boucle vidéo de leur autoprésentation éternelle » (p. 128). Leur champ d'action se réduit donc à s'exposer soi-même pour l'éternité. « Bloqués », ils ne peuvent mettre un terme à leur condition absurde.

## LA VILLE INTELLIGENTE ET SES DISPOSITIFS DE SURVEILLANCE

À l'origine de la dématérialisation des enfants du Libre figurent les dispositifs de surveillance de la Ville. La nouvelle de Damasio est présentée au lecteur comme la mise en récit d'une légende urbaine tirée d'archives numériques dont l'origine n'est pas attestée et fait l'objet de cinq hypothèses distinctes. La cinquième repose sur l'hypothèse selon laquelle les archives correspondraient à un « *reportage documenté, bien que fragmentaire, de la construction de l'International Business District de Songdo en Corée du Sud, de 2006 à 2015* » (p. 108, en italiques dans le texte original). La référence à Songdo fait de la Ville de « C@PTCH@ » l'héritière directe de la ville intelligente, dont elle exacerbe le caractère surveillanciel. Elle se compose de capteurs biométriques ayant pour fonction de traduire les habitants en leurs doubles de données : des « caméras biométriques », des « forces volantes de capture optique (drones, intechtes, aboeils...) », des « rats d'art au sol », des « capteurs de démarche », des « détecteurs de poids », des « poubelles munies d'un gyromètre », des « stiques » prélevant les données vitales, des « nez électroniques » qui abstraient les odeurs corporelles, des « tachymètres », des « lecteurs palmaires », des « microphones de poteau », des « oculomètres », des « iriflasheurs », des « caméras à reconnaissance de forme » et des appareils de « capture d'émotion primaire fondée sur des algorithmes pointus qui couplent données cardiaques, scan de la pupille et biométrie du visage ». Cela fait en sorte que « la Ville n'a pas de trou, elle n'a que des mailles plus ou moins féroce-ment serrées » (p. 126). Les angles morts ont disparu au profit d'une couverture totale. Qui plus est, ces dispositifs sont guidés dans leur tâche par une

*intelligence sédimentée dans la capture, l'archivage des bits, le prélèvement de tout et la trace de tout — toute cette informatique pervasive et arachnéenne qui rêve de donner une adresse à chaque grain de sable et un numéro d'identification à la moindre inflexion de ma voix.* (p. 139)

Ce quadrillage consciencieux renvoie au caractère hypercartographique de Cybernanthropolis et, d'une manière plus spécifique, au

monitorage en continu, en temps réel et algorithmiquement assisté des flux humains qui animent cette dernière, alors que la Ville réalise pleinement ses prétentions à l'holoptisme.

La Ville dématématialise les enfants du Libre. Altérisés, ses dispositifs de surveillance et elle se présentent comme un antagoniste dans le cadre de la *c@ptch@*, une intelligence artificielle mue par une logique qui lui est propre et qui vise à traduire exhaustivement le réel sous la forme de données numériques analysables, c'est-dire en des séries de flux discrets de données (Haggerty et Ericson, 2000). Proprement inhabitable, elle exacerbe la logique des flux de la ville contemporaine au détriment de la logique du lieu.

Si la ville, chez William Gibson, sert de repoussoir au cyber-espace<sup>3</sup>, celle de Damasio se montre indissociable du réseau numérique qu'elle alimente en données et qui, en retour, constitue le support et le véhicule de son intelligence. Au-delà du dualisme numérique, elle rend compte d'une hybridation des réalités matérielles et immatérielles, physiques et numériques. Toutefois, elle demeure frappée du sceau de la déréalisation lorsqu'elle prétend substituer au réel un double numérique du réel : la Ville matérielle n'est habitée par aucun être humain, car en dématématialisant celui qui en foule les lieux, elle en fait un « vatar », un habitant du réseau. Dans le processus de traduction du monde en données, les individus pris dans les mailles de la Ville deviennent des dividuals (Deleuze, 1990), suivant la logique de profilage de Cybernanthropolis, soit des êtres considérés non plus comme des unités indivisibles, mais comme des êtres segmentés, fractionnés, divisés en données mathématiquement calculables.

Lors de la dématématialisation, le processus de dividualisation — et donc de fractionnement de l'individu — est dépeint de manière littérale, donnant lieu à une vision dysphorique. Ainsi, lors de sa *c@ptch@*, Primo, le frère de Tom, perd l'usage de ses yeux lorsqu'ils sont balayés par un oculomètre. Sa course à travers la Ville lui permet d'éviter les autres dispositifs et le conduit à 500 mètres de la Lande, la ligne d'arrivée. Jusque-là, suivant le témoignage de Touffe, la meilleure amie de Tom, « il avait encore tout, ses bras, ses jambes, ses œils, sa voix, son poids, tout son cœur et son caca dans lui, il était encore tout viandu de bas en haut [...] [puis] [l]es

capteurs lui ont tout pris en dix mètres. Même pas. Ils l'ont dématé sur place » (p. 110).

Le récit que fait Sam de sa propre dématérialisation va dans le même sens. Un lecteur palmaire lui fait perdre une main, un microphone de poteau, sa voix, puis une dalle de détection de démarche, ses deux pieds, le forçant à poursuivre sa course sur les tibias. Suivent les deux poignets, coupés, puis le coup de grâce, une stique qui « patche » et prélève ses données vitales : sa tension, son pouls et sa température, « avant de faire de son sang une colonne de chiffres » (p. 115).

Le processus de dividualisation se montre d'autant plus dysphorique qu'il ne permet aucunement la constitution d'un double numérique intégral des personnes dématérialisées. Comme nous l'avons vu précédemment, les vatars subsistent dans le réseau de manière incomplète, lacunaire; ils sont, dans le même souffle, en étant ramenés au même maître étalon (la donnée calculable) que l'ensemble des éléments du réel, chosifiés (Lecat-Deschamps, 2015) et dévitalisés. La logique de la dividualisation présente au cœur de Cybernanthropolis est donc exacerbée. Ironiquement, si l'objectif du monitoring des données urbaines consiste à connaître les flux traversant la ville et d'en modéliser les dynamiques en vue de les réguler, et donc d'assurer l'équilibre et le bon fonctionnement du système urbain, un tel équilibre et un tel fonctionnement sont ici une fin en soi, et non un moyen mis au service des habitants, puisque la Ville s'avère totalement inhabitée.

Le développement des villes intelligentes repose sur une perspective cybernétique. Cette dernière a pour objectif l'instauration d'un meilleur couplage entre l'être humain et l'environnement technologique au sein duquel il évolue. Une symbiose entre l'humain et la machine est visée sur la base du traitement de l'information et de l'autorégulation. Or, dans « C@PTCH@ », les dispositifs de surveillance chargés de concourir à cette symbiose poussent jusqu'à l'absurde cette prétention en montrant qu'elle repose sur un projet technicien de dataification du monde d'où l'humain est expulsé. En d'autres mots, la ville intelligente est réputée inhabitable, de sorte qu'elle ne peut plus être perçue comme un milieu humain, ce qui concourt à son altérisation.



L'altérité de la Ville est remise en question à la fin de la nouvelle, cependant, alors qu'il est avancé qu'elle ne serait qu'un totem, et la dématérialisation, le fruit d'une volonté humaine de s'extérioriser dans la technologie afin de pallier ses limitations. Cherchant à lutter contre la Ville et la c@ptch@, Toni Tout-Fou organise une « ruée ». Il s'agit de faire traverser la Ville aux enfants en groupes plutôt qu'individuellement afin de maximiser leurs chances de déjouer les dispositifs de surveillance et d'atteindre la Lande. Cependant, même en accomplissant l'opération avec succès, la dématérialisation se poursuit graduellement. Dans le but de faire la lumière sur la persistance de ce phénomène, il lance un appel sur le réseau. Hackarien lui envoie alors sa propre synthèse d'un texte rédigé par un auteur ancien pour tenter d'y répondre :

*la dématérialisation ne vient pas de la technologie, mais de notre esprit. Ou plutôt [...] la technologie n'a jamais été qu'une substitution à nos corps limités, qu'une projection de nos désirs de puissance, qu'une façon géniale d'externaliser nos pulsions dans les machines afin de nous rendre omnipotents face au réel. Derrière les capteurs, il n'existerait pas selon lui une entité pensante qui serait la Ville (la Ville ne serait qu'un totem), il y aurait plus profondément à l'œuvre une économie de désirs, partagés par tous les humains, adultes ou enfants (p. 149-150).*

Cette économie des désirs est multiforme et Hackarien en énumère les principales manifestations :

*Conjurer le mouvement par la trace; l'événement par sa prédiction; l'écart par les normes. Vouloir saisir et capter, compulsivement, les gestes, les pensées et les actes. Collecter et cumuler ce qu'on prélève. Vouloir surveiller, observer, entendre — partout, tout être, toute chose et tout le temps — être dieu. Aimer tisser, aimer corréler et relier, tout couvrir et tout interconnecter, ne pas laisser de trou ni d'espace, n'être plus jamais seul. Mettre en réseau. Conjurer la rupture et l'isolement par le continuum. Conjurer le présent par son enregistrement. Conjurer la singularité d'un homme par son profil archivé. Publier au lieu d'oublier; expliciter le latent; quantifier plutôt que qualifier; chiffrer et déchiffrer le vivant plutôt*

*que de l'éprouver. Identifier. Réifier. Déifier. Tenir le monde et en dresser la carte; l'immobiliser dans la capture et dans la trace pour enfin le maîtriser. Faire que tout bouge sans que rien arrive* (p. 150).

Les manifestations énumérées peuvent être classées en quatre catégories : le désir transhumaniste de dépassement de la condition humaine par la technologie (« être dieu », « Déifier »); le désir d'interconnexion (« Aimer tisser, aimer corréler et relier », « tout interconnecter », « n'être plus jamais seul. Mettre en réseau. Conjururer la rupture et l'isolement par le continuum »); le désir de canaliser et normaliser la vitalité (« Conjururer [...] l'écart par les normes », « immobiliser [le monde] dans la capture et dans la trace », « Faire que tout bouge sans que rien n'arrive »); et le désir de sécurité par la quantification et l'ordonnancement du monde à des fins de contrôle et de prédiction (« Conjururer [...] l'événement par sa prédiction », « Vouloir saisir et capter, compulsivement, les gestes, les pensées et les actes », « Collecter et cumuler ce qu'on prélève », « Vouloir surveiller, observer, entendre — partout, tout être, toute chose et tout le temps », « Conjururer le présent par son enregistrement. Conjururer la singularité d'un homme par son profil archivé », « quantifier plutôt que qualifier; chiffrer et déchiffrer le vivant plutôt que de l'éprouver. Identifier. Réifier », « Tenir le monde et en dresser la carte »).

Les trois premières sont articulées à la quatrième, soit à la surveillance. Elle rend omniscient et omniprésent, elle permet de dépasser sa condition, devenir divin (première catégorie). Aimer tisser et relier (deuxième catégorie) permet également de corréler. Or, c'est par la mise en corrélation des êtres que les *Big data* définissent des profils et prédisent des comportements. La convergence des médias et de leurs usagers sur les réseaux numériques favorise également la collecte de données. Enfin, quantifier le vivant le réifie, le chiffrer et le déchiffrer empêche sa mise à l'épreuve et, par le fait même, le calcifie, capter ses traces l'immobilise, le rend maîtrisable (troisième catégorie).

En somme, loin de tout déterminisme technologique, l'humain est désigné comme le complice d'un projet de « dataification » du monde qui le dévitalise, le réifie, dans la mesure où la surveillance répond explicitement à son économie des désirs. Il se rend alors captif d'un

agencement surveillanciel (Haggerty et Ericson, 2000) dans le cadre duquel sont articulés ses désirs de contrôle, de gouvernance, de sécurité et de prédictibilité, auxquels peut être ajouté celui du divertissement dans le cadre d'un « complexe de sécurité-divertissement » (Thrift, 2010) rendu patent, dans la nouvelle, par la conjonction des dispositifs de surveillance de la Ville et du dispositif spectatorial de la c@ptch@. Sécurité et divertissement, nous le verrons plus loin<sup>4</sup>, figurent également au cœur des conforteresses et du technococon.

Cette complicité entre l'être humain et ses technologies s'accompagne d'une intropathie. Si les dispositifs de surveillance sont vus comme des outils au service d'une économie des désirs, les propos d'Hackarien suggèrent que les habitants de « C@PTCH@ », en retour, en ont intériorisé les procédures au point de devenir eux-mêmes, suivant une logique néocybernétique, des instruments de surveillance chargés de traduire le monde sous la forme d'informations commensurables, ce qui expliquerait pourquoi la dématérialisation se poursuit même hors de la portée des technologies numériques de captation et de traçage :

*je me demande si vous ne devenez pas, à votre insu, des capteurs les uns pour les autres. Si vos yeux ne sont pas des caméras, à leur façon; et vos oreilles des micros. Je me demande s'il y a besoin de machines pour former un réseau. Si le réseau n'est déjà pas en vous, actif, par la force de votre seul esprit, de votre unique pensée, à extraire secrètement la matière des corps que vous regardez sans être capable d'y voir autre chose que des signaux, qu'une information à traiter pour survivre (p. 151-152).*

Ce faisant, les propos d'Hackarien rendent compte d'une intropathie avec Cybernanthropolis et ses dispositifs de surveillance, phénomène qui s'ajoute à l'intropathie pour le réseau et l'information. L'hypothèse fait également écho à la sousveillance (Quessada, 2010), alors que l'on passe d'une perspective verticale de la surveillance à une perspective horizontale.

Le projet de dataification du monde, en répondant à cette économie des désirs, articule ensemble deux formes de vertige : l'ivresse de la dématérialisation, dont « C@PTCH@ » dépeint, au-delà du caractère euphorique que lui prêtent les enfants du Libre, le caractère

dysphorique, et, en creux, l'angoisse existentielle découlant de la modernité liquide (Bauman, 2007), laquelle se traduit par un désir de sécurité par la quantification et l'ordonnement du monde à des fins de contrôle et de prédiction, un désir qui explique la complicité entre les habitants et les dispositifs de surveillance. Plus largement, le vertige se manifeste sous plusieurs formes marquées par une angoisse de nature ontologique : la première porte sur l'incertitude quant à l'existence du monde diégétique de la nouvelle. Dans la perspective d'un dualisme opposant le réel au virtuel, elle fait écho à l'incertitude ontologique plus large frappant la nature et la stabilité mêmes de la réalité dans un monde où dominent les espaces numériques. La seconde se rapporte à la définition de l'être de l'humain, alors que ce dernier tente de dépasser sa condition par la technologie.

### **L'INCERTITUDE ONTOLOGIQUE DANS « C@PTCH@ »**

Dans l'imaginaire cyberculturel, le dualisme — des substances ou des propriétés<sup>5</sup> — opposant le corps et l'esprit s'accompagne d'un autre entre le réel et le virtuel. C'est à partir de la fin des années 1980, mentionne Stéphane Vial (2014), avec la diffusion des interfaces graphiques, que certains penseurs du numérique tels que le philosophe Philippe Quéau fusionnent les deux acceptions du terme « virtuel » que sont le simulationnel et le potentiel. Apparaît à cette époque une métaphysique profane dichotomisant le réel et le virtuel, que Vial (2016) décrit comme une forme d'adaptation visant à répondre au choc causé par l'arrivée des interfaces numériques dans les habitudes perceptuelles des individus. Ce jugement a débouché sur l'idée d'un monde réel et d'un monde virtuel séparés, suivant l'idée d'un « dualisme numérique » (Jurgenson, 2012).

En adéquation avec ce choc perceptuel, nous avons proposé ailleurs (Duret, 2019) les concepts de surmédiation et d'altérisation symboliques afin de saisir plus globalement un sentiment de déréalisation traduisible sous la forme de relations écroumérales. Ce sentiment est susceptible d'empreindre l'individu dans son rapport au monde et accentue le dualisme numérique en faisant de ses environnements des espaces radicalement opposés à sa réalité quotidienne.

La surmédiation désigne une hypertrophie des dispositifs techniques et symboliques lorsqu'ils s'interposent entre un individu et

son environnement, de même qu'entre l'individu et autrui. Elle s'accompagne d'un sentiment d'aliénation ou de vertige éprouvé, d'une part, devant la complexification, la densification et l'abstraction croissantes de l'organisation sociale et de ses dimensions constitutives (politique, économique, juridique, médiatique, technologique, etc.) et, d'autre part, devant les dispositifs susmentionnés : dispositifs médiatiques et de transport, corps de lois, procédures administratives, etc.

L'altérisation, elle, rappelons-le, est entendue au sens d'*alterare*, soit de rendre autre (*alter*) ce qui fait partie de l'être de l'humain. Elle rend compte de phénomènes par lesquels devient étranger aux yeux de l'individu ce qui lui appartient en tant que composante de son corps médial, son milieu. La mésocritique distingue les altérisations technique, symbolique, médiale et de l'environnement. Suivant cela, la surmédiation symbolique désigne les phénomènes de complexification, d'abstraction et de densification de la part symbolique des milieux contemporains et des problèmes de somatisation ou de cartographie cognitive qu'elles entraînent. Alors que l'altérisation symbolique désigne une coupure entre l'individu, d'une part, et autrui et son environnement, d'autre part, ceci en raison de la surmédiation symbolique. Sous sa forme la plus radicale, elle survient lorsque le symbolique prétend se substituer à la réalité, ce dont rend compte le simulacre chez Jean Baudrillard (1981). Dans le cadre de l'altérisation symbolique, le milieu devient pure symbolicité, un ensemble de données et d'informations produites au moyen de dispositifs médiatiques et spatialisées de telle manière que l'individu croit l'expérimenter comme sa réalité la plus immédiate, sans retour possible à la réalité souveraine. L'altérisation symbolique implique différentes régions finies de sens telles que les mondes de la fiction, du jeu et de la simulation<sup>6</sup>.

Si la substitution totale d'une région finie de sens à la réalité souveraine est hypothétique, elle hante néanmoins un nombre important de récits dystopiques. Dans la fiction, cette éventualité se traduit par la mise en scène d'un état d'incertitude ontologique, lequel survient lorsqu'un protagoniste évolue dans un niveau de réalité dont il n'est plus en mesure d'affirmer qu'il s'agit bien de la réalité souve-

raîne ou d'une région finie de sens, de laquelle il ne peut émerger par un simple défaut d'attention.

L'incertitude ontologique figure, par exemple, au cœur des récits science-fictionnels, fantastiques et uchroniques de Philip K. Dick<sup>7</sup>. Le cinéma de la fin des années 1990 et du début des années 2000 s'avère particulièrement proluxe à ce sujet. *Abre los ojos*, d'Alejandro Amenábar (1997), par exemple, offre un cas d'incertitude ontologique où s'enchantent dans un ordre indéterminé la réalité souveraine et plusieurs régions finies de sens que sont le rêve, l'hallucination et la réalité virtuelle, alors qu'un homme est cryogénisé et que son esprit évolue dans une réalité virtuelle qui se veut indiscernable du rêve, jusqu'à ce qu'une dysfonction du dispositif entraîne chez lui des épisodes psychotiques. La conclusion du film laisse le spectateur dans l'incapacité de déterminer ce qui relève de chacune de ces régions finies de sens ni même si ces régions sont effectivement mobilisées ou non.

Pour revenir au dualisme numérique, on constate depuis au moins une décennie que les usages quotidiens des dispositifs et espaces numériques (les jeux vidéo et autres mondes virtuels, les médias socionumériques, les réalités virtuelle et augmentée, etc.) sont devenus banals. Ainsi, en s'intégrant à notre expérience du monde, ces réalités numériques engendrent une nouvelle perspective en vertu de laquelle « les êtres virtuels du système technique numérique peuvent advenir en tant que phénomènes du monde » (Vial, 2014, p. 186), de sorte qu'il convient désormais de parler de monisme numérique pour les qualifier, comme le proposent Neal Stimler et Stéphane Vial (2014), parmi d'autres chercheurs. Il s'agit donc d'aborder la virtualité non plus en termes dualistes, mais bien en termes monistes, de manière à décrire ce phénomène comme étant pleinement constitutif du réel.

Ceci étant dit, on constate une persistance du dualisme numérique et de l'incertitude ontologique dans la culture cyberpunk et, plus largement, dans la science-fiction dystopique<sup>8</sup>. Si des œuvres cyberpunk telles que *Neuromancer* et *Snow Crash* traduisent le choc perceptuel occasionné par les interfaces graphiques sous la forme d'une ivresse vécue dans la libération du corps et l'éversion de

l'esprit au sein des espaces numériques, la nouvelle « C@PTCH@ », elle, le traduit dans les termes de l'incertitude ontologique.

Au cours de son histoire, la littérature de science-fiction a mobilisé à maintes reprises des stratégies narratives visant à créer un « effet de réel » (Barthes, 1968), ceci afin de favoriser la « suspension volontaire de l'incrédulité » (Coleridge, 1997 [1817]) de ses lecteurs. Parmi ces stratégies figure la présentation du récit de science-fiction sous la forme d'un témoignage intradiégétique portant sur les événements relatés. Par exemple, selon ses dires, le narrateur intradiégétique du roman *The Time Machine* d'H. G. Wells (1895) ne ferait que retranscrire le témoignage oral que lui aurait livré l'Explorateur du Temps au sujet de ses incursions dans le futur. Dans *The Last Man* de Mary Shelley (1823), le récit catastrophique de la fin de l'humanité au tournant des XXI<sup>e</sup> et XXII<sup>e</sup> siècles résulte du décryptage et de la mise en forme d'écrits anciens inscrits sur des feuilles et des morceaux d'écorce et trouvés dans une grotte en 1818. Dans les deux cas, le narrateur se présente comme le dépositaire d'informations qu'il se bornerait à livrer fidèlement, attestant de leur « authenticité » et de leur « véracité » dans le cadre d'une « feintise ludique » (Schaeffer, 1999). D'effet de réel, on passe alors à un « effet d'authenticité ».

L'effet d'authenticité est employé dans plusieurs romans dystopiques. *The Iron Heel*, de Jack London (1908), livre le récit d'une révolution socialiste violemment réprimée par une oligarchie capitaliste. Celui-ci est abondamment commenté par un spécialiste du XXIV<sup>e</sup> siècle dont les interventions en notes de bas de page attestent de son caractère « historique ». C'est également le cas du roman *Мы* (*Nous autres*) d'Evgueni Zamiatine (1929 [1920]), dont le récit prend la forme d'un journal personnel écrit par D-503, un homme aux prises avec un régime totalitaire.

Néanmoins, des dystopies plus récentes, sur un mode métafictionnel<sup>9</sup>, mobilisent cet effet pour mieux le subvertir et jeter le doute sur la véridicité du récit. C'est le cas de *The Handmaid's Tale* de Margaret Atwood (1985). Le roman se divise en deux sections. La première contient le récit à la première personne d'Offred, une esclave soumise à un rôle de reproductrice au sein d'un régime théocratique appelé la République de Gilead. Dans la seconde section,

intitulée « Notes historiques », figure une transcription du Douzième Colloque d'Études Gileadiennes tenu le 25 juin 2195 à l'Université de Denay. Dans le cadre de cet événement scientifique, un spécialiste en études gileadiennes, le professeur Piexoto, présente ses recherches consacrées au journal intime d'Offred. D'entrée de jeu, il affirme que l'authenticité de ce dernier n'a pu être établie et qu'il pourrait s'agir d'un faux. L'existence même d'Offred se voit compromise, bien que la tenue d'un colloque consacré aux études gileadiennes en 2195 atteste de celle du régime théocratique.

« C@PTCH@ » adopte une stratégie similaire à celle de *The Handmaid's Tale*. Le texte se présente comme un article scientifique consacré à la c@ptch@. Il comprend deux parties. La première, intitulée « ABSTRACT », contient des commentaires sur la nature des textes composant la seconde partie et sur leur origine. La seconde, intitulée « CONTENT », représente le corps de l'article. Il est composé d'une transcription de 22 courts documents d'archives audiovisuels qui, mis bout à bout, livrent un récit. L'ABSTRACT atteste de l'authenticité des documents. Conformément aux exemples mentionnés plus haut (à l'exception du roman d'Atwood), il contribue à un effet d'authenticité en insistant sur l'existence matérielle de la seconde partie, qui se compose de

*314 fichiers de type texte, son et image, auxquels s'ajoutent des flux de streaming et podcast, une cinquantaine de narratars, des sites actifs et dormants, le tout complété et souvent corrompu par un petit millier d'applications exécutables — certaines de nature virale. (p. 107)*

Le texte mis à disposition du lecteur provient de ces fichiers. Il s'agit d'une « *version monomédia [...] formatée en mode page à partir du protocole de sémantisation son-image-texte de Log Golem Corp.* » (p. 108). Néanmoins la véracité intradiégétique du récit de « C@PTCH@ » semble compromise, dès le départ, car l'ABSTRACT nie l'existence effective de la c@ptch@, dont on affirme qu'il s'agit d'une légende urbaine et non d'une série d'événements réels. Pour augmenter le discrédit, l'auteur de l'ABSTRACT propose une série de cinq hypothèses sur l'origine du corpus composant cette légende :



1. *Un récit à narrateur subjectif unique, vraisemblablement humain, obéissant aux critères de production textuelle référencés sous le nom de science-fiction;*
2. *Une fiction autogénérée à partir de réseaux sociaux robotisés (résoros) sur la base de forums automatisés, de tweets et de tchats mis en chambre d'échos et ayant franchi de façon artificielle le seuil de développement autonome Mucchielli;*
3. *Un narrateur très puissant d'origine Black Hat<sup>10</sup> métabolisant à chaque réplique des matériaux narratifs hétérogènes et néanmoins convergents;*
4. *La production fictionnelle d'un avatar narratif (narratar) issu de la dématérialisation récente d'un enfant de la zone libre et bénéficiant, pour substrat nutritif, d'une infosphère saturée en éléments de récit (scénarios, faits divers, rumeurs, flux RSS, scripts, nouvelles, romans...);*
5. *Le reportage documenté, bien que fragmentaire, de la construction de l'International Business District de Songdo en Corée du Sud, de 2006 à 2015. (p. 108)*

Or, la probabilité que les hypothèses 1, 3 et 5 soient valides est réputée nulle et « seules les N°2 et N°4 [...] [ont] un taux de probabilité supérieur à l'épsilon » (*ibid.*). Mais la crédibilité de ces deux dernières, notons-le, n'est pas quantifiée et pourrait bien être à peine supérieure aux trois autres. Dès lors, l'origine de la légende urbaine est incertaine et les documents qui la composent pourraient bien être frauduleux.

Malgré tout, une part de doute persiste quant à la possibilité que la légende urbaine recèle en elle une part de vérité. D'une part, et indépendamment de sa validité, l'hypothèse n°4 nous apprend que les enfants du Libre et le phénomène de dématérialisation existent, puisque la paternité du récit de la c@ptch@ est attribuée à l'un d'eux après qu'il soit passé par ce processus. D'autre part, l'existence des dispositifs de surveillance de la Ville est confirmée par le fait que les fichiers à l'origine de la légende urbaine soient pour partie issus « des intechtes et des drones et de données numériques compilées à partir des banques de capteurs physiques par des IA propriétaires »

(p. 107), si tant est que les fichiers soient authentiques, ce qui, nous l'avons vu précédemment, n'est pas certain.

L'effet d'authenticité se voit donc subverti et contribue à créer, comme c'est le cas dans *The Handmaid's Tale*, une incertitude quant à la véracité du récit et l'authenticité des informations qui le composent. Ceci étant dit, le monde diégétique du roman d'Atwood n'est pas frappé par la même incertitude ontologique que ne l'est le journal intime d'Offred et, par le fait même, son témoignage, alors que le monde de « C@PTCH@ », lui, est également incertain.

La première hypothèse émise quant à l'origine du corpus relève du clin d'œil métafictionnel et désigne la nouvelle de Damasio pour ce qu'elle est : de la science-fiction. La prétention du récit et de son monde diégétique à la véracité est donc neutralisée par la mise en exergue de son statut fictionnel. Les hypothèses n°2 et 4 insistent elles aussi sur ce statut tout en établissant une continuité entre la technologie à l'origine de la mise en récit (narrator/IA) et l'état technologique du monde diégétique de « C@PTCH@ » (où évoluent vatars et IA), un monde qui pourrait tout aussi bien exister sans que ce soit le cas des épreuves de la c@ptch@. Quant à la troisième hypothèse, si elle ne désigne pas explicitement sa nature fictionnelle, elle en fait un assemblage d'éléments narratifs préexistants.

Les trois hypothèses ajoutent une dimension supplémentaire à l'incertitude : dans le monde diégétique de la nouvelle, des intelligences artificielles se montrent aptes à produire des récits sinon vrais, du moins cohérents. Dans la seconde hypothèse, le récit se génère de lui-même « à partir de réseaux sociaux robotisés » (p. 108) dotés de la capacité de se développer de manière autonome, dépassant un « seuil de Mucchielli »<sup>11</sup> dont le lecteur ne connaît ni la nature ni les critères exacts, mais qui suggère néanmoins que les IA ne se distinguent plus des êtres humains en raison d'une certaine autonomie de pensée et d'action. Selon la troisième hypothèse, la génération du récit est également automatisée par un virus informatique (un « narraver »), alors que dans la quatrième, l'auteur du récit est la copie numérique d'un enfant dématérialisé. Dans les trois cas, le lecteur est confronté à un monde dans lequel des entités artificielles contribuent à l'élaboration de nos rapports au réel en y insérant des événements au

statut ontologique incertain, ce qui fait écho à la construction algorithmique de la réalité sociale.

Il convient d'ajouter à cette incertitude l'imprécision du récit. Comme nous l'avons mentionné, la seconde partie de la nouvelle, « CONTENT », est la transcription de fichiers numériques de nature diverse effectuée par un logiciel automatisé. Sa fidélité est potentiellement limitée, comme l'indique la mise en garde qui le précède : « Nous déclinons toute responsabilité pour les approximations sémantiques résiduelles du récit » (p. 108). En raison des limites techniques du logiciel, il se pourrait alors que l'on soit confronté à un cas de narrateur non fiable (Booth, 1983 [1961]).

Comme c'est le cas dans les œuvres de science-fiction comme la franchise transmédiatique *The Matrix* et le jeu vidéo *Enslaved: Odyssey to the West*, « C@PTCH@ » met en scène la prétention des mondes numériques à se substituer à la réalité souveraine, alors que les intelligences artificielles sont vues comme des entités autonomes aptes à construire la réalité. Il en ressort pour le lecteur un vertige comparable à celui que provoquent les métalepses ontologiques (Ryan, 2005) au moment où le doute sur la réalité d'un réel construit par des entités numériques contamine son propre rapport au monde. Mais la nouvelle de Damasio va encore plus loin lorsqu'elle met en scène un vertige existentiel, fruit d'une interrogation sur la nature même de l'être humain lorsqu'il s'hybride avec ses technologies au risque de perdre, dans l'opération, son humanité. Le fait que la nouvelle s'intitule « C@PTCH@ » n'a rien d'innocent. Le terme ne renvoie pas uniquement à une compétition entre les enfants du Libre et la Ville — une intelligence artificielle dotée d'un dispositif de surveillance sophistiqué — mais également à l'acronyme « CAPTCHA », pour « Completely Automated Public Turing test to tell Computers and Humans Apart » ou, en français, « Test public de Turing complètement automatique ayant pour but de différencier les humains des ordinateurs ». Ce terme désigne le

*test d'identification d'un internaute, utilisé par des sites ou des services Web pour s'assurer qu'il s'agit bien d'un humain et non d'un automate informatique, et qui consiste, le plus souvent, à saisir une série de lettres et/ou de chiffres représentés de manière déformée sur une image (Larousse, 2022a).*

Il est donc question d'un test de Turing administré dans le but de départager humains et entités numériques. Historiquement, il est question d'une procédure proposée par le mathématicien Alan Turing afin de déterminer si une intelligence artificielle est apte à imiter une conversation humaine et, par le fait même, à se faire passer pour une entité humaine. Le statut d'être humain est validé lors d'un résultat positif au test. Le niveau de difficulté du test augmente à mesure que les entités numériques se montrent aptes à le passer avec succès.

Il serait également possible d'envisager un stade dans l'évolution technologique au cours duquel l'intelligence artificielle deviendrait suffisamment élaborée pour qu'un test de Turing ne suffise plus à la distinguer d'une intelligence humaine (c'est ce qu'Alan Turing entrevoyait, à terme), de sorte que les frontières entre les deux seraient brouillées et que la seconde accèderait, ontologiquement parlant, à un statut équivalent à celui de l'être humain. La nouvelle de Damasio joue sur cette éventualité. Ici, le test s'appuie sur une faculté réputée humaine, soit la mise en récit<sup>12</sup>. Le fait que l'attribution des hypothèses sur l'origine des fichiers composant la légende urbaine de la `c@ptch@` soient partagées entre des humains (première et cinquième hypothèses), des copies numériques d'êtres humains (quatrième) et des intelligences artificielles (deuxième et troisième) montre qu'en considération de l'état technologique propre au monde de la nouvelle, il n'existe plus de monopole de l'humanité sur la faculté de mettre des événements en récit, pas plus, du reste, que de monopole sur la construction de la réalité sociale.

Nous avons vu que les recherches d'Hackarien sur les raisons de la persistance de la dématérialisation pouvaient s'expliquer par une intropathie des individus envers le réseau, ses informations et ses dispositifs de surveillance. Cette intropathie — fruit du « plaisir d'expérimenter de nouvelles modalités d'être, de toucher à la production de soi, de se réinventer autre, de re-naître par le virtuel. Un certain transhumanisme » (Damasio, 2021 [2012], p. 151) — accentue le brouillage ontologique et rapproche l'être humain de l'intelligence artificielle, alors que la maîtrise de la mise en récit rapproche en retour la seconde du premier. Un vertige existentiel lié à ce constat s'ajoute au vertige de l'incertitude ontologique occasionnée par un

rapport problématique au réel. Mais malgré le caractère dysphorique de cette incertitude, la nouvelle esquisse en conclusion un horizon d'espoir, en bonne dystopie critique : la dématérialisation apparaît comme réversible, alors que Tom, à la fin du récit, rematérialise son frère Primo en s'appuyant sur sa seule volonté :

*Sur une vitre, une caméra, elle a jeté l'image de mon frère, en bien grand. Enfin juste sa taille en fait! C'est peut-être moi qu'a fait ça, je sais pas. Je me sens fort des fois. Alors j'ai allé devant la vitre et j'y ai mis mes deux mains contre, très fort, comme je fais avec le marphone. J'ai tiré de toutes mes forces et j'ai raché l'image de la vitre, et mon frère il a sauté dans la rue, tout brouillard au début, tout plat, puis moins, il se volume. Maintenant, c'est lui en chaud et en os, en vraiment vrai qu'est là, devant moi. J'ai les chocottes de le voir. Il est tout complet, il est beau. Mais ça fait peur qu'il soit là d'un coup. Alors il me sourit pour me faire du bien et j'ai de la joie qui court plein le ventre :*

— *Ça va, petit Tom?*

— *Oui, frérot...*

— *J'ai pas cru que tu pourrais me ramener... comme ça... Comment t'as fait?*

— *Chais pas. Je voulais que t'existes, c'est tout (p. 153)*

Dès lors, point la possibilité de désaltériser les dispositifs numériques et de les réinscrire à même le corps médial de l'être humain, plutôt que de les laisser lui échapper, et donc de préférer la puissance au pouvoir. Point aussi la possibilité de réinvestir matériellement — corporellement — les lieux à la suite d'un délaissement des flux immatériels de la ville.

## **LE MOTIF MÉSOGRAMMATIQUE DE LA VILLE**

Dans le monde diégétique de « C@PTCH@ », le mésogramme des flux prend forme dans le motif mésogrammatique de la Ville, cette concrétion des relations écouménales que sont l'altérisation du milieu urbain et son quadrillage, mais aussi l'incertitude ontologique associée à son existence. Il s'agit de manifestations d'un habiter pensé plus largement comme un faire avec l'espace, au sens où la cartographie cognitive de Cybernanthropolis est en jeu, d'une part,

et où il est question de s'arranger des contraintes spatiales de la société algorithmique, d'autre part.

La Ville représente un milieu proprement inhabitable en raison d'une prédominance de la logique des flux. Cette logique kafkaïenne, prise en charge par une IA dépeinte comme une altérité radicale, tourne à vide. Les dispositifs de surveillance ne constituent plus un moyen au service de ces finalités que sont la sécurité et la gestion du milieu urbain par la régulation et le contrôle de ses flux, mais bien une fin en soi, car la sécurité et la gestion se manifestent par la traduction de la totalité du monde sous la forme de données numériques, jusqu'à ce que l'opération donne lieu, suivant l'idée baudrillardienne du simulacre, à une substitution de la réalité par son double numérique. Un double fortement dégradé, du reste.

Le motif mésogrammatique de la Ville articule les deux faces du complexe de sécurité-divertissement contemporain<sup>13</sup>, car à une série de technologies de traçage (sécurité) s'ajoute un dispositif spectral (divertissement), c'est-à-dire la c@ptch@, productrice d'injonctions à la visibilité dont il résulte une surexposition de soi, celle-là même qui conduit les enfants du Libre à désirer la dématérialisation et la vie sur le réseau faute de lieu physique viable à investir.

Ainsi, la Ville articule étroitement les dimensions matérielles et immatérielles de la condition urbaine alors qu'elle se retrouve à leur carrefour. Ce faisant, elle signale un habiter entendu comme un être entre les espaces, mais aussi, au-delà de la condition de la ville intelligente comme réalité augmentée, la menace d'un remplacement de la réalité souveraine par des régions finies de sens numériques. Cette menace est empreinte d'un vertige ontologique fortement dysphorique venu problématiser l'euphorie d'une vie numérique libérée des entraves corporelles dont la nouvelle illustre, sur un mode allégorique, le caractère dévitalisant.

À ce propos, rappelons que pour Alain Damasio, seuls les espaces ruraux peuvent faire contrepoids au technocapitalisme<sup>14</sup>, dont le caractère dévitalisant est poussé à son extrême limite dans la nouvelle. Aussi, la Lande, destination bucolique à laquelle seuls les gagnants de la c@ptch@ peuvent aspirer, se présente-t-elle comme une inversion axiologique de la Ville, non sans évoquer dans le même souffle ce haut-lieu des vivants qu'est Notre-Dame-des-Landes, dont

la fameuse ZAD s'organise à l'époque où paraît la nouvelle et que Damasio célébrera six ans plus tard dans « Hyphe...? »<sup>15</sup>.

### Notes

1. La génération procédurale rend compte de la création automatisée de contenus numériques (personnages non joueurs, paysages, éléments architecturaux, etc.) sur la base de règles prédéterminées.

2. L'expression fait ici directement écho à Big Mother et au techno-cocon.

3. Voir la section « Le cyberspace » (chapitre 6).

4. Voir la section « Le *Sensen* et l'enclavement » (chapitre 9).

5. Se reporter à la note 8 du chapitre 6.

6. Pour une distinction entre réalité souveraine et région finie de sens, voir « L'habiter comme un "être entre les espaces" » (chapitre 2).

7. De *The Cosmic Puppets* (1957) à *Ubik* (1969), en passant par *Time Out of Joint* (1959), *The Man in the High Castle* (1962), *The Simulacra* (1964b), *The Three Stigmata of Palmer Eldritch* (1964c) et *The Penultimate Truth* (1964a) (sur le sujet, voir Rossi, 2011).

8. C'est le cas, entre autres, dans les jeux vidéo *Enslaved: Odyssey to the West* (Ninja Theory, 2010; voir, à ce sujet, Duret, 2021c) et *Inside* (Playdead, 2016), dans la série télévisée *Kiss Me First* (Elsley, 2018) ou, au cinéma, dans *The Matrix Resurrections* (Wachowski, 2021) et *Bliss* (Cahill, 2021).

9. On doit à William H. Gass (2018 [1970]) le terme « métafiction », proposé dans son article « Philosophy and the Form of Fiction ». Il désigne les romans « où les formes de la fiction servent de matériel sur lequel d'autres formes peuvent être imposées » (p. 655). La métafictionnalité représente une forme de métatextualité, c'est-à-dire qu'elle existe dans la relation critique unissant deux textes, dont l'un fait le commentaire de l'autre (Genette, 1982). Laurent Lepaludier (2002) reprend le terme afin de désigner un ensemble de phénomènes par lesquels des textes se prennent eux-mêmes, ou le genre auquel ils appartiennent, pour références. Il écrit :

*le texte de fiction sera métatextuel s'il invite à une prise de conscience critique de lui-même ou d'autres textes [...] [attirant alors] l'attention du lecteur sur le fonctionnement de l'artifice de la fiction, sa création, sa réception et sa participation aux systèmes de signification de la culture. (p. 10)*

Ce dernier qualifie un texte de fiction comportant une dimension métatextuelle conséquente de « métafiction ».

10. *Black Hat* : dans le jargon informatique, l'expression désigne des pirates informatiques mal intentionnés.

11. Il s'agit vraisemblablement d'une référence à l'écrivain de science-fiction Jacques Mucchielli (1977-2011), à la mémoire de qui le jeu vidéo *Remember Me* est dédié. Par ailleurs, Alain Damasio a collaboré à l'écriture du recueil de nouvelles *Adar : Retour à Yirminadingrad* (Henry, 2016), dont les récits s'inscrivent à l'intérieur du cycle romanesque *Yirminadingrad* (Henry et Mucchielli, 2010, 2016; Henry, Kloetzer et Mucchielli, 2012), auquel Mucchielli a participé.

12. Aptitude dont fait déjà preuve l'intelligence artificielle, du reste, comme en témoigne Chat GPT-4.

13. Réarticulées plus tard au sein des motifs mésogrammatiques de la conforteresse et du technococon, analysés aux chapitres 9 et 10.

14. Voir la section « L'œuvre d'Alain Damasio au regard du cyberpunk » (quatrième partie).

15. Voir la section « L'habiter comme une hyphe » (chapitre 10).



## Chapitre 9

# **Bastions et conforteresses dans *Remember Me***

Alors que les enfants du Libre croient pouvoir se libérer des contingences matérielles en s'éversant dans le réseau, les citoyens de Néo-Paris, la ville futuriste de *Remember Me*, eux, développent une assuétude aux souvenirs numérisés — les leurs et ceux de leurs proches — après en avoir éliminé les plus pénibles au profit des plus suaves. Ils les consomment bien à l'abri de leur conforteresse, dont les dispositifs de sécurité préviennent toute rencontre importune avec l'altérité, qu'il s'agit de garder hors des limites de la privatopie.

La franchise *Remember Me* partage avec « C@PTCH@ » une posture techno-sceptique et place les dispositifs de surveillance au cœur de ses préoccupations en réactualisant la figure du Panopticon dans un cadre dystopique. Elle se compose du jeu vidéo d'action en vue objective *Remember Me*, du studio Dontnod Entertainment (2013), co-scénarisé par Alain Damasio et Stéphane Beauverger, de la bande dessinée *Remember Me: Cubed* (Kindt et Southworth, 2013), du roman *The Pandora Archive* (Harrison, 2013) et des œuvres multi-médias *Memorize: The Beginning* (sensationengine, 2013) et *Antoine's Journal* (BigBallsFilms, 2013), diffusées sur le web à l'occasion d'une campagne promotionnelle précédant la sortie du jeu.

Le jeu *Remember Me* (ci-après, *ReM*) se déroule en 2084. Le réchauffement climatique a provoqué de nombreux désastres et des crises politiques, sociales et économiques à l'échelle mondiale. Une guerre civile a déchiré l'Europe au cours de la première moitié du siècle et parmi ses victimes, détruite par un bombardement, figure Paris. Sur les ruines de la Ville lumière est fondée Néo-Paris, cité-État sise dans un monde où les gouvernements nationaux se sont effondrés tour à tour. Hors de son enceinte ne demeurent que des *no man's land* inhospitaliers foulés par des migrants en quête de refuge. Il existe un grand engouement chez les habitants de Néo-Paris pour le dispositif *Sensen* (contraction de *Sensation Engine*),

une technologie produite par la multinationale *Memorize*. Tenant lieu de plateforme socionumérique, il s'agit d'un

*IMPLANT CÉRÉBRAL qui permet [...] [aux gens] d'enregistrer et de numériser, en temps réel, tout ce qu'ils voient, entendent, ressentent et savent... et le transformer en souvenirs échangeables [...] sur un réseau. Les souvenirs deviennent des fichiers partageables avec des amis, achetés ou vendus à des étrangers ou simplement effacés* (Briclot, 2013, p. 21).

Malgré sa popularité — 99 % de la population mondiale en est adepte —, le *Sensen* ne fait pas l'unanimité. Parmi ses détracteurs, on compte un groupe de résistants, les « erroristes », auquel appartient Nilin, protagoniste incarnée par le joueur et hackeuse de souvenirs. L'une des conséquences négatives du *Sensen* est la création des *leapers*, des individus dégradés au rang de sous-humains en raison d'une surconsommation de souvenirs distribués par *Memorize*. Ils peuplent les égouts et bidonvilles de Néo-Paris.

Le prologue du jeu nous situe à la Bastille, où Nilin est incarcérée. Construite sur le site de la prison historique, elle reprend la conception architecturale du Panopticon benthamien<sup>2</sup>. Ses détenus y voient l'intégralité de leurs souvenirs effacés par un dispositif central appelé le *Brain Drainer*, situé en lieu et place de la tour du gardien. La mémoire de Nilin a été effacée pour la durée de son incarcération, conséquence de sa participation aux actions des erroristes. Edge, le fondateur du groupe, prend contact avec elle et l'aide à s'évader. S'ensuit une série d'épisodes durant lesquels elle mène sous ses ordres plusieurs missions la conduisant à travers les différentes sphères de Néo-Paris : les bidonvilles de Deep-Paris, les quartiers haussmanniens augmentés de touches futuristes du quartier Saint-Michel et les luxueuses tours épurées de High-Paris. Son aide permet à Edge et aux erroristes de commettre une série d'attentats visant à abattre l'autocratie instaurée par *Memorize* et la technologie *Sensen*.

Au cours de ses missions, Nilin récupère des bribes de souvenirs pour découvrir qu'elle est la fille de Scylla et Charles Cartier-Wells, le couple à la tête de *Memorize*. Après avoir falsifié leurs souvenirs, elle obtient de ses parents qu'ils l'aident à entrer dans H<sub>3</sub>O (pour

« Humanité 3.0 »), le serveur central de l'entreprise, afin de le détruire. Elle y apprend que Edge n'est en réalité qu'une manifestation de H<sub>3</sub>O lui-même, une entité numérique consciente qui a émergé des souvenirs douloureux et oblitérés des usagers du *Sensen*. Edge lui demande de le détruire afin que les souvenirs soient restitués à la population, considérant que la mémoire ne devrait pas être ouverte à tous et que les souvenirs pénibles devraient être vécus par les usagers plutôt que le leur être retirés. Plus largement, le *Sensen* semble dévitaliser et dégrader les souvenirs qu'il numérise. En effet, lorsque Nilin recouvre la mémoire, elle affirme : « Je ne vois que des fragments défunts de ma vie. Aucun écho, aucune flamme. Des mémoires mortes. » (Game Movie Land, 2013, 2:14:18) Puis elle enjoint son père de détruire le *Sensen*, qui donne lieu, selon elle, à des abus et des mensonges, alors que « le monde entier crève d'une overdose de souvenirs frelatés. » (2:30:10)

Les œuvres *Remember Me: Cubed*, *Memorize: The Beginning*, *The Pandora Archive* et *Antoine's Journal* constituent des expansions analeptiques du jeu. Elles portent sur une période allant de 1984 à 2084.

Le document multimédia *Antoine's Journal* prend la forme d'une biographie d'Antoine Cartier-Wells, l'inventeur du *Sensen*, le fondateur de *Memorize* et le grand-père de Nilin. *Memorize: The Beginning* porte plus spécifiquement sur le séjour de Cartier-Wells à San Francisco en 2013.

Les deux œuvres allient des notes personnelles, des schémas, des photographies et de courtes vidéos et capsules audio afin de décrire les événements qui ont conduit l'inventeur à élaborer le *Sensen* et à produire la société postcatastrophique dans laquelle Nilin évolue au début du jeu. On y montre l'influence du cyberpunk, de la culture hacker et du milieu des *start-ups* de San Francisco sur l'œuvre de Cartier-Wells. Le projet de ce dernier est présenté comme idéaliste et utopique avant que le jeu ne présente ses conséquences comme dystopiques, menant à une société axée sur la surveillance et la commercialisation des souvenirs. Conscient du besoin profond des individus de créer du lien social et de partager leur vie avec les autres — ce que permettent les réseaux socionumériques, dont le *Sensen* constitue l'ultime manifestation — et témoin des crises politiques,

sociales et économiques conduisant graduellement l'humanité au bord du gouffre, il cherche à développer une technologie permettant aux usagers de partager collectivement, en ligne, leurs souvenirs avec les autres. Il voit cela comme un remède à la violence ambiante. Des événements marquants et dramatiques qui ponctueront sa vie le conduiront également à œuvrer à la possibilité d'éliminer les souvenirs douloureux pour ne se remémorer que les plus heureux.

Ces textes s'accompagnent de documents d'archives relatant les principaux événements ayant conduit à la destruction de Paris et à l'érection de Néo-Paris, en plus de divulguer des informations sur ses actrices et acteurs les plus influents et l'état de la technologie. Il s'agit de documents intradiégétiques produits par Mnesist, une ONG dédiée à la mémoire de Néo-Paris, auxquels le joueur accède à l'intérieur du jeu. Le tout forme un récit transmédiatique qui déborde le seul média vidéoludique, bien que le jeu vidéo *Remember Me* en soit le point d'entrée principal.

*ReM* est jeu d'action à la troisième personne. Ses missions impliquent un certain nombre de défis. Le joueur doit retrouver son chemin dans le labyrinthe de la ville et surmonter les obstacles en faisant preuve d'agilité et de furtivité, mobilisant dans l'exercice des pratiques parkouristes et stégophiles. Il escalade tuyaux et corniches, saute d'un toit à l'autre et contourne ou esquive des drones de surveillance et des mines antipersonnel. Le *Sensen* facilite la réalisation de ces épreuves en dotant le joueur d'une vision numériquement augmentée de la ville. Sont mis en évidence à l'aide de flèches orange les éléments du mobilier urbain sur lesquels il peut sauter et auxquels il peut s'accrocher. Le *Sensen* affiche également la distance séparant les différents lieux à rallier et les dangers susceptibles d'occasionner une mort prématurée.

Aux acrobaties s'ajoutent des combats au corps-à-corps et, finalement, des missions propres aux hackers de mémoire, lors desquelles le joueur vole des souvenirs à des acteurs clés ou les falsifie. Dans le deuxième cas, il parcourt des séquences mémorielles et en modifie le déroulement. Par exemple, dans l'épisode 4 (« Panoptic Icon »), le joueur falsifie un souvenir appartenant à Frank Forlan, le chef des forces de sécurité privée de Memorize. Il porte sur une dispute avec sa femme Alexia. Le souvenir authentique se clôt avec le départ de cette

dernière, mais Nilin le modifie afin qu'il se termine par un homicide involontaire. Croyant réellement avoir abattu sa femme, Forlan se suicide.

## **DE DEEP-PARIS À HIGH-PARIS, DE LA PROFUSION À LA GÉOMÉTRISATION<sup>1</sup>**

La structure du récit de *ReM* se caractérise par sa linéarité. Dans les termes de Joris Dormans (2006), il est question de ferroviarisation (*railroading*), concept désignant un récit sans embranchements au fil duquel le joueur est conduit, à travers un sentier balisé, vers un objectif fixe et un cours des événements unique, sans développements ni conclusions alternatives. La ferroviarisation s'oppose à d'autres structures plus ouvertes, à l'instar de l'arborescence, où le récit procède par embranchements et se modifie en fonction des choix et de la performance du joueur, ou des mondes ouverts caractérisés par la multitude des récits possibles et la liberté conférée au joueur alors qu'il choisit l'ordre et le nombre de quêtes et de défis à compléter. À ce récit linéaire correspond une trajectoire elle-même linéaire.

La quête de Nilin, retrouver ses souvenirs perdus au moment de son incarcération et détruire Memorize, correspond à une ascension menant des bas-fonds de Deep-Paris à la canopée urbaine de High-Paris, doublée d'une ascension sociale, alors qu'elle passe du statut de réprouvée (une erroriste condamnée) à celui de membre de la famille la plus puissante de Néo-Paris, les Cartier-Wells, bien que cette ascension se termine par la mise à bas de l'entreprise à l'origine de la hiérarchie sociale néo-parisienne. Enfin, cette ascension s'accompagne d'une transformation progressive de l'esthétique du jeu, alors que l'on passe de la profusion des textures et de la surcharge visuelle à la géométrisation et à des décors épurés.

Les quartiers de Deep-Paris et de Mid-Paris rencontrés dans les premiers chapitres du jeu se caractérisent par la richesse des textures et des couleurs. La palette s'étend des couleurs rabattues des ruelles et des ruines les plus sombres aux couleurs les plus vives et saturées des enseignes au néon (voir les figures 9.1 et 9.2). À l'inverse, le High-Paris des citoyens privilégiés — la portion aérienne

280 En des verres miroirs, obscurément

et verticalisée de Néo-Paris — se montre plus nettement épuré, sobre et géométrique (figure 9.3).

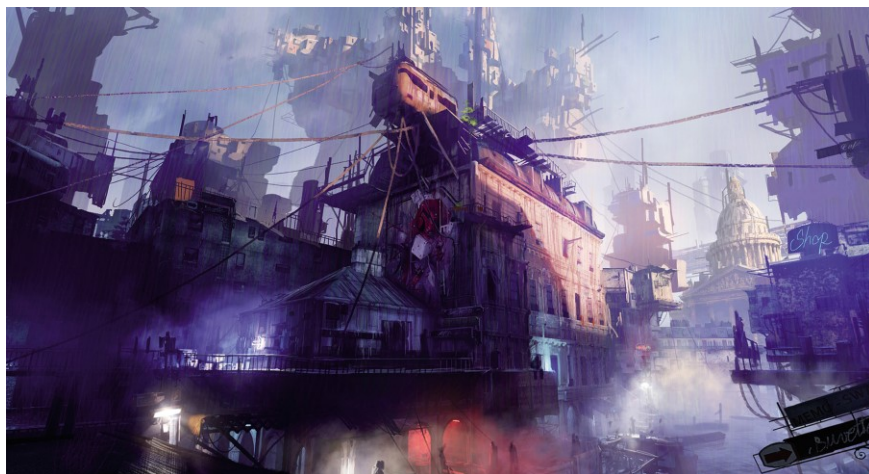


Figure 9.1 : Deep-Paris (Briclot, 2013, p. 14-15).

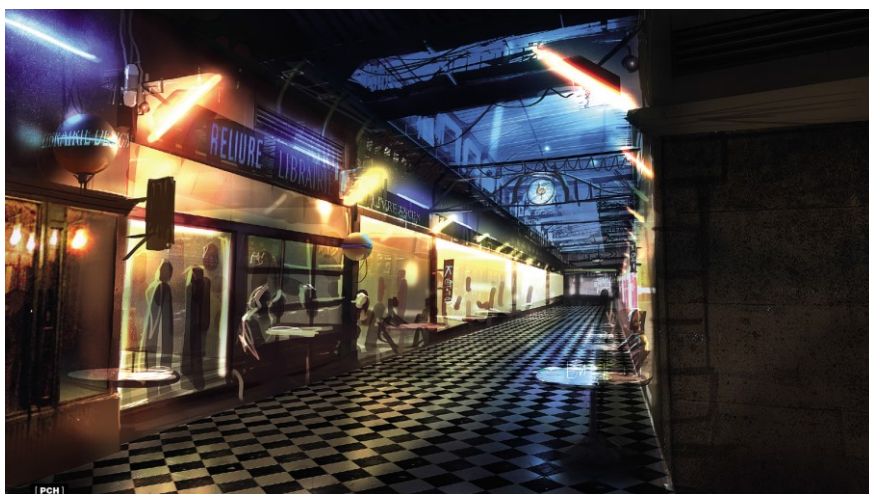


Figure 9.2 : Mid-Paris (Briclot, 2013, p. 110).



Figure 9.3 : High-Paris (Briclot, 2013, p. 154-155).

Comme le soulignent les concepteurs du jeu, ce contraste architectural a pour but, de « refléter visuellement la forte différenciation sociale entre les secteurs de Deep-, Mid- et High-Paris » (Briclot, 2013, p. 136). On constate que plus la protagoniste se rapproche du pouvoir, configuré sur la base d'une économie de l'information où règne un service de numérisation et de partage en réseau de souvenirs numérisés, plus le décor se rapproche du cyberespace gibsonien. Le jeu met donc en opposition les « structures complexes et chaotiques de Deep-Paris » et les édifices et places de High-Paris caractérisées par « des courbes audacieuses et des surfaces planes », dont les espaces sont plus larges et « davantage organisés de manière géométrique » (*ibid.*). Leurs « courbes donnent un mélange de lignes fortes et de diagonales, de manière à exprimer visuellement le concept d'ordre » (*ibid.*), un ordre qui, dans le contexte de la dérive sécuritaire de Néo-Paris, est soutenu par des dispositifs de surveillance.

## Les *Ego-Rooms* comme réitération du cyberspace et de la logique des flux

À la géométrisation progressive de l'architecture de Néo-Paris répond la présence de plus en plus importante d'espaces numériques au fur et à mesure de l'évolution du récit, à commencer par les *Ego-Rooms* (figure 9.4), eux aussi fortement géométrisés. Un *Ego-Room* est une représentation abstraite de l'esprit de son propriétaire, comprenant [...] des cubes, des plateformes [et] des câbles » (Briclot, 2013, p. 97). Ces espaces géométriques sont partageables avec d'autres usagers. Par exemple, à la fin de l'épisode 4 (« Panoptic Icon »), Nilin est intégrée de force dans l'*Ego-Room* de Madame, la directrice de la Bastille, avec qui elle engage le combat.



Figure 9.4 : *Ego-Room* de Nilin lors de sa confrontation avec H30 (Briclot, 2013, p. 162-163).

La cinématique introductive de chaque nouvel épisode présente une Nilin introspective, sise au cœur de son propre *Ego-Room*. Aux cubes et aux plateformes s'ajoutent des flux de données tourbillonnant autour de l'héroïne, tantôt continus, tantôt en paquets de données, suggérant que la pensée ne subsiste plus que sous une forme



numérique. Cette suggestion est d'ailleurs renforcée dans la cinématique marquant la fin de la mission de Nilin à la Bastille, toujours dans l'épisode 4. En accédant aux serveurs de confinement mémoriel de la prison, elle libère les souvenirs des détenus, qui retrouvent leur propriétaire respectif. Ici aussi, c'est sous la forme de flux informationnels qu'ils sont représentés.

Les *Ego-Rooms* et le *Sensen* agissent à titre de motifs mésogrammatiques. Ils survisibilisent le passage de la logique des lieux à la logique des flux, qui ne se limite pas à la ville et son habiter, mais à son habitant, également. Suivant une perspective ontogéographique de l'être humain, le soi représente le point focal entre les corps animal et médial. Or, les *Ego-Rooms* témoignent d'une décentration de ce point focal. L'esprit, cette part constitutive du corps animal, n'incarne plus le lieu de la conscience de l'habitant ni celui de l'environnement intériorisé, car un *Ego-Room* s'y substitue. Par le truchement du *Sensen*, il devient le point focal des flux numériques de la conscience, auxquels il donne une consistance spatiale sous la forme d'une simulation du monde physique; un point focal situé hors des limites du corps animal, soit dans cette interface qu'est le *Sensen*, suivant l'idée d'une éversion. Ce nouveau siège de la conscience se mue en relais des flux, sachant que ces derniers sont partageables avec les autres usagers du *Sensen*.

### **Cubisation et vertige ontologique**

Les cubes sont omniprésents, dans *ReM*, que ce soit dans l'architecture ou dans les logos de Memorize et du *Sensen*, rappels constants de leur emprise sur Néo-Paris et ses citoyens (Briclot, 2013). Cette esthétique caractérise également les *memory remix* (figure 9.5). La figure du cube y est présente aux côtés « de câbles, de plateformes incomplètes faites d'éléments cubiques, de défaillances informatiques dans le rendu graphique [*glitches*] et d'un espace vierge illimité entourant la scène » (p. 97). Selon les dires des concepteurs de *ReM*, de telles composantes esthétiques visent à identifier la nature technologique et informationnelle des souvenirs numériques alors que des couleurs désaturées, la présence de particules, une image granuleuse, du brouillard et un partage entre plans nets et plans flous expriment l'origine organique des souvenirs (Briclot,

2013) et leur faillibilité. Enfin, la géométrisation et la figure cubique ne se limitent ni à l'identité corporative de Memorize, ni à l'architecture de la ville, ni aux espaces purement numériques de la mémoire. Elles sont également mobilisées pour illustrer l'inclusion du numérique dans la réalité souveraine par le biais de la réalité augmentée, car le *Sensen* ne se limite pas à numériser et partager les souvenirs, il permet également de vivre une expérience numériquement augmentée du monde.

Par exemple, à la fin de l'épisode 2 (« Macrowave »), Nilin combat Kid X-Mas, un chasseur de primes devenu une célébrité dans le cadre du *X-Mas Show*, une émission de combats illégaux qu'il produit et anime, et dans laquelle il s'oppose à des chasseurs de souvenirs. Nilin, dont la tête a été mise à prix à la suite de son évasion de la Bastille, est rejointe à l'improviste par Kid X-Mas sur une plateforme d'atterrissage située face à la cathédrale Notre-Dame de Paris. Comptant la capturer et toucher une prime, il la défie et active le décor de son émission, dans lequel le cube est à l'honneur (figure 9.6). Le décor numérique en question se surimpose aux lieux physiques par le biais de la réalité augmentée. Cette technologie est également employée pour afficher des informations dans l'environnement, augmenter visuellement des éléments architecturaux, à l'instar des statues (figure 9.7), et, enfin, visualiser *in situ* les souvenirs d'une autre personne. Le dernier cas de figure est rendu possible grâce à la « remembrance », « une technique employée dans la projection virtuelle de fragments numérisés de la mémoire en utilisant la réalité augmentée » (Remember Me Wiki, 10 mars 2015). Ces projections ne font pas appel à la géométrisation, toutefois; elles tablent plutôt sur un rendu en noir et blanc et un effet holographique (figure 9.8).

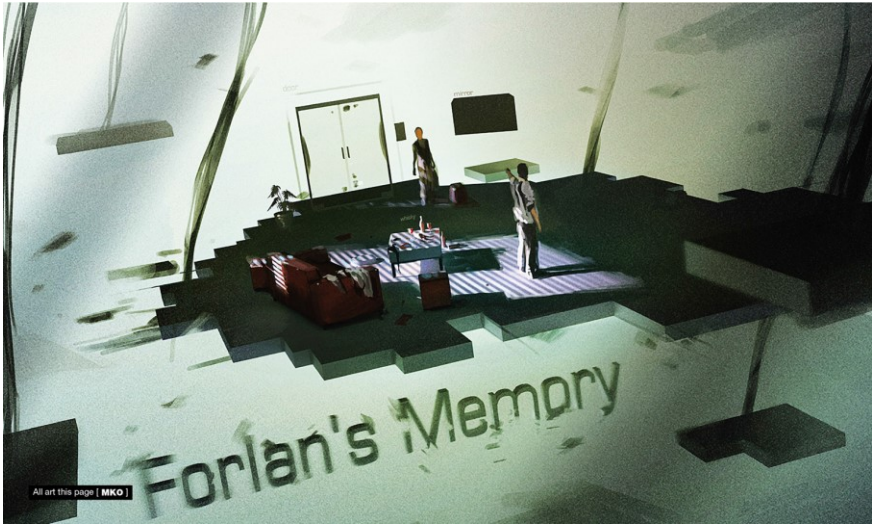


Figure 9.5 : Scène de modification des souvenirs de Forlan (Briclot, 2013, p. 104).

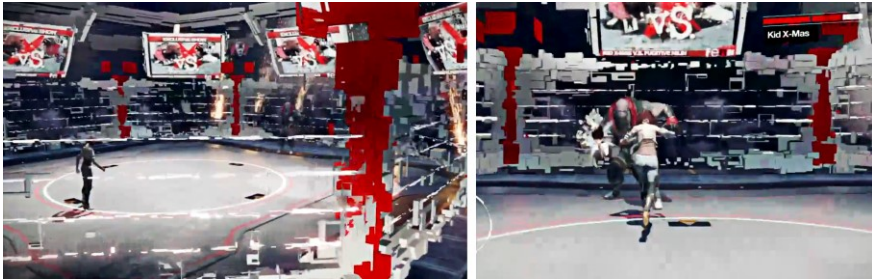


Figure 9.6 : X-Mas Show (Dontnod Entertainment, 2013).

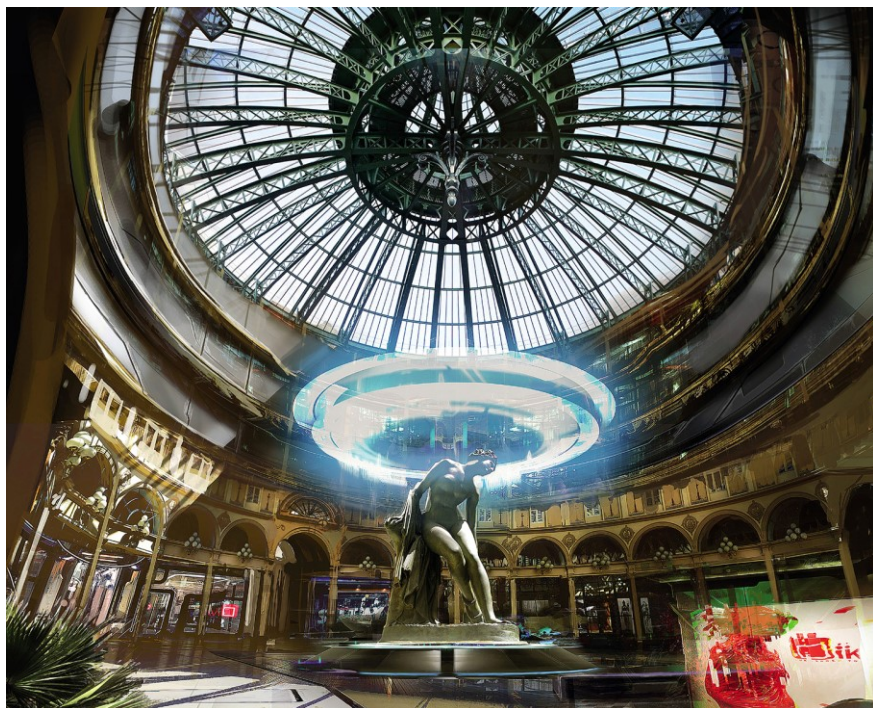


Figure 9.7 : Statue augmentée, Place de la Rotonde (Briclot, 2013, p. 54).



Figure 9.8 : Des souvenirs sont projetés par la remembrance (Dontnod Entertainment, 2013).

Dans leur ouvrage *Le récit cinématographique*, André Gaudreault et François Jost (2005 [1990]) soulignent que le cinéma a non seulement pour souci de représenter le regard des personnages, mais également les images mentales qui traversent leur esprit, de l'hallucination au souvenir, en passant par les fantaisies issues de leur imagination. Un ensemble de codes, que les auteurs qualifient « d'opérateurs de modalisation » (p. 137), variables historiquement, ont donc vu le jour afin de distinguer les images mentales des perceptions de la réalité de la diégèse ou, autrement dit, ce qui appartient aux régions finies de sens de ce qui appartient à la réalité souveraine. Parmi ces codes figurent la surimpression et le fondu au noir, par exemple. Les composantes esthétiques associées aux espaces numériques des usagers du *Sensen* constituent autant d'opérateurs de modalisation, que ces derniers soient proprement vidéoludiques (simulation de *glitches*) ou empruntés à d'autres médias (simulation du grain de la pellicule argentique utilisée en photographie et au cinéma, par exemple), suivant l'idée d'une remédiation<sup>3</sup> (Bolter et Grusin, 1999). Ces opérateurs signalent les parts numériques et simulationnelles de la réalité quotidienne des habitants de Néo-Paris, une réalité augmentée.

En considération du parcours de Nilin et du joueur à travers Néo-Paris et de leur progression dans la quête qui les amène à se plonger toujours plus profondément dans les dédales d'espaces simulés, on constate une numérisation et une déréalisation progressives du monde, soit une prétention des régions finies que sont les simulations à se substituer à la réalité souveraine. Les opérateurs de modalisation susmentionnés préviennent l'incertitude ontologique qui accompagne souvent une telle prétention, dans la science-fiction, lorsqu'ils désignent clairement ce qui appartient respectivement au monde physique et au monde numérique, mais ils ne suffisent pas à eux seuls à l'effacer entièrement. L'incertitude ontologique (et par le fait même le vertige existentiel qu'il suscite) persiste en effet lorsqu'elle est mise en scène dans le cadre des quatre séquences de jeu où Nilin et le joueur sont amenés à remixer les souvenirs de personnages ciblés afin de servir les plans de Edge, amenant des modifications fondamentales en ce qui a trait à leur vision du monde et à leurs comportements ultérieurs.

Par exemple, Nilin manipule les souvenirs d'Olga Sedova, une chasseuse de primes, afin qu'elle vienne en aide aux erroristes. David, le mari d'Olga, a subi de graves pertes mémorielles et reçoit en clinique une transfusion de souvenirs, procédé coûteux qu'elle doit rembourser en capturant Nilin et en obtenant la prime qui l'accompagne. Dans le souvenir original d'Olga, la thérapie se déroule avec succès, mais Nilin le modifie afin qu'elle se solde par un échec, suivi de la mort de David. Dans cette version alternative de la réalité, Olga n'a plus de raison de pourchasser Nilin et lui offre son aide pour pénétrer dans la conforteresses Saint-Michel, un quartier résidentiel hautement sécurisé.

Ainsi, ce que les victimes de Nilin prennent pour la réalité est susceptible de relever du simulacre, ce qui laisse planer un doute sur la réalité même du réel dans un régime où dominent les dispositifs numériques. Il n'est plus uniquement question, ici, de la capacité de ces dispositifs à construire la réalité sociale — et, ce faisant, à influencer sur la mémoire sémantique des usagers — mais à transformer leur réalité la plus intime et, par le fait même, leur identité, en altérant leur mémoire épisodique<sup>4</sup>, soit leur mémoire autobiographique. Sur ce point, Nilin rejoint d'ailleurs ses propres victimes. En effet, au cours de l'épisode 8 (« Sins of Our Fathers »), elle pirate la mémoire de son père et remonte jusqu'au souvenir du premier remixage de souvenirs qu'il effectue sur elle 20 ans auparavant, alors qu'elle est enfant. Dans la scène, il oblitère le souvenir traumatique d'un accident de voiture qu'elle a vécu avec sa mère. Un pan décisif de la vie de Nilin a donc disparu de sa mémoire épisodique. À cela s'ajoute le dépouillement complet des souvenirs subi lors de sa détention à la Bastille, qu'elle recouvre graduellement au cours du récit.

Le vertige lié à l'incertitude ontologique est redoublé d'un vertige physique lorsque Nilin entre et sort de la mémoire des personnes dont elle remixe les souvenirs. Ce vertige est présent dans les cinématiques encadrant les séquences de piratage mémoriel et sert d'opérateur de modalisation. Il prend la forme d'une simulation de travelling avant<sup>5</sup> rapide allant de Nilin à l'implant *Senwall* de sa victime (le port d'entrée et de sortie des souvenirs numérisés, fixé sur la nuque des usagers), puis d'une plongée, tout aussi rapide, sans discontinuité, dans un espace blanc parsemé d'images photoréalistes représentant

l'esprit piraté et ses souvenirs (figure 9.9). Plongée qui se termine sur l'image du souvenir appelé à être modifié. Le vertige se prolonge dans la séquence suivante, alors que la scène du remix mémoriel (sa simulation numérique) apparaît progressivement sous la forme d'un îlot composé de cubes, de plateformes et de câbles situé au milieu d'un brouillard grisâtre. Le tout visualisé au moyen d'un travelling circulaire. À la fin de la séquence de remixage mémoriel, une autre cinématique simule le parcours inverse à l'aide d'un travelling arrière.

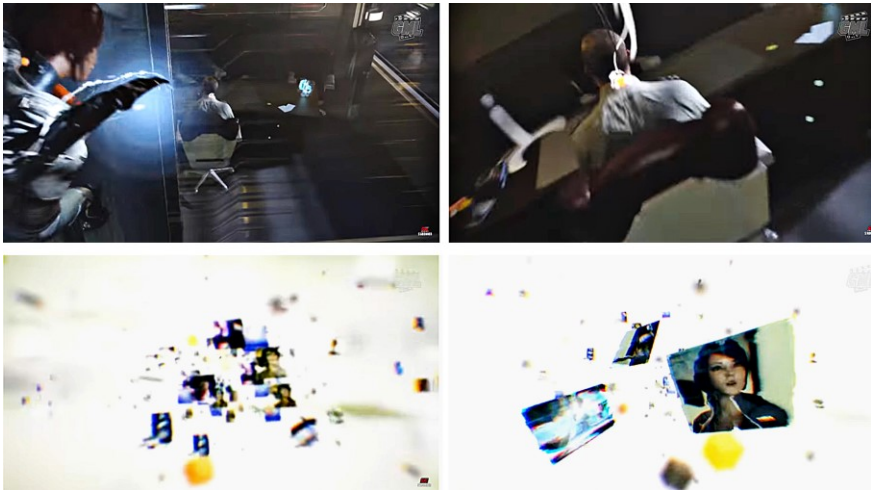


Figure 9.9 : Une plongée dans l'esprit de Forlan avant son remixage (Dontnod Entertainment, 2013).

## CUBES ET QUADRILLAGE

Comme nous venons de le voir, il se dégage autour du *Sensen* — et plus largement des plateformes socionumériques qu'il emblématise, sachant qu'elles servent elles aussi de support de la mémoire et de l'identité — un vertige existentiel lié à son potentiel de déréalisation. Le *Sensen* est signalé par la figure du cube, une métaphore de la mémoire, mais aussi l'emblème du pouvoir des entreprises de la haute technologie. Le cube se retrouve en effet au centre de l'identité de marque de l'entreprise Memorize, comme la géométrisation se trouve au cœur de l'habitat des privilégiés de High-Paris, dont le haut

niveau de vie se montre tributaire de leur participation à l'économie numérique. Ce rapprochement entre le cube et la géométrisation, d'une part, et le pouvoir exercé dans le monde de *ReM*, d'autre part, prend tout son sens à la lumière de la postface du recueil *Aucun souvenir assez solide*, d'Alain Damasio, rédigée par le blogueur et philosophe Syster<sup>6</sup> (2021 [2012]). Au sujet de la nouvelle « C@PT-CH@ », parlant de « discipline quadrillante », il lie la « prédominance du carré, du cube, dans la Ville, image de la "pixellisation" du monde », à l'idée, puisée chez Michel Foucault dans *Surveiller et punir*, selon laquelle « pour contrôler le réel, il faut le quadriller : le découper en carrés [...] et tisser un réseau où le pouvoir se trouve partout prolongé et démultiplié » (p. 382). Il est fait référence ici aux sociétés disciplinaires et au Panopticon, cadre dans lequel le pouvoir sera efficace « dans la mesure où l'arme inédite qu'il utilisera sera la mise en réseau généralisée des regards et des visibilitées » (*ibid.*).

Dans *ReM*, le cube devient non seulement le signifiant de la mémoire et de l'identité, mais également, dans la relation intertextuelle qu'il entretient avec « C@PTCH@ », celui de la surveillance — la discipline quadrillante — exercée dans le contexte d'une société soumise à un « champ de visibilité totale » (Foucault, 1994 [1977], p. 196), dans un monde où, plus largement, « l'on anticipe les effets politiques de la surveillance, du contrôle, de la distorsion de la réalité et de la manipulation du réel » (Damasio, cité dans Helene, 6 novembre 2015, para. 8) sur la part la plus intime de l'être, ses souvenirs.

*ReM*, à cet effet, réunit l'obsession de la société contemporaine pour la libre circulation des flux (ici, les souvenirs partagés en réseau) et sa tendance à l'enclavement à travers le *Sensen* et son fabriquant, Memorize. Ce dispositif découle d'une vision techno-optimiste portée par son inventeur, Antoine Cartier-Wells, qui voit l'interconnexion de tous par l'entremise des TIC — et, par le fait même, le décloisonnement de tous les obstacles à la communication entre les individus — comme une alternative à la violence et à la barbarie qui ont marqué le XXI<sup>e</sup> siècle, faisant écho à l'eutopie d'une communication transparente issue de la cybernétique au cours du siècle précédent, tendance au sein de laquelle les dispositifs de communication numérique



s'inscrivent (Breton, 1992). À cet effet, dans l'œuvre multimédia *Memorize: The Beginning* (sensationengine, 2013), Cartier-Wells écrit dans ses notes personnelles, au sujet du *Sensen*, alors en cours de conception : « [il] doit nous aider à articuler nos histoires [personnelles, nos souvenirs] [...] Dans un monde de conflits, de désastres et de deuils personnels, nous pouvons aider à faire de la vie de chacun une meilleure histoire » (s. p.). Puis, dans une vidéo promotionnelle pour la *start-up* Memorize qu'il vient de créer, il affirme :

*Devant nous se trouve l'internet de l'humain. Un internet d'émotions, de véritables connexions. [...] Un monde d'émotions partagées. Où les plus grandes expériences sont amplifiées, un million, un milliard de fois. Imaginez l'amour! Maintenant, imaginez un amour un milliard de fois plus puissant! Et l'empathie... un sentiment vrai. Un nouveau futur. Un monde que nous créerons, mais les limites du langage auront disparu. Souvenez-vous. Souvenez-vous où vous étiez. La prochaine génération de médias sociaux arrive* (Devin Super Tramp, 2013, s. p.).

En guise de prologue à *ReM*, une vidéo promotionnelle intradiégétique de Memorize relaie le témoignage positif d'utilisateurs qui ont fait appel au *Sensen*. Parmi eux, une jeune femme témoigne du premier échange mémoriel avec son amoureux :

*Vous savez, cette première nuit où il m'a dit « Partageons nos souvenirs », je me souviens que j'étais un peu inquiète. Mais... il a souri et hum... on a appuyé en même temps. Tout à coup, j'ai tout ressenti. Pour la première fois je vivais tout son amour pour moi. C'était tellement chaud et fort que... ça faisait presque mal. Ça va faire trois ans que nous vivons chaque jour comme le premier* (Game Movie Land, 2013, 0:00:28).

Avec le *Sensen*, l'empathie censée préserver la société de la barbarie devient un partage littéral de la subjectivité de l'autre. Cependant, c'est sous des traits dysphoriques que se réalise cette vision technoptimiste du fondateur de Memorize, une vision assimilant son dispositif de communication à une panacée contre les maux qui tourmentent le XXI<sup>e</sup> siècle. La libre circulation des mémoires permise par

le *Sensen* à travers un réseau global d'informations s'accompagne en effet de la possibilité de pirater et de manipuler les souvenirs et, ce faisant, de modifier les personnalités. Cette possibilité se double d'une capacité, de l'initiative même des usagers, d'effacer les souvenirs douloureux et, donc, de se couper d'expériences qui ont contribué à les forger comme personnes.

Il convient d'ajouter à cela que le *Sensen* abat les défenses de l'intimité pour la transmuier en une « extimité » (Tisseron, 2003), manifestation d'un brouillage des frontières entre la sphère publique et la sphère privée dont les plateformes du web social sont caractéristiques dans le cadre d'une surexposition de soi. Comme le dit Nilin dans la cinématique conclusive du jeu : « Un ami a dit un jour : "La mémoire d'un seul homme est une forteresse plus complexe que la plus vaste des cités". Mais nous avons inventé une clef pour cette forteresse. Il n'y a plus aucun secret » (Game Movie Land, 2013, 2:37:24). Dans le monde de *ReM*, le *Sensen*, au-delà de l'impulsion irénique de son inventeur, donne non seulement lieu à une économie lucrative axée sur la valeur marchande des souvenirs numérisés et de leur partage — une économie tablant sur une idéologie de la transparence<sup>7</sup> dont les géants du numérique, dans notre monde référentiel, ont su tirer profit dans le cadre du capitalisme surveillanciel, comme le montre Shoshana Zuboff (2019) — mais également à une forme radicale d'entreveillance, la subjectivité de chacun étant soumise au regard de l'autre et dépourvue de zones d'ombre.

À cette entreveillance censée cultiver l'empathie s'ajoute une surveillance mobilisée à des fins sécuritaires. La remembrance, ce dispositif de projection tridimensionnelle et *in situ* des souvenirs numérisés, a été développée à des fins d'enquêtes judiciaires pour les forces de sécurité privées. Il devient possible de puiser directement dans la mémoire des suspects ou des témoins d'actes criminels pour les résoudre (Remember Me Wiki, 10 mars 2015). Ce faisant, en assumant le rôle de relais du pouvoir, chacun devient un dispositif de surveillance au service d'un technopouvoir. Le *Sensen* fait donc écho aux propos d'Hackarien, dans la nouvelle « C@PTCH@ », lorsqu'il se demande si les individus ne seraient pas devenus « des capteurs les uns pour les autres » (Damasio, 2021 [2012], p. 151).

Ajoutons que la forteresse de l'intimité compromise par le *Sensen* fait écho à un autre motif mésogrammatique matérialisé lui aussi sous la forme de cette autre forteresse, dans le monde de *ReM*, qu'est la Bastille (figure 9.10). Construit sur les ruines du célèbre symbole de l'oppression sous l'Ancien Régime, cet établissement carcéral épouse désormais les plans du Panopticon proposé par Jeremy Bentham et examiné par Michel Foucault, mais en plus de convoquer les sociétés disciplinaires et leurs dispositifs de quadrillage, il emblématise l'obsession sécuritaire dont tout Néo-Paris est imprégné. Significativement, au centre des cellules disposées selon un plan circulaire figure non plus la tour du gardien, mais un dispositif, le *Brain Drainer*, chargé de déposséder les détenus de la totalité de leurs souvenirs. Les prisonniers sont non seulement plongés dans un « champ de visibilité totale [...] où [...] le regard des autres [...] les retiendrai[t] de faire le mal ou le nuisible » (Foucault, 1994 [1977], p. 196), non seulement soumis à des mesures disciplinaires et de contrôle, mais ils se voient également arracher toute intériorité. La forteresse de leur intimité est proprement rasée et les flux de leur conscience — ectoplasme numérique éversé dans les bases de données de la Bastille, baptisées « centre de confinement » —, confisqués. Cette conscience n'existe plus, désormais, que sous une forme dématérialisée, loin de tout ancrage corporel. Loin de donner lieu à l'ivresse d'une vie libérée des contraintes physiques dans le cyberspace ou le Métavers, cette condition s'avère proprement dysphorique, car les détenus sont relégués à l'état de bêtes. Amorphes et incapables de tout discours cohérent, ils se contentent d'errer, à l'image de morts-vivants.

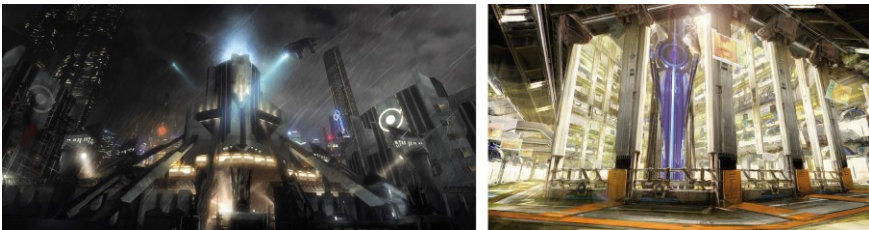


Figure 9.10 : La Bastille (à gauche) et le *Brain Drainer* (à droite) (Briclot, 2013, p. 80 et 82).

La Bastille rend à la fois visibles les coups portés à la forteresse de l'intimité des Néo-Parisiens par la surveillance contemporaine et le caractère exclusionnaire de la société algorithmique. Toute menace à la libre circulation des flux représentée par les criminels et les erroristes est neutralisée par des mesures de confinement sélectives que le Panopticon, dans sa réactualisation futuriste, met en exergue.

### **LE *SENSEN* ET L'ENCLAVEMENT**

En opposition au projet eutopique de Cartier-Wells chargé de proposer au monde un dispositif pleinement mixophile, le *Sensen* entraîne des fractures sociales lorsqu'il engendre les *leapers*, des hordes d'individus dégradés au rang de sous-humains en raison de leur assuétude aux souvenirs distribués par Memorize. S'ils proviennent de toutes les strates de la société, leur condition les amène à vivre dans ses marges. Ajoutons au compte de la division engendrée par la technologie les NoSens, ces immigrants illégaux, réfugiés climatiques et sans abri à qui le *Sensen* est refusé. Par ailleurs, cette ségrégation par la technologie se double d'une ségrégation socio-spatiale. Néo-Paris est entouré par le Mériphérique, un vaste barrage hexagonal épousant l'ancien tracé de l'enceinte de Thiers bâtie sous Louis-Philippe. Or, si le Mériphérique est historiquement chargé de préserver la ville de la montée des eaux associée au réchauffement climatique, il sert désormais tout autant à endiguer le flot des réfugiés climatiques et autres immigrants illégaux (Remember Me Wiki, 26 janvier 2016a). Toujours sur le plan de la ségrégation sociospatiale, Memorize et Néo-Paris incarnent sous un jour dystopique la privatotopie, c'est-à-dire la ville franchisée et son architecture de forteresse. La présence de ce géant du numérique, avec celle d'autres entreprises de la haute technologie, si elle favorise la construction de Néo-Paris sur les vestiges de la défunte Ville Lumière, entraîne également des divisions au sein de la population en raison de son irréfrenable privatisation. Des divisions visibles dans l'opposition entre Deep-Paris et High-Paris. Les salariés des entreprises de haute technologie et leur famille sont en effet logés dans les quartiers cossus de High-Paris, composés de résidences fermées appelées des confortresses<sup>8</sup>, fruit d'une conjugaison des obsessions pour le confort et

la sécurité personnelle. De la première témoignent les systèmes de domotique (figure 9.11). De la seconde, une interdiction d'accès au tout-venant — les déshérités étant relégués aux bidonvilles de Deep-Paris — et la présence de forces de sécurité privée, de robots de protection rapprochée et de sas refoulant les non-résidents. Parmi ces quartiers sécurisés figure la conforteresse Saint-Michel, « un projet résidentiel somptueux dans le centre d'un "quartier" historique qui offre à ses résidents le luxe, la tranquillité et la sécurité » (Remember Me Wiki, 19 mai 2016). Ce quartier placé sous dôme de verre juxtapose les architectures haussmanniennes et les structures arcologiques. Y figurent les sièges sociaux des entreprises œuvrant dans le domaine des hautes technologies.



Figure 9.11 : Les intérieurs munis de systèmes de domotique (Briclot, 2013, p. 117).

Par contraste, le Slum 404, situé au cœur de Deep-Paris, relève de la zone de non-droit, celle des milieux défavorisés et ghettoïsés (Mongin, 2013) dont le statut résulte des enclaves sécuritaires et volontaires que sont les conforteresses. Le nombre « 404 », loin d'être anodin, appuie l'idée selon laquelle ses habitants — des NoSens, pour l'essentiel — se situent hors de l'économie néo-parisienne et de ses hautes technologies : il correspond au code du protocole HTTP

affiché à l'écran lorsqu'un serveur web est inaccessible ou inexistant, soit un espace coupé d'internet. À l'architecture de forteresse répond en écho la fracture numérique, alors que seule une portion de la population bénéficie des réseaux.

Le Slum 404 a émergé des ruines de la guerre civile à l'origine de la destruction du Paris originel. Il se compose de bidonvilles construits sur un labyrinthe d'îlots résultant de la montée des eaux, liés entre eux par des passerelles. Ses habitants « supportent des conditions de vie pénibles dans un environnement urbain chaotique, avec des édifices crasseux et peu sécuritaires, et une population démunie se trouvant souvent dans un état extrême de détresse psychologique et sociale » (Remember Me Wiki, 6 juillet 2016). L'eau y transporte des pathogènes et des substances toxiques, les conditions sanitaires réduisant dramatiquement l'espérance de vie des habitants. Significativement, les forces de l'ordre privées en sont absentes ou y interviennent uniquement lors d'attentats menaçant la sécurité des privilégiés, comme c'est le cas dans le roman *The Pandora Archive* (Harrison, 2013).

Dans les termes d'Olivier Mongin (2013), High-Paris relève de la ville propre, située dans les murs, par opposition à Deep-Paris, la ville impropre, sise hors des murs, un ghetto rejeté à l'extérieur de la Cité. Cette opposition témoigne d'une tendance à la fermeture et au repli, sans considération pour les vertus intégratives et, dans le contexte de l'obsession sécuritaire, en adéquation avec la mixophobie ambiante.

Ironiquement, les conforteresses de *ReM* contreviennent à l'eutopie technologique d'Antoine Cartier-Wells en engendrant de la fermeture face à l'altérité dans un monde où l'objectif premier du *Sensen* est de favoriser l'intercommunication. Cette tendance à la conjuration de l'Autre est servie par les dispositifs de surveillance de Néo-Paris. Tout en assurant la sécurité des habitants de Mid- et High-Paris, ces dispositifs les plongent dans la plus grande solitude, celle du technococon. D'une manière révélatrice, seuls les bidonvilles sont habités par des personnages non joueurs<sup>9</sup>. Une fois Nilin infiltrée dans les quartiers sécurisés, il ne lui reste pour seule compagnie que les membres hostiles des forces de sécurité privée, les drones et les robots domestiques et de protection rapprochée. En

témoigne un appartement cossu où, sur un piano à queue, un automate joue les *Gymnopédies* d'Erik Satie sans oreille humaine pour l'entendre, sinon celle de la protagoniste, dont la présence s'avère impromptue et pour le moins indésirable.

À travers cette exacerbation science-fictionnelle de l'architecture de forteresse contemporaine, le jeu propose une figure particulièrement visible de la clubisation : la tour de Mnémopolis, résidence fermée située au cœur de la conforteresse Saint-Michel, désignée comme une arcologie inspirée par la Cité radieuse de Le Corbusier. Pratiquement autosuffisante, elle découle d'une expérience d'ingénierie sociale axée sur une symbiose totale à travers le partage des souvenirs et émotions de ses habitants, donnant lieu à une communauté mémorielle intentionnelle (Remember Me Wiki, 26 janvier 2016b). On pourrait croire au premier abord que cette formation sociale se montrerait apte à potentialiser la communauté écouménale en offrant une alternative au tissu urbain déchiré sous les coups de la catastrophe. Cependant, cette communauté mémorielle découle directement d'une logique de clubisation. Mnémopolis réunit exclusivement des cadres de la multinationale Memorize, des résidents au statut socioéconomique privilégié, dont le style de vie partagé se base sur le goût du confort, du luxe, de la sécurité, de la tranquillité et de la liberté. Avatar de la privatopie, Mnémopolis est habitée par des citoyens de Memorize, et non de Néo-Paris. Ce regroupement homophile s'oppose à la mixité sociale du cosmopolitisme.

L'ordre imposé de manière autocratique sur Néo-Paris est renforcé par la généralisation des dispositifs de surveillance composés de drones et de caméras qui appuient, eux aussi, le caractère dystopique de *ReM* et illustrent un autre aspect de l'architecture de forteresse contemporaine : la création de nouvelles ségrégations sociospatiales établies sur la base du profilage des habitants et de leur position au sein de l'économie de l'information. Non seulement ce tri social limite-t-il la mixité, mais il cloisonne également une société réputée ouverte au détriment de l'en-commun.

## **SURMONTER LES ENCLAVES : LE TRACEUR ET LA COMMUNAUTÉ DANS LE PÂTIR**

À la logique de la ville franchisée et de l'architecture de forteresse physique et numérique s'oppose une pratique habitante apte à réduire les fractures sociales et à décloisonner les espaces clivés, le parkour, auquel *ReM* accorde une large place dans sa mécanique de jeu. Ce sport urbain répond à l'exigence de furtivité propre au genre vidéoludique de l'infiltration<sup>10</sup> et permet à la fois d'échapper à la surveillance et de désenclaver la ville, offrant la possibilité de construire un discours eutopique dans lequel est promue l'ouverture à l'altérité, par opposition à une société enclavée.

Le parkour figure au cœur du combat opposant Nilin à H30 dans la séquence de jeu finale (épisode 8, « Sins of Our Fathers »), notamment. Il se déroule dans l'espace immatériel de son *Ego-room*. Confrontée à un adversaire aux proportions gigantesques, Nilin pulvérise une série de cubes mémoriels noirs qui, éclatant en fragments, flottent ensuite dans le vide et forment un pont de plateformes la conduisant à la hauteur d'H30, de sorte qu'elle puisse lui porter des coups. Ce sont les techniques du parkour qui rendent possible sa mise à bas, à l'instar de la série de tic-tac<sup>11</sup> (figure 9.12, 2<sup>e</sup> rangée, image 1), suivie d'un salto arrière (2<sup>e</sup> rangée, images 2 et 3) et d'une réception (2<sup>e</sup> rangée, image 4) que Nilin exécute hors des contraintes de l'espace matériel et libérée de la gravité alors qu'elle assène à son adversaire le coup fatal dans un vol en plongée vertigineux et proprement surhumain.

Paradoxalement, alors que *ReM* dépeint les dispositifs numériques et leurs impacts sociaux à l'aide d'une rhétorique dépréciative, elle fait de ses espaces numériques des lieux où la protagoniste peut expérimenter pleinement le versant euphorique du vertige... à travers une pratique visant à y mettre fin.





Figure 9.12 : Confrontation entre Nilin et H30 (Dontnod Entertainment, 2013).

Au-delà de ce paradoxe qui nous rappelle que le média vidéoludique, s'il se montre apte à dénoncer les dangers potentiels du technococon, n'en est pas moins une composante, la pratique du parkour s'inscrit ici dans une culture de dissidence lorsqu'elle propose une nouvelle perspective sur l'habiter urbain. Jimena Ortuzar (2009), rappelons-le, met fortement en lumière cette culture lorsque, s'appuyant sur la distinction entre espaces striés et espaces lisses de Gilles Deleuze et Félix Guattari, elle qualifie les gestes du traceur d'« acte de franchissement des lignes horizontales et des plans verticaux des espaces striés du pouvoir » (p. 54). Il est question, en d'autres mots, de s'affranchir de la discipline quadrillante.

Dans le cadre de *ReM*, le parkour confère à Nilin la liberté d'action nécessaire pour surmonter les divisions marquant Néo-Paris. En escaladant corniches, enceintes, toits et façades, elle rallie les différents quartiers dans une trajectoire allant du Deep-Paris au High-Paris, condition nécessaire à l'accomplissement des missions qui lui sont confiées par Edge et qui, ultimement, mettent un terme à l'emprise de Memorize et aux divisions sociales et spatiales qu'elle engendre. Ce faisant, elle déjoue les enclaves physiques et les dispositifs de surveillance — les espaces striés du pouvoir —, passant de la position passive d'individu tracé à celle, active, de traceur. Nilin ne se contente donc pas de pirater les souvenirs; elle devient une hacheuse de lieux, exploitant les failles dans l'architecture quadrillée et enclavée de la ville pour accéder aux espaces privés à accès restreint, subvertir les dispositifs de surveillance et, enfin, reprendre ses droits

sur une ville transformée en privatopie à la seule disposition des nantis (Garrett, 2013).

Déjouer les dispositifs de surveillance de la ville n'est pas le seul enjeu dont il est question ici, toutefois, car Nilin, en passant clandestinement d'un quartier à l'autre, traverse également des mondes sociaux.

Comme le montre Brian McHale (2010 [1992]), la poétique spatiale du cyberpunk puise dans la romance médiévale. Dans cette dernière, en effet, la catégorie « monde » est considérée comme l'horizon absolu et irréprésentable de toutes les expériences et perceptions. Pour représenter l'irréprésentable, la romance médiévale fait un usage métaphorique des espaces enclos, soit des châteaux, des forêts enchantées, des jardins murés, qui agissent à titre de miniatures.

C'est le cas également dans le cyberpunk, où il y est fait un usage intensif des micromondes : stations et colonies spatiales sous dômes, États-nations balkanisés, cyberspace, etc. Ils sont marqués par des épistémologies et des idéologies plurielles et concurrentes et forment des sous-univers de sens propres qui, rapprochés les uns des autres, rendent compte d'une société diversifiée, dépourvue de la prétention moderne à l'universalité. McHale les assimile à des hétérotopies entendues au sens de Foucault (1966, 1994 [1984], 2009 [1966]), soit des « espaces impossibles dans lesquels des fragments d'ordres discursifs disparates (actualisés dans le cyberpunk sous forme de micromondes bigarrés) sont simplement juxtaposés, sans aucune tentative de les réduire à un ordre commun » (McHale, 2010 [1992], p. 9). Il en va ainsi de la Conurb gibsonienne vue comme une « juxtaposition maximale d'intimité de matériaux culturels maximale divers et hétérogènes » (p. 10) donnant lieu à l'image d'une ville carnavalesque. À l'instar de la romance médiévale, la fiction cyberpunk met en scène des chevaliers errants, c'est-à-dire des hackers, pour traverser ces mondes sociaux bigarrés.

Hackeuse de lieux autant que hackeuse de mémoire, Nilin mobilise les pratiques habitantes de la stégophilie et du parkour dans le but de traverser les micromondes hétérogènes et fermés de Néo-Paris et de son architecture de (con-)forteresse. En les parcourant mission après mission en bon pendant cyberpunk du chevalier errant de la romance médiévale, elle cartographie cognitivement un espace social morcelé.

De la sorte, non seulement ses pratiques habitantes constituent-elles des outils pour surmonter les enclaves physiques de l'architecture de forteresse, mais elles permettent également, une fois couplées avec des aptitudes pour le piratage des mémoires, d'en franchir les murs numériques, voire, puisqu'elle pénètre dans son esprit, les limites du corps animal d'autrui. Ce faisant, Nilin devient la dépositaire de subjectivités disparates, contenues dans des mondes sociaux étrangers les uns aux autres, développant dans l'exercice un regard transversal sur la ville.

En passant des bidonvilles aux conforteresses, en déjouant les dispositifs de surveillance, les forces de sécurité et les enceintes, et en reliant dans une même trajectoire des mondes sociaux hermétiques, Nilin propose un point de vue synoptique sur Néo-Paris — conçu ici comme une synthèse des regards hétérogènes et irréductibles posés sur le monde — et s'adonne à la cartographie cognitive d'un espace social morcelé. Cette perspective s'inscrit en faux contre les dispositifs de surveillance assurant le maintien de la privatopie sur la base du profilage de ses habitants, fait apparaître la ville dans sa totalité organique et outrepassé les clivages et la ségrégation qui en compromettent la communalité. Dès lors, il devient possible de concevoir le milieu urbain non plus dans une perspective insulaire — propre à chacune des enclaves de la mégapole —, mais un regard englobant qui fait apparaître les habitants comme une communauté écouménale pleine et entière; une communauté jusque-là inimaginée.

Le regard synoptique de Nilin peut être conceptualisé comme une forme d'hospitalité entendue au sens de Paul Ricoeur, c'est-à-dire une réponse au sens de la responsabilité entraînée par une sensibilité au fragile.

Dans une conférence donnée à l'Association des Étudiants Protestants de Paris en 1992, Ricoeur (2003) définit en effet le principe de la responsabilité à l'aune du fragile, c'est-à-dire le « menacé sous les coups de la violence historique » (p. 128), que ce soit un individu, un groupe, une communauté ou l'humanité tout entière. Ce principe, écrit-il,

*c'est enveloppé dans un sentiment que nous [le] découvrons [...], un sentiment par lequel nous sommes affectés, atteints, au niveau d'une humeur fondamentale où nous nous tenons*

*tout d'abord. Nous nous sentons requis, enjoins par le fragile [...] — enjoins de faire quelque chose pour..., de porter secours, certes, mais mieux, de faire croître, de permettre accomplissement et épanouissement (p. 128).*

Au contact de l'Autre, nous devenons responsables, car au regard de la fragilité de sa situation, il est confié à nos soins.

À cet effet, *ReM* se conclut par un regard surplombant porté par Nilin sur Néo-Paris. Sa dernière mission l'a amenée à détruire H30 et les serveurs de Memorize contenant les souvenirs douloureux et volontairement oblitérés des usagers du *Sensen*. Une fois ces souvenirs et leur douleur restitués à leur propriétaire respectif, Nilin prend conscience qu'elle a devant elle « un monde blessé. Un monde à apaiser » (Dontnod Entertainment, 2013). Investie d'un regard synoptique, elle se montre pleinement responsable à l'égard du fragile; responsabilité foncièrement mixophile s'il en est une, car il s'agit d'offrir l'hospitalité à l'Autre en le plaçant sous son égide.

Ricœur (2003) décrit plusieurs formes d'hospitalité ou différents types de médiations possibles entre l'identité et l'altérité, entre soi et l'Autre, parmi lesquelles figure, nous l'avons vu précédemment, l'hospitalité langagière<sup>12</sup>. L'hospitalité narrative en est une autre. Il s'agit de l'échange de mémoires visant à « briser [...] le principe de fermeture toujours susceptible de contaminer [...] l'identité narrative [et à se rappeler] que nous sommes enchevêtrés dans l'histoire des autres, dans des histoires elles-mêmes multiples, racontées par les autres sur eux-mêmes et par les autres sur nous-mêmes » (p. 137). Cette forme d'hospitalité « consiste à assumer en imagination et en sympathie l'histoire des autres à travers les récits de vie qui les concernent [...] [et donc] accueillir l'histoire des autres dans ma propre histoire » (*ibid.*).

Selon McHale (2010 [1992]), le cyberpunk littéralise des motifs qui, dans la fiction postmoderniste, sont présentés sous la forme d'une métaphore. Parmi eux figure, notamment, suivant son analyse, les morts individuelle et collective. Pour notre propos, et sans nous engager sur l'épineuse et abondamment traitée question de la post-modernité, le cyberpunk peut être vu comme littérialisant certains phénomènes abordés par la philosophie contemporaine, parmi les-

quels figure, justement, l'hospitalité narrative mise en lumière par Ricoeur.

Dans *ReM*, les pratiques habitantes et le piratage des mémoires mis en scène et simulés sont les conditions pour que Nilin puisse offrir l'hospitalité à autrui — au fragile — et aux mondes sociaux dans lesquels il évolue. Ici, il s'agit pour elle non seulement de l'intégrer à son propre récit autobiographique, mais également à la carte cognitive de l'espace social, celui-là même qui émerge de ses tribulations dans un monde de souffrances. Un être-ensemble débordant les anciens clivages apparaît alors à Nilin : une communauté et une solidarité dans le pâtir, un compatir au sein duquel naît la possibilité, pour les Néo-Parisiens, de surmonter ensemble la souffrance née de la catastrophe et de se reconnaître dans l'épreuve comme une seule et même communauté écroulée<sup>13</sup>.

Dans la cinématique conclusive de *ReM*, la position en surplomb de Nilin à partir de laquelle elle exerce un regard synoptique n'illustre pas la perspective omniregardante du pouvoir panoptique, mais bien celle d'un cohabitant — la protagoniste, en l'occurrence — pris de vertige alors qu'il se saisit de la condition d'une multitude en proie à la souffrance. Non plus sous le coup de l'éversion — d'une plongée technologiquement assistée dans une simulation numérique de la subjectivité d'autrui à l'aide du *Sensen* —, mais bien sous l'effet de l'empathie comme ouverture au fragile.

## UNE POLITIQUE DE LA FORME CONTRARIÉE

Au plan formel, c'est-à-dire de sa mécanique de jeu, *ReM* s'avère quelque peu problématique. Tout jeu vidéo peut être vu comme un système (Salen et Zimmerman, 2003) dont l'ensemble des configurations possibles est fini et prédéterminé. Ainsi, la capacité du joueur à agir sur le monde qui lui est proposé se voit limitée par le système de règles et de procédures du jeu, c'est-à-dire ses algorithmes. En d'autres termes, l'agentivité du joueur émerge, pour reprendre Colas Duflo (1997), dans « l'invention d'une liberté par et dans une légalité » (p. 57), une liberté réglée qu'il qualifie de « légaliberté » (p. 88).

*ReM* propose au joueur un système qu'il ne peut transformer que dans les limites dessinées par ses règles et procédures. Est offerte au joueur, en effet, une liberté conditionnelle au sein d'un système qu'il

reconfigure en fonction de ses actions sans jamais être en mesure d'en transformer la structure. Dès lors, le jeu se limite à la simulation d'un habiter dystopique. La perspective eutopique d'une société libérée de ses technologies aliénantes et de la création d'une communauté désenclavée — née de la conscience partagée du pâtir — est simplement évoquée dans la cinématique conclusive, faute d'être pleinement réalisée. Sur ce plan, comme nous le verrons dans le prochain chapitre, *ReM* s'oppose au roman *Les Furtifs*.

Les contraintes liées à la production d'un jeu vidéo triple A<sup>14</sup> comme celui-ci<sup>15</sup> ont quelque peu limité l'ambition d'Alain Damasio de rendre compte des spécificités de la surveillance contemporaine. Initialement, dans une autre version de Néo-Paris, le contrôle des déplacements de la population devait se justifier par les virus et les maladies qu'elle était susceptible de transporter. Des portiques munis de détecteurs idoines auraient déterminé sur la base de critères sociosanitaires qui passe et qui ne passe pas (Jacques, 2018). Un tel dispositif simulé dans le jeu aurait non seulement accentué le caractère mixophobe de la société néo-parisienne, en tant qu'il aurait servi pour l'essentiel à maintenir hors des murs de la cité-État les migrants aspirant à y connaître une nouvelle vie, mais il aurait également réaffirmé la centralité du traçage sur celle du regard panoptique des sociétés disciplinaires, désormais obsolètes. Il aurait fait en sorte, également, que le joueur quitte le jeu en se disant : « Ouais, c'est vrai que je me suis éclaté, mais ce qu'on m'a raconté là, ce que j'ai vécu là, c'est ce qui se passe aujourd'hui, et putain ce technococon intrusif qu'on nous met en place et qui nous construit, il faut que je m'en méfie » (Damasio, cité dans Gaultier, 14 mai 2015, para. 5). Mais l'équipe de concepteurs de Dontnod Entertainment a préféré opter pour des caméras de surveillance, et ce, malgré les protestations de Damasio : « Pour moi, la société de contrôle du futur, ce n'est pas cela : les gens ont des puces implantées en eux, ils sont tracés directement et on n'a plus besoin de les filmer » (para. 12).

Si l'objectif poursuivi était de rendre plus aisément visible pour le joueur le caractère dystopique de la surveillance — l'œil de la caméra ressuscitant celui, bien connu, de Big Brother, comme l'année 2084 évoque 1984 —, un autre effet aura été d'occulter la nature même du contrôle algorithmique contemporain. Selon Alexander

Galloway (2006), en effet, le média vidéoludique témoigne d'une capacité à mettre en lumière le pouvoir politique contemporain exercé sur la base du contrôle informatique, ceci en raison de la nécessité dont fait preuve le joueur d'intérioriser les algorithmes du jeu (ses règles et procédures) : « Gagner signifie connaître le système. Et, donc, d'*interpréter* son algorithme (p. 91, l'auteur souligne).

Les jeux vidéo proposent, toujours selon Galloway, une allégorie du contrôle, soit un « allgorithme »<sup>16</sup> qu'ils étalent au grand jour. Or, en focalisant sur le pouvoir omniregardant des caméras, *ReM* distrait le joueur des caractéristiques de la sousveillance contemporaine qui, elle, repose sur la base d'algorithmes opaques, invisibles. Autrement dit, il détourne le joueur de la rhétorique allégorithmique du jeu vidéo en même temps qu'il lui fait perdre l'occasion d'expérimenter le contrôle algorithmique contemporain. Ce faisant, *ReM* peut être vu en partie comme un échec politique, car au-delà de la dimension subversive de la simulation du parkour et du piratage de mémoire, les « mécanismes de jeu [ne sont] pas structurellement politiques » (Damasio, cité dans Gaultier, 14 mai 2015, para. 2) et ne se sont pas montrés suffisamment adéquats « pour pousser le joueur au recul, au choc réflexif » (para. 1) à l'égard de la sousveillance et de la configuration du pouvoir dans une société algorithmique.

Au sujet de cet échec politique, Damasio affirme, deux ans après la sortie de *ReM*, avoir surévalué les capacités de la grammaire vidéoludique à articuler de manière appropriée sa critique de la conjoncture :

*croire que je pourrais développer une pensée politique dans ce cadre [une production triple A] était une naïveté de débutant — ou pire : l'aveuglement d'un romancier qui n'a pas compris le média qu'on lui offre, qui veut l'investir avec des contenus pour lesquels il n'est pas fait. C'est l'expérience de jeu qui doit être réflexive par elle-même, dissonante cognitivement par elle-même — pour susciter ces éclats de pensée dont je rêvais (para. 2).*

À cet effet, le roman *Les Furtifs*, paru six ans plus tard, peut être vu comme un retour du refoulé, alors qu'Alain Damasio y saisit à bras-

le-corps la société algorithmique — qu'il qualifie de « société de traces » (cité dans Soucheyre, 31 mai 2019, para. 1) — et ses dispositifs de surveillance là où *ReM* et sa mécanique de jeu le lui défendaient en raison d'une certaine forme de « résistance médiatique » (Besson, 2014, para. 45, d'après Harvey, s. d.).

## Notes

1. Ce chapitre s'appuie en partie sur l'article « Le jeu vidéo *Remember Me* et le roman *Les Furtifs* : Deux dystopies de la surveillance dans l'œuvre d'Alain Damasio », paru dans la revue *Intercâmbio*, et le chapitre « L'habiter urbain entre eutopie et dystopie dans les jeux vidéo post-catastrophiques *Dead Rising 3* et *Remember Me* », figurant dans l'ouvrage collectif *Imaginaires post-apocalyptiques : Comment penser l'après* (Duret 2021a, 2021b).

2. Sur le Panopticon, voir la section « Surveillance, contrôle et dataveillance » (chapitre 5).

3. Phénomène par lequel un nouveau média mobilise le langage ou les techniques d'un média antérieur.

4. Selon Endel Tulving (1972), la différence entre la mémoire épisodique et la mémoire sémantique peut se résumer par la distinction entre ce qui relève de l'autobiographique et de la référence cognitive. La mémoire épisodique concerne la réception et l'emmagasinage d'informations portant sur des épisodes ou des événements situés dans leur relation au temps et à l'espace. Elle en conserve les propriétés et attributs perceptuels. Les informations acquises de la sorte constituent des références autobiographiques et relèvent donc de l'expérience personnelle. En d'autres mots, elle « représente l'information emmagasinée à propos de l'occurrence expérimentée d'un épisode ou d'un événement » (p. 387). La mémoire sémantique, quant à elle, n'emmagasine pas les propriétés perceptibles des données, mais leurs référents cognitifs. Dans les termes de Tulving,

*c'est un thésaurus mental, le savoir organisé qu'une personne possède au sujet des mots et autres symboles verbaux, leur signification et leurs référents, leurs relations entre eux et les règles, formules et algorithmes nécessaires à la manipulation de ces symboles, concepts et relations* (p. 386).

Son contenu est indépendant de l'individu, de son expérience personnelle. Selon Tulving, se souvenir d'un événement lors duquel on perçoit un éclair zébrant le ciel accompagné d'un grondement relève de la mémoire épisodique, alors que la proposition « Je sais que les étés sont habituellement chauds à Katmandou » (p. 387) relève de la mémoire sémantique. Si Tulving limite la mémoire sémantique à la rétention de symboles verbaux,



des recherches ultérieures incluent, notamment, des images (sur le sujet, voir, notamment, Kahlaoui, Baccino, Joanette et Magnié, 2007).

5. Nous parlons ici de simulation de travelling avant et non de travelling avant afin de signaler que le jeu vidéo, en particulier dans le cadre des cinématiques, simule le média cinématographique. Il simule ses techniques de montage (fondu au blanc et au noir, fondu enchaîné, etc.) et de cadrage (usage de la plongée et de la contre-plongée, du travelling et du zoom, de différents plans de mise au point, longueurs focales et profondeurs de champ, etc.), notamment.

6. Pseudonyme de Bruno Gaultier.

7. Cette idéologie est d'ailleurs combattue par les zadistes de Notre-Dames-Landes dans une nouvelle de Damasio (2018), « Hyphe...? », parue cinq ans après la sortie de *ReM*, alors qu'elle est assimilée au « technopouvoir ». Les zadistes préfèrent l'opacité conférée par le couvert forestier à la transparence : « Si nous avons délibérément laissé des zones denses d'épicéas, sombres et gothiques, pour leur beauté lugubre, il est clair que ça nous offre aussi une opacité précieuse, tellement transparence et visibilité sont devenues un prérequis des technopouvoirs. » (para. 6)

8. Ce terme apparaît antérieurement dans le premier tome de la trilogie *Chromozone* de Stéphane Beauverger (2003).

9. Personnages contrôlés par le jeu, par opposition aux personnages incarnés par les joueurs.

10. Dans les jeux d'infiltration, le joueur doit accomplir les missions qui lui sont confiées — s'emparer d'un objet, éliminer un individu, pénétrer dans un lieu prédéterminé ou le quitter, etc. — en demeurant furtif, c'est-à-dire sans se faire repérer par ses ennemis, évitant autant que possible les combats.

11. Sauts où l'on prend appui du pied sur une surface verticale afin d'atteindre un obstacle.

12. Voir la section « L'ivresse et l'intropathie avec la machine » (chapitre 6).

13. À ce sujet, voir la section « Multitude et communauté écroulée » (chapitre 4).

14. C'est-à-dire les jeux vidéo grand public à fort potentiel commercial.

15. Sur le sujet, voir Emmanuelle Jacques (2018).

16. Voir la section « WATCH\_DOGS, une œuvre cyberpunk non science-fictionnelle », dans l'introduction à la cinquième partie.



## ***Les Furtifs* : un habitat pour le vivant**

Habiter est la première capacité des vivants, affirme Lorca, le protagoniste du roman *Les Furtifs* (Damasio, 2019). Cette question figure au cœur de l'œuvre d'Alain Damasio, comme en témoigne *La Zone du Dehors* (2021 [1999]). La société du roman est marquée par l'obsession sécuritaire et un système d'« assignation à personnalité [...] qui nous hiérarchise tous et qui nous attribue place, case, et rang » (p. 17), convoquant intertextuellement les classiques de la littérature surveillancière tels que *МЫ*, *Brave New World* et *Nineteen Eighty-Four*, mais également ces deux grandes figures tutélaires des études de la surveillance que sont Michel Foucault et Gilles Deleuze, avec la mise en récit fortement imagée de concepts tels que le Panopticon, la biopolitique, la discipline, le contrôle et le dividuel. Dans cette société fortement réglée s'organise un mouvement de résistance irrépressible conduisant à l'instauration hors de ses murs de cités libertaires, des « Polycités volutionnaires » mues par le besoin d'habiter le monde autrement. Témoigne également de ce besoin le roman *La Horde du Contrevent* (Damasio, 2004), épopée contant les hauts faits d'une poignée de nomades bravant les milieux les plus hostiles à la recherche d'espaces habitables. Au regard de la centralité de l'acte d'habiter, il serait possible de qualifier les œuvres de Damasio de fictions écouménales.

Henry Jenkins (2006) a montré que les fictions de la culture de genres contemporaine (qui inclut la *fantasy* et la science-fiction, par exemple) relèvent moins de l'art de la mise en récit que de « l'art de la création de mondes » (p. 114), comme en témoignent, par exemple, les franchises transmédias The Matrix, Star Wars, Terminator et The Walking Dead. La même chose pourrait être dite de l'utopie, puisqu'il y est question, selon Raymond Ruyer (1950), de « créer un monde en miniature, mais complet » (p. 123).

La propulsion à la complétude dans l'érection d'un monde diégétique figure au cœur des fictions écouménales (Duret, 2019). Ces dernières sont transgénériques, bien qu'on les retrouve principale-

ment du côté de la science-fiction et de la *fantasy*. Elles représentent des mondes exhaustifs, l'objet central d'un récit qui en détaille les réalités chimico-physiques (l'environnement), les réalités organiques (la biosphère) et, surtout, les réalités écouménéales, les réalités constitutives de l'habiter et du cohabiter. On rend alors la complexité de ces dernières en exposant l'entrelacs des relations symboliques, techniques, écologiques et sociales formatrices de l'écoumène.

Dans les fictions écouménéales de Damasio, l'habiter est foncièrement politique et figure au cœur d'une rhétorique spatiale chargée de donner forme à la mésalgie contemporaine en exacerbant les défaillances de la conjoncture présente tout en proposant une solution pour y remédier. Parmi elles, la plus achevée est sans doute *Les Furtifs*, objet de ce chapitre. Cette dystopie critique ne se contente pas d'apprécier négativement une conjoncture fortement marquée par les effets nocifs du technococon ni de proposer une vision alternative de ce qu'habiter le monde doit — ou pourrait — signifier, mais elle interroge également les limites de l'eutopie classique pensée en tant que programme, ceci afin de proposer, sur la base d'un discours méta-utopique, une conception de l'eutopie comme aspiration et comme « jeu sur les possibles latéraux à la réalité » (Ruyer, 1950, p. 9).

Le roman *Les Furtifs* est paru en 2019. Son intrigue se déroule en 2041, dans une France dystopique marquée par une série de crises (catastrophes environnementales, terrorisme) et le recul de l'État au profit de grandes entreprises qui ont graduellement privatisé les villes, lesquelles sont devenues, dans l'exercice, intelligentes, réalisant pleinement la Cybernanthropolis dépeinte au chapitre 5. La surveillance numérique et les dispositifs de réalité augmentée y sont omniprésents.

Un drame familial figure au cœur du roman. Lorca et Sahar Varèse tentent de retrouver leur fille Tishka, mystérieusement disparue. Lorca soupçonne qu'elle a rejoint les furtifs, des créatures fantastiques sans identité de forme, capables de se métamorphoser à volonté et de s'hybrider sans cesse avec les êtres organiques et les objets inorganiques qu'ils rencontrent sur leur chemin. Habitant les interstices des milieux humains sans être vus — « l'angle mort est leur lieu de vie » (Damasio, 2019, p. 13) —, ils sont passés maîtres

dans l'art d'échapper aux dispositifs de surveillance. La quête pour retrouver Tishka engage le couple sur les traces des furtifs et les conduit, parallèlement, à se joindre à des communautés autogérées — la Céleste, les Altistes, l'Inter, les anarchitectes, la Traverse et autres promoteurs de manières alternatives d'habiter la ville — dans leur lutte pour reprendre les territoires privatisés des mains des mégacorporations. Cette lutte sera fortement inspirée par les furtifs, dont l'existence, d'abord secrète, est révélée au grand public alors que l'on découvre que Tishka, toujours vivante, en est devenue un elle-même. Ces communautés dépeignent autant de contrepropositions à un habiter dysphorique. Situées dans les marges et interstices de la dystopie, elles se présentent comme un horizon d'espoir et accordent une place de choix à la mixophilie et au vivre-ensemble dans un monde aspirant à se libérer de la surveillance et de la ségrégation sociospatiale.

### **CYBERNANTHROPOLIS ET LA SOCIÉTÉ ALGORITHMIQUE DE DEMAIN<sup>1</sup>**

Dans *Les Furtifs*, les villes n'ont plus rien de public. Qualifiées de « villes libérées », elles découlent, dans leur nouvelle organisation, « de la faillite [des] commune[s] asphyxiée[s] par les banques [...] [et] en rupture de paiement » (Damasio, 2019, p. 39). Elles sont soustraites à la gestion publique, désormais détenues et gérées par des entreprises privées qui leur donnent leur nom après rachat : Paris devient LVMH, Cannes, Warner, et Lyons, Nestlé. Seule Orange conserve son nom; elle est rachetée par la société de télécommunications du même nom.

Dans ces villes intelligentes, des enclaves sont créées en raison de la privatisation des espaces de l'en-commun, soit ses rues, ses parcs et ses places. L'accès aux lieux et services publics est régi en fonction des différents forfaits contractés par les citoyens et leur capacité à payer. Comme le résume Lorca : « un forfait privilège pour les citoyens aisés et leur famille, un forfait premium pour les classes moyennes et un forfait standard pour les plus démunis. Et à ceux qui ne pouvaient pas payer le forfait standard, ils [les dirigeants des entreprises détenant les villes libérées] ont proposé de partir » (p. 43).

Les dispositifs de traçage (systèmes biométriques, capteurs, drones d'identification et systèmes de géolocalisation) contribuent à morceler l'espace en gérant les accès en question, ce qui entraîne des situations complexes en matière de mobilité pour ceux qui ne détiennent pas un abonnement privilège, comme en témoigne Lorca lorsqu'il tente de traverser la ville pour un rendez-vous : « Je marche dans l'avenue Origami, l'un des quatre axes majeurs de la ville, fermé aux premium et aux standard de 12 à 14 heures et de 18 à 20 heures tous les jours de la semaine. Aux heures de pointe, les riches sont libres de circuler fluide, n'est-ce pas? » (p. 41).

Comme l'affirme Sahar Varèse, la surveillance exercée dans les villes intelligentes donne lieu à un « monde hypertracé », une société qui « crève d'être sous contrôle! », qui « éclate » et « se segmente en une myriade de communautés » (p. 75) frappées d'incommunication. Il est question d'un « monde saturé d'émetteurs et d'objets connectés », d'une

*société de traces, contrôlée jusqu'à l'obscène, où le moindre vêtement, la moindre semelle de chaussure, le moindre doudou, une trottinette rouillée, je sais pas : un banc public, les pavés même, émettent de l'information... où le moindre mot lancé dans un bar est collexiqué!* (p. 236)

Dans cet agencement de la surveillance, les algorithmes jouent un rôle central et évoquent l'algocratie de John Danaher (2016) et la gouvernementalité algorithmique de Thomas Berns et Antoinette Rouvroy<sup>3</sup> (2013), comme l'illustre Lorca Varèse :

*On ne peut plus faire un pas sans être tracé. Il y a comme un Parlement des machines qui décide dans notre dos. Nous sommes gouvernés par des algorithmes. Mais on ne décide jamais de leurs critères! On ne discute pas du programme, ni des arbitrages qu'ils vont faire pour nous. Ce sont des boîtes noires. Ça nous rend dépendants. Le système nous gère...* (p. 275)

Cela dit, la surveillance ne constitue pas un monopole exercé par le gouvernement ou par les entreprises, car il est également question

d'une surveillance latérale, horizontale. À ce sujet, Lorca nous apprend que

*pour notre génération, trouver n'importe qui et n'importe quoi, de n'importe quel spot à n'importe quel moment fait partie des compétences bas du front. Tout même de cinq ans sait localiser son doudou au bipeur, pister son drone dans une fly-zone standard et traquer sa mère au mètre près au milieu d'un centre commercial saturé de pères Noël. Un adulte à peu près débrouillé peut géolocaliser sa copine au décimètre dans un bar, savoir à chaque instant qui l'entoure et à quelle exacte distance (p. 35).*

L'entreveillance fait écho à *La Zone du Dehors* (Damasio, 2021 [1999]), écrit deux décennies plus tôt, alors que chaque habitant de la ville futuriste de Cerclon exerce un contrôle social sur ses concitoyens, servant de relais au pouvoir. Comme le note Captp, le protagoniste du roman :

*toute liberté est aliénable à notre insu, toute liberté en sursis. Pas parce qu'un flic t'attendrait à chaque coin de rue pour te jeter en prison. Plutôt parce que tout le monde est devenu un peu flic : les mêmes, les parents, les amis... les amants... Notre démocratie, peut-être qu'elle est réussie en cela : tout le monde un peu flic, il n'y a plus de monopole réel du flicage. Mais tout le monde si modestement, si petitement, que personne n'est vraiment à abattre — mais personne ne sent vraiment bon non plus (p. 43).*

Significativement, le Panopticon n'y incarne plus la figure centralisée d'un pouvoir omniregardant, mais une microphysique du pouvoir au sein de laquelle chacun satisfait un penchant scopophile. En effet, des édifices appelés « tours panoptiques » figurent dans chaque quartier de Cerclon :

*Chaque secteur possédait sa tour, qui, quoique fichée en plein centre et dominant par sa taille tous les autres bâtiments, avait ceci de remarquable que personne n'en parlait jamais. Officiellement « tours du citoyen démocrate », on ne les citait jamais sous ce nom [...] Elles étaient ouvertes à tout le*

*monde [...] sans doute parce que tout le monde pouvait y jouer le rôle qu'on attendait de lui (p. 104).*

La fonction dévolue aux tours panoptiques relève de la surveillance. Des Cercloniens de tous âges (« enfant, jeune femme, cadre célibataire, retraité, etc. », p. 106) peuvent gagner des zones d'observation situées aux étages supérieurs, munis d'équipements très particuliers : des jumelles avec caméra intégrée munies d'un zoom si puissant qu'« on pouvait donner la couleur des yeux d'un pilote de vaisseau » (p. 108). Ces salles, nous dit Captp,

*étaient surtout pleines la nuit. S'y installaient sans honte une pléthore de voyeurs, hommes et femmes, d'épouses soupçonneuses et de maris trompés, de pères qui surveillaient leur fille et de filles qui surveillaient leur père, de curieux. S'y complaisaient surtout des pervers, des vicieux, des flics dans l'âme, des délateurs payés à l'hôtesse dénoncée et des honnêtes hommes faisant leur devoir de citoyen en enregistrant toute scène leur paraissant suspecte ou de nature à porter atteinte aux bonnes mœurs [...] Dire que la technologie mise à disposition se révélait jouissive participait de l'euphémisme. Assis à cette table, les yeux dans les jumelles, je devenais Dieu. Je voyais tout (p. 108-109).*

Un tel dispositif fait en sorte que les sept millions de Cercloniens deviennent autant de « psychopoliciers omniscients » potentiellement occupés à épier les comportements des autres. Et à ces sept millions de paires d'yeux entreveillants s'ajoutent ceux des forces de l'ordre. Dans une société pacifique où les crimes sont devenus anecdotiques, ces dernières répondent toujours à une « manie sécuritaire ». Comme l'affirme Captp,

*ce qui comptait pour cette police, ce n'était pas tant de savoir, mais de s'assurer que l'on pouvait savoir, que, potentiellement, la vie de n'importe quel individu [...] pouvait faire l'objet d'une connaissance exhaustive — parfaite. [...] Un rêve hantait ces gens-là : la lumière, une lumière qui inscrive chaque être dans un régime de visibilité totale... (p. 346-347)*



La référence au dispositif panoptique et aux sociétés disciplinaires est ici évidente. Toutefois, les mesures sécuritaires évoquent déjà la sousveillance contemporaine. Comme l'affirme Captp, les policiers ne sont plus visibles dans les rues :

*La paix, c'était la traçabilité. Le bon flic, c'était devenu celui qu'on ne voyait pas [...] Sa voix dirigeait des machines. Son âme? Un quadrillage opto-électronique... Une mémoire morte saturée de fichiers de suivi, de contréchos, de grilles de coefficients remplies en fonction de l'importance de ce qui était vu et entendu (p. 46).*

Sur Cerclon, les caméras de surveillance sont omniprésentes. Un système informatique, le Terminor, contient les données biométriques de chacun. Quand un jeune fonctionnaire affecté à la surveillance des Cercloniens s'exclame « ils arrivent à avoir les mains de tout le monde en banque? C'est fabuleux quand t'y réfléchis! », son collègue, plus expérimenté, lui répond :

*Ils ont les yeux aussi, la structure de ton dos, ton réseau nerveux, ta diffusion thermique, les bras, les pieds, tout ce que tu veux. Tous les deux ans, pour la visite médicale du Clastre, les docteurs te foutent à poil et ils font tourner un appareil autour de toi [...] Des millions de photos (p. 54).*

Chacun est individualisé et indexé morceau par morceau dans une base de données. Captp parle de « traçabilité des corps dans la ville » pour rendre compte de cette surveillance.

Dans *Les Furtifs*, le traçage effectué par les citoyens, l'État et les entreprises se double d'une évaluation d'autrui et de leurs comportements, ce dont Lorca et Sahar font l'expérience à la sortie d'un Café :

*[Sahar] nous sommes partis sans payer l'addition. Elle vient de m'être automatiquement imputée [...] avec l'amende de dix pour cent pour conduite négligente. Suit dessous ma cotation client où la serveuse vient de me punir trois fois en m'affectant la note d'une étoile (pour avoir zéro étoile, il fallait tuer la serveuse) aussi bien en respect du service, qualité comportementale et convivialité (p. 82-83).*

Parmi les nombreuses technologies de traçage disponibles figure la *bague*, l'équivalent futuriste du téléphone intelligent actuel. En plus de permettre aux autorités de tracer leurs usagers, et aux entreprises de capturer leurs données personnelles, la bague tient lieu de carte d'identité et d'interface pour accéder aux réseaux en ligne et à la réalité ultime, successeur futuriste de l'actuelle réalité augmentée. À l'instar des NoSens de *Remember Me* et des offGrid de *Mirror's Edge Catalyst*, les sans-bague sont des marginaux, des « renégats qui préféreraient encore être libres que choyés » (p. 263) : « Pour les drones, un sans-bague valait par défaut un standard... Surtout, un sans-bague étant au mieux un anar, plus sûrement un migrant ou un clodo, tu avais droit à un suivi personnalisé presque systématique » (p. 263-264).

La réalité ultime, produit d'une société avide de divertissement, se présente comme une couche de réalité virtuelle superposée sur le monde physique. Elle apparaît directement sur la rétine des usagers grâce à des lentilles de contact prévues à cet effet. Pour montrer le potentiel de ce nouveau média, le roman met en scène une discussion entre Sahar Varèse et une mère de famille dans un parc :

[La mère] *Vous savez comment c'est, avec la réalité ultime? Maintenant, ils [les enfants qui l'utilisent] trimballe leur doudou partout dans l'espace, ils le voient partout avec eux, il se surimprime dans la cour d'école, dans le bus, ils le font apparaître à la cantine tout comme s'il était là, on voit plus la différence... On le voit comme je vois ce petit bout de chou là-bas, vous voyez? Et avec leurs nouvelles routines d'animation, le doudou parle, il fait des mimiques, il danse, fait des blagues, ça n'arrête pas! Les gosses adorent ça!*

[Sahar, pour elle-même, après avoir fait l'essai de la réalité ultime] *Devant moi s'étendait bien la même aire de jeux, à peine magnifiée, plus contrastée ou colorée peut-être [...]. C'était strictement la même chose sinon. Mis à part qu'au sommet du toboggan, il y avait un éléphant en peluche qui faisait des saltos arrière! Et qui soudain a rebondi sur l'épaule d'une petite fille pour débarouler le toboggan en riant. Par mes oreilles, j'entendais son barrissement fondu à l'ambiance sonore du square, sans que je ne distingue aucune faute de raccord. L'éléphant courait à présent vers moi et je voyais son ombre étirée par le soleil, la lumière ébouriffer ses poils, la souplesse*

*de ses gestes patauds et craquants, qui donnaient envie de jouer avec lui, encore et encore (p. 371-373).*

Grâce aux données personnelles émises par la bague, le citoyen auquel elles se rapportent peut expérimenter une ville personnalisée en fonction de ses propres goûts et besoins présents et à venir. Ce microciblage se rapporte non seulement à l'expérience de la ville, mais également à la consommation, ce dont Lorca Varèse témoigne lorsqu'il déambule dans la rue :

*Perturbé, je perds ma vigilance et j'enfonce du pied une dalle sensitive [une dalle munie d'un capteur intelligent]. Je devine qu'elle va capter ma démarche et mon poids, mesurer l'usure de mes semelles, ma pointure et l'importance de ma pronation, repérer que j'appuie un peu trop fort sur les talons car j'ai les tendons d'Achille qui sifflent quand je cours sans échauffement, comme là... Bingo! Cent mètres plus loin, devant la vitrine JOG, la paire de baskets qui tournoie dans la glace est la Run4U. Pron à voûte plantaire renforcée, version pronateur, en 42, « designée pour vous, Lorca » (p. 47).*

Ou un peu plus loin, lorsque Lorca commande un café :

*Le gobelet de carton est siglé Lorca Varèse. Sous mon nom, il y a une citation de Deleuze qui fait le tour de la tasse et qui dit : N'interprétez jamais, expérimentez. Comment savent-ils que je lis Deleuze? Personne ne se le demande plus. Les gens adorent ça au contraire : on s'adresse enfin à eux. Ils sont seuls, ils sont divorcés, ils ne voient plus leurs gosses, leur patron les ignore et leurs collègues les zappent, leur maire fait du business mais quelqu'un, quelque part, les écoute. Une Intelligence Avenante logée comme une araignée de lumière au fond d'une base de données pense à eux, amoureuxment, à chaque instant. Elle accueille sans se laisser le plus infime, le plus intime, le plus insignifiant de leur comportement, l'interprète comme un désir secret, pour un jour pouvoir y répondre, au bon endroit et au bon moment. Les experts [en marketing] ricains appellent ça l'Ad libitum. Quelqu'un connaît leurs goûts, devine leurs désirs, quelqu'un anticipe leurs besoins. Bonheur! (p. 47-48)*

Les citoyens des villes libérées, à l'instar des habitants de Néo-Paris dans *Remember Me*, vivent dans des *conforteresses*. Comme le nom l'indique, ces dernières répondent à un désir de sécurité et de confort. Il s'agit de résidences fermées habitées par les citoyens premium et privilège. Elles utilisent des capteurs d'intrusion et transforment les immeubles en « boucliers anti-nuisibles qui neutralis[ent] au taser automatique aussi bien les rats que les chats non répertoriés, les drones de cambriolage que les démarcheurs sans bague » (p. 165). Se profile ici l'architecture de forteresse propre au cohabiter enclavé. Cette architecture de forteresse physique et numérique, on la retrouve déjà dans *La Zone du Dehors*. Dans la société de Cerclon, la traçabilité favorise non seulement une surveillance pointue, mais également un accès sélectif aux différentes zones de la ville. Des zones rigoureusement cloisonnées. Ainsi, dans son roman, Alain Damasio, comme le résume bien Alain Musset (2022),

*organise l'espace habité à partir d'un noyau central — le cercle du pouvoir politique et financier — entouré de six autres cercles séparés par des murs. Le plus éloigné est le numéro six, celui des industries et de l'astroport. Le cinq correspond aux employé.es, aux ouvriers et aux ouvrières, aux personnes sans emploi. Dans le quatre habitent plus d'employé.es, moins de chômeurs ou de chômeuses et quelques lettré.es — sans oublier les indispensables prostitué.es (hommes ou femmes). Les secteurs deux et trois sont ceux de la petite et moyenne bourgeoisie. Enfin, le numéro un a été attribué aux individus les plus riches : c'est le secteur résidentiel par excellence. Au-delà du dernier mur s'étend la zone du dehors avec ses exclus.es, ses rebelles, ses anarchistes et ses rêveurs ou ses rêveuses qui voudraient voir s'effondrer une société totalitaire parée du masque grimaçant de la démocratie.* (p. 24)

Au sujet de cette ségrégation spatiale, Captip affirme :

*L'accès sélectif existait depuis l'origine des Cerclons. En tant que concept, il n'était à mes yeux qu'une extension à l'être humain de la traçabilité des marchandises. Devenue exhaustive depuis 2020, cette traçabilité couvrait la totalité du cycle de vie du produit, de sa fabrication jusqu'au recyclage, en passant par le stockage, l'achat, la consommation dans les foyers*

*et la mise aux ordures. La fameuse brique de lait qui disait à votre frigo qu'elle était périmée. Alléluia! L'accès choisi en offrait une déclinaison urbaine et politique, présentée comme une « gestion intégrée de la circulation citoyenne en milieu ouvert ». Traduire : réguler/strangler. Contrôler les corps/incorporer le contrôle. L'outil était resté longtemps cantonné aux banques, aux administrations publiques et aux entreprises stratégiques pour lesquelles une justification sécuritaire avait le mérite de ne pas paraître totalement infondée. Mais en moins de cinq ans, les « points de sécurité » — en fait des sas, des seuils, des bornes, des portes et des portiques — avaient coupé un peu partout tout trajet un peu fluide, un peu libre, toute errance éclairée. [...] L'accès sélectif se bornait en acte à peu de chose. Il suffisait, pour les bons citoyens, d'avoir en poche sa carte, au doigt sa bague ou sur l'ongle de l'index son codebarre (un choix souvent réservé aux cadres) pour que s'ouvre la porte. Pour les très bons citoyens, la puce identitaire, greffée à vie, suffisait. Pour les autres, les mauvais citoyens [...] qui n'avaient depuis longtemps plus de carte, ceux qui l'avaient oubliée, perdue ou prêtée, ceux dont le solde bancaire était négatif, les horaires de travail décalés, les droits aux parcs limités, les zones de silence proscrites, la jolie herse restait close. Impossible d'entrer (Damasio, 2021 [1999], p. 67-69).*

L'accès sélectif permet d'opérer une distinction entre les personnes pauvres ou moralement suspectes — les « atypiques » — et les personnes nanties, pleines d'une « avidité sécuritaire », mais aussi entre hypermobiles et hypomobiles au sein d'un urbain à plusieurs vitesses, car cet accès « se contentait au fond d'instituer une ligne de partage entre ceux qui pouvaient bouger et ceux qui outrepassaient indûment ce droit en se présentant au mauvais moment, au mauvais endroit, sans être identifiables, sans assez d'argent » (p. 69-70). Est mise en place, dès lors, une

*brillante technologie [...] apte à gérer la traçabilité de sept millions d'habitants sur un disque de trente kilomètres de rayon, en temps réel, et à géolocaliser instantanément, point par point, les délinquances... Brillante régulation plus efficace que ne le fut jamais aucune discipline et qui vous surplombait de son impassibilité électronique (p. 70).*

Il en ressort que

*Sept millions de personnes ne pouvaient plus circuler librement, vivaient comme des animaux tatoués, comme des packs de lait à puce passive, géolocalisés jusque dans leur cuisine, se faisaient dicter là où était leur place et à quel moment c'était leur place, se faisaient interdire l'entrée d'un cinéma parce qu'ils étaient censés être identifiables, parce que leur compte était à découvert, parce que... (p. 93)*

Dans *Les Furtifs*, les conforteresses, déjà convoquées dans *ReM*, relèvent plus largement du technococon. Ce dernier réalise le méso-gramme des flux à l'échelle du roman; il s'agit de son motif méso-grammatique. Le technococon canalise les pulsions et énergies en circulation dans Cybernanthropolis et la société algorithmique à l'aide de ses dispositifs de gestion et de régulation des flux. Ceci, dans un double mouvement de laisser passer et d'exclusion. Mais contrairement à la conforteresse, il prend moins la forme d'un lieu à proprement parler que d'un agencement à l'intérieur duquel sont articulés la fermeture à l'altérité motivée par la peur de l'étranger (la mixophobie), le besoin de sécurité comblé par les dispositifs de surveillance — résultat d'une « litanie sécurituelle » (Damasio, 2019, p. 217) — et les désirs de confort (systèmes de domotique) et de divertissement (réalité ultime, dernier avatar de la réalité augmentée) par une prise en charge technologique personnalisée. On reconnaît là les besoins et services canalisés par l'agencement surveillanciel dans le cadre d'un complexe de sécurité-divertissement.

Cet agencement se retrouve également dans *La Zone du Dehors*, dont les deux volets sont déjà articulés autour des tours panoptiques, lesquelles remplissent non seulement une fonction sécuritaire en affermissant l'autodiscipline et le contrôle social, mais également une fonction de divertissement passant par l'immersion des Cercloniens dans les jeux de réalité virtuelle :

*À chacun des trente étages, on trouvait une débauche de jeux virtuels aux thèmes assez étranges, où l'on traquait des heures durant des assassins [...] Les salles de jeux se trouvaient disposées au centre de chaque étage, en grappe de cylindres individuels. Une bande vitrée barrait les cylindres à hauteur d'homme,*

*de manière à ce qu'on puisse y observer les joueurs qui évoluaient à l'intérieur. Éloquent spectacle. De tous ceux, si nombreux, que la solitude donnaient à voir dans cette ville qu'elle gangrénait, celui-là était pour moi le plus poignant. Le casque virtuel enfoncé sur le crâne, les écrans vissés aux yeux, les joueurs se débattaient des heures immergés dans l'univers artificiel que leur projetait la console. Ils s'y noyaient. Ils en oubliaient où ils étaient, qui ils étaient (mais pourquoi pas si cette schizophrénie les extirpait de leur rôle social imposé, si elle les portait à se libérer par après, hors du jeu, dans le réel? [...] Au lieu d'exciter leur révolte, d'exacerber leurs désirs les plus fous à partir du jeu, ils les épuisaient dans le jeu (Damasio, 2021 [1999], p. 104-105).*

Dans *Les Furtifs*, le concept critique de technococon est attribué à Varech, un philosophe d'obédience anarchiste. De la quête du « contrôle panique et raisonnée [sic] de l'altérité » (Damasio, 2019, p. 409) menée de tout temps par l'humanité en vue d'atteindre la sérénité, le technococon constitue le dernier stade, selon lui :

*On a rapproché les dispositifs de contrôle de nos corps et de nos esprits, oui. On en a fait des armures individuelles et plus finement que ça, des membranes et des filtres paramétrables [sic] pour conjurer les violences toujours possibles. Surtout, on a cherché des espaces où l'on serait irrémédiablement à l'abri. Présent mais hors d'atteinte (ibid.).*

Le technococon, c'est l'intelligence ambiante (l'informatique ubiquitaire fonctionnant sur la base d'intelligences artificielles) qui permet un « monde bienveillant, attentif à nous. Un monde [...] qui nous protège et nous choie, nous aide et corrige nos erreurs, qui nous filtre l'environnement et ses dangers [...] pour notre bien-être » (p. 277).

Le divertissement par la personnalisation de l'expérience et la sécurité, caractéristiques du technococon, sont au cœur des préoccupations du gouvernement, comme en témoigne un candidat à la présidence française lors d'un débat électoral, à la fin du roman :

*Sans trace, il n'y a pas de contrôle possible [...]. Pas de sécurité durable. Et sans trace surtout, nos algorithmes publics ne peuvent pas personnaliser votre expérience de la ville. Comment*

*vous proposer la ville que vous méritez si l'on ne sait pas ce que vous y aimez? Si l'on ne sait rien de vos habitudes, de vos parcours préférentiels, de vos goûts? (p. 615)*

Le prix à payer pour la sécurité et le divertissement est non seulement que l'intelligence ambiante « en profite pour nous espionner jusqu'au slip et pour nous manipuler jusqu'à la moelle » (p. 277) dans le cadre d'une obsession pour le monitoring de la ville et de ses flux (les biens, les personnes et l'information qui y circulent), mais également qu'elle enferme ses usagers dans une « bulle autour de [leur] solitude » (*ibid.*), une solitude vécue par l'absence croissante de lien social en face à face, dans une coupure d'avec l'autre, l'étranger, celui qui ne possède pas les mêmes caractéristiques sociodémographiques que nous. Cette absence mène à plus de relations tissées avec les objets connectés et à plus de solitude, de sorte que la technologie numérique

*s'occupe de nous, ce que plus personne ne fait vraiment... C'est un cercle vicieux. Plus nos rapports au monde sont interfacés, plus nos corps sont des îlots dans un océan de données et plus nos esprits éprouvent, inconsciemment, cette coupure, qu'ils tentent de compenser. Et ils la compensent en se reliant à des objets, en touchant et parlant à des dispositifs qui nous rassurent — et nous distancent en même temps. Un réseau social est un tissu de solitudes reliées. Pas une communauté (*ibid.*).*

Les dispositifs de communication en réseau du technococon sont devenus « l'hyperlien des hyper-îliens » (p. 409), et ses interfaces ont « fait naître l'alter ego, cette intelligence amie qui a permis de forclure l'altérité cruciale du rapport à nos pairs pour nous offrir, à la place, un miroir empathique et en réalité purement esclave de nos désirs » (*ibid.*). Enfin, dans le technococon, le social est désormais « en morceaux, éparpillé en tessons incompatibles. Une mosaïque où chacun est bienheureux debout sur sa tesselle — mais qui ensemble ne forme plus aucune figure solidaire » (p. 410). Cet enfermement sur soi engendre une « déshumanisation relationnelle et empathique qui confine à la misanthropie molle [...] et rend improbable la rencontre avec ce qui n'est pas nous » (p. 618). Dès lors, on



peut dire du technococon, cet emblème de la société algorithmique et cette traduction fortement imagée de l'obsession sécuritaire, qu'il disloque le vivre-ensemble et crée du repli sur soi algorithmiquement assisté. Aux conforteresses physiques répondent ainsi des conforteresses numériques.

## DES PRATIQUES HABITANTES SUBVERSIVES

Les forces de striage sont prédominantes dans l'œuvre damasienne, liées qu'elles sont au maintien de sociétés autoritaires en proie à l'obsession sécuritaire. Dans *Les Furtifs*, la résistance opposée au striage de la ville s'exprime à l'aide de la stégophilie. Suivant Velvi, l'une de ses adeptes, « les villes sont trop conçues... trop vécues du sol [...] On voulait trouver d'autres chemins, des trajets à nous qui ne décalquent pas les rues... des obliques, des traçantes... Et on s'est dit que l'espace existait, il existait là-haut... » (p. 220), dans la canopée urbaine. Il s'agit non seulement de se réapproprier la ville — trop souvent conçue en fonction de l'automobile —, mais également de la recartographier, non en la quadrillant ou en la quantifiant, mais en la ramenant à l'échelle humaine, à l'échelle du corps du stégophile, du traceur, mais aussi du parapentiste, de leurs pratiques et capacités respectives :

*Velvi me déplia une première carte [...] C'était une vue aérienne montrant les toits des bâtiments, zébrée de traits multicolores. Concentration : — En rouge, ce sont les drailles pour le parkour. Les carrés, c'est les lâchés, les pointillés les sauts de détente ou les sauts de fond; quand une façade se désescalade, on la met en épais. En bleu, tu as les courbes de vol pour les parapentes. Les ronds et les zigouigouis orange, ce sont les thermiques, les rectangles les zones possibles d'atterrissage. Tyroliennes en gris simple, ponts de singe en gris doublé. (p. 223-224)*

La stégophilie se double d'un projet politique visant à habiter les interstices de la ville en dehors de toute logique marchande : les stégophiles, suivant l'inspiration du mouvement activiste Take Back the City, occupent et squattent les toits des immeubles d'habitation premium et privilège. Ils y installent des yourtes et des cabanes à l'aide de matériaux de récupération, recyclant la ville pour la redonner

à ses habitants et proposant une mise en commun de l'espace et des ressources. Le fait d'habiter les interstices favorise également un mouvement de déségrégation spatiale, le but, ouvertement mixophile, étant de « permettre que des gens se mélangent [...] brasse[r] des niveaux d'habitation et des populations qui ne se croiseraient normalement jamais » (p. 222).

Le parkour fait lui aussi partie des pratiques intégrées par les communautés autogérées dans leur volonté d'habiter la ville autrement. Ses adeptes tracent leurs propres voies, déjouent les dispositifs de surveillance des espaces striés du pouvoir et passent de la position passive de *tracés* à celle, active, de *traceurs*, voyant dans l'opacité un remède contre une société de la surveillance et son goût pour la transparence. Le traceur et activiste de la Traverse Toni Toutfou, par exemple, voit dans la furtivité, la vitesse et le hors-champ permis par le parkour « une forme d'empuissantement » (p. 387). Pour Lorca, cette pratique évoque le « kiff de fuir... Fuir, c'est créer. Tu vas où personne n'anticipe, tu renouvelles tout » (p. 250). Mais pour Toni, plus que de la « natchave », de la fuite, il s'agit de refuser le tracé urbain, ses contraintes et sa discipline quadrillante :

[Toni] *Quand tu tires des tangentes par les toits, tu suis plus leurs rues. T'en traces d'autres, en biais! Et au sol, t'es debout sur le truc où ils s'assoient, tu cours sur le mur qui les sépare et voilà, tu les réunis! Tu casses leurs frontières.*

[Lorca] *Je pige. Tu refais leur ville par tes déplacements. Tu la réinventes à ta manière...* (p. 249)

Il s'agit alors de prendre « l'espace comme ça vient. Juste pour ni-quer la norme » (p. 250), mais aussi de refuser les fonctions que les aménageurs de la ville et du mobilier urbain imposent, pour non seulement s'en arranger, mais les réinventer. Le parkour devient alors « un truc de minot » (p. 249), d'enfant, une manière de jouer avec la ville tout autant que de se jouer de la ville. Or, selon Alain Damasio (dans Chéry et de La Valette, 19 mars 2019), « la capacité des enfants à toujours s'adapter et à se métamorphoser est consubstantielle à [...] la vitalité » (para. 8). Les traceurs, en jouant comme des « minots », expriment leur vitalité en déjouant les dispositifs dévitalisants de la ville.

Chez Damasio, le parkour, comme la stégophilie et la création d'habitats interstitiels, s'inscrit en faux contre le regard froid et cartésien de l'urbaniste et lui oppose une capacité à voir les choses d'un autre œil, à percevoir la ville autrement grâce, notamment, à la vision parkouriste, car elle permet aux traceurs, tout comme aux autres membres des communautés libertaires, de voir « la ville comme un enfant pourrait la voir. Pour eux, un toit n'est pas la couverture d'un bâtiment qu'il sert à étanchéiser et point barre : c'est un îlot de possibles au-dessus d'une mer gris muraille » (Damasio, 2019, p. 383). Or, telle est la caractéristique fondamentale de l'aspiration euto-pique, alors qu'elle permet de voir non pas ce qui est actuel, mais ce qui existe en puissance, et grâce à laquelle on peut entrevoir des solutions alternatives à un habiter dysphorique et mettre fin au « prolongement des lignes les plus médiocres, angoissantes ou mortifères de la société » (Damasio, cité dans Carabédian, 2016, p. 79).

L'ouverture d'un champ des possibles n'est pas le monopole des traceurs, toutefois. Ainsi, lorsque Lorca s'hybride avec les furtifs, il manifeste des capacités lui permettant de se soustraire à la traque des autorités. Il s'agit de la conséquence d'une capacité plus générale, soit celle de voir le monde au *conditionnel futur* et d'entrevoir un champ des possibles qui ne lui apparaîtrait pas autrement :

[Sahar] *Tu sens le monde comme eux [les furtifs] à certains moments [...]. Quelque chose te parle? Ou tu te sens comme guidé?*

[Lorca] *Pas vraiment, non. J'ai juste l'impression de me parler au conditionnel [...] Je dérive parmi le possible, l'alternative [...]*

[Sahar] *Tu sais comment on appelle cette forme verbale en littérature? [...]*

[Lorca] *Le conditionnel?*

[Sahar] *L'irréel. C'est une conjugaison qui exprime une hypothèse irréaliste, irréalisable. Le latin distingue l'irréel — l'irréel du présent, l'irréel du passé — et le potentiel. Ces trois formes sont rendues en français par le conditionnel, oui, tu as raison (Damasio, 2019, p. 281).*

Cette forme verbale, c'est le langage euto-pique par lequel on entrevoit les possibles latéraux à la réalité sans tomber dans l'irréel et sous

l'inspiration duquel les habitants du roman créeront des villes auto-gérées et restaureront un vivre-ensemble sur les ruines de la privatie; un habiter et un cohabiter autres et désirables. Ce langage fait d'ailleurs écho à la nouvelle « Hyphe...? ». L'hyphe métaphorise non seulement les liens qui unissent le collectif, comme nous allons le voir bientôt, mais également la perspective eutopique elle-même, car comme le rappelle le narrateur de la nouvelle, « son nom si gracieux [...] sonne comme le Si si prometteur des anglophones : "if..." » (Damasio, 2018, para. 21), le « si » du conditionnel futur.

Plus largement, l'aspiration eutopique associée à la vision parkouriste et partagée par l'ensemble des collectifs dépeints dans le roman est porteuse d'une volonté plus large de tisser du vivre-ensemble. Comme le souligne Jimena Ortuzar (2009), le parkour crée un sentiment d'appartenance partagé par ceux qui, à l'instar des exclus et des marginaux du roman *Les Furtifs*, à qui la mouvance libertaire aspire à redonner un toit, n'ont plus de communauté. Comme tel, il représente un « espace de valeurs, individuelles et collectives. Il est l'exercice permanent de l'entraide, de la fraternité, du courage, de la persévérance. Il est le chemin qui mène vers soi, qui permet de tendre la main à son voisin, qui leur permet d'habiter ici, dans leur ville » (Audebrand, 2015, p. 83). Cette volonté de vivre ensemble, on la retrouve sous plusieurs formes dans l'œuvre damasienne, comme nous le verrons maintenant.

## L'HABITER COMME UNE HYPHE

Les textes de Damasio signalent pleinement leur appartenance à la dystopie critique lorsqu'ils opposent une société de traces dévitalisante à des communautés autogérées, matérialisations du double principe appréciatif et amélioratif de l'utopie considérée en tant que rhétorique spatiale. Ils recèlent également un discours méta-utopique visible dans la problématisation des principales caractéristiques de l'eutopie classique. C'est dans le recul que prend Damasio face à celles-ci que l'on peut réellement saisir l'originalité de sa propre aspiration eutopique, en particulier dans *Les Furtifs* et dans la nouvelle « Hyphe...? » qui, à bien des égards, en exprime sous une forme ramassée le projet politique. Il convient donc de placer le premier sous l'éclairage de la seconde.

« Hyphe...? » (Damasio, 2018) se déroule en 2045 dans la ZAD<sup>4</sup> de Notre-Dame-des-Landes, alors que les communes françaises en faillite budgétaire, connaissant le même sort que dans *Les Furtifs*, sont vendues une à une à de grands conglomérats et deviennent des villes libérées. Pour Damasio (14 janvier 2020), la ZAD se présente alors comme un horizon désirable. C'est également une manière de résister au technococon et de renouer avec le vivant, car dans les ZAD, selon sa propre lecture,

*il y a toute une dimension corporelle, naturelle, qui est retrouvée, [...] qui rend les corps vivants, qui rend les esprits vivants et tu vois des corps et des esprits vivants dans les ZAD. C'est ça qui est très fort. C'est des grands vivants. [...] tu vois des gens qui sont dans une intensité de vie très belle et pour moi, c'est un horizon vers lequel j'aurais envie d'aller et que les gens aillent.*

Dans la nouvelle se dessine un habiter alternatif eutopique, axé sur la mise en commun et la solidarité sociale au sein d'une société néolibérale reposant sur une privatisation tous azimuts. Cet habiter s'oppose à un état du monde cyberpunk et esquisse un monde zoo-punk.

Selon Dominique Pagès (2000), les eutopies littéraires classiques renferment plusieurs constantes sémantiques et formelles au plan générique grâce auxquelles on peut les reconnaître. Parmi elles figure l'insularité, en vertu de laquelle la pensée eutopique privilégie les espaces isolés et protégés. Dans *Les Furtifs*, cette caractéristique se manifeste par les figures du technococon et des conforteresses physiques et numériques et témoigne d'une lecture dysphorique de la tendance contemporaine à la fermeture sur soi et à la privatopie. L'insularité des « hyper-îliens » aliène et entraîne solitude, division, refus de l'altérité et homogénéité sociale. Elle est foncièrement dystopique, car c'est bien une tendance de la conjoncture présente jugée délétère qui est mise en procès sous une forme exacerbée, mais elle problématise également la configuration spatiale par excellence de l'eutopie classique : l'île.

Pourtant, l'île n'est pas étrangère à l'impulsion eutopique de l'œuvre damasienne. Dans « Hyphe...? », la privatisation des villes a

pour alternative la ZAD de Notre-Dame-des-Landes, qui essaime au point où l'Europe comprend 364 ZAD en 2045. Sur les cartes, « ça fait comme des îles sur l'océan du capital » (Damasio, 2018, para. 21). Mais ces îles, loin d'être des isolats, sont ouvertes sur le monde, et « un jour, ça pourrait bien former un continent » (*ibid.*).

Dans *Les Furtifs*, Lorca peint le portrait d'une communauté intentionnelle vivant sur l'île du Javeau-Doux, présentée comme une « [e]utopie pratiquée » (Séguy, 1971). Mais par contraste avec une société hyperindividualiste et repliée sur elle-même, « le miracle opérait toujours sur le Javeau-Doux [...] où les liens étaient [...] délicatement tissés entre les gens, où l'on sentait une telle attention mutuelle » (Damasio, 2019, p. 179). Non seulement l'île est-elle le lieu d'une fine interconnexion entre les habitants, mais son ouverture face à l'altérité s'ouvre-t-elle sur le non-humain :

*ces liens humains semblaient se prolonger hors du social, en rhizome à nos pieds ou à la façon de branches qui auraient poussé au bout de nos doigts, tendues vers... Vers... quoi? Les animaux et les plantes, la terre retournée, le fleuve? Plus loin? Vers le cosmos? Ça sortait en tout cas du seulement-humain, du trop-humain, de l'hominite aiguë (ibid.).*

Sur le plan de l'intertextualité, le rhizome mentionné dans l'extrait précédent convoque non seulement Gilles Deleuze et Félix Guattari (1980), mais « Hyphe...? », également. Suivant un tel écho, l'île eutopique n'est plus une enclave isolée et protégée, mais un plateau au sein d'un rhizome, métaphore d'une forme d'organisation déhiérarchisée, sans début ni fin, au milieu et entre les choses. Le rhizome s'étend horizontalement et forme non pas un centre, mais des plateaux, c'est-à-dire des « multiplicité[s] connectable[s] avec d'autres par tiges souterraines superficielles [...] région[s] continue[s] d'intensités, vibrant sur elle[s]-même[s], et qui se développe[nt] en évitant toute orientation sur un point culminant ou vers une fin extérieure » (p. 32). Le rhizome s'oppose à l'arbre, cette autre métaphore qui rend compte à l'opposé d'un « modèle linéaire centré, livré à la transcendance d'un pouvoir » (Nel, 1999, p. 131).

Dans « Hyphe...? », Damasio (2018) mobilise les métaphores de l'arbre et du rhizome et les place en opposition dans le cadre d'un

double discours eutopique et méta-utopique. Le narrateur y assimile la ZAD et ses habitants — des opposants à la privatopie grandissante — à la forêt. Pour beaucoup, affirme-t-il, la résistance est vue comme un arbre, figure de la verticalité : « Des résistances hautes, altières, des insurrections » (para. 21). Mais la forêt, comme la ZAD, selon lui, est plutôt une force horizontale, un rhizome, soit « les fins filaments des hyphes, le mycélium qui les tresse, cette nappe qui fascicule furtivement sous la majesté très visible des houppes, c'est ça qui en vérité tient la forêt » (*ibid.*). L'arbre, comme l'île, n'est alors que le plateau visible d'un vaste rhizome courant sous la terre et favorisant les échanges au sein d'un réseau polytopique. Il est donc pleinement ouvert : « toujours au milieu, ni début ni fin » (Deleuze et Guattari, 1980, p. 11).

L'ouverture dans les échanges est ici l'antithèse du caractère autarcique des eutopies classiques, cette autre constante sémantique et formelle mise au jour par Pagès (2000). Cette ouverture confère une puissance de vivre. Elle est définie par le nombre de liaisons qu'un être est capable de tisser et d'entrelacer sans se porter atteinte [...] [une puissance qui est] [c]elle de l'écoute et de l'accueil, de l'hospitalité au neuf, qui surgit. C'est la capacité [...] à se tenir debout dans l'Ouvert » (Damasio, 2019, p. 620).

L'hospitalité et l'ouverture à l'autre revêtent un caractère foncièrement politique dans *Les Furtifs*. On en retrouve des résonances jusque dans sa poétique. Au même titre que le parkour inscrit dans la mécanique du jeu *Remember Me* permet à Nilin de déjouer la surveillance et de franchir les frontières divisant la société néo-parisienne, la composition du roman *Les Furtifs* relie entre eux des mondes sociaux et des subjectivités par l'entremise d'une narration polyphonique qui échappe à la tendance surveillancielles rattachée au point de vue omniscient. La composition du roman alterne en effet entre les perspectives à la première personne de protagonistes aux horizons, aux aspirations et aux perceptions diverses. Comme l'affirme Damasio, la forme est politique et il ne pouvait être question pour le narrataire de demeurer captif d'un narrateur omniscient qui occupe, selon lui, une position de pouvoir (Carabédian, 2016), que l'on peut concevoir comme une répétition de la surveillance

au sein d'une société algorithmique dont les dispositifs sont, nous l'avons vu, mixophobes.

À l'hyperindividualisme et à la pauvreté des relations interpersonnelles de la privatopie dépeints dans *Les Furtifs*, la nouvelle « Hyphe...? » oppose l'hyphe, justement, soit le principe sur lequel repose « la force des collectifs » à même de fonder un futur désirable. Ces liens tissés,

*il ne faut pas les voir comme des cordes [...]. Ce sont plutôt des lacis d'actes, des gestes initiés puis répétés par untel, tel groupe, autrement, des règles pas très droites qui se ramifient à force de gnaique, un enchevêtrement de services rendus, de corvées joyeuses, d'entredons croisés (Damasio, 2018, para. 21).*

Dès lors, il n'est pas question d'établir « un système donné "une fois pour toute" [...] [un] système homogène et antidialectique », immuable, suivant le principe de l'eutopie classique qu'est l'intemporalité (Pagès, 2000), mais plutôt un processus mouvant d'actes, « des entrelacs organiques de réunions à n'en plus finir, de solidarités d'un jour, de complicités de fond et de conflits au final dépassés » (Damasio, 2018, para. 21). Car ce sont ces entrelacs qui confèrent

*la puissance de trouver un matin cette verticale flèche qui va nous élever. Pas un pouvoir, non: une puissance de pousser, pousser encore, pousser par grappes, pousser dans tous les sens comme un feu de prairie qui se répand et qui peut aussi grimper aux cimes des arbres sans jamais rien brûler, puisqu'il est fait d'eau vive et de vivant (ibid.).*

Il est question d'une mise en forme rhizomique de la multitude, une configuration évanescence qui résiste à toute tentative de totalisation ou d'enfermement dans les microcommunautés calculées de la société algorithmique. Par cette puissance de se mouvoir, l'eutopie se dissémine et passe d'île à continent.

La question du caractère figé et permanent de l'organisation eutopique classique est également traitée dans *Les Furtifs*. Des affinités unissent les furtifs et la mouvance libertaire, la seconde voyant



les premiers comme une inspiration dans sa lutte contre la surveillance et la privatopie. Inspirée par les furtifs, elle mettra en place son projet eutopique à la fin du roman, soit une première série de villes autogérées.

Les furtifs, ce sont également les figures de proue des victimes de la ségrégation spatiale :

*Dans [...] [les] discussions, on sent potentiellement un pont politique se faire entre les furtifs et [...] [la] lutte sociale. Le furtif, dans les représentations qui émergent, c'est le clandestin, l'insaisissable, le migrant intérieur. Celui qui assimile et transforme le monde (p. 388).*

Ils allégorisent ainsi l'ouverture face à l'altérité et la mixité sociale en vertu de leur capacité à s'hybrider avec ce qui les entoure plutôt que de refuser ce qui lui est étranger. Il s'agit d'une manière radicale de briser les enclaves entre soi et l'autre en intégrant l'autre à soi. Mais il y a plus, car le furtif est un être en perpétuelle métamorphose. Comme l'affirme Varech, il

*n'a strictement aucune identité. Il baigne dans un champ pré-individuel et procède, par sauts, à des individuations ultra-rapides, qui ne lui offrent jamais que des formes transitoires. En un sens, la forme d'un furtif est toujours inadéquate au milieu qu'il traverse, elle le met face à un problème perpétuellement à résoudre, dans une impossibilité organique de continuer à vivre sans changer d'état, c'est-à-dire de régime structurel et fonctionnel (p. 396).*

La relation entre les furtifs et leur milieu repose sur d'incessantes transformations et adaptations. Ces caractéristiques font en sorte que les furtifs incarnent la « forme la plus élevée du vivant » (p. 397), toujours selon Varech. Ils inspirent une manière alternative d'habiter opposée à celle de la société algorithmique. Cette dernière, en effet, en vertu de son obsession cartographique et de sa volonté d'éliminer à tout prix l'indétermination, fige et réifie le vivant en opérant un tri social et en individualisant. La société algorithmique a besoin d'habitants dont les comportements sont stables dans le temps afin d'être en mesure de prédire leurs goûts et actions futurs, le passé

étant réputé garant de l'avenir en la matière. En ce sens, elle est mortifère, car en figeant le vivant dans ses traces, elle le dévitalise. C'est ce que font les technologies de surveillance, par exemple, lorsqu'elles quadrillent la ville intelligente, créant dans le même souffle du repli sur soi à l'intérieur du technococon. Autrement dit, cette société constitue une nécromasse. Or, dans l'écosystème, l'hyphe a pour fonction de décomposer la nécromasse, comme le rappelle le narrateur de la nouvelle éponyme. Au sein des villes libérées, les pratiques habitantes libertaires remplissent une fonction analogue. Elles voient le milieu urbain autrement et le recyclent — elles le métabolisent —, transforment ses fonctions prédéterminées en des usages inventifs, créent des habitats sur ses toits, puis, enfin, elles prennent les tours d'habitation réservées aux privilège et aux premium et les ouvrent à tous les sans-toits.

Comme le fait remarquer Toni Tout-Fou, la lutte en mouvement délaisse la simple réaction antilibérale et s'empuissante non seulement en vertu de la furtivité, de la vitesse et du hors-champ, grâce auxquels il est possible d'échapper au fin quadrillage disciplinaire des villes libérées, mais « par la métabolisation du déchet aussi » (Damasio, 2019, p. 383), une métabolisation du bâti. Sur le cadavre des villes « libérées » sont donc appelées à naître, dans la foulée de cet empuissantement, de nouvelles organisations autogérées dont l'horizon pourrait être à l'image de la Cité des Métaboles.

La Cité des Métaboles est conçue par l'Inter, la Traverse, la Céleste, les « airchitectes » et autres « faiseurs d'espaces » (p. 384) pour évoluer, muter. Elle forme un ensemble « pluriel et baroque, métamorphique et instable » (p. 385) recyclé à partir des déchets — « la moindre palette ramenée d'un entrepôt ressortait des ateliers en claustra, en plancher, en estrade, en banc public! » (*ibid.*) — et mouvant comme le sont les traceurs. Il est question d'un « sol neuf pour construire une autre ville, non par-dessus mais par-devers elle, afin que d'autres circulations, obliques à nos avenues, s'esquisent » (p. 383).

Au même titre qu'en décomposant la nécromasse, l'hyphe nourrit les plantes hétérogènes et favorise la diversification microbienne, la métabolisation de la ville permet à une population hétérogène et diversifiée de s'épanouir loin de l'homogénéité sociale des habitants

privilège et premium des conforteresses, ce que suggère Lorca lorsqu'il dépeint les Métaboles comme une « tour de Babel qui prend chaque année un étage — d'ailleurs offert aux plus récents migrants » (p. 384). Cette tour peut être vue comme un monument érigé à la gloire d'un habiter ouvert et mixophile, un monument qui nous rappelle que loin des

*corps dévitalisés qui tentent de s'orienter dans un monde de plus en plus liquide, insaisissable, molécularisé, compétitif, où ils ne sont que des particules, où la réactivité est reine, où le collectif qui nous aménageait un rôle est devenu le connectif du chacun-pour-tous et du quant-à-soi [...] [u]n autre futur est possible. Qui passera par [...] une réinvention du vivre-ensemble, des liens directs, d'un écosystème humain et naturel bienveillant.* (Damasio, cité dans Lévy-Provençal, para. 22-23)

Un monument, bref, pour « se rappeler qu'habiter est la première capacité des vivants » (p. 384).

Contre la dévitalisation, les furtifs donnent lieu à une impulsion au sein de la population. Comme le constate un éditorialiste de la revue fictive *Terre-à-terre*,

*notre relation au vivant est en train de changer [...]. Pour beaucoup de jeunes adultes, [...] la question n'est plus : « Comment sauvegarder la nature? » mais « Comment cohabiter avec les furtifs? Comment s'hybrider avec eux? » Et mieux : « Comment rendre furtives nos existences? » Ce qui va exiger de nouvelles pratiques d'ouverture, de composition et d'écoute* (p. 603).

Il y a en jeu une prise de conscience par la multitude en lutte contre la société algorithmique de son appartenance à une communauté pleinement écouménale au sein de laquelle la nature n'est plus conjurée ou forclosée, mais intégrée sur la base des liens tissés avec le vivant. Point alors une possible « sortie de l'anthropocène » (p. 604) et la fin d'un rapport écologiquement insoutenable à l'environnement. Elles marquent toutes deux la mise à bas du technococon et le passage du cyberpunk au zoo-punk, car elles rendent possible un « dépassement de nos limites », que l'on n'imaginait, sous l'influence

du transhumanisme, « que sous une forme technologique et "augmentée" » (*ibid.*), alors que les très-humanistes en proposent un dépassement organique.

Au plan méta-utopique, les furtifs et l'habiter qu'ils inspirent sont aux antipodes du caractère permanent de l'utopie classique et de sa prétention à la perfection. Si la prise de forme des furtifs devait être parfaite et trop bien adaptée à l'environnement, nous dit Varech, ceux-ci « perdraient leur puissance de métamorphose, leur dynamisme viscéral, pour un corps individué et trop défini » (p. 397). C'est parce qu'ils ont renoncé à la forme parfaite qu'ils incarnent le plus haut degré de la vitalité. L'utopie apparaît alors moins comme une question de forme, de structure, que de processus. Le résultat de ce processus est un déplacement de l'*anthropos* vers l'*oikos*, soit d'une perspective anthropocentrique sur le monde à une perspective écouménocentrique. À la fin du roman, Varech, prêtant sa voix aux revendications de la mouvance libertaire, affirme à cet effet que

*la seule politique qui nous semble désirable serait une politique du vivant. Or le vivant n'est pas une propriété, un bien qu'on pourrait acquérir ou protéger, c'est un milieu. C'est un champ qui nous traverse, dans lequel nous sommes immergés, fondus ou électrisés* (p. 620).

En fonction de cette charge électrisante, « le pays vibre » (p. 650) alors qu'il adhère au projet furtif. L'*ilinx* n'est plus à retrouver dans le vertige de la ville verticalisée ou de l'obsession sécuritaire, dans l'étourdissement lié à la surstimulation des sens ou dans l'ivresse des espaces numériques, où le corps cesse d'imposer ses contraintes physiques, mais dans cette énergie collective qui traverse tout être vivant, hors du technococon, alors qu'il s'immerge pleinement dans l'écoumène.

## LE REFUS D'UN MONDE DÉVITALISÉ

L'œuvre damasienne propose une lecture foncièrement dysphorique de la société algorithmique et de Cybernanthropolis. Elle refuse de considérer les technologies numériques comme neutres. Le technococon y emblématise une conjoncture dévitalisée, d'où l'on a forclos à la fois le corps — dématérialisé au profit de son double numérique

—, le monde naturel — supplanté par les milieux urbains —, et autrui — tenu à distance respectable hors des conforteresses physiques et numériques érigées à l'intention des hyper-îliens. À cet effet, les contemporains, bercés par des illusions de confort et de sécurité, habitent une machine-monde, un réseau constitué non pas d'hyphes mais de flux, dans lequel on a conjuré l'altérité : si les dispositifs numériques, du téléphone intelligent à la réalité ultime, en passant par les plateformes socionumériques, permettent de communiquer avec quiconque en tout point du globe et à tout moment, ou encore de le tracer et de le calculer afin d'évaluer le degré de menace qu'il représente ou de prédire ses désirs en germe ou à venir, ils ne permettent en aucun cas de tisser des liens avec le vivant. Loin d'être des médiations, loin de faciliter la rencontre avec autrui, ces connexions renforcent les enclaves et génèrent de l'aliénation.

Le mésogramme des flux s'incarne ici à travers un ensemble de motifs mésogrammatiques qui se manifestent comme autant de dispositifs de surveillance dont les fonctions sont de canaliser les désirs de confort, de divertissement et de sécurité des habitants et de réguler les circulations dans un monde urbain à plusieurs vitesses en opérant un partage entre hyper- et hypo- mobiles. Ces dispositifs effectuent un tri social mixophobe et imposent des enclaves physiques et numériques. Les motifs en question sont la Ville dans « C@PTCH@ », la tour panoptique dans *La Zone du Dehors*, la conforteresse, l'*Ego-Room*, le *Sensen* et la Bastille dans *ReM*, et, les subsumant tous, le technococon dans *Les Furtifs*.

Quand Damasio propose de sortir d'une conjoncture issue des aspirations cyberpunk et transhumanistes en vue d'orienter la science-fiction vers un imaginaire zoo-punk, il dépeint dans le même souffle des contrepropositions désirables — eutopiques — à l'habiter contemporain. Elles sont métaphorisées par l'hyphe, cette force de résistance présentée comme le motif inversé du technococon logé au cœur de Cybernanthropolis et de la société algorithmique. Les ZAD et autres communautés autogérées constituent alors les têtes de pont de cette résistance.

Damasio critique et attaque le cyberpunk de l'intérieur. Il le métabolise comme l'hyphe décompose la nécromasse, transformant une société délétère en un champ des possibles où émerge un habiter

alternatif taillé sur mesure pour les vivants. Aux configurations de ce mésogramme des flux articulées autour des motifs dystopiques de la tour panoptique, de la Ville, de la conforteresse, de la Bastille, de l'*Ego-Room*, du *Sensen* et du technococon s'oppose donc l'hyphe vue comme un horizon désirable, comme une poignée d'îles appelées à devenir continent.

## Notes

1. Ce chapitre s'appuie en partie sur les articles « Le jeu vidéo *Remember Me* et le roman *Les Furtifs* : Deux dystopies de la surveillance dans l'œuvre d'Alain Damasio », « Habiter les interstices et leurs possibilités : Les discours utopiques et méta-utopiques dans *Les Furtifs*, "C@PTCH@" et "Hyphe...?" » et « Parkour, stégophilie et autres pratiques habitantes en milieu urbain dans le roman *Les Furtifs*, d'Alain Damasio » (Duret 2021a, 2022c, 2022e), respectivement parus dans les revues *Intercâmbio*, *Quêtes littéraires* et *Inter-culturel Francophonies*.

2. Collexiqué : néologisme inventé par Damasio. Le terme désigne la collecte et l'analyse automatisée de mots ciblés (ex. : « bombe » ou « meurtre ») afin d'alerter les autorités dans l'éventualité où ils seraient associés à un acte criminel ou terroriste en devenir.

3. Voir la section « Une société algorithmique » (chapitre 5).

4. Une ZAD, ou « zone à défendre », est un lieu occupé par des activistes de manière généralement illégale afin d'empêcher un projet d'aménagement, à l'image de l'aéroport de Notre-Dame-des-Landes, en France (Fougier, 2016).

**CINQUIÈME PARTIE :**  
**HABITER LES VILLES INTELLIGENTES DE**  
**WATCH\_DOGS**





Introduction à la cinquième partie

## **Les chiens de garde sont dans les rues de Cybernanthropolis**

À l'image de l'œuvre d'Alain Damasio, la franchise WATCH\_DOGS (ci-après, WD) brosse le portrait dysphorique d'un habiter urbain contemporain marqué par la mixophobie et la privatisation de l'espace public. Y sévissent des dispositifs de surveillance et une obsession sécuritaire liberticides. Plus proche de l'esprit des premières œuvres cyberpunk que ne le sont les œuvres de Damasio, toutefois, elle propose une rhétorique utopique nuancée, voire ambivalente, en ce qui a trait aux impacts des technologies numériques sur l'habiter urbain. Prenant le parti de la neutralité, WD montre qu'en fonction des usages et des motivations des acteurs sociaux en présence (gouvernements, entreprises, citoyens, hacktivistes, crime organisé), elles peuvent se montrer tout aussi bénéfiques que délétères pour la société dans laquelle elles s'inscrivent, représentant à la fois un instrument d'émancipation et d'aliénation.

Les différents opus de WD se déroulent dans un monde où les principales agglomérations urbaines, de Chicago à Londres en passant par San Francisco et Rio de Janeiro, sont régies par un système informatique de gestion et de surveillance appelé ctOS (ou *Central Operating System*), un produit de l'entreprise Blume Corporation.

La franchise comprend trois jeux principaux, soit WATCH\_DOGS 1 (Ubisoft Montréal, 2014b) (ci-après, WD1), WATCH\_DOGS 2 (Ubisoft Montréal, 2016) (WD2) et WATCH\_DOGS LEGION (Ubisoft Toronto, 2020) (WD:L). Ils ont en commun de placer la ville intelligente au cœur de leur intrigue respective et conduisent au dévoilement progressif d'une conspiration au sein de sociétés marquées par la surveillance numérique, la collusion entre les gouvernements, les entreprises multinationales et le crime organisé, et une lutte opposant un pouvoir corporatistique à des hackers, soit les membres du collectif DedSec, pendant fictif d'Anonymous<sup>1</sup> et de LulzSec<sup>2</sup>.

WD1 se déroule à Chicago, première ville où le système ctOS est implanté. Le joueur y incarne Aiden Pearce. Au cours d'une mission

de piratage informatique menée en 2012, celui-ci se retrouve involontairement mêlé à un complot impliquant le maire de la ville, l'entreprise Blume, Dermot « Lucky » Quinn, le chef de l'organisation criminelle Chicago South Club, et son affidé, le gang des Viceroy, le collectif de cyberactivistes DedSec ainsi que des « fixeurs », des mercenaires et des chasseurs de primes dont les tâches vont de l'assassinat commandité au piratage informatique. Au début du jeu, Pearce est victime d'une manœuvre d'intimidation lors de laquelle sa nièce est accidentellement tuée. Deux ans plus tard, il cherche à retrouver les coupables et venger sa mort. Sa quête personnelle se double d'un dévoilement progressif de la dérive sécuritaire entraînée par l'implantation du ctOS, en violation de la vie privée des habitants de Chicago.

Parallèlement, Pearce place ses talents de fixeur au service de la population, s'adonnant à une forme de vigilantisme numérique<sup>3</sup>. Surnommé le « Justicier » ou le « Renard » par les médias, il s'appuie sur les alertes « pré-crime » du ctOS pour identifier les criminels potentiels et empêcher leur passage à l'acte, il intimide les membres de gangs de rue et élimine des criminels violents afin de mettre un terme à leurs activités. Ce redresseur de torts extrajudiciaire est moralement ambigu, puisqu'il use également de ses compétences informatiques pour pirater les comptes en banque des habitants, consulter leur profil numérique et violer leur vie privée en détournant les caméras de surveillance et les webcams de leur domicile ou en captant leurs messages textes et leurs conversations téléphoniques.

Le second jeu de la franchise, *WD2*, se déroule à San Francisco. Blume vient d'y implanter son système ctOS, désormais disponible dans sa version 2.0. Le joueur y incarne Marcus Holloway, un pirate informatique accusé à tort d'un crime par le système de prédiction criminelle du ctOS. Ses déconvenues l'amènent à rejoindre DedSec, avec l'aide duquel il mettra au jour les menaces que le gouvernement et les mégacorporations, avec Blume à leur tête, font peser sur la vie privée et les libertés individuelles des Franciscanais. À titre d'exemple, Holloway enquête sur !Nvite, un média socionumérique populaire qui participe à la réélection d'un candidat au Congrès en manipulant le fil d'actualité de ses usagers, alors que ledit candidat tente parallèlement de pirater les machines de vote. La lumière est

faite également sur des tentatives de manipulation des marchés boursiers exercées par Blume. Si la surveillance occupe une place importante dans cet opus, le fait que ce dernier se déroule à San Francisco, le lieu de naissance de la révolution techno selon son directeur artistique, Jonathan Morin (Carless, 12 janvier 2017), permet d'orienter son propos sur la nouvelle économie de l'information, le forage de données (*data mining*) et les systèmes analytiques avancés ou, selon Stéphane Decroix, producteur exécutif de la marque à Ubisoft Montréal, sur « l'impact de l'hyperconnectivité et comment tout l'écosystème autour de l'hyperdata joue au quotidien » (cité dans Mosca, 15 novembre 2016, para. 7).

*WD:L*, enfin, a Londres pour décor et son intrigue projette le joueur dans un futur proche et dystopique. On n'y incarne aucun protagoniste en particulier, la mécanique de jeu reposant sur un principe en vertu duquel tout personnage généré par le jeu de manière procédurale — ceci afin de peupler la ville — puisse être potentiellement incarné par le joueur. Ainsi, ce dernier passe d'un personnage à l'autre en fonction des missions et des compétences requises. Comme ses deux homologues américains, Chicago et San Francisco, la City se montre pleinement « intelligente » et surveillée.

Une série d'attentats à la bombe survenue au début du jeu permet à l'entreprise de sécurité privée Albion d'acquérir le monopole sur le maintien de l'ordre public, laissant poindre à l'horizon, avec le recul de l'État dans les affaires publiques, un régime corporatisme autoritaire dans le cadre duquel, suivant l'idée d'une militarisation des forces de l'ordre, sont commis de nombreux abus de pouvoir, de connivence avec le crime organisé et les services de renseignement britanniques — les SIRS, pour *Signals Intelligence Response Service* — et avec l'aide du ctOS 3.0, un dispositif de surveillance sophistiqué et omniprésent composé de caméras et de drones de surveillance en réseau couplés à des algorithmes de traitement des données et de reconnaissance biométrique. L'usage généralisé de la robotique et de l'intelligence artificielle entraînent un chômage de masse et la précarité s'accroît en raison d'une crise du logement et de l'afflux de réfugiés climatiques. Couplées à des pénuries de denrées alimentaires et de médicaments liées à un isolationnisme post-Brexit, ces crises

sociales donnent lieu à des émeutes et à des manifestations. Les différentes missions du jeu visent non seulement à faire la lumière sur la collusion entre Albion, les services de renseignement britanniques et le crime organisé, mais également d'inciter les citoyens des différents boroughs de Londres à la révolte.

Autour de ces trois opus gravitent plusieurs extensions vidéoludiques<sup>4</sup>, bandes dessinées<sup>5</sup> et romans<sup>6</sup>, de même que le site web de la fictive Blume Corporation, mis en ligne lors de la sortie de *WD1*, dans lequel sont présentés la raison d'être, les produits et les services de l'entreprise en matière de villes intelligentes et de sécurité, et, enfin, le blogue de DedSec (2017), hébergé sur Tumblr et tenu par Sitara, l'un des personnages principaux de *WD2*. Ce site et ce blogue, bel et bien réels, diffusent des contenus dont l'origine est attribuée à des personnages de la franchise, dans la logique d'un brouillage des frontières entre réalité et fiction, typique des jeux en réalité alternée.

Les trois opus principaux et leurs extensions vidéoludiques se situent dans un monde ouvert<sup>7</sup> où le joueur accomplit en alternance les missions principales, qu'il doit impérativement compléter s'il veut terminer le jeu, et les missions secondaires. À cela s'ajoutent des défis supplémentaires permettant de gagner d'autres points d'expérience ou de l'argent. Parmi eux figurent le piratage des comptes en banque, des téléphones intelligents et des webcams des habitants, mais aussi des courses automobiles, de motocross ou de bateau, l'escorte motorisée de clients, la dissimulation de criminels recherchés par la police, la livraison de véhicules volés, la neutralisation de criminels ou de convois, la libération de membres de DeadSec capturés par la police ou des gangs de rue, etc.

Les points d'expérience gagnés lors des missions servent à débloquent des habiletés à l'intérieur d'un arbre de progression, alors que l'argent s'avère utile pour acheter des armes à feu plus puissantes ou des composants permettant de fabriquer des dispositifs tels que des charges explosives, des grenades et des brouilleurs d'ondes perturbant les communications ennemies. La mécanique de jeu allie le combat à la troisième personne, le jeu de rôle (avec un système de progression du personnage), des manœuvres de piratage informatique, de même que de l'infiltration, de la course motorisée et du

parkour. Elle offre de nombreuses techniques de combat au corps-à-corps et à l'arme à feu, mais contrairement aux jeux de tir, leur usage ne constitue pas une fatalité, nombre d'objectifs pouvant être complétés sans tirer un seul coup de feu. Il s'agit alors, pour le joueur, de demeurer furtif, de se soustraire à la vigilance des gardiens de sécurité, des forces de l'ordre et des membres de gangs, ou encore d'utiliser les objets connectés aux réseaux du ctOS comme armes.

### **WATCH\_DOGS, UNE ŒUVRE CYBERPUNK NON SCIENCE-FICTIONNELLE**

Dans son inventaire des jeux vidéo relevant de la culture cyberpunk, Pawel Frelik (2020) mentionne *WD1* et *WD2* aux côtés de jeux et franchises tels que *Syndicate* (Starbreeze Studios, 2012), *Beneath a Steel Sky* (Revolution Software, 1994) — auquel on peut ajouter sa suite, *Beyond a Steel Sky* (Revolution Software, 2020) —, *BioForge* (Electronic Arts, 1995), *Deus Ex* (Ion Storm, 2000, 2004; Eidos Montréal, 2011-2016), *Frozen Synapse* (Mode 7, 2011) et *Remember Me* (Dontnod Entertainment, 2013). En entrevue, Jonathan Morin (cité dans Takahashi, 24 avril 2014), en parlant de *WD1*, se défend pourtant d'avoir produit des œuvres qui en porteraient l'étiquette. Peut-être moins en raison de leur inadéquation avec le cyberpunk à proprement parler que par souci de ne pas voir sa créativité entravée par les attentes et critiques que susciterait cette étiquette auprès des joueurs : « Nous ne voulions pas aller vers la SF. J'étais effrayé par des mots comme "cyberpunk" et tout ça. [...] Si vous dites que *WATCH\_DOGS* est un jeu cyberpunk, vous êtes prisonnier de ce que le cyberpunk signifie pour chacun » (para. 7-8). Mais il ajoute ensuite que pour créer un jeu comme *WD1*, « si vous laissez ce mot de côté [...] et que vous utilisez plutôt ceux qui justifient pourquoi vous aimez le cyberpunk, vous pouvez être plus précis sur ce dont vous avez besoin [pour créer le jeu] » (para. 8). Qui plus est, le processus créatif s'appuyait sur une documentation fouillée sur l'état de la surveillance et du développement technologique actuel. En somme, pour extrapoler quelque peu à partir des propos de Morin, il s'agissait de déterminer ce qu'il serait possible de faire aujourd'hui en matière de piratage informatique et de cybersurveillance, par exemple, et non de se lancer dans un exercice prospectiviste pour déterminer ce qui

sera envisageable en la matière dans un futur proche, d'une part. D'autre part, il était question de puiser parmi les thèmes et motifs cyberpunk pour retenir ceux qui entrent en résonance avec la conjoncture présente, sans pour autant les inscrire explicitement et avec rigidité dans ce sous-genre, mais tout en demeurant à l'intérieur de cette formation culturelle.

Si les œuvres de Damasio examinées dans les chapitres précédents métabolisent le cyberpunk et en appellent à une fiction *zoo-punk* pour lui succéder, la franchise *WD*, au regard de ce qui précède, relève pour sa part du cyberpunk non science-fictionnel<sup>8</sup>, dans la mesure où, sous la forme de thrillers aux accents réalistes bien davantage que de récits d'anticipation, et tout en mobilisant les principaux tropes du cyberpunk (la question du devenir posthumain, l'affermissement d'un pouvoir corpocratique, la centralité des espaces virtuels, etc.), elle rend compte de l'irruption des hautes technologies dans le quotidien des individus et, plus généralement, de leur influence structurante sur la société. En somme, elle plonge le joueur dans un présent alternatif considéré comme un futur cyberpunk déjà réalisé.

Précisons toutefois que ces propos valent pour les deux premiers opus de la franchise. *WD:L*, quant à lui, propose un bond de quelques années dans le futur proche : non pas le nôtre, mais un futur inscrit en aval du présent alternatif de *WD1* et *WD2*. Il dépeint un monde plus nettement cyberpunk et, de manière générale, science-fictionnel : la numérisation de l'esprit et la création d'intelligences artificielles conscientes sont choses réalisées, les automates remplacent les travailleurs et un dispositif appelé *Optik* — sorte d'interface neurale dont la loi oblige le port permanent — plonge les usagers dans une réalité numériquement augmentée.

Comme nous l'avons signalé plus tôt, *WD*, axiologiquement parlant, à l'instar du cyberpunk de la première heure, se montre ambivalent lorsqu'il s'agit de dépeindre les conséquences sociales de la technologie. Dans une entrevue donnée pour la chaîne YouTube *TheAverageGamerVid* (1<sup>er</sup> octobre 2013), Jonathan Morin signale sa volonté d'amener les joueurs à réfléchir aux possibilités entraînées par les dispositifs numériques en matière de surveillance et à la manière dont ils devraient les utiliser et s'en protéger, dans une certaine

mesure. Il ne pense pas que la technologie soit foncièrement mauvaise, mais il veut que les discussions suscitées par un jeu comme *WD1*, conçu comme une incitation à s'ouvrir sur les enjeux technologiques davantage que comme un avertissement, soient entendues par les personnes qui ont le pouvoir de gérer les systèmes de surveillance afin qu'elles puissent « tempérer les choses » (Morin, cité dans Langley, 30 septembre 2013, para. 9).

Plus fondamentalement, Jonathan Morin met en lumière une contradiction de taille à l'intérieur de *WD* : « D'un côté, nous parlons des risques associés à la technologie, et de l'autre, la mécanique de jeu principale [permettant les actes de piratage] est une glorification de la technologie » (cité dans *TheAverageGamerVid*, 1<sup>er</sup> octobre 2013). Ainsi, il est question d'un équilibre entre la désignation de la technologie comme ennemi à combattre et comme outil offrant aux usagers un grand nombre de possibilités à exploiter à des fins d'émancipation. En d'autres mots, l'ambivalence se traduit par une dissonance ludonarrative (Hocking, 2009), phénomène en vertu duquel le récit et la mécanique du jeu (ou, plus spécifiquement, sa rhétorique procédurale<sup>9</sup>) véhiculent des discours contradictoires ou antithétiques.

Il convient d'ajouter à cela une contradiction plus fondamentale encore : l'industrie du jeu vidéo, à l'instar des médias et réseaux socio-numériques, participe pleinement à la dataveillance et au capitalisme surveillanciel. Bon nombre de jeux vidéo et d'espaces virtuels sont en effet mobilisés à des fins de captation des données personnelles émises par les joueurs et les usagers<sup>10</sup>. Dans cette optique, on peut penser à la ludification<sup>11</sup> des plateformes socionumériques employée à des fins de production, de collecte et d'analyse des données personnelles (O'Donnell, 2014; Whitson, 2013), de même qu'à l'instrumentalisation du jeu vidéo dans un contexte où le modèle d'affaires et le design sont conçus expressément à des fins de collecte des données personnelles des joueurs (*data driven design*) (Whitson, 2012). Enfin, une dernière dimension de la relation entre les jeux vidéo et la surveillance concerne le traçage des comportements des joueurs en situation de jeu et l'analyse de leurs données personnelles à des fins de façonnement et de modification de l'expérience vidéoludique<sup>12</sup>. Cette pratique, la télémétrie du jeu, aussi qualifiée d'analyse du renseignement vidéoludique (*game intelligence analysis*), vise non

seulement à améliorer l'expérience vidéoludique, mais également à rendre les joueurs captifs des jeux en augmentant leur attractivité.

Si WD dénonce une certaine dérive sécuritaire liée à la généralisation des dispositifs de surveillance, il constitue également un milieu surveillant à l'intention des joueurs évoluant dans ses mondes diégétiques. À cet effet, *WD2*, selon Will Partin (19 février 2017), doit être

*compris non comme un jeu portant sur la surveillance, mais comme un instrument de surveillance lui-même. Ou, pour être plus précis, il s'agit des deux à la fois. Peu importe ce que Watch Dogs 2 pourrait être, il est également un programme conçu pour extraire autant d'informations que possible sur les joueurs (para. 4).*

Et ces informations alimentent les analyses des spécialistes en renseignement vidéoludique d'Ubisoft travaillant dans son *User Research Lab*. Il n'est désormais plus question, ici, de dissonance ludonarrative, mais plutôt d'une disjonction entre le récit du jeu, d'une part, et, d'autre part, le jeu en tant que dispositif de captation des données. Il serait alors possible de parler, pour reprendre les mots de Frelik (2020), de « dissonance narrative-industrielle », « alors que le message politique potentiellement subversif du récit [...] [de *WD2*] détonne avec le caractère conservateur et exploiteur de l'industrie vidéoludique » (p. 189).

Dans les mots de Walter Benjamin, les récits vidéoludiques de WD relèvent de la fantasmagorie : ils masquent les interactions non ludiques qui les lient au joueur dans le cadre d'un agencement surveillanciel et, plus largement, l'adéquation du jeu et de l'industrie vidéoludique avec cette articulation contemporaine entre le savoir et le pouvoir qu'est la société algorithmique. Plus précisément, il est question de *fantasmagorithme*. Selon Alexander Galloway (2006), le média vidéoludique témoigne d'une capacité à mettre en lumière le pouvoir politique contemporain exercé sur la base du contrôle informatique, ceci en raison du fait que le joueur intériorise les algorithmes du jeu (ses règles et ses procédures), car pour lui, « gagner signifie connaître le système. Et, donc, *interpréter* son algorithme » (p. 91, l'auteur souligne). Les jeux vidéo proposent ainsi, toujours selon Galloway, une allégorie du contrôle, ou un « allégorithme »,



qu'ils étalent au grand jour. Le phénomène de fantasmagorithme, dans le cas présent, se distingue de l'allégorithme dans la mesure où il survisibilise les mécanismes de la surveillance contemporaine tout en occultant les pratiques surveillanciennes exercées par l'industrie vidéoludique.

Le caractère fantasmagorithmique de WD mériterait à lui seul de faire l'objet d'une étude, mais faute de temps et d'espace, nous nous limiterons, dans les trois prochains chapitres, à la manière dont la franchise met en récit et simule Cybernanthropolis et son habiter<sup>13</sup>.

## Notes

1. Voir la section « La multitude comme force de calcul » (chapitre 13) et l'ouvrage de Gabriella Coleman (2013).

2. Groupe de hackers responsable en 2011 d'intrusions et d'attaques informatiques fortement médiatisées à l'endroit des sites web et bases de données de compagnies telles que Sony, Fox, Electronic Arts et Nintendo, mais aussi de la CIA, du Public Broadcasting Service, du Sénat des États-Unis et du National Health Service britannique.

3. Le vigilantisme numérique regroupe « des pratiques privées et extrajudiciaires de maintien de l'ordre et d'exercice de la justice » (Loveluck, 2016, p. 129) exercées par l'intermédiaire de dispositifs de communication en ligne.

4. *WATCH\_DOGS: Bad Blood* et *Companion: ctOS* (Ubisoft Montréal, 2014c, 2014d), *WATCH\_DOGS 2: Human Conditions* et *No Compromise* (Ubisoft Montréal, 2017a, 2017b), et *WATCH\_DOGS LEGION: Bloodline* (Ubisoft Toronto, 2021).

5. *WATCH\_DOGS: Return to Rocinha* et *Second Chance* (Kansara et Horne, 2019a, 2019b), ainsi que *WATCH\_DOGS LEGION: Underground Resistance* et *Spiral Syndrom* (Germain et Runberg, 2020, 2022).

6. *WATCH\_DOGS: Dark Clouds* (Shirley, 2014) et *Day Zero: A WATCH\_DOGS LEGION Novel* (Swallow et Reynolds, 2020).

7. Dans un jeu à monde ouvert, le joueur circule librement dans l'environnement simulé, par opposition à d'autres jeux plus linéaires où il doit compléter un niveau avant d'accéder à de nouveaux espaces. Il choisit également l'ordre dans lequel il accomplit les missions et les défis proposés.

8. Voir la section « Le cyberpunk aujourd'hui » (chapitre 1).

9. Pour une définition, consulter la note 15, à la fin du chapitre 7.

10. Sur le sujet, voir Grace Chung et Sara M. Grimes (2005), Nathan Hulsey et Joshua Reeves (2014), Jacob Leon Kröger, Philip Raschke, Jessica Percy Campbell et Stefan Ullrich (2021), et Tal Zarsky (2006).

11. Soit l'intégration de composantes associées au jeu dans des médias non ludiques.

12. Voir Alessandro Canossa (2014), Alexander Dean Cybulski (2014) et Ben Egliston (2018, 2019a, 2019b, 2019c, 2020).

13. Une partie du chapitre 11 s'appuie sur « Habiter la ville intelligente : une analyse mésocritique de la franchise vidéoludique WATCH\_DOGS », un chapitre publié dans l'ouvrage collectif *Ici et maintenant : Les représentations de l'habiter urbain dans la fiction contemporaine* (Duret, 2022b). Le chapitre 12 a été développé à partir de l'article « L'habiter posthumain entre inversion et éversion dans la franchise vidéoludique WATCH\_DOGS », publié dans la revue *Revista 2i: Estudos de Identidade e Intermedialidade* (Duret, 2020), et le chapitre 13, enfin, a partir du chapitre intitulé « Entre architecture de forteresse et communauté écouménale : Les figures du *cohabiter* dans la franchise vidéoludique WATCH\_DOGS », publié dans l'ouvrage collectif *Habiter les espaces autres de la fiction contemporaine : Utopies, dystopies, hétérotopies*.

## **WATCH\_DOGS et la cartographie de la ville intelligente**

WATCH\_DOGS accorde une place prépondérante à la ville intelligente — un avatar en vogue de la ville des flux<sup>1</sup> — et à son habiter. Les trois principaux opus de la franchise la dépeignent comme une entité foncièrement altérisée, mais ils proposent en contrepartie de la rendre lisible pour ses habitants en insistant sur la nécessité d'en maîtriser les outils techniques et en en proposant une carte cognitive afin de faciliter sa navigabilité.

La ville contemporaine, avec le recul de la logique des lieux en faveur de la logique des flux et celui de la monumentalité en faveur de la réticularité (Hénaff, 2008), témoigne d'une absence des marqueurs nécessaires à sa cartographie cognitive, entraînant chez ses habitants une somatisation problématique, c'est-à-dire une *dys-somatisation*. Cela est particulièrement vrai dans le cas des villes intelligentes. À l'instar des gratte-ciel remplaçant les monuments de la ville classique, les nouvelles infrastructures du pouvoir, dans le cadre des villes intelligentes, remplissent une fonction utilitaire. Ils ne ressortissent donc pas de la monumentalité. Mais si les gratte-ciel, de par leur gigantisme, connaissent un surcroît de visibilité dans le paysage urbain et, par le fait même, deviennent de nouvelles balises permettant de s'orienter spatialement, les infrastructures matérielles et immatérielles des villes intelligentes, elles, tendent à l'invisibilité. En raison de la primauté des flux et des réseaux au sein des milieux urbains et de la difficulté pour les habitants de les somatiser dans leur totalité survient l'impression selon laquelle la part du corps médial qui leur correspond serait devenue autonome. En résulte une altérisation en vertu de laquelle ces milieux ne sont plus ressentis comme appartenant à la structure ontogéographique de l'être humain et lui deviennent étrangers.

En quoi peut-on dire que la ville intelligente est altérisée? Alors que l'internet des objets, une infrastructure cruciale de la ville intelligente, devient ubiquitaire, « intégré au tissu urbain, [...] [il] devient

un média de "sousveillance" » (Reigeluth, 2019, p. 85). C'est donc dire qu'il prend part à un dispositif plus large de monitoring des flux que sont les personnes, les biens et l'information et qu'il ne possède ni la position centrale ni la visibilité de la tour panoptique des sociétés disciplinaires, mais bien l'opacité des algorithmes et du traitement automatisé des données massives des sociétés algorithmiques actuelles. Ainsi,

*ce qui s'annonce comme "intelligent" est toutefois rarement intelligible, au sens où les solutions envisagées permettraient non seulement de résoudre un problème donné de manière optimale, mais contribueraient en outre à une compréhension plus profonde des phénomènes qui affectent nos formes de vie urbaines* (Reigeluth, Walzberg et Caccamo, 2019, p. 10).

L'inintelligibilité et l'opacité de la ville intelligente et de ses dispositifs de surveillance nuisent à sa somatisation à l'aide de la cartographie cognitive et donnent lieu à son altérisation. Pourtant, la ville s'est bien dotée des outils technologiques idoines pour se connaître dans toute la complexité de ses flux, à l'instar des villes jumelles numériques. Et comme le souligne Tyler Reigeluth (2019), la collecte et le traitement des données urbaines massives promettent bel et bien de la transparence en la matière : « Sous ces auspices, la ville intelligente se présente comme une entreprise de visibilisation permanente » (p. 79). Mais il ajoute aussitôt :

*Or, les dispositifs de visibilisation sont conçus pour être eux-mêmes transparents; on doit y voir à travers, de sorte qu'ils n'interfèrent pas avec ce qu'il s'agit de voir. Tout est fait, dans la conception algorithmique des objets connectés, pour rendre la matérialité de la médiation imperceptible (ibid.).*

En tant que composante des flux, les habitants se voient donc refuser l'accès aux modalités par lesquelles la ville intelligente les connaît et se connaît elle-même. De plus, les infrastructures matérielles, lorsqu'elles ne sont pas tout simplement inaccessibles au regard (capteurs, réseaux sans fil, centres de contrôle...) ou fondues dans le paysage urbain (tours de téléphonie mobile, caméras de surveillance, lecteurs de plaques d'immatriculation, etc.), tendent à se situer hors

des limites de la ville intelligente, comme c'est le cas des infrastructures des services d'infonuagique. Dès lors, il semble manquer des prises à l'aide desquelles les habitants de la ville intelligente se montreraient aptes à la cartographier et, donc, à reconnaître ses flux et les infrastructures qui les transportent, comme une composante de leur corps médial.

## **LA CARTOGRAPHIE COGNITIVE DE LA VILLE DES FLUX**

La prééminence de la logique des flux sur la logique des lieux et le recul de la monumentalité en faveur de la réticularité marquent fondamentalement la ville intelligente. Ces phénomènes ne sont pas sans conséquence pour l'habiter et s'accompagnent d'un problème de lisibilité, de dys-somatiation. Parmi les manifestations de l'habiter figure, nous l'avons vu, le faire avec l'espace, dont l'une des manifestations relève de la cartographie cognitive<sup>2</sup>. Or, c'est précisément de la capacité de WATCH\_DOGS à cartographier la ville intelligente comme ville des flux qu'il sera maintenant question.

Fredric Jameson (2007 [1991]) affirme qu'il existe des situations historiques de crises au cours desquelles la cartographie cognitive de l'espace social devient problématique, comme c'est le cas dans le cadre du capitalisme tardif. Le passage de la logique des lieux à la logique des flux et les mutations de la ville qui l'accompagnent, dont le caractère hors d'échelle témoigne de la complexité et de la densité, montrent l'importance pour qui se meut dans l'espace urbain de disposer des outils idoines afin de le cartographier cognitivement. La somatiation des milieux, pour être non problématique, nécessite donc des outils technosymboliques adéquats, c'est-à-dire des médias aptes à réduire leur complexité, à les rendre symboliquement (et donc cognitivement) à l'échelle. Les médias constituent des auxiliaires mobilisés dans la production de cartes cognitives, des outils technosymboliques ou des instruments techniques dont la fonction consiste à réduire la complexité symbolique de l'espace habité. Comme tels, ils favorisent la somatiation de milieux complexes, avec tout ce que cela implique en matière de filtres<sup>3</sup>, bien évidemment, et de réduction de la richesse et de la profusion de la réalité empirique. C'est le cas des techniques de navigation à proprement parler : cartes

routières, systèmes de géolocalisation, services de cartographie en ligne tels que *Google Maps* et *OpenStreetMap*, etc. C'est également le cas des médias socionumériques et d'information, mais aussi des applications et logiciels de recherche, d'analyse de données et de recommandation (lesquels donnent lieu à une réduction algorithmique de la complexité des milieux), tous mobilisés dans la cartographie et la modélisation des espaces sociaux, économiques, culturels, politiques, etc. C'est enfin le cas des médias mobilisés dans la production de mondes diégétiques (bande dessinée, cinéma, télévision, jeu vidéo et autres), en ce qu'ils concourent à leur façon à ce que Jameson (2005) qualifie de « réduction du monde » (p. 267), c'est-à-dire un processus cognitif de simplification de notre être-au-monde

*axé sur un principe d'exclusion systématique, une sorte d'excision chirurgicale de la réalité empirique, quelque chose comme un processus d'atténuation ontologique dans lequel la multitude grouillante de ce qui existe, de ce que nous appelons la réalité, est délibérément débroussaillé à l'aide d'une opération d'abstraction radicale et de simplification* (p. 271).

En vertu de leur caractère technosymbolique, ces derniers favorisent non seulement la navigabilité de l'écoumène, mais également une réflexivité vue, sur le plan ontogéographique, en tant que compréhension de soi en un écoumène complexe et en tant que part même de cet écoumène. Habiter, c'est donc également faire avec la complexité de l'écoumène et se doter des outils et représentations technosymboliques aptes à y évoluer de manière non problématique.

Cartographier l'écoumène, si l'on s'appuie sur la triple formulation des savoirs géographiques d'Olivier Lazzarotti (2006)<sup>4</sup>, revient à acquérir des savoir-être dans l'espace ou sur Terre, au sens où l'on ne peut se connaître soi-même sans connaître le milieu qui en représente une part conséquente et dans lequel on évolue. Cela implique la capacité de se positionner dans et en tant que mondes chimico-physique, organique, symbolique, technique et social. Par le fait même, cartographier l'écoumène revient à accumuler des savoir-faire dans et avec l'espace, c'est-à-dire obtenir les connaissances essentielles pour mettre les milieux à l'échelle, y circuler et s'arranger de leurs contraintes. Cela revient enfin à acquérir des savoir-vivre-

ensemble, c'est-à-dire un savoir-cohabiter, comme nous le verrons au chapitre 13. On peut ajouter à ces trois savoirs cartographiques le savoir-être entre les espaces. Il concerne la maîtrise des procédures et conventions présidant à la navigation entre les lieux de la réalité souveraine et les régions finies de sens.

De ce qui précède, et suivant une lecture mésocritique appuyée sur les propos de Marcel Hénaff (2008) et d'Olivier Mongin (2013), on retient que la somatisation problématique de la ville intelligente à même la structure ontogéographique de l'habitant peut se jouer à deux niveaux. Au premier niveau, il y a absence des marqueurs de la ville entendus comme des monuments résumant le monde — soit, ici, un réseau global de flux à l'intérieur desquels les villes sont intégrées — et comme lieux nettement circonscrits représentant le pouvoir et le contrôle. Au second niveau, il y a absence de productions symboliques favorisant une réduction du monde adéquate. Il est à noter, toutefois, que l'on voit de plus en plus émerger des productions culturelles favorisant la cartographie cognitive de la ville intelligente. C'est le cas du roman *Les Furtifs* et, comme nous allons le voir, de la franchise WD.

## **ALTÉRISATION ET DÉSALTÉRISATION DE LA VILLE DANS WATCH\_DOGS**

À la rhétorique des thuriféraires de la ville intelligente, qui voient dans la collecte et l'analyse des données massives une solution efficace pour la gestion de la chose urbaine et l'optimisation de ses flux — le salut de la ville par sa mise en visibilité en temps réel —, WD oppose un discours dénonçant l'opacité d'un pouvoir s'imposant grâce à sa mainmise sur les dispositifs de surveillance, de gestion et de sécurité, ainsi que sur les algorithmes prédictifs mobilisés par les autorités et les entreprises, la technologie servant moins à réguler la ville qu'à prévoir et manipuler le comportement de ses habitants. Ce discours, on le retrouve dans le documentaire fictif présenté dans la cinématique introductive de *WD2* :

*le ctOS 2.0 est implémenté à travers tous les États-Unis, instaurant l'internet des objets. Plus de 6,4 milliards d'appareils connectés servent désormais de points de collecte, consignnant nos trajets et gestes quotidiens pour un système plus sûr et*

*plus intrusif. Mais qui d'autre observe? Big Brother ne travaille plus seul. Des milliers de petits frères surveillent et enregistrent vos faits et gestes, constituant un profil numérique de vous qui pourrait être vendu, échangé et volé en un instant.*  
(Game Movie Land, 2016, 0:06:17)

WD témoigne de la centralité des flux d'information et de la gestion automatisée des ressources et des personnes au sein des villes intelligentes. Le ctOS de Blume, comme nous l'apprend le site web<sup>5</sup> (fictif) qui lui est consacré, « soutiens les infrastructures de Chicago à travers un vaste réseau de centres de contrôle interconnectés » (Chicago ctOS, 2014) et de caméras de surveillance chargées de « monitorer dynamiquement toutes les activités 24/7, des centres-villes au trafic dense aux districts périurbains », que ce soit les commerces, les rues et les parcs. Le pH de l'eau des aqueducs est automatiquement contrôlé, de même que la présence potentielle de contaminants. Les rejets des égouts sont assainis sans intervention humaine. Un algorithme gère les réseaux de transport — de la circulation automobile aux rames de métro — afin d'en réguler le trafic. Le ctOS contrôle également les réseaux de distribution d'électricité et de gaz et assiste les forces de l'ordre avec son logiciel de prédiction criminelle réputé prévenir un acte délictueux toutes les 12,5 minutes. Les délais d'intervention des secouristes sont réduits et une application permet aux personnes malades d'être dirigées vers l'hôpital le plus près, où l'attend son dossier médical.

Signe de l'importance des flux informationnels et de leur traitement, un algorithme de reconnaissance de formes développé par Blume pour analyser les données du ctOS, le Bellwether, est au cœur des intrigues de *WD1*, *WD2* et *WD:L*. Il confère à l'entreprise, selon l'un de ses anciens concepteurs, Raymond Kenney, qui a rejoint les rangs de DedSec, un pouvoir qui glacerait le sang d'un Orwell et d'un Huxley : « Profilage, manipulation des médias, collusion d'entreprises, consumérisme, le tout, piloté par des algorithmes prédictifs » (Game Movie Land, 2016, 1:16:10). S'ajoutent la manipulation des marchés financiers et, une fois le Bellwether couplé au superordinateur des services de renseignement britanniques, la dataveillance de masse de la population.



## WATCH\_DOGS, UN RÉCIT CONSPIRATIONNISTE

Flanquée du Bellwether, de Blume, des entreprises de sécurité privée et des géants du numérique, tous placés sous le signe d'un dystopique Big Brother accompagné de ses petits frères, la ville intelligente apparaît, dans le rapport intime qu'elle entretient avec ses dispositifs de surveillance, comme une entité opaque pour ses habitants, altérée. Dans WD, Chicago, San Francisco et Londres ont en commun d'être au cœur de récits conspirationnistes. Le pouvoir s'y montre collusif, réparti entre un nombre limité d'acteurs sociaux agissant dans le secret et appartenant au gouvernement, aux forces de l'ordre, aux firmes de sécurité privée et aux géants du numérique, dont les noms fictifs — Blume, Haum, !Nvite, Nudle, Driver SF, Umeni-Zulu, Galilei, Tidis, etc. — renvoient par la nature de leurs activités et leur identité de marque aux référentiels Oracle, Nest, Facebook-Twitter, Google, Uber, Blackwater-Academi, SpaceX et iRobot.

Les intrigues de la franchise adoptent un « style paranoïaque » (Hofstadter, 2012) pour dépeindre les impacts délétères des dispositifs numériques et les méfaits commis par leurs principaux acteurs. Ainsi, les plateformes socionumériques infléchissent le vote des électeurs et l'algorithme Bellwether oriente les marchés boursiers, alors que les caméras de surveillance, webcams, téléphones intelligents, systèmes de domotique et drones constituent la porte d'entrée des entreprises, des gouvernements et des pirates informatiques vers l'intimité des usagers. Ici, c'est dans l'ombre que le pouvoir s'exerce et que la manipulation des habitants des villes intelligentes et, plus largement, de la société algorithmique, est orchestrée. Cette vision du pouvoir comme entité occulte et manipulatrice est d'ailleurs bien représentée dans cet extrait d'une vidéo de propagande de DedSec diffusée dans une cinématique :

*Trouvez-vous que la société soit juste? Vous considérez-vous libres? Vous faites confiance à la démocratie et vous pensez que votre voix compte? Mais les entreprises possèdent les politiciens et contrôlent les élections. Croyez-vous au pouvoir du marché libre? La Bourse n'est rien d'autre qu'un spectacle de marionnettes pour les riches. Votre argent est contrôlé par des gens dont vous ne savez rien. Pensez-vous que le gouvernement vous protège? Au contraire. Le Ministère de la Défense*

*protège le gouvernement contre vous. [...] Les fondements de la politique américaine sont mensongers, la démocratie, le marché libre, la sécurité nationale. DedSec va vous dévoiler la vérité. Faites-en ce que vous voulez* (Game Movie Land, 2016, 2:28:50).

Néanmoins, aussi paranoïaques puissent-elles paraître, ces intrigues conspirationnistes accompagnées de promesses de dévoilement sont alimentées par l'actualité de la dernière décennie et sur les réflexions et travaux des chercheurs en matière de surveillance numérique<sup>6</sup> et d'intelligence artificielle, tout en les exacerbant — car c'est là le rôle satirique que jouent les dystopies (Booker et Thomas, 2009) — et tout en les inscrivant dans un système explicatif totalisant — c'est ce que proposent les théories du complot.

L'actualité se présente ici sous la forme de cotextes<sup>7</sup> (articles de journaux, de magazines ou de revues scientifiques...). Lors de la mission « Looking Glass » (*WD2*), par exemple, des mémos internes de la compagnie !Nvite — nom d'un réseau socionumérique fictif — décrivent les résultats d'une étude menée par son service de recherche et développement dans laquelle les émotions des usagers sont modifiées positivement ou négativement en fonction des contenus mis de l'avant par l'algorithme régissant leur fil d'actualité :

*Le but de la phase un [de l'étude] était de voir dans quelle mesure il est facile de modifier l'état émotionnel des usagers les moins stables et la teneur de leurs publications. Les résultats étaient étonnants — un taux de succès de 96%. En bombardant leur fil d'actualité de nouvelles négatives, de contenus remettant en question leur vision du monde et de rappels de moments partagés avec les personnes aimées (divorcées ou décédées), nous étions capables d'amener nos sujets à générer des publications négatives. Nous avons changé leur état d'esprit de manière effective. Pour solidifier nos résultats, nous avons été capables de « réinitialiser » leurs états émotionnels en remplissant à nouveau leur fil d'actualité avec des nouvelles positives et des rappels. (Ubisoft Montréal, 2016, « Emotional Contagion #1 »)*

Or, cette étude trouve son pendant dans la réalité, alors que l'entreprise Facebook, en collaboration avec l'Université Cornell, s'est livrée

en 2014 à une expérience sur la contagion émotionnelle menée auprès de 700 000 de ses usagers (Kramer, Guillory et Hancock, 2014). Si cette expérience permet de confirmer à partir d'un large échantillon de personnes et dans le cadre des plateformes socionumériques des recherches antérieures sur la contamination émotionnelle (par exemple : Hatfield, Cacioppo et Rapson, 1993), le jeu s'adonne à un exercice d'extrapolation et montre le potentiel manipulateur des plateformes socionumériques en ce qui a trait à l'infléchissement des humeurs. C'est le cas, en particulier, dans la deuxième phase de l'étude d'!Nvite, qui porte, cette fois, sur la capacité de l'entreprise à promouvoir des produits et services auprès des usagers. Lorsque ces derniers évoluent dans le monde des affaires, sont moins enclins à utiliser les plateformes à des fins d'interactions personnelles et qu'ils sont donc réputés plus difficilement influençables émotionnellement, les chercheurs d'!Nvite tablent sur une stratégie différente pour influencer leur état d'âme. Les sites et articles recommandés à ces personnes sont composés de matériel promotionnel produit et diffusé par leurs concurrents les plus florissants et de récits relatant les échecs et faillites de leur clientèle. La manipulation donne alors lieu non pas à des publications émotionnellement chargées de leur part, mais à des chutes de prix, des investissements accrus dans la formation des employés et des licenciements (Ubisoft Montréal, 2016, « Emotional Contagion #2 »). Le potentiel manipulateur des algorithmes de recommandation de contenus sur les plateformes socionumériques, on le voit ici, est amplifié, puisqu'il est possible d'envisager leur impact jusque sur les décisions des entreprises.

L'exercice d'extrapolation mené par *WD2* va plus loin lorsqu'il désigne les géants du numérique comme les principaux artisans de la « fabrique du consentement » (Lippmann, 1922) et de la manipulation des citoyens et, en sous-main, les véritables décideurs politiques. Dans la mission « Power to the Sheeple », en effet, la capacité des algorithmes de recommandation à modifier les humeurs des usagers des plateformes socionumériques se vérifie et se traduit dans le cadre d'une élection par des stratégies de microciblage conduisant à l'infléchissement du vote des citoyens sur la base de la collecte et de l'analyse de leurs données personnelles. Ainsi, le député Mark Thruss s'adjoit l'aide d'!Nvite et de Blume afin de modifier

les intentions de vote en sa faveur en contrepartie de sa promesse de faire adopter au Congrès une loi renforçant la lutte contre les hackers. C'est ce que dévoile DedSec dans deux vidéos ultérieures. Dans la première, le collectif dénonce les menaces à l'intégrité de la démocratie et du processus électoral que font peser les intérêts privés de firmes telles qu'!Nvite, puis affirme que ce géant « sait absolument tout de vous et [qu']il manipule votre fil d'actualité pour vous influencer selon ses intérêts. [...] [Il] détient l'outil de contrôle de la population le plus puissant jamais créé » (Game Movie Land, 2016, 2:44:45). Dans la seconde vidéo, DedSec ajoute : « Citoyens, la société !Nvite a utilisé vos votes comme de vulgaires jouets. En vous ciblant individuellement, !Nvite a manipulé votre ressenti pour vous faire apprécier leur pantin, Mark Thruss (Game Movie Land, 2016, 2:58:12). Une fois encore, la teneur conspirationniste de cet épisode ne doit pas occulter une certaine prise sur le réel, puisqu'il renvoie au rôle joué par les plateformes socionumériques et les firmes de communication stratégique œuvrant sur la base de l'analyse automatisée des données dans les campagnes électorales récentes, comme le scandale Facebook-Cambridge Analytica l'a montré en 2018.

Selon Jameson (2007 [1991]), la représentation du réseau mondial et décentré des TIC dans les fictions conspirationnistes donne lieu à la distorsion d'une réalité plus profonde, celle du système capitaliste multinational ou, si l'on veut rendre compte de la conjoncture économique reflétée par la franchise WD — fortement marquée par les activités des géants du numérique —, d'un capitalisme surveillanciel. Ainsi, « la technologie de la société contemporaine [...] hypnotise et fascine moins par elle-même que parce qu'elle semble offrir un raccourci représentationnel privilégié permettant d'appréhender un réseau de pouvoir et de contrôle » (p. 37-38).

Jameson voit les essais problématiques de l'imaginaire conspirationniste de représenter les hautes technologies comme une tentative de « penser l'impossible totalité du système mondial contemporain » (p. 38) et, donc, d'en proposer une carte cognitive. Ces récits, toujours selon lui, ont trouvé dans la structure générique du roman d'espionnage un lieu pour s'exprimer, avant de se cristalliser dans la littérature cyberpunk — les romans de William Gibson et Bruce Sterling, notamment —, laquelle constitue « tout autant une expression des

réalités des entreprises transnationales qu'une paranoïa globale » (*ibid.*).

Il n'est pas surprenant que WD emprunte au récit conspirationniste, puisque le thème du complot offre aux scénaristes un matériau de choix pour la construction d'intrigues (François, 2015). On trouve d'ailleurs une référence à certaines des théories du complot les plus populaires sur le web dans un billet publié par Sitara sur le blogue de DedSec (2017). Cette dernière y qualifie « d'Illuminazis » les membres exclusivement caucasiens, masculins et fortunés d'un club ancien de San Francisco, l'Illuminati Club. Ils sont réputés tirer les ficelles en coulisse et diriger le monde. Historiquement, il existe bel et bien un club aussi exclusif à San Francisco dont s'est emparé l'imaginaire complotiste, le Bohemian Club, fondé en 1872 par des membres en vue du milieu culturel californien, rejoints par la suite par des hommes d'affaires et des politiciens (dont les présidents Richard Nixon et Ronald Reagan). Dans la relecture opérée par WD, et pour montrer la redistribution du pouvoir et de l'influence dans le cadre du capitalisme surveillanciel, l'Illuminati-Bohemian Club devient le cercle sélect des géants du numérique, comme en témoigne l'illustration qui accompagne le billet de Sitara (figure 11.1). La substitution du nom original « Bohemian » par « Illuminati » suggère ici qu'il faille prendre au second degré les références du jeu aux imaginaires conspirationnistes. Comme le mentionne Stéphane François (2015), la théorie du complot voulant que les Illuminati contrôlent dans l'ombre la destinée du monde constitue un « mythe de l'extrême modernité »; il a pour caractéristique d'agréger et fusionner entre elles d'autres théories du complot.

Vue en tant que « mythe agglutinant » (Pineau, Lacoste, Feydy, Poulat et Laurant, 1995), la théorie des Illuminati est le porte-étendard des perspectives complotistes diffusées à grande échelle au sein de la contre-culture web. Ceci dit, son intégration à la trame de WD peut être également considérée comme une référence intertextuelle à d'autres jeux vidéo conspirationnistes relevant du cyberpunk, à l'instar de *Deus Ex* (Ion Storm, 2000). Ce dernier, en effet, se nourrit allègrement de l'imaginaire du complot, dans la mesure où il a pour décor, pour reprendre les termes de son producteur Warren Spector (6 décembre 2000), « une version du monde réel situé dans un futur

proche [...] tel qu'il existerait si les personnes imbues de conspirations avaient raison » (para. 5), un monde dans les affaires duquel les Illuminati et le Majestic 12<sup>8</sup> jouent un rôle de premier plan dans le cadre d'une « fantaisie paranoïaque » (Johnson, 2018, p. 156). Cette référence à *Deus Ex* montre qu'il faut prendre les complots dépeints dans WD comme le fruit d'un exercice fictionnel, soit la création d'un monde découlant de la question « et si les théories du complot étaient vraies? »



Figure 11.1 : Illuminati Club (DedSec, 2017).

Il n'est pas étonnant, également, que WD puise des composantes de ses récits dans ce vaste réservoir que sont les théories du complot, sachant que celles-ci remplissent une fonction cognitive en proposant des systèmes explicatifs cohérents et structurés pour appréhender des situations — ici, une condition ontogéographique — incompréhensibles ou ambiguës, indépendamment du fait qu'elles sont vraies ou fausses (Campion-Vincent et Renard, 2015). Ainsi, devant l'impossibilité de totaliser un milieu illisible et résolument hors d'échelle, la

mise en récit conspirationniste en réduit la complexité et le schématise pour le rendre compréhensible et navigable, attribuant dans l'exercice les responsables de la mésalgie contemporaine à une poignée d'acteurs sociaux — des comploteurs — aisément identifiables et, par le fait même, dénonçables, dans le cadre d'une intrigue où le voile est progressivement levé sur leurs agissements secrets. La paranoïa témoigne alors, dans WD, d'un rapport conflictuel entre l'habitant et un milieu altérisé, dépeint comme un antagoniste figurant au centre d'un réseau de pouvoir et de contrôle auquel il prête des intentions malfaisantes. Révéler ce réseau au grand jour — car tel est l'objectif des trois jeux — et reprendre la ville des mains des acteurs à qui il profite revient, symboliquement, à désaltérer ce milieu, à le rendre lisible et à le réinscrire à l'intérieur de la structure ontogéographique de ses habitants.

La réduction de monde opérée par WD à travers une mise en récit conspirationniste ne signifie pas pour autant une adhésion aux théories du complot, comme nous l'avons vu plus haut, mais donne plutôt lieu à la proposition de raccourcis cognitifs — des heuristiques — en vertu desquels la systématité et la simplification des enjeux complexes de la conjoncture présente, caractéristiques des dites théories, sont mises à profit pour schématiser les intotalisables milieux de la ville intelligente et, plus largement, de la société algorithmique. Il reste donc de cette mise en récit conspirationniste la mise en lumière des enjeux sociaux, économiques et politiques des dispositifs de surveillance. Celle-ci est renforcée par les opérations de balisage et de concentration du monde.

## **MARQUEURS TRADITIONNELS ET NOUVEAUX MARQUEURS**

Le processus de réduction du monde et la mise en récit conspirationniste se voient adjoindre l'aide de nouveaux marqueurs propres à la ville intelligente et à sa logique des flux, lesquels en facilitent la somatisation là où les monuments et marqueurs traditionnels cessent d'être opérants. WD accorde ainsi une place considérable, dans sa reconstitution numérique de Chicago, San Francisco et Londres, à leurs monuments les plus emblématiques, et donc à leurs marqueurs traditionnels, mais il s'agit pour l'essentiel de réminiscences d'une ville des

lieux révolue. S'ils permettent bel et bien de s'orienter physiquement dans l'espace — la Tour de Londres, par exemple, signale au joueur qu'il se trouve dans le borough de Tower Hamlets, et le Palais de Buckingham, celui de Westminster —, ils ne permettent pas de cartographier la ville des flux et ses actuels réseaux de pouvoir et de contrôle. Car dans *WD1* et *WD2*, de tels monuments remplissent une fonction généralement décorative, ce qui se vérifie par le rôle mineur qui leur est accordé dans la mécanique de jeu.

En sus de missions primaires et secondaires, nombre de jeux vidéo à monde ouvert augmentent leur durée de jouabilité en proposant aux joueurs de relever de courts défis sans conséquence sur l'intrigue, auxquels sont parfois associées des récompenses telles que de l'argent ou des points d'expérience. Ainsi, dans *WD1* et *WD2*, les applications pour téléphones intelligents intradiégétiques *City Hotspots* et *ScoutX* permettent de gagner des badges dont la seule fonction est d'être collectionnés ou un faible nombre de points d'expérience<sup>9</sup> en visitant certains monuments célèbres, tels que l'hôtel de ville de Chicago, la prison d'Alcatraz et d'autres sites d'intérêt référentiels ou fictifs (gratte-ciel, scènes de meurtre célèbres, abattoirs, stades, théâtres, etc.), ou en prenant des égoportraits dans lesquels ils sont visibles en arrière-plan (figure 11.2).

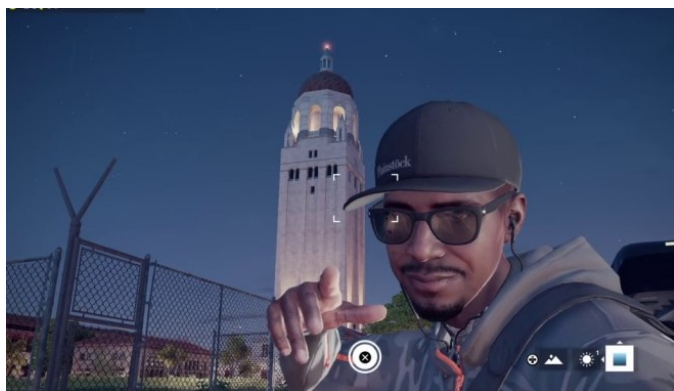


Figure 11.2 : Égoportrait de Marcus Holloway devant la Coit Tower (1, 2018).



En comparaison avec ses prédécesseurs, *WD:L* accorde aux monuments emblématiques de Londres une importance plus significative à l'égard de sa mécanique de jeu. Ainsi, le 10 Downing Street, l'hôtel de ville, le palais de Buckingham, la Tour de Londres, l'Abbaye de Westminster et les Chambres du Parlement sont le théâtre de plusieurs missions. Toutefois, ces monuments témoignent d'un passé révolu et les figures du pouvoir qui les habitent en sont, significativement, absentes. La reine Élisabeth, par exemple, toujours vivante dans le Londres futuriste du jeu, a déserté le palais de Buckingham et n'apparaît plus en public. On la retrouve désormais uniquement sous la forme d'affiches et d'hologrammes sur la devanture du Tate Modern dans le cadre de l'exposition *Regal Pop* consacrée à la famille royale (figure 11.3). Autrement dit, elle est reléguée aux musées.



Figure 11.3 : Exposition *Regal Pop* au Tate Modern (Ubisoft Toronto, 2020).

Quant au Premier ministre, comme le souligne de manière caustique Andy, le podcaster de l'émission satirique intradiégétique *Le Cafardeur*<sup>10</sup>, lors d'un canular téléphonique dans lequel il prétend chercher à le joindre, il se fait tout aussi discret que la souveraine :

[Une fausse standardiste] « *Bureau d'accueil du 10 Downing Street, je vous écoute.* »

[Andy] *Oui bonjour, est-ce que le Premier ministre est là, s'il vous plaît?*

[La standardiste] « *Je vérifie... Oh non, désolée, vous venez de le louper. Il fait le mort pendant dix ans, là* ».

Par la suite, Andy souligne à Alice, sa co-animatrice, le désengagement dont fait preuve l'ensemble du gouvernement au profit de l'entreprise de sécurité privée Albion :

*Mais qu'est-ce qu'on est devenus, Alice? Regarde un peu l'état de notre classe politique. À la base, on est censé avoir « la mère des Parlements ». Sauf que la mère a largué ses gamins dans les bois pour qu'ils se fassent élever par les loups.*

De manière éloquente, le retrait de la reine et des élus de la vie publique répond, en l'exagérant — à la démission politique qui accompagne l'algocratie au sein de la société algorithmique et à la privatisation de l'espace public.

Dans *WD:L*, toutefois, certains monuments demeurent centraux pour illustrer la redistribution du pouvoir. C'est le cas de la Tour de Londres, passée de symbole de l'autorité royale dans le Londres médiéval à marqueur et symbole du transfert du pouvoir de l'État vers le privé, Albion en ayant fait son poste de commandement. Cette dernière mobilise également de nombreux marqueurs de la ville pour y afficher sa propagande : le palais de Buckingham, Piccadilly Circus, le London Eye (la roue du millénaire) et le Musée impérial de la guerre, notamment. Retirer cette propagande, une manière symbolique de se réapproprier les lieux emblématiques de la ville, fait partie des missions relevées par le joueur afin d'inciter la population à se révolter dans chacun des huit boroughs de la City.

Si les monuments traditionnels constituent rarement le théâtre des missions principales et secondaires de *WD*, ce n'est pas le cas des parcs de serveurs, des laboratoires de recherche et développement, des supercalculateurs, des sièges sociaux et des bureaux des géants du numérique (figure 11.4), ou encore des installations des firmes de sécurité privée, qui jouent un rôle essentiel dans l'organisation du pouvoir et qui concrétisent, en tant que motifs mésogrammatiques, le mésogramme des flux. En centrant les intrigues et les missions

autour de ces motifs, la franchise les désigne comme les nouveaux monuments de la ville : les données y sont entreposées et analysées, les flux y sont gérés et les dispositifs de surveillance y sont développés. Bref, ce sont les marqueurs de la ville intelligente. Ils apparaissent comme des points saillants sur la carte du jeu, facilitant la navigation du joueur d'un lieu (et d'une mission) à l'autre<sup>11</sup>. Ils résument également les lieux du pouvoir dans le cadre d'un capitalisme surveillanciel. Ils constituent, enfin, les infrastructures matérielles et immatérielles de la ville des flux. En raison de leur centralité au sein de l'intrigue et de la mécanique de jeu, il leur est conféré la visibilité et la lisibilité absentes des villes intelligentes référentielles.

Une telle survisibilisation s'applique aussi aux parcs de serveurs régionalisés. Dans *WD2*, Blume offre une technologie de remplacement aux dorsales internet<sup>12</sup>. En collaboration avec Galilei, une entreprise œuvrant dans le domaine de l'aérospatial — qui n'est pas sans rappeler SpaceX et son projet Starlink —, Blume met en orbite un ensemble de satellites prenant le relais des dites dorsales, créant un nouveau réseau sécurisé vers lequel convergeront les géants du numérique, mais aussi la bourse de New York. Lors de la mission « Hack teh World [sic] », Marcus pirate le réseau de satellites à partir du *hackerspace* de DedSec et accède à des parcs de serveurs aussi distants de San Francisco que le sont Dublin, Dubaï et le Delaware, où ils sont hébergés.

Une telle visibilisation des infrastructures de la ville intelligente et de la société algorithmique ne se limite pas à la représentation d'un réseau mondialisé à une échelle réduite, toutefois. Lorsque Marcus pénètre la sécurité du parc de serveurs principal de Blume, dans le Delaware, il le fait en manipulant un drone à distance. Vues à partir de ce véhicule de petite taille, les tours parallélépipèdes des serveurs paraissent colossales, assimilables à un paysage urbain composé de gratte-ciel vertigineux (figure 11.5). En d'autres termes, ils apparaissent dans toute leur monumentalité. Ce faisant, un processus de cartographie cognitive de la ville se met en branle, mission après mission, jeu après jeu, alors que le joueur multiplie les allers-retours entre ces nouveaux marqueurs et somatise le milieu urbain dans lequel il évolue. Leur mise en visibilité et, à l'inverse, la minimisation

du rôle des monuments traditionnels au sein de la ville témoignent d'un *balisage du monde*.



Figure 11.4 : Les sièges sociaux d'iNvite (à gauche) et de Nudle (à droite) (Ubisoft Montréal, 2016).



Figure 11.5 : Parc de serveurs de Blume au Delaware dans *WD2* (à gauche) et ordinateur quantique du SIRS dans *WD:L* (à droite) (Ubisoft Montréal, 2016; Ubisoft Toronto, 2020).

## LA CONCENTRATION DU MONDE

À ces deux auxiliaires dans la somatisation de la ville que sont la *réduction* et le *balisage* s'ajoute une *concentration* du monde : les réseaux matériels et immatériels de la ville normalement déployés à l'échelle du globe, mais aussi les géants du numérique qui les implantent et les gèrent, sont ramenés dans les limites nettement circonscrites des villes simulées, dont la superficie est fortement réduite par rapport à leur taille réelle<sup>13</sup>. Cette concentration du monde est largement tributaire de la métamédialité du jeu vidéo.

Selon Alan Kay (1984), l'ordinateur fait montre d'une faculté particulière, qui est celle de « simuler de manière dynamique les

composantes appartenant aux autres médias » (p. 59). C'est également vrai pour le jeu vidéo. Ce dernier simule aussi bien le langage cinématographique dans ses cinématiques et la prise de vue photographique — incluse dans la mécanique de jeu de *Dead Rising 1* et *4* (Inafune, 2006; Capcom Vancouver, 2016), par exemple, dont le protagoniste est un photjournaliste —, qu'un spectacle de variété ou un opéra, avec sa scène et ses artistes — pensons au vaudeville du Théâtre Râleur dans *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Studios, 2018) ou à l'Opéra du gueux dans *Assassin's Creed III* (Ubisoft Montréal, 2012). Plus largement, le jeu vidéo est apte à simuler dynamiquement un lieu de production médiatique, comme un studio hollywoodien dans *Grand Theft Auto V* (Rockstar North, 2013).

Dans le cas de la franchise WD, c'est le milieu hautement technologique de la ville intelligente qui fait l'objet d'une simulation : ses principaux acteurs, ses lieux emblématiques, les médias permettant de colliger les données personnelles de ses habitants et de les consulter (le téléphone intelligent et ses applications, à l'instar des services de cartographie en ligne et de transport sur demande), la réalité augmentée (ludification de la ville<sup>14</sup> ou représentations visuelles *in situ* de ses données<sup>15</sup>; voir la figure 11.6), les caméras de surveillance, les logiciels de prédiction criminelle et de régulation de la circulation automobile, les assistants personnels intelligents, les moyens de transport autonomes, etc.

La concentration du monde est donc servie par la simulation, à une échelle réduite — et donc aisément appréhendable par le joueur — du milieu de la ville intelligente et de son réseau d'acteurs sociaux et d'infrastructures urbaines.



Figure 11.6 : Ludification de Chicago (à gauche) : le mini-jeu NVZN. Reconstitution en réalité augmentée des données issues du ctOS (à droite) (Ubisoft Montréal, 2014b; Ubisoft Toronto, 2020).

Ainsi, la ville intelligente est simulée sous la forme d'un système dynamique. Mais il y a plus, car le joueur interagit avec ce système et apprend à maîtriser les procédures qui en régissent le fonctionnement pour en tirer profit ou tenter de le détruire. Inscrite à même la mécanique de jeu de WD, la capacité du joueur à pirater et saboter les infrastructures informatiques de Chicago, San Francisco et Londres, et en particulier leurs dispositifs de surveillance, figure au cœur des missions.

À l'aide de son téléphone intelligent, le protagoniste incarné par le joueur s'interface avec le milieu urbain, pirate les comptes bancaires des passants et les différents objets connectés à l'omniprésent ctOS, télécommande des drones à distance pour accéder à des zones physiquement inaccessibles, mais aussi des véhicules autonomes dans le but de dégager les voies de circulation lors de courses-poursuites ou de provoquer des accidents. À distance, il déverrouille des portes, fait exploser des conduites de vapeur ou de gaz, des systèmes électriques, des grenades ou des téléphones : autant de solutions pour éliminer des ennemis, les distraire, prendre la fuite ou intercepter un individu. Il peut accéder au profil numérique de chaque citoyen ainsi qu'au système de prédiction criminelle du ctOS et prévenir des actes violents avant qu'ils ne soient commis, provoquer des pannes de courant ou des guerres entre différents gangs de criminels, falsifier des mandats d'arrestation à l'endroit d'ennemis qui seront arrêtés ensuite par la police, contrôler les feux de circulation, les ponts mobiles, les rames de métro, les portes de garage et les barrières d'accès routier. Enfin, il accède au contenu des caméras de vidéo-surveillance et des webcams qui émaillent l'ensemble de la ville, dans les rues et autres espaces publics comme à l'intérieur des édifices et des résidences privées — en particulier lorsque ces dernières sont munies de dispositifs de domotique.

Par le fait même, la ville se voit non seulement réduite et concentrée à l'échelle du joueur, mais ce dernier peut aussi en manipuler les dispositifs et visualiser les données issues de la surveillance numérique alors qu'elles sont normalement aussi inaccessibles à ceux qui les émettent que sont opaques les algorithmes qui les analysent. Ce faisant, en plus d'une impressionnante capacité d'action sur son milieu grâce à la maîtrise de ses dispositifs, le joueur acquiert une

perspective synoptique sur les flux de la ville, dans la mesure où il synthétise cette dernière en réunissant des sources éparses de données.

Cette concentration du monde donne à voir un double numérique de la ville des flux (figure 11.7) chaque fois que le joueur pirate des enregistrements vidéo, des conversations téléphoniques, des messages textes, des profils de citoyens, bref autant de témoignages de l'intimité compromise des habitants surveillés par le ctOS, dont la franchise se complait à divulguer les tranches de vie et renseignements les plus embarrassants.

Ainsi, dans *WDI*, les 30 défis intitulés « Privacy invasions » offrent l'occasion de pirater les caméras de sécurité et les webcams présentes dans autant de domiciles. Temporairement transformé en voyeur, s'adonnant au penchant scopophile des adeptes de l'entreveillage, il assiste au jeu de rôle érotique d'un mari déguisé en plombier et de sa femme (figure 11.7), à la déclaration d'amour d'un homme célibataire à un mannequin volé dans un magasin et à une séance de roulette russe entre un client et une travailleuse du sexe.

D'autres scènes révèlent les drames quotidiens des Chicagoens. Un homme seul est décédé à son domicile alors que son fils annonce sur sa boîte vocale qu'il passera le chercher pour fêter Noël en famille. Un autre vient de perdre sa femme et sa fille prend de ses nouvelles par téléphone pour s'assurer qu'il se porte bien. Une mère excédée par les cris de ses enfants frôle la crise de nerfs et les admoneste. Une femme attend un bébé et supplie son mari atteint d'un cancer en phase terminale de l'aider à trouver une solution pour leurs finances à vau-l'eau, etc.

À l'aide de leur profileur, les protagonistes de la franchise ont accès aux données de l'ensemble des habitants (figure 11.8). On apprend, par exemple, que Nelly Hutchins, une concierge de 36 ans, souffre d'une maladie sexuellement transmissible, que Sheikha Alahli a connu ses 15 minutes de gloire en étant malgré elle la vedette d'une vidéo virale où on la voit pourchassée par un blaireau et que Saki Yamaguchi, opératrice d'entretien en blanchisserie, suit un traitement pour augmenter sa libido<sup>16</sup>. Les informations capturées ne se limitent pas à ces détails embarrassants, toutefois, puisque l'on peut accéder au revenu annuel d'une personne, à sa profession, son état

de santé, son état matrimonial, son humeur générale, ses dernières requêtes sur les moteurs de recherche, ses loisirs, ses achats et des éléments anecdotiques : un tel « trolle » sur les forums politiques, tel autre prend des cours de navigation, certains sont recherchés par la police, d'autres sont des chrétiens récemment convertis. Par exemple, dans *WD1*, on apprend qu'un certain Brandon Rostco, caissier de son état, a récemment acheté une crème anti-hémorroïde, et que Lino Ernesto, directeur de bienfaisance, est amateur de pornographie « gonzo ». Enfin, toujours grâce au profileur, on pirate les conversations et les messages textes de certains téléphones intelligents. Ainsi, dans *WD1*, un participant répond à un jeu-questionnaire radiophonique dont la bonne réponse pourrait lui rapporter 5 000\$ et un mari révèle à son ami qu'il a trompé sa femme avec la gardienne engagée pour sortir son chien. Dans *WD2*, on capte un appel entre un médium et un client incrédule, un homme vante les vertus du chocolat pour perdre du poids et un autre injurie son ami qui n'a pas acheté la bonne saveur de beigne au magasin.

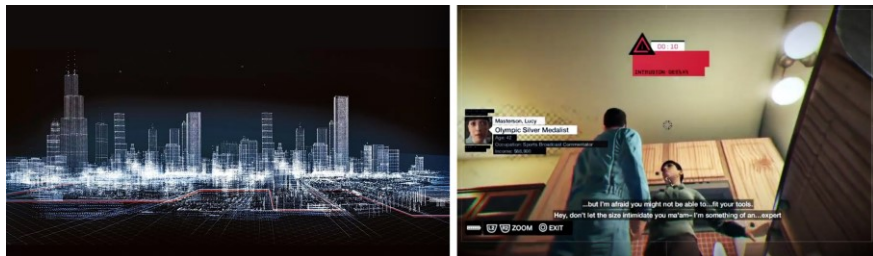


Figure 11.7 : Le double numérique de Chicago (à gauche) et l'immixtion du ctOS dans le jeu de rôle érotique d'un couple de Chicagoens (à droite) (Ubisoft Montréal, 2014b).



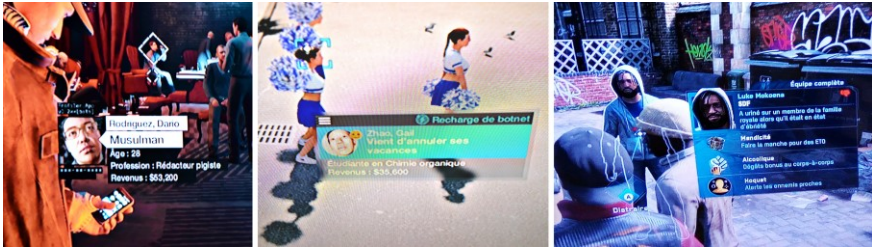


Figure 11.8 : Un accès aux données personnelles par le truchement d'un téléphone intelligent (Ubisoft Montréal, 2014b, 2016; Ubisoft Toronto, 2020).

Au compte de la concentration du monde, et toujours en vertu du caractère métamédiatique du jeu vidéo, figure non seulement une simulation à l'échelle humaine de la ville intelligente, mais également la présence de textes intradiégétiques résumant et dénonçant les abus de la surveillance numérique. Parmi ces textes disséminés à travers la ville se trouvent des extraits d'articles de journaux, des manifestes, des courriels internes produits par les autorités ou des employés des géants du numérique. Lorsque le joueur les collecte et les consulte, il obtient rapidement un aperçu de l'étendue de la surveillance. Dans *WD2*, par exemple, des mémos piratés chez l'Nvite mettent en lumière la capacité des plateformes socionumériques à infléchir l'humeur de leurs usagers.

S'ajoutent les vidéos de DedSec ouvrant ou clôturant sous forme de cinématiques les missions principales et secondaires de *WD2*. Pastiches des capsules produites par Anonymous, elles dénoncent les menaces que fait peser la collusion entre les autorités, les élus et les géants du numérique sur les libertés individuelles.

Enfin, *WD:L* propose au joueur d'écouter des podcasts lorsqu'il sillonne en voiture les rues de Londres. Sur un ton tantôt éducatif, tantôt militant ou satirique, ils présentent les enjeux sociaux, politiques et économiques liés aux technologies numériques. Ainsi, dans l'émission satirique *Le Cafardeur*, Alice ironise sur l'omniprésence des caméras de surveillance à Londres :

*On en est à un point où ils ont installé tellement de caméras ctOS, je sais pas où ils vont foutre les nouvelles. Par-dessus les autres? Tu vois, des caméras qui filment d'autres caméras?*

*Comme un influenceur sur les réseaux sociaux, tellement dans son délire qu'il peut plus se brosser les dents sans se faire monétiser.*<sup>217</sup> (Ubisoft Toronto, 2020, « Fake news maison »).

Sur un ton plus grave, dans la capsule « L'humanité à vendre » (*ibid.*), Tash, l'animatrice de l'émission *Les Flibustiers*, reçoit des experts en technologies numériques et des militants pour la protection de la vie privée afin de parler des enjeux associés aux données massives. Elle annonce d'entrée de jeu : « En cette belle époque, nous avons dû nous habituer à ce que nos moindres faits et gestes, clics, soient traqués, épiés et filmés autant par nos Optiks que par les caméras. À croire que notre existence n'a pour but que de nourrir cette grande bête qu'on appelle *Big Data* ». Puis elle recadre cette technologie à l'intérieur d'une économie marquée par le capitalisme surveillanciel : « Quand capitalisme et surveillance ne font plus qu'un, que se passe-t-il? ».

Alfie, un universitaire spécialisé dans les *Big data*, affirme au cours de la même émission que le téléphone intelligent a été le cheval de Troie permettant aux dispositifs de collecte des données personnelles d'envahir la vie privée de leurs utilisateurs : « Ce qu'il s'est passé, c'est que les gens ont progressivement sacrifié leur vie privée à la facilité, notamment avec le développement des smartphones et autres objets connectés qui ont fini par envahir totalement notre quotidien ». Charles, un militant opposé à l'utilisation des *Big data*, abonde dans ce sens et dénonce les prédictions réalisées à l'aide de cette technologie qui se nourrit des données issues des caméras de surveillance, des postes de télévision, des compteurs d'eau et d'électricité pour mettre en lumière les centres d'intérêt de chacun. La peur ambiante, selon lui, offre une prise pour manipuler les comportements des individus.

Si l'invasion de la vie privée par des entreprises de haute technologie est alarmante, un autre phénomène, l'usage des algorithmiques prédictifs, s'avère plus inquiétant encore et confère à celles-ci, selon Alfie, « un pouvoir considérable et encore plus insidieux que l'on ne pense » sur les usagers des dispositifs connectés. Ceci, parce que les technologies prédictives, « non contentes de noter leurs activités, visent à influencer leurs comportements », affirme-t-il, et « nous

conseillent la meilleure route à prendre, les meilleurs endroits où sortir, restaurants, bars, et même quelle musique écouter », allant jusqu'à « nous dicter quoi manger, quoi penser, qui rencontrer... ». Faisant écho à l'algocratie, il avance : « on a abandonné notre pouvoir de décision pour le confier à la logique capitaliste et corporatiste d'un grand groupe [Blume] ».

Les propos tenus par Alfie vont plus loin que le simple portrait d'un paysage médiatique que le joueur reconnaît déjà pour y être immergé dans son propre quotidien. Donnant dans le discours dystopique, ils décrivent les dérives technologiques des *Big data* dans un monde en proie à l'autoritarisme, un monde en germe dans la conjoncture du joueur :

*Certains pays utilisent par exemple les cartes de fréquentation qui leur permettent de visualiser les concentrations de population. Certains offrent même parfois une récompense à ceux qui acceptent de changer d'itinéraire. La gestion des flux de circulation peut être détournée pour empêcher les gens de se regrouper. D'ailleurs, ce que font la plupart des régimes autoritaires actuels. On ne parle donc pas de technologies qui ont pour but de faire de nous le consommateur idéal, mais bel et bien de technologies de contrôle qui nous privent totalement de notre libre arbitre, traquant tout mouvement un tant soit peu subversif pour l'étouffer avant qu'il n'ait le temps de se propager.*

Dans une autre émission, « Big Brother contre *Big Data* », Charles affirme que « l'autoritarisme se niche au cœur de la collecte et de l'analyse des données ». S'il faut en croire l'emprise déjà dénoncée des entreprises de la haute technologie sur les comportements des citoyens et l'émergence d'un régime corpocratique dépeint tout au long du jeu, avec Albion et Blume en son centre, cet autoritarisme n'est plus exclusivement exercé par l'État, mais par le secteur privé également. Ainsi, à la suite de Charles, James, un autre expert dans ce domaine, voit le système de notation, de récompenses et de punitions des citoyens du crédit social chinois — un système obtenu par la fusion des données privées et étatiques — comme un moyen de contrôle amené à croître dans les sociétés occidentales.

Les podcasts et autres textes intradiégétiques de *WD:L* contribuent à une synergie en vertu de laquelle les dispositifs numériques au cœur de la ville intelligente et leurs impacts sociaux sont non seulement simulés et manipulés par le joueur, mais font également l'objet de discours visant à en illustrer la portée effectivement ou potentiellement délétère.

## **CARTOGRAPHIER LES FLUX**

Cybernanthropolis, par son illisibilité, son caractère hors d'échelle et ses infrastructures matérielles et immatérielles opaques, prise qu'elle est dans les mailles de réseaux mondiaux et traversée par ses flux, donne lieu à un habiter problématique. Elle résiste aux tentatives, de la part de ses habitants, de la cartographier cognitivement et, par le fait même, en des termes ontogéographiques, de la reconnaître comme une part constitutive de leur être, ce qui débouche sur un milieu urbain altérisé.

L'analyse proposée dans ce chapitre rend bien compte d'un malaise dans l'habiter urbain contemporain. Le mésogramme des flux résume ici pleinement la mésalgie vécue au contact de la ville intelligente. En conférant une survisibilité aux dispositifs de surveillance et de gestion des biens, des personnes et de l'information au sein du milieu urbain, *WD* rend compte du passage d'une logique des lieux à une logique des flux caractéristique de la ville intelligente et du déclin du monument en faveur des réseaux. Cela se vérifie par la place accordée par la franchise aux nouveaux marqueurs de la ville, soit les parcs de serveurs, les supercalculateurs et les sièges sociaux des géants du numérique qui assurent la surveillance et la gestion en temps réel de ses flux et se substituent aux monuments de la ville des lieux.

Ces marqueurs mis en récit et simulés émaillent l'ensemble de la franchise et donnent corps au mésogramme des flux. Il s'agit d'autant de motifs mésogrammatiques présentés comme les concrétions de deux couples de relations écouménales intimement liés et témoignant l'un et l'autre d'un habiter vu comme un faire avec l'espace. Le premier couple met en opposition l'altérisation de la ville et sa désaltérisation. Il découle, en amont, d'un second couple, c'est-à-dire la somatisation et la dys-somatisation du milieu urbain. C'est parce que la ville n'est plus reconnue comme constitutive du corps médial de

l'habitant en raison de sa complexité, de son caractère hors d'échelle et de son opacité qu'il devient difficile de l'appréhender dans sa totalité et de la somatiser : il lui manque une carte cognitive sur laquelle s'appuyer pour y naviguer.

Ceci dit, non contente d'enregistrer la réalité d'une ville illisible en dépeignant Chicago, San Francisco et Londres comme des entités altérisées, la franchise WD fournit les outils permettant de les replacer cognitivement à l'échelle des joueurs et met en scène leur désaltérisation. Ce processus passe par une cartographie de la ville intelligente, de ses acteurs et de ses enjeux, mais également par la maîtrise technique de ses dispositifs de surveillance et de gestion par les habitants.

Dans WD, la cartographie cognitive de la ville intelligente passe par sa réduction, son balisage et sa concentration. Ainsi en est-il également du réseau global d'infrastructures matérielles et immatérielles au sein duquel elle s'inscrit. En empruntant à la forme conspirationniste — le dévoilement progressif d'un réseau de pouvoir et de contrôle à la tête duquel figure un nombre limité et clairement identifié d'acteurs sociaux agissant dans le secret — les récits réduisent la complexité de Cybernanthropolis et la rendent transparente en schématisant les enjeux sociaux, politiques et économiques. En conférant de la visibilité aux infrastructures de la ville intelligente — ses nouveaux marqueurs normalement opaques ou répartis à l'échelle du globe — et en les plaçant au cœur de ses récits et de sa mécanique de jeu, WD opère également un balisage du monde. Il montre que les monuments les plus célèbres de Chicago, San Francisco et Londres appartiennent à une organisation révolue du pouvoir dans le cadre d'une ville des lieux et qu'ils résument inadéquatement une conjoncture où s'affirme une ville des flux marquée par l'influence grandissante des géants du numérique chargés d'en gérer les réseaux. En simulant les dispositifs de gestion et de surveillance de la ville intelligente, en les ramenant à l'échelle humaine et en permettant au joueur de les manipuler pour en évaluer la portée (notamment en ce qui a trait aux intrusions des entreprises et des autorités dans la vie privée des habitants), enfin, WD s'adonne à un processus de concentration du monde. Dans le même esprit, les jeux simulent tout un ensemble de médias — documentaire, podcasts, courriels, articles,

capsules vidéo — dont les contenus informatifs, alarmistes ou satiriques instruisent le joueur au sujet des enjeux sociaux, politiques et économiques liés aux dispositifs numériques sur la base desquels la ville intelligente monitore et régule ses flux.

Si la franchise d'Ubisoft contribue — aussi sommairement soit-il et avec les ressources propres au média vidéoludique — à cartographier la ville intelligente et à la ramener à l'échelle de ses habitants, de sorte qu'elle soit somatisable et ne se présente plus à leurs yeux comme une altérité, il ne s'agit que d'une étape dans le long processus de son appropriation. Un processus qui, en favorisant la maîtrise de la ville, permet de réduire le caractère anxigène de son habiter, ce versant dysphorique du vertige. Comme nous le verrons dans le chapitre suivant, une telle maîtrise s'accompagne, en contrepartie, d'une certaine dépossession de soi de l'habitant lorsqu'il s'éverse dans les dispositifs numériques de la ville. C'est en trouvant un équilibre entre maîtrise et dépossession qu'il éprouvera les sensations apportées par l'*ilinx*.

## Notes

1. Voir la section « La ville des flux » (chapitre 3).
2. Se reporter à la section « L'habiter comme un "faire avec l'espace" » (chapitre 2).
3. À commencer par la typification, l'intervention d'heuristiques de jugement, l'interposition de valeurs, de biais idéologiques, culturels, etc.
4. Voir « L'habiter comme un "faire avec l'espace" » (chapitre 2).
5. Disponible à l'adresse <http://chicago-ctos.com/>
6. *WD:L*, par exemple, fait référence au capitalisme surveillanciel de Shoshana Zuboff dans un podcast auquel le joueur accède directement en situation de jeu.
7. Le cotexte, terme proposé par le sociocriticien Claude Duchet, rend compte des textes et discours auxquels une œuvre fait référence. Il se distingue de l'extratexte (la réalité à laquelle le texte se réfère) dans la mesure où il est de nature sémiotique. Ainsi, ce qui s'incorpore dans une œuvre, ce qui passe par des médiations collectives, c'est un ensemble de signes plus large qui l'englobe (Duchet et Tournier, 1994).
8. Dans l'imaginaire complotiste, le Majestic 12 désigne un groupe secret de militaires, de scientifiques et de chefs d'État chargé d'enquêter sur l'existence de formes de vie extraterrestre.
9. Dans *WD2*, par exemple, la prise d'un égoportrait devant l'un des sites répertoriés par l'application *ScoutX* rapporte 8 000 points d'expérience,

alors qu'une mission secondaire, une fois complétée, rapporte entre 13 000 et 320 000 points, et une mission principale, jusqu'à 600 000 points.

10. Émission que le joueur peut écouter lorsqu'il se met au volant d'un véhicule et syntonise la chaîne correspondante sur l'autoradio.

11. Lorsqu'une mission est enclenchée, une icône jaune apparaît en effet sur la carte de la ville — accessible sur la simple pression d'un bouton — pour désigner le lieu où le joueur doit se rendre pour l'accomplir. S'affiche également l'itinéraire à suivre pour s'y rendre.

12. Câbles sous-marins et souterrains constituant les voies de circulation principales, à très haut débit, des données circulant mondialement sur internet.

13. Approximativement 12 km<sup>2</sup> à l'échelle des personnages pour le Londres de *WD:L* (Carpenter, 30 octobre 2020), comparativement aux 180 km<sup>2</sup> du Londres réel (échelle de 1:15), si l'on ne compte que les boroughs simulés dans le jeu. Toutefois, la Cité de Londres semble être le seul borough représenté dans son intégralité. Si l'on compare sa superficie (0.7 km<sup>2</sup>) à sa contrepartie réelle (2.9 km<sup>2</sup>), on obtient une échelle de 1:4.

14. Dont sont représentatifs les « Digital Trips », des mini-jeux en réalité augmentée disponibles dans *WD1*, lors desquels Aiden Pearce est plongé dans des versions alternatives de Chicago.

15. Dans *WD:L*, le joueur accède à des projections holographiques d'événements qui se sont déroulés antérieurement dans Londres grâce à la technologie *ctOS AR*, fruit du couplage de la réalité augmentée et des données issues des caméras de surveillance.

16. Notons que les personnages non joueurs (du moins ceux qui ne jouent pas un rôle prédéterminé dans le récit et les missions) et les informations qui les concernent sont générés procéduralement et, donc, de façon aléatoire. Ainsi, chaque expérience de jeu occasionne des rencontres avec des habitants aux caractéristiques uniques. Les exemples mentionnés ici sont issus de nos propres séances de jeu.

17. Phénomène à peine exagéré dans *WD:L*, la City comptant en 2019 une caméra pour 14 habitants (Knight, 25 janvier 2020).





## Chapitre 12

# La transversion dans WATCH\_DOGS

Si un genre littéraire tel que le roman policier se caractérise par une dominante épistémologique, le cyberpunk, lui, affirme Brian McHale (2010 [1992]), est traversé par une dominante ontologique<sup>1</sup> en vertu de laquelle, parmi d'autres enjeux philosophiques, il donne corps dans ses textes à la figure du posthumain, si bien qu'il est possible de le définir, comme nous l'avons fait au chapitre 1, comme un jeu d'extrapolations mené dans un cadre fictionnel sur les devenirs possibles de l'être humain en route vers un horizon posthumain. La franchise WD, en collant au plus près à la conjoncture, traite elle aussi de cet enjeu philosophique. Elle simule une expérience de l'espace marquée par la projection de l'être humain dans son environnement par le biais des dispositifs de surveillance et de régulation de la ville intelligente et, en retour, par l'intériorisation des procédures techniques présidant à son fonctionnement.

Dans le présent chapitre, nous verrons comment se définit le posthumain, puis, en nous appuyant sur Watsuji Tetsurô et Augustin Berque, nous en proposerons une redéfinition en termes ontogéographiques. Ensuite, nous tirerons profit de cette redéfinition pour décrire les spécificités de l'habiter posthumain en tant que transversion, un phénomène entendu ici comme le fruit d'un mouvement dynamique allant de l'inversion (introjection du milieu dans les limites du corps au moyen de la technique) à l'éversion (projection du corps dans le milieu par l'intermédiaire de cette même technique). Finalement, nous verrons comment WD traite de telles relations écuménales dans le cadre de la ville intelligente, cette ville territoire du cyborg (Picon, 1998) qui pourrait tout aussi bien être qualifiée de ville posthumaine.

### LE POSTHUMAIN

Qu'est-ce qu'un posthumain? Il s'agit, rappelons-le, d'un être dont les capacités excèdent radicalement celles des humains selon nos standards actuels (Joel Garreau, dans Wolfe, 2009). Lorsqu'il est question

de définir une telle entité, le facteur technologique est essentiel, car l'augmentation des capacités prend place dans le cadre d'une « symbiose humain-technologie » (Haney, 2006, p. 2) en vertu de laquelle les techniques mobilisées par le posthumain sont des techniques de la possession et non de la prothèse, car « la distinction entre le sujet et l'outil disparaît totalement » (Lestel, 2014, p. 167).

Une telle distinction rejoint la troisième des quatre hypothèses qui, selon N. Katherine Hayles (1999), figurent à l'origine de l'idée de posthumain, en vertu de laquelle « le corps humain [est] considéré comme la prothèse originale que nous apprenons tous à manipuler, de sorte qu'étendre le corps ou le remplacer par d'autres prothèses revient à poursuivre un processus qui a débuté avant notre naissance » (p. 3). En ce sens, corps et technologie représentent tous deux des prothèses dans l'optique posthumaniste; ils sont indissociables au regard du sujet.

Le posthumain est ce qui survient lorsque l'être humain est transformé par les nanotechnologies, les biotechnologies, l'informatique et les sciences cognitives (ou NBIC), et lorsque ces transformations ne touchent plus uniquement ses compétences et performances individuelles et sociales d'action et de pensée, mais son espèce même, sa définition ontologique, comme l'affirme Dominique Lestel (2014). De telles transformations se distinguent des évolutions naturelles et aléatoires de l'espèce en ce qu'elles sont intentionnelles, de sorte que le posthumain constitue le « résultat de l'homme auto-transformé par des mutations voulues » (p. 146). Il « reste fondamentalement un être vivant dont la nature des attachements est devenue majoritairement artéfactuel[le] » (p. 148), du vivant considéré comme une machine sur laquelle il est possible d'intervenir.

Le concept de posthumain implique trois types de relations entre le corps et la technologie : l'extension, l'hybridation et la transformation (Munier, 2014). L'extension peut se réaliser dans les mondes virtuels à l'aide des TIC, une extension qui prend la forme, pour certains, d'une connexion des internautes à un vaste réseau pensant, à l'image de la noosphère de Pierre Teilhard de Chardin (1956), populaire au sein de l'imaginaire cyberculturel. L'hybridation engage la figure du cyborg (ou « organisme cybernétique ») et réunit, notamment, la médecine et les NBIC. La transformation rend compte,

enfin, des modifications apportées par la technologie sur le corps : organes synthétiques, prothèses, drogues nootropiques, etc.

Le concept de posthumain figure déjà en creux dans la pensée cybernétique et, plus spécifiquement, dans les écrits fondateurs de Norbert Wiener (1948, 1950) en la matière. La cybernétique, en effet, redéfinit ontologiquement l'être humain à l'aune de son comportement d'échange d'informations avec autrui et son environnement, de sorte que son statut d'être humain dépend dorénavant du degré de complexité dont il fait preuve dans la communication et le traitement de l'information (Breton, 1992). Autrement dit, l'être humain perd le monopole de son humanité et on le positionne sur un continuum qu'il partage désormais avec des non-humains, vivants ou non.

De la cybernétique, le posthumanisme retient également l'idée du primat de l'organisation informationnelle sur la matérialité du substrat organique (Hayles, 1999). Ainsi, on comprend son indifférence pour le matériau supportant la pensée, qui peut tout aussi bien être organique qu'inorganique, ou une hybridation des deux. Suivant cette conception ontologique, comme l'écrit Hayles (1999), « il n'y a aucune différence essentielle ni démarcation absolue entre une existence corporelle et une simulation informatique, entre un mécanisme cybernétique et un organisme biologique, entre la téléologie du robot et les objectifs humains. » (p. 3)

## **LE POSTHUMAIN TEL QU'EN SON MILIEU**

Les définitions apportées ici ne rendent pas compte, cependant, de la manière dont on habite le monde. Pour pallier ce problème, revenons à la conception ontogéographique de l'être humain. Rappelons que l'être de l'humain, dans une optique berquienne-watsujienne, se caractérise par une structure ontologique bipartite composée de ses corps animal et médial. Cette structure duelle, dissymétrique et dynamique, Augustin Berque (2000b) la confirme avec les travaux du paléontologue André Leroi-Gourhan. Ce dernier rend compte, en effet, du processus d'extériorisation des fonctions, « processus qui rejette peu à peu tous les instruments hors de l'homme » (p. 47). Ces fonctions appartenaient autrefois au corps animal de l'être humain, mais au cours de l'évolution, le processus a pris la forme d'un « triple

et mutuel engendrement » (Berque, 2000b, p. 96) composé de l'humanisation (le passage de l'animal à l'être humain), de l'anthropisation (l'objectivation des choses mise au compte de la technique) et de l'humanisation (la transformation subjective des choses à l'aide des symboles), donnant lieu au corps social, cet « organisme externe qui se substitue chez l'homme au corps physiologique » (Leroi-Gourhan, 1964, p. 48), fruit de la combinaison dynamique des appareils techniques et symboliques de l'être en voie de devenir humain.

Au cours du processus d'extériorisation des fonctions, le corps social s'est donc autonomisé vis-à-vis du corps animal, a grandi et s'est diversifié — comme en témoigne le passage de la tribu préhistorique homogène à la mégapole contemporaine —, la technique (de la pierre taillée aux sondes spatiales) étendant matériellement les fonctions du corps animal et le symbole (de la peinture rupestre aux œuvres en réalité augmentée) abolissant les distances matérielles. Ce corps social correspond, selon Berque, aux milieux humains. Il implique donc aux côtés de la technique et du symbolique une dimension écologique, la combinaison des trois donnant le corps médial. L'extériorisation du corps animal vers le corps médial par la technique relève de la projection, alors que le symbole donne lieu à une introjection.

Suivant cette conception ontogéographique, en quels termes pourrait-on qualifier l'habiter vu comme une extension, une hybridation et une transformation de l'être humain par la technologie, ces phénomènes réputés relever du posthumain? Nous proposerons ici le terme *transversion*. Il désigne l'habiter posthumain dans la réunion de ces deux relations écouménales que sont l'inversion et l'éversion, un habiter qui joue en sens inverse de l'introjection par le symbolique et de la projection par la technique.

### **ENTRE INVERSION ET ÉVERSION : LA TRANSVERSION**

La première relation écouménale imputable à l'habiter posthumain est l'inversion (Duret, 2019). Si l'introjection au sens berquien désigne un phénomène de symbolisation, c'est-à-dire la manière dont on se représente le milieu dans lequel on évolue, l'inversion désigne ici l'inscription de la part technique du corps médial à l'intérieur des limites du corps animal et, donc, l'hybridation ou la transformation

de ce corps (tant de la chair que des processus cognitifs auxquels on impute la pensée) avec la technologie. L'ingestion de drogues synthétiques et de médicaments, l'adjonction de prothèses, la thérapie génique et la transplantation d'organes synthétiques, parmi d'autres, constituent des formes d'inversion. C'est également le cas de l'intériorisation des procédures techniques permettant de naviguer dans et d'intervenir sur les différents milieux, à commencer par les procédures des jeux vidéo, des logiciels et des plateformes socionumériques. Ici, la technique est intégrée à la part du corps animal que constituent les processus mentaux de l'individu, soit sa mémoire procédurale. Nous en avons parlé précédemment dans les termes de l'intropathie<sup>2</sup>.

Dans ces différentes manifestations de l'inversion émerge le post-humain, entendu métaphoriquement comme un cyborg, un être hybride à la fois organique et technologique, composé d'artéfacts et de procédures. L'exacerbation de cette relation écouménale est fréquente dans la science-fiction. Sur cette base est augmentée technologiquement l'humanité dans le roman *Schismatrix* (Sterling, 1985). Prenant en main son évolution, elle se divise désormais entre les Morphos, des êtres génétiquement modifiés, et les Mécas, dont l'accroissement des capacités repose sur des prothèses mécaniques. C'est également d'inversion qu'il est question lorsqu'une intelligence artificielle consciente s'incarne dans un corps et en contrôle les fonctions, à l'instar d'A.L.I.E., dans la troisième saison de la série télévisée *The 100* (Rothenberg, 2014-2020), alors qu'elle restructure les synapses de ses hôtes dans le but d'éliminer leurs souffrances physiques et morales.

La seconde relation écouménale imputable à l'habiter posthumain est l'éversion. Si la projection au sens berquien désigne la transformation de main humaine de l'environnement par le truchement de la technique, l'éversion, quant à elle, désigne la migration du corps animal ou d'une part de ce corps vers le corps médial au moyen de cette même technique. Il est question, ici, de l'extension du corps dans son milieu, ce qui se produit, notamment, lorsqu'un individu s'immerge dans les espaces numériques. Mais cette éversion — le fait d'habiter symboliquement les espaces numériques — n'est rendue possible que par la maîtrise de leurs procédures d'accès et d'usage (inversion).

Ainsi, éversion et inversion s'avèrent interdépendantes dans ce que l'on pourrait qualifier de « transversion ».

La futurologie et la science-fiction regorgent de formes d'éversion, parmi lesquelles figure le transfert de la conscience individuelle dans un hôte artificiel (un robot, un ordinateur, un réseau informatique, etc.) ou organique (un animal, un clone...) à l'aide d'un procédé technique. Dans le domaine de l'eschatologie physique<sup>3</sup>, Freeman J. Dyson (1979) et Steven Frautschi (1982) considèrent que si la préservation de la conscience et de la vie basée sur des structures solides telles que le carbone s'avère impossible à long terme (à l'échelle de l'Univers, faut-il entendre), et ce en considération de l'entropie, rien ne s'oppose à ce qu'elle se perpétue sous des formes dématérialisées d'organisation aptes à s'autorépliquer. Dyson donne l'exemple des nuages de poussière interstellaire et Frautschi, du plasma  $e+e-$ . Selon ces propositions, vie et conscience existeraient en tant que configurations. Elles pourraient donc s'affranchir de leur support matériel initial, soit la matière organique, ou de toute matière organisée. Par exemple, selon Dyson, il suffirait de copier l'ensemble des états quantiques d'une créature vivante pour assurer la pérennité de sa conscience à l'aide d'un nouveau support inorganique.

Du côté de la science-fiction, le film *Lucy*, réalisé par Luc Besson (2014), illustre bien l'éversion dans son expansion à l'échelle planétaire, illustrant un fantasme d'ubiquité. Une drogue de synthèse se répand dans le corps d'une jeune femme et a pour effet de décupler ses facultés intellectuelles (inversion). Après avoir appris à maîtriser l'ensemble de ses fonctions corporelles, elle apprend à contrôler les autres personnes, la technologie (en particulier les réseaux de communication) et même le temps. Finalement, elle se dématérialise. Après sa disparition, un représentant des forces de l'ordre demande où elle se trouve. Elle lui répond par message texte : « Je suis partout » (1:18:48).

Dans le cyberpunk, les mondes numériques constituent les lieux par excellence où s'éverser, comme c'est le cas dans la série bébécoise *Arcadia*, d'Alex Paknadel et Eric Scott Pfeiffer (2015-2016). Le récit se déroule dans un futur postcatastrophique où une pandémie a décimé 99% de l'humanité. La personnalité de quatre milliards de victimes a été numérisée, puis téléchargée dans une simulation

hébergée dans un nuage informatique nommé Arcadia, où elles poursuivent leur vie sous la forme d'un avatar numérique.

Une autre forme d'éversion survient lorsque la chair du corps animal est intégrée vivante à une autre entité matérielle, artificielle ou organique. Dans la trilogie vidéoludique *Mass Effect* (BioWare, 2007-2012), une espèce de machines douées d'intelligence, les Moissonneurs, se lance dans une série d'intrigues et de conflits pour détruire toute forme de vie intelligente à travers la galaxie en vue d'y rétablir l'ordre et la préserver du chaos à venir, fruit de l'inévitable lutte entre les « organiques » et les « synthétiques » (des intelligences artificielles) survenant fatalement dans l'histoire de toute espèce technologiquement avancée. Le matériau génétique de ces espèces, lorsqu'elles sont exterminées, sert à créer un nouveau Moissonneur. Suivant cela, la chair (le matériau génétique issu d'un corps organique) s'éverse dans une entité au sein de laquelle elle est hybridée avec du machinique.

## LE CYBERPUNK ET LE POSTHUMAIN

Jusqu'ici, nous avons proposé un cadre conceptuel nous permettant de comprendre ce que signifie *habiter* pour un posthumain. Nous pourrions nous demander avec Andy Clark (2003) si un tel être, pénétré d'artéfacts et de procédures techniques et, en retour, distribué dans son milieu par l'intermédiaire de la technique, n'aurait pas existé de tout temps et ne serait pas un *natural born cyborg*. Dès lors, les prouesses posthumaines imaginées par les futurologues et les écrivains de science-fiction ne constitueraient qu'une forme spectaculaire et poussée à son extrême limite de phénomènes déjà imputés aux êtres humains. Ceci dit, notre objectif n'est pas de trancher sur cette question, mais plutôt de rendre compte de la manière dont WD comprend et représente le posthumain et son habiter, ainsi que d'examiner quel discours réflexif sur l'habiter contemporain il en ressort.

Dans WD, une grande place est accordée au piratage informatique. C'est sur une telle base que s'effectue la transversion. À l'aide de leur profileur, nous l'avons mentionné, les personnages se projettent dans le milieu urbain en contrôlant à distance les dispositifs de surveillance et de sécurité. Leur champ de vision s'élargit alors qu'ils se déplacent de caméra de surveillance en caméra de surveillance, voire,

dans *WD2*, d'un satellite à l'autre, ou lorsqu'ils parcourent la ville par le truchement de véhicules télécommandés munis de caméras, dont les drones qui sillonnent par milliers le ciel londonien dans *WD:L* et permettent d'espionner ou d'abattre des ennemis, mais aussi de manipuler, transporter et détruire des objets à distance respectable. Le profileur rend également possibles les interactions avec les nombreux appareils connectés domestiques (enceintes intelligentes, téléphones portables, ordinateurs, portes à verrouillage magnétique, robots, systèmes d'alarme...), des véhicules intelligents (voitures, bateaux, chariots élévateurs et autres), mais aussi les technologies assurant la régulation et le contrôle des flux de la ville intelligente (réseaux électriques, centrales téléphoniques d'urgence, feux de circulation, conduites de gaz, etc.). Enfin, il rend possible l'accès à une quantité fabuleuse de données et de documents personnels et confidentiels : conversations téléphoniques, messages textes, courriels, enregistrements audio et vidéo, projections en réalité augmentée à partir des données de surveillance, et ainsi de suite. En d'autres mots, le joueur et son personnage s'éversent dans le milieu urbain d'une manière telle qu'ils aspirent à l'omniprésence par la téléprésence et l'omniscience par la surveillance.

Dans le cyberpunk, la transversion a généralement lieu dans un monde simulé : le cyberspace dans le *Neuromancer* de William Gibson, le Métavers dans le *Snow Crash* de Neal Stephenson, la réalité artificielle dans le *Tea From an Empty Cup* de Pat Cadigan, l'Otherland dans le cycle du même nom de Tad Williams, la Matrice dans la franchise des Wachowski, les Constructs dans la trilogie romanesque *Takeshi Kovacs* de Richard K. Morgan, etc.

Dans *WD1*, les Trips numériques — sortes de mini-jeux dans le jeu — placent temporairement Aiden Pearce dans un état onirique technologiquement induit lui permettant de s'immerger dans des versions simulées et alternatives de Chicago, vivant successivement des expériences dystopiques, paranoïaques, cauchemardesques ou psychédéliques de la ville. Néanmoins, il s'agit d'éléments périphériques s'ajoutant aux missions principales et secondaires du jeu. Aussi, la transversion la plus significative ne s'expérimente-t-elle pas au cœur de la réalité virtuelle, mais du dispositif de gestion et de surveillance ctOS et dans le cadre d'une réalité augmentée, soit d'une



« écologie hybride » (Picon, 2016), à la fois physique et numérique, constitutive de la ville intelligente. Autrement dit, les protagonistes de *WD* s'éversent dans les réseaux matériels (routiers, électriques, etc.) et immatériels (circuits de vidéosurveillance, logiciels anti-intrusion...) de Cybernanthropolis, étendant par la téléprésence leur emprise sur l'ensemble de ses rues et de ses places publiques, mais aussi de ses résidences, bureaux, laboratoires, bases de données et autres lieux normalement inaccessibles au tout-venant. Ce faisant, en bons personnages cyberpunk, ils habitent les flux et luttent dans la foulée contre l'emprise d'une mégacorporation en détournant à leur profit les dispositifs de la ville intelligente.

Une telle forme d'éversion s'accompagne en retour — c'est la seconde facette de la transversion — d'une inversion. Elle procède par l'intériorisation des protocoles d'accès et d'usage des dispositifs numériques de la ville. Les compétences acquises par les personnages dans le domaine du piratage, mission après mission, élargissent leurs possibilités d'éversion dans le milieu urbain. Mais plus significativement, l'inversion prend la forme d'une intropathie éprouvée par le joueur à l'endroit des systèmes de gestion et de surveillance de la ville. Comment se manifeste-t-elle? Par l'acquisition d'une vision informationnelle — numérique — du monde et la visualisation des procédures d'accès aux réseaux de sécurité informatique. Dans *WD1*, lorsqu'Aiden Pearce accède au réseau d'un nouveau quartier de Chicago ou qu'il localise une personne grâce à ses télécommunications, la ville lui apparaît momentanément sous la forme d'un double numérique composé d'un maillage de flux d'informations (figure 12.1). Et lorsqu'il force la sécurité d'un réseau informatique pour y faire intrusion, il s'immerge dans un espace rétiographique, un espace composé de nœuds et de liens parcourus de flux qu'il s'agit pour le joueur de canaliser en fonction d'une configuration spécifique (figure 12.2), devenant, au plan ludique, un casse-tête à résoudre.

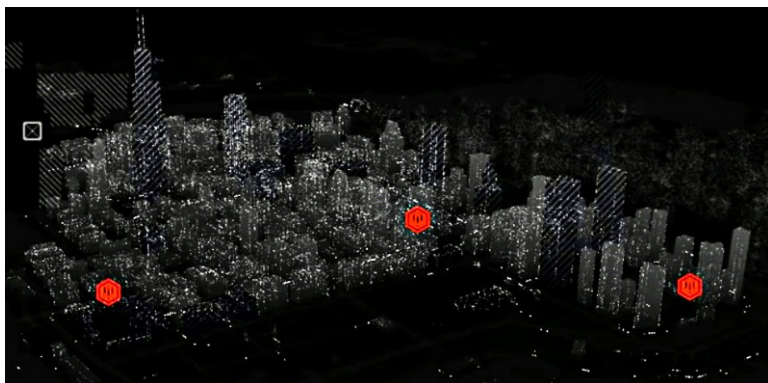


Figure 12.1 : Le double numérique de Chicago (Ubisoft Montréal, 2014b).

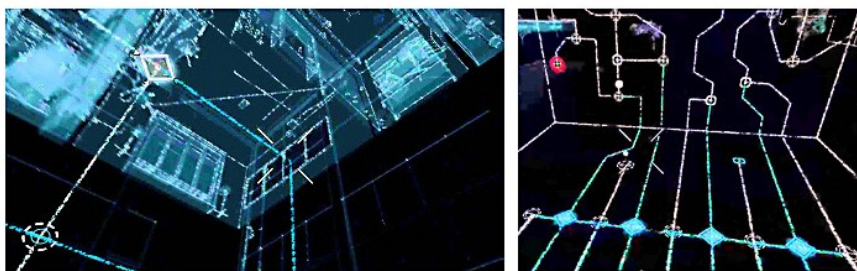


Figure 12.2 : Les espaces rétiographiques de *WD1* (Ubisoft Montréal, 2014b).

Dans *WD2*, cette intropathie s'exprime par le truchement de la *Net Hack View* (figure 12.3). Il s'agit d'une option d'affichage offerte par le profileur. Elle permet au joueur et à son personnage de visualiser le monde qui l'entoure sous une forme épurée. Les éléments du décor apparaissent en niveaux de gris et seuls les objets connectés au ctOS — ou plutôt leur double numérique — apparaissent en couleur, c'est-à-dire les objets dans lesquels le joueur peut s'éverser et qu'il commande à distance : véhicules, caméras, serveurs, portes et barrières automatiques, téléphones intelligents, robots, transformateurs, canalisations, feux de circulation, etc.



Figure 12.3 : La *NetHack View* (Ubisoft Montréal, 2016).

Les espaces rétiographiques présents dans *WD1* figurent également dans *WD2*. Ceci dit, ils n'apparaissent pas sous forme d'espaces numériques séparés de la ville matérielle; ils sont superposés à l'aide de la réalité augmentée. Invisibles à l'œil nu, ils apparaissent lorsque le joueur opte pour le mode *NetHack View*. Contrairement aux espaces rétiographiques de *WD1*, ils ne peuvent être reconfigurés que si le joueur apporte les modifications nécessaires en se déplaçant physiquement d'un point nodal à l'autre du réseau de sécurité piratée, directement ou par l'intermédiaire de son quadricoptère (figure 12.4).

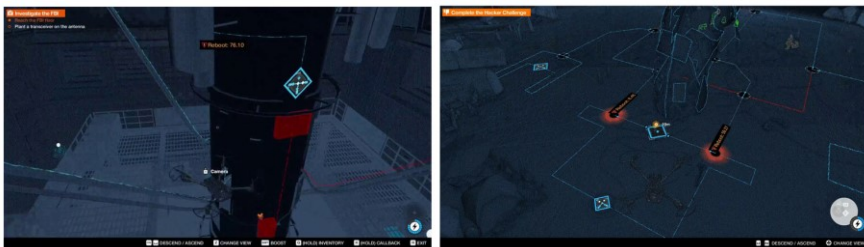


Figure 12.4 : Les espaces rétiographiques de *WD2* (Ubisoft Montréal, 2016).

Il ressort de ce qui précède une forme d'habiter comme un être entre les espaces dans laquelle on oscille entre les plans matériels et immatériels d'une ville en réalité augmentée où la primauté est accordée, suivant l'adoption d'un regard intropathique, à des composantes traduisibles sous forme de réseaux d'informations et d'objets connectés

manipulables à distance. Cette primauté met en exergue les extensions posthumaines du personnage et son aptitude à s'éverser dans le milieu urbain. Ajoutons que la *NetHack View* donne lieu, au même titre que la vision parkouriste dans la franchise *Mirror's Edge*, à une simplification du milieu urbain : ses stimuli (textures, couleurs, sons), normalement foisonnants, sont fortement réduits, ce qui permet au joueur de se concentrer sur les dispositifs et réseaux numériques.

L'intropathie prend une autre forme également. Il ne s'agit plus de voir la ville comme un réseau technique et un maillage dédié à la circulation des flux, cette fois, mais de traduire ses habitants et leurs comportements sous forme de données. Les données urbaines massives et les algorithmes qui les traitent figurent au cœur de la gestion et de la surveillance en temps réel des villes intelligentes et, plus largement, de la société algorithmique. Ces données concernent l'état du système urbain, soit ses réseaux électriques et d'aqueducs, ses rues, ses circuits de transport en commun, etc.

À ces données s'ajoutent celles, personnelles, des habitants : transactions par cartes, données de géolocalisation, signaux et traces générés par l'usage d'applications et de médias socionumériques... Les algorithmes de traitement des données massives donnent lieu à un profilage pointu des individus à l'intention des entreprises et organisations gouvernementales qui les détiennent. Ce profilage résulte de formes de dataveillance et de traçage généralisées suivant lesquelles les corps humains sont abstraits de leur ancrage territorial et traduits en séries de flux de données discrets pour être réagencés en des doubles informationnels distincts, examinés minutieusement et ciblés à des fins d'intervention : lors des campagnes électorales, comme le montre *WD2*, par exemple (mission « Power to the Sheeple »), ou de l'identification des criminels potentiels dans *WD1*.

Dans les différents jeux de la franchise, le personnage du joueur accède aux données personnelles des habitants grâce à son profileur. Les caractéristiques propres à chacun s'affichent dans une boîte à l'écran (figure 11.8) : nom, âge, revenu, profession, loisirs, orientation sexuelle, affiliations religieuses et politiques, état matrimonial, casier judiciaire, humeur, domaine d'étude, goûts alimentaires, habitudes d'achat, conditions médicales, etc. Les informations de ces profils confèrent certains avantages au plan de la jouabilité. Par exemple,

elles servent à identifier des personnes spécifiques au sein des foules afin de les espionner ou, lorsqu'elles font l'objet d'une alerte émise par le système de prédiction criminelle, pour les intercepter. Dans *WD:L*, elles indiquent également l'attitude de recrues potentielles face à DedSec et la possibilité ou non de les recruter. Mais ce dispositif de surveillance et de profilage permet également au joueur et à son personnage de partager avec les technologies des *Big data* une vision du monde particulière, traduite sous la forme de données numériques. Les yeux rivés sur le profileur, ils ne voient plus des individus à part entière, mais leur double numérique, soit des entités divi-duelles : des profils socioéconomiques, des comportements d'achat, des traces et des signaux laissés sur le web et les médias socionumériques. Nous verrons toutefois dans le prochain chapitre que cette forme d'intropathie avec les dispositifs de traduction informationnelle du monde est contrebalancée par une forme d'hospitalité narrative mixophile venue contrecarrer le morcellement de la société en micro-communautés calculées.

### **LE MOTIF MÉSOGRAMMATIQUE DU PROFILEUR**

Plus encore que les monuments de la ville des flux vus au chapitre précédent, le profileur représente un motif mésogrammatique central à l'égard du mésogramme des flux. Ceci, en raison de son association avec de nombreuses manifestations de l'habiter. Il forme une interface privilégiée entre les protagonistes et la ville intelligente, permettant aux premiers une navigation fluide entre les espaces physiques, numériques et hybrides (c'est-à-dire en réalité augmentée) constitutifs de la seconde. Il est question ici d'habiter entre les espaces.

En outre, le profileur confère une visibilité inédite aux processus, dispositifs et pratiques de gestion et de régulation de la ville; il sert d'auxiliaire dans la cartographie cognitive de Cybernanthropolis et de la société algorithmique. Il s'agit d'habiter comme un faire avec l'espace et, donc, de s'habiliter à habiter.

Le profileur est également un instrument à l'aide duquel le monopole exercé par les mégacorporations et les gouvernements en matière de gestion et de surveillance des flux se voit contesté par des habitants normalement dépourvus de toute capacité d'action. Ces

derniers interviennent désormais dans la circulation des flux de Cybernanthropolis et les réaigüillent, s'aménagent des marges de liberté dans des espaces fortement contraints et s'adonnent à des activités contre-surveillancielles. On peut parler à nouveau d'habiter comme un faire avec l'espace, mais cette fois-ci, l'expression est entendue comme la manière dont on s'arrange de celui-ci.

Pour finir, le profileur est un foyer. Et ce, à double titre. D'une part, et par analogie avec la signification que la physique lui donne, soit un point où convergent les rayons d'une source lumineuse, le profileur fonctionne comme un foyer né au point de rencontre de l'inversion et de l'éversion. Il donne corps au phénomène de la transversion et signale un renversement des rapports ontogéographiques unissant l'habitant et les lieux habités : de l'intériorisation de la ville par l'entremise du symbolique à son intériorisation par la technique, et de la projection technique dans l'environnement à la migration du corps animal vers le corps médial, toujours par l'intermédiaire de la technique. Le profileur rend compte, alors, de l'habiter comme un être dans l'espace.

D'autre part, ce dispositif est un foyer au sens de « demeure ». Nous avons vu que les protagonistes cyberpunk sont par nature des nomades condamnés à la mobilité et sans domicile propre<sup>4</sup> : Case (*Neuromancer*) habite un hôtel capsule, Hiro (*Snow Crash*) vit dans un garde-meuble et Takeshi Kovacs (*Altered Carbon*), réduit à une conscience numérique, réside dans une pile corticale implantée dans le corps d'un parfait étranger. À l'instar du chevalier errant de la romance médiévale<sup>5</sup> ou du détective dur à cuire du film noir<sup>6</sup>, ces derniers deviennent, en raison de leurs incessantes pérégrinations, des véhicules narratifs privilégiés par le biais desquels sont traversés des micromondes hétérogènes, diversifiés et irréductibles les uns aux autres. Les protagonistes postcyberpunk se distinguent de leurs prédécesseurs, car ils sont davantage intégrés à leur société respective; une société dans laquelle ils résident.

Dans les œuvres récentes examinées jusqu'ici, les personnages sont, comme leurs ancêtres Henry Dorsett Case et consorts, voués à l'errance. Nilin (*ReM*) et Faith (*ME* et *ME:C*) sont toutes deux des fugitives. La première a pour seul domicile son *Ego-Room*. La seconde, elle, la planque de son groupe de messagers aménagée dans

une tour de refroidissement désaffectée. Dans « C@PTCH@ », les enfants du Libre campent dans une décharge, lorsqu'ils ne sont pas dématérialisés, à dériver dans le Réseau. Aiden Pearce, le protagoniste de *WDI*, partage son temps entre plusieurs planques réparties à travers Chicago : (1) une chambre de motel, (2) des conteneurs maritimes et (3) une ancienne installation ctOS appartenant à Blume. Elles ont en commun d'être des lieux transitoires, des non-lieux servant ou ayant servi de relais aux flux de la mondialisation que sont les personnes (1), les biens (2) et l'information (3). En contrepartie, le profileur, comme le *Sensen* de Nilin, suit Pearce à tout moment. Il s'agit de son seul véritable domicile.

Tout comme la voiture — un important motif mésogrammatique de la science-fiction des années 1970<sup>7</sup>, emblématique d'un habiter nomadique et d'une obsession pour la circulation qui ne semblent pas nous avoir quittés depuis —, le profileur ou, dans sa version contemporaine et moins sophistiquée, le téléphone intelligent, représente lui aussi un domicile pour les mobiles. Une étude anthropologique menée dans une dizaine de pays sur les usages du téléphone intelligent par Miller et al. (2021) montre en effet que ce dispositif ne doit plus être uniquement considéré comme un outil de communication, mais tout aussi bien comme un lieu dans lequel vit son usager. En d'autres termes, « nous sommes toujours "chez nous" dans notre téléphone intelligent » (p. 219). Les chercheurs proposent le concept de *Transportal Home* pour rendre compte de ce phénomène, que l'on pourrait traduire par « domicile transportail », le second terme étant un mot-valise composé de « portail » et « transportable ». Il s'agit donc à la fois d'un domicile que l'on emporte avec nous — un emplacement stable dans une vie épuisée en déplacements —, mais également d'un portail grâce auquel on bascule d'un espace à l'autre. Ainsi, l'individu présent physiquement ici et maintenant se transporte-t-il momentanément à la maison, où il peut s'adonner à des activités familiales. Dans un contexte de mobilité généralisée, les expatriés et les nomades ont entre les mains un outil grâce auquel ils se sentent de nouveau chez eux, à l'instar de ces Siciliens émigrés à Milan : le téléphone intelligent les « aide à accepter [...] [le fait que cette ville est désormais le] lieu où ils résident, car ils peuvent en même temps rester dans "leur terre" (*mia terra*) de

Sicile, le site de leurs souvenirs et de leurs rêves » (p. 220), en restant en contact avec leur famille et leur culture. Pour les auteurs de l'étude, il s'agit de renverser l'idée d'Ian Bogost selon laquelle le téléphone intelligent ferait des usagers les habitants d'un monde sans lieu, dans un contexte de généralisation de l'expérience des non-lieux mise en lumière par Marc Augé<sup>8</sup>. De fait, avec l'idée de domicile transportail, il n'est pas question de vivre hors des lieux, mais à la maison.

Foyer à disposition des habitants des flux dans un monde hypermobile, le profileur signale aussi un brouillage entre les sphères publique et privée. À l'instar des hyper-lieux<sup>9</sup>, il est hyperspatial. Son usager ne se contente pas d'être en un lieu donné ici et maintenant, car il se trouve « au contact topologique » (*ibid.*), c'est-à-dire en même temps ailleurs, au sein des réseaux numériques. Non seulement l'usager se trouve-t-il au contact de leurs espaces publics, mais dans l'intimité de son chez-soi. Il vit alors dans un espace extime, un espace de surexposition de soi sur les plateformes du web social où le personnel est livré publiquement, un espace assiégé par les mesures intrusives du capitalisme surveillanciel et, comme nous le verrons bientôt<sup>10</sup>, un espace d'hospitalité, car il ne se contente pas de se livrer à autrui; par le truchement de l'entreveillance, il accueille autrui en son sein, lui ouvre les portes de sa demeure.

En tant que foyer, au double sens du terme (point de convergence et domicile), le profileur rend compte de l'habiter comme un être et un faire dans l'espace, un être entre les espaces et un être ensemble dans l'espace.

## **WATCH\_DOGS ET L'ILINX**

Selon plusieurs commentateurs et critiques, WD peut être vu comme un « GTA avec du parkour et du piratage » (tmusa2, 14 novembre 2016). La franchise vidéoludique Grand Theft Auto (GTA) propose des mondes ouverts dans lesquels les séquences de tirs et de conduite automobile jouent un rôle essentiel dans la mécanique de jeu. WD reprend ces caractéristiques à son compte, y ajoute la possibilité de prendre la fuite à pied grâce aux déplacements fluides du parkour et intègre des outils de piratage qui, comme nous l'avons vu précédemment, confèrent au joueur des privilèges posthumains. Toutes



ces composantes de la mécanique de jeu convergent pour faire des différents opus de WD des dispositifs vertigineux.

### **Le parkour**

Comme dans *Mirror's Edge* et *Remember Me*, le parkour permet au joueur de WD de déjouer les espaces striés de la société algorithmique et d'éprouver une sensation de *flow* en échappant aux forces de l'ordre lorsque ses méfaits (élimination d'une cible, vol, intrusion dans des lieux à accès restreint ou des systèmes informatiques) attirent leur attention, courant de manière frénétique dans les ruelles, sautant de toit en toit, alors que « la verticalité [de la version simulée de San Francisco] propose quelques jolis sauts » (Morin, cité dans Carless, 12 janvier 2017, para. 4), et enjambant les murs, grilles et clôtures qui lui font obstacle.

Dans *WD2*, la mécanique de jeu a été améliorée afin de proposer au joueur des déplacements fluides et efficaces en matière de parkour, selon Jonathan Morin, et « Marcus [le protagoniste], en grand adepte du Parkour, est capable de se déplacer sans interruption, même dans les zones les plus périlleuses ou vertigineuses de la ville » (cité dans ZoneBourse, 23 novembre 2016). La précision des techniques de parkour, louée par des traceurs professionnels tels que Sydney Olson et Omar Zaki (Gamology, 5 novembre 2020), est rendue possible par la capture de mouvement. Elles sont effectuées par deux traceurs et cascadeurs professionnels, puis fusionnées pour être intégrées à la mécanique de jeu (Tassi, s. d.). À *l'ilinx* du pirate informatique éversé dans les flux numériques de la ville s'ajoute celui d'un corps en parfaite adéquation avec le mobilier urbain.

### **La course vertigineuse**

*l'ilinx* n'est jamais loin non plus lorsque le joueur s'engage dans des courses-poursuites effrénées. Au même titre que le parkour, le piratage informatique et le combat, la conduite de véhicules motorisés occupe une place de choix dans les diverses missions de WD. Cela se reflète dans l'arbre de progression du joueur. Dans le premier volet de la franchise, des points d'expérience sont alloués à l'amélioration des compétences et habiletés en matière de conduite : désactivation automatique des alarmes et serrures des véhicules en

vue de les voler, diminution des dégâts engendrés par les collisions et hausse de ceux encaissés par les véhicules ennemis, pneus plus résistants, maîtrise de la conduite hors route et capacité accrue à se cacher dans les voitures pour échapper à la vigilance des adversaires. À cela s'ajoutent des compétences de piratage utiles en matière de conduite, soit le contrôle à distance des feux de circulation, des portes de garage, des grilles, des ponts, des rames de métro et des barrières d'accès routier. Dans *WD2* et *WD:L* s'ajoute la capacité de contrôler les autres véhicules à distance, ce qui permet de libérer la voie au joueur, de provoquer des carambolages ou de neutraliser des adversaires.

La course figure au cœur de plusieurs missions principales. Dans « Big Brother » (*WD1*), par exemple, Aiden Pearce prend en chasse le véhicule d'un pirate informatique menaçant sa sœur afin de le neutraliser. Dans « CyberDriver » (*WD2*), Marcus vole la voiture vedette d'un film d'action et la lance à pleine vitesse dans les rues de San Francisco afin d'engager les forces de l'ordre dans une course où se multiplient les cascades hollywoodiennes. Dans *Human Conditions*, une mission similaire (« Automata ») implique le vol de la nouvelle voiture autonome développée par Nudle, pendant fictionnel de Google. Le joueur doit alors semer les autorités. Dans « Home and Hosed » (*WD:L*), enfin, il est question de prévenir un attentat en localisant des camionnettes remplies d'explosifs et de les conduire tout droit dans la Tamise avant la fin d'un décompte.

À cela s'ajoute une panoplie de défis tels que des courses d'automobile, de bateau ou de go-kart. Dans *WD2*, on propose au joueur de faire le taxi pour une compagnie, Driver SF, qui n'est pas sans rappeler Uber, ou, dans *WD1* et *Bloodlines*, d'exécuter des contrats de fixeur prenant la forme de courses-poursuites lors desquelles il intercepte une cible motorisée ou échappe à des poursuivants.

Enfin, et au-delà de ces missions ponctuelles, le joueur se voit à tout moment dans l'obligation de fuir à plein régime avec des forces de sécurité privée, des policiers ou des criminels à ses trousses, de sorte que la conduite, à l'instar du parkour, s'avère une façon d'échapper aux étouffants dispositifs de sécurité.

Le véhicule motorisé, dans *WD*, mais cela est vrai pour l'ensemble des jeux dont la mécanique comprend des éléments de course ou de

pilotage, remplit ici une fonction similaire à celle des machines de l'ère industrielle telles que les manèges des parcs d'attractions. Il vise à susciter le voluptueux vertige de l'*ilinx* auprès de ceux qui se lancent dans une course effrénée à son bord. Cette sensation réside dans le fragile équilibre entre l'ivresse de la vitesse et l'angoisse de la perte de contrôle, qui peut ultimement se solder par la mort.

Une telle manifestation de l'*ilinx* n'est pas sans rappeler celle qui accompagne la fusion entre l'humain et la machine dans *Hardwired*<sup>11</sup>, car dans WD, lorsque le joueur prend le volant, il ne contrôle plus le corps de son avatar, mais un véhicule qu'il visualise dans une position en surplomb, comme si l'un et l'autre constituaient désormais une entité hybride. C'est ce que Leila Jeolás et Hagen Kordes (2016) appellent, dans le contexte des courses de voitures légales et illégales organisées à Londrina, au Brésil, une « huma-chine » (p. 137), un cyborg, en quelque sorte, dont les performances de pilotage font montre du « pouvoir combiné du corps et de la machine. Le véhicule et le conducteur constituent une sorte de "muscle car" dans laquelle la conscience et la technologie s'interpénètrent » (p. 138).

Si la course automobile fait partie de la mécanique de nombreux jeux, dont ceux de la franchise Grand Theft Auto, notamment, WD se distingue par le rôle qu'y joue le piratage. Le joueur ne se contente pas de s'éverser dans son véhicule jusqu'à entrer en symbiose avec lui lorsqu'il en maîtrise finement les procédures de conduite, ceci en vertu d'une communication intropathique, mais il s'éverse aussi, parallèlement, dans la ville. Pour accentuer sa vitesse et fluidifier ses déplacements, il doit en effet pleinement maîtriser les dispositifs de contrôle de ses infrastructures routières, en plus d'en connaître la carte, et agir sur ses flux, ce qu'il fait en provoquant des stases ciblées ou en libérant des artères engorgées en déviant les autres véhicules de sa course. Ainsi, il ne représente plus un simple usager des réseaux, une composante de ses flux : en vertu de la communication intropathique qui le relie à la ville intelligente, il fusionne momentanément avec elle.

### **Corps et transversion**

Les différents opus de la franchise adoptent une perspective à la troisième personne, de sorte que le joueur surplombe son avatar. Ceci

dit, lorsqu'il pirate des caméras, les images obtenues s'affichent en vue subjective et remplissent la totalité de l'écran. L'effet obtenu est celui d'une désincarnation : l'esprit du protagoniste semble momentanément se désolidariser du corps dans le processus d'éversion caractérisant sa plongée dans les dispositifs de surveillance. Cette désincarnation est immédiatement suivie d'une réincarnation. Une rapide translation s'effectue, allant du personnage à la caméra. Dans l'opération, l'environnement visualisé se transforme brièvement : on passe d'images photoréalistes de l'environnement simulant la naturalité et l'absence de médiation technique imputées au regard humain, à des images simulant un double numérique du monde composé de données visualisées en blanc sur fond noir. Une fois la réincarnation effectuée, les images redeviennent photoréalistes, mais plus floues, la différence entre l'œil et la lentille de la caméra étant signalée par une perte sensible de définition. Un viseur apparaît également à l'écran.

La translation que nous venons de décrire constitue ici un opérateur de modalisation<sup>12</sup>. Elle indique au joueur que son personnage a franchi un seuil, passant du monde matériel et physique à sa traduction numérique. Au cours de cette translation, la liberté de mouvement du joueur se limite à des pivots sur les axes horizontal et vertical de la caméra de surveillance, de même qu'à des mouvements de zoom avant et arrière. La même translation se répète lorsque le joueur passe d'une caméra à l'autre. Il en ressort à chaque fois une impression de vertige comparable à l'expérience des protagonistes des romans de Gibson lorsqu'ils pénètrent dans le cyberspace, alors qu'ils se voient momentanément libérés des contingences du corps. Il y a alors libération de la chair, fantasme des tenants d'une posthumanité s'il en est un, qui la méprisent.

Ceci étant dit, des différences de taille subsistent entre le cyberspace et le double numérique arpenté par les protagonistes de *WD*. La première est que la réincarnation succédant aux déplacements vertigineux se solde par de nouvelles limitations physiques, celles du corps artificiel de la caméra, que le joueur transcende néanmoins en effectuant des bonds vers la caméra suivante, mais au risque, à force d'être répétés, de donner lieu à de la désorientation. Précisons que si c'est le cas des caméras de surveillance, ce n'est pas celui des drones,

dans lesquels le joueur peut également s'éverser. Ces derniers confèrent une liberté de mouvement accrue et favorisent chez le joueur, au même titre que le parkour et la course automobile, une expérience grisante de la vitesse, en plus de permettre de défier la gravité et de se mesurer à la verticalité de la ville.

La seconde différence tient au fait que l'oubli du corps occasionné par l'éversion dans le circuit de vidéosurveillance s'accompagne d'une procédure visant à en rappeler l'existence : lorsque le protagoniste est attaqué ou sur le point d'être repéré par un adversaire, le joueur est averti de la situation et peut se défendre ou prendre la fuite. Il passe automatiquement de la vue subjective associée à la caméra à la perspective à la troisième personne initiale, dans laquelle il retrouve son personnage. Un autre rappel de l'ancrage corporel survient lorsque, au fil de ses pérégrinations dans le réseau de vidéosurveillance, le joueur en vient à visualiser le corps de son avatar, assis ou accroupi et complètement absorbé par l'écran de son profil, sur lequel il visualise les bandes vidéo. Ce rappel signale dans le même souffle une certaine mise à distance du corps, dans la mesure où ce dernier apparaît dans une position d'extériorité face à soi. Ainsi, *WD* trahit une certaine ambivalence quant au rôle du corps dans l'expérience d'un monde résultant d'une hybridation entre réalités matérielles et immatérielles.

Une telle ambivalence donne lieu à un vertige ontologique partagé entre l'euphorie et la dysphorie. Dans son versant euphorique, que nous verrons maintenant, le double mouvement de libération et d'extension du corps rendu possible par l'éversion dans les dispositifs de sécurité et de gestion de la ville intelligente donne lieu à une forme d'ivresse associée à l'octroi de capacités posthumaines dont l'omniprésence par la téléprésence et l'omniscience par la surveillance constituent un horizon désirable. Cette désirabilité passe en grande partie par les discours de Bagley, une intelligence artificielle — sorte de préfiguration du posthumain — qui n'a de cesse de rappeler au joueur son omnipotence et, à l'inverse, les limitations de l'être humain.

Dans *WD:L*, les citoyens ont tous accès à un assistant personnel numérique du nom de Bagley par l'intermédiaire de leur *Optik*. Il s'agit d'une intelligence artificielle consciente, le fruit de la numérisation d'un esprit humain alimenté à même les données du *ctOS 3.0*.

DedSec a modifié son code source afin de l'utiliser comme auxiliaire dans ses différentes missions. Bagley réunit les informations pertinentes, pirate des systèmes informatiques et indique au joueur quels objectifs il doit remplir, en plus de l'égayer avec des répliques grinçantes, fortement teintées d'humour noir.

Bagley, en tant qu'être posthumain entièrement dématérialisé, signale à de nombreuses reprises son omniscience. Ainsi, quand le joueur lui demande de tracer un médecin véreux travaillant pour le clan Kelley, il réplique : « Je trace tout le monde en permanence, figurez-vous » (Game Movie Land, 2020, 2:10:10). Il a accès, en effet, à l'ensemble des dispositifs de surveillance et aux données récoltées par le ctOS. Dans le roman *Day Zero* (Swallow et Reynolds, 2020), qui se déroule peu de temps avant *WD:L*, Bagley répond à Oliver, le protagoniste, quand ce dernier a le malheur de remettre en question la pertinence de ses informations : « que sais-je? Je suis simplement une IA sans entraves qui a accès à la totalité du savoir humain » (p. 59), ou, plus loin : « N'hésitez pas à ne pas [...] tenir compte [de mon avis], Oliver. Après tout, je ne suis qu'une IA très avancée, conçue pour des calculs et des computations rapides » (p. 127).

L'omniscience de Bagley se double d'une capacité à mener simultanément plusieurs tâches exigeant une présence en plusieurs points de la ville en même temps, ce qui suggère une omniprésence. Ainsi, quand Oliver traite Bagley d'amateur et lui lance qu'il ne peut comprendre de quoi il parle, l'intelligence artificielle affirme en retour qu'elle peut analyser des algorithmes de cryptomonnaie et écrire en même temps un roman à succès sur la base des résultats d'une enquête par *focus group*, de sorte qu'extrapoler sur la base de ce qu'il marmonne est pour lui un jeu d'enfant.

L'étalage permanent de la supériorité de l'intelligence artificielle se double de propos péjoratifs sur le corps humain. Il conduit donc non seulement à rendre enviable la condition de posthumain, seule à même d'égaliser les performances de Bagley, mais à mettre en lumière les limitations de la condition humaine. Dans *WD:L*, lorsque le joueur pénètre dans la salle des serveurs de Broca Tech hébergeant Bagley, son personnage s'exclame : « Ce bâtiment ressemble à un mausolée », ce à quoi l'IA, piquée au vif, répond : « Ces conteneurs de données sont bien vivants et ont une activité cognitive que

vosre cerveau visqueux ne pourra jamais comprendre, à défaut de l'égaliser » (Game Movie Land, 2020, 5:07:30).

L'expression du mépris de Bagley pour la condition humaine et le corps prend une tournure plus dramatique à la fin du jeu. Afin de contrecarrer les cyberattaques massives lancées par le groupe terroriste *Zero Day*, DedSec doit détruire les serveurs contenant la mémoire de Bagley, ce qui équivaut à mettre un terme à ses jours. Alors que ce dernier guide le joueur dans le processus de sa propre perte, il se laisse aller à un certain sentimentalisme, trace d'humanité qui fait écho au malaise visible qu'il éprouvait au cours de la mission « Coming Home », alors que dans les laboratoires de Skye Larsen, la fondatrice de l'entreprise de haute technologie Broca Tech spécialisée dans le domaine de l'intelligence artificielle, il constatait le traitement horrible que la scientifique faisait subir au double numérique de sa mère, traitée en cobaye, lobotomisée et convertie en IA pour système de domotique. Son accès d'humanité se renforce ensuite alors que, devant l'imminence de la fin, il s'interroge sur l'après-vie : « De nouvelles pensées m'assaillent. Où vont les IA après leur mort? Vont-elles dans le cloud? » (Game Movie Land, 2020, 5:13:37).

À la suite de cet épisode, Bagley renaît sous la forme d'un drone et des membres du groupe le téléchargent à nouveau dans l'infonuagique. Sa résurrection a fait remonter à sa conscience des réminiscences de sa vie humaine, présentées sous la forme de photographies corrompues de lieux inextricablement liés à son passé. Dans la mission « Finding Bagley », le joueur doit alors repérer ces lieux et les photographier afin que Bagley puisse recouvrer ses souvenirs, qui deviennent accessibles sous la forme de documents audio. Chaque épisode complète une histoire relatant les ambitions olympiques de Bradley « Bagley » Larsen en aviron, contrariées par des crises d'épilepsie annonçant, à terme, une démence précoce qui le laissera dans un état quasi végétatif après que sa sœur Skye Larsen ait établi sa carte neuronale et fait de lui le Bagley que l'on connaît.

Lorsque l'IA retrouve ses souvenirs, elle développe pour sa version humaine une certaine empathie, mais non sans éprouver également du dégoût pour tout ce qui implique sa condition corporelle. Par exemple, au moment où Bagley apprend qu'il était un amateur de cricket, une activité qu'il préférerait à des occupations plus cérébrales, il

énonce : « Une compétition athlétique? Du point de vue de l'évolution, on est tout juste au-dessus des deux singes qui veulent s'enfoncer la plus grosse pierre dans le derrière. Et c'était mon passe-temps favori... Hum » (Fredericma45, 1<sup>er</sup> novembre, 39:06). Plus tard, réagissant à un souvenir dans lequel il s'empiffre bruyamment de gâteau à la fraise, il semble quelque peu choqué par une trivialité telle que l'alimentation : « Uh, on dirait que j'ai vraiment apprécié ce repas. C'est vraiment ce que vous entendez chaque fois que vous mangez quelque chose? Grand Dieu! » (44:28).

Cependant, et c'est là que point le versant dysphorique du vertige ontologique, le jeu contrebalance la désirabilité des capacités post-humaines de Bagley et ses attaques en règle contre la condition corporelle des êtres humains avec l'exposition de ses propres limites en tant qu'entité immatérielle. Désincarné, il peut circuler en tout point des réseaux informatiques et effectuer des calculs et des inférences complexes dans des délais si minces qu'ils paraissent instantanés aux yeux des êtres humains, mais il est incapable d'effectuer des manipulations simples dans le monde matériel.

Ainsi, dans la mission introductive de *WD:L*, alors qu'il guide un membre de DedSec du nom de Dalton dans les sous-sols du Palais de Westminster et qu'il localise des bombes placées là par un groupe terroriste, Bagley s'exclame : « Dalton, problème! J'ai besoin de votre enveloppe physique, et vite! » (Game Movie Land, 2020, 0:09:45). En effet, les détonateurs doivent être désamorçés manuellement, tâche que seule une entité munie d'un corps est en mesure d'exécuter, ce qui signale au passage l'impuissance de l'intelligence artificielle lorsqu'il s'agit d'intervenir hors de la zone d'influence des technologies numériques. Les missions proposées au joueur ont toutes en commun, à cet effet, de pallier les limitations de Bagley : accéder physiquement à des serveurs ou à des terminaux, éliminer une cible humaine ou une infrastructure, etc.

Nous avons vu que le mépris du corps, assimilé à de la « viande », imprègne les imaginaires posthumaniste et cyberpunk<sup>13</sup>. *WD* exacerbe ce mépris jusqu'à le rendre insoutenable. C'est particulièrement vrai lorsque le récit de *WD:L* problématise la prétention à l'immortalité numérique.



Au début du jeu, rien ne laisse présager que les intelligences artificielles ne représentent autre chose qu'un pendant futuriste des Alexa, Siri et Cortana contemporains, soit un couplage sophistiqué entre apprentissage automatisé et données massives. Néanmoins, en complétant les missions « Coming Home » et « Into the Void », on découvre que Bagley et les autres intelligences artificielles en usage à Londres sont le fruit d'une technologie de numérisation de l'esprit humain développée par Skye Larsen dans le cadre de son programme Daybreak. Autrement dit, il s'agit d'êtres humains technologiquement augmentés et excorporés, dématérialisés.

Une conférence donnée par Larsen inscrit son programme dans la lignée des discours sur le prolongement technologique de l'espérance de la vie humaine et sa préservation sous forme informationnelle. Son inspiration provient directement de chercheurs transhumanistes tels que Raymond Kurzweil<sup>14</sup> ou d'organisations politiques et de lobbying comme le Transhumanist Party ou l'association Humanity+. Et Skye Larsen témoigne du même mépris pour la chair. D'emblée, elle assimile l'être humain à son système nerveux, lorsqu'elle affirme : « Tout ce que vous êtes est dans votre cerveau. Vos amours, vos peurs, vos rêves... même les plus coquins. Tout n'est que signal électrique naviguant entre vos oreilles » (Game Movie Land, 2020, 1:33:04). Par ailleurs, ce cerveau est faillible, poursuit-elle, mentionnant le cas de sa mère décédée d'une maladie neurodégénérative, avant d'enchaîner en affirmant qu'avec Daybreak, la mort devient évitable pour aussi peu que le cerveau soit numérisé et que sa cartographie neuronale soit transférée dans l'infonuagique. Pour finir, prenant une direction plus nettement eutopique et techno-optimiste, Larson annonce que cette technologie constitue la prochaine étape de l'évolution humaine et qu'elle mettra fin à la souffrance, la mort, la maladie, la guerre et l'oppression.

L'enquête de DedSec met en lumière une réalité bien plus dysphorique que ce que Larsen veut bien évoquer, cependant, alors qu'une visite dans les laboratoires de l'inventrice met en lumière une troublante réalité. Le processus de numérisation, apprend-on, entraîne le décès de son propriétaire ou le laisse dans un état neurovégétatif. Les intelligences artificielles résultant de la cartographie neuronale sont, quant à elles, des intelligences humaines numérisées dont on a retiré

certaines fonctions pour les rendre obéissantes et adaptées à leur tâche. Comme Bagley le résume, Larsen « prend un esprit humain entièrement modélisé, puis elle le lobotomise jusqu'à en avoir le contrôle total. C'est... assez dérangeant » (Game Movie Land, 2020, 1:45:54).

Loin d'être une panacée offrant la vie éternelle, Daybreak produit des existences numériques dégradées d'où sont forclos le corps et ses sensations. De cette dégradation témoigne la mère de Skye Larsen. À la fin de « Coming Home », sous sa forme numérique, elle sert désormais de système de gestion des appareils de domotique. Son existence fortement appauvrie et dégradée lui pèse et elle demande au personnage du joueur de la débrancher afin de mettre un terme à ses souffrances. La mission suivante, « Into the Void », se déroule alors que Skye Larsen se soumet elle-même à sa propre médecine et tente de transférer sa conscience dans l'infonuagique. Le joueur doit alors décider s'il permet son transfert ou s'il l'efface. À première vue, le jeu, dans une apparente neutralité, laisse le sort de cette innovation et ses conséquences possibles entre les mains du joueur, refusant de prendre parti à sa place. Toutefois, ce choix demeure sans impact sur le cours ultérieur du récit, car dans tous les cas, alors que le caractère moralement insoutenable de Daybreak est exposé au sein de l'espace public, les dirigeants de Broca Tech décident de mettre irrémédiablement un terme à cette technologie.

Des missions secondaires ultérieures renforcent le caractère dysphorique de l'immortalité numérique. Dans « Human Error », des patients de l'hôpital St. Thomas sont mystérieusement plongés dans le coma et décèdent peu après. Une intelligence artificielle développée par Carcani Medical sur la base des innovations de Broca Tech y est responsable du triage des patients et détermine les traitements dont ils feront l'objet. Il s'avère que l'IA est à l'origine des morts suspectes. Dépourvue de toute empathie, elle s'arroge un droit de vie ou de mort sur les malades à sa charge, ces derniers étant considérés comme non indispensables pour la société et, donc, sacrificiables. Comme la mère de Larsen, elle demande au joueur de la débrancher, alors que des dysfonctionnements dans sa programmation entraînent des sursauts d'humanité et qu'elle tente de mettre fin à ses actes homicides.

Dans une mission ultérieure, « The Knowledge », on renforce l'idée selon laquelle la désincarnation s'accompagne d'une absence d'empathie pour le genre humain, alors que l'intelligence artificielle chargée de la conduite automatisée des taxis londoniens, lancée dans une vendetta, assassine un à un les employés de Broca Tech à l'origine de son développement et du décès de sa contrepartie organique.

Si les propos de Bagley témoignent du déclassement de l'être humain par sa contrepartie artificielle et entraînent, sinon de l'envie, du moins de la fascination, le projet transhumaniste de Larsen suscite plutôt de la crainte et du dégoût, le joueur connaissant les procédures moralement insoutenables qui le sous-tendent.

En somme, WD témoigne d'une dissonance ludonarrative sur la question du devenir posthumain et du corps. Sur le plan de la mécanique de jeu, l'éversion et l'augmentation technologique des capacités humaines procurent au joueur une sensation d'ivresse et laisse entendre implicitement que le corps humain non augmenté est, en comparaison, limité. Sur le plan du récit, par contre, on dépeint les discours péjoratifs du transhumanisme sur le corps et son obsolescence comme une illusion masquant le caractère dysphorique de la dématérialisation de l'être humain, qui donne lieu à une expérience dégradée et à de la déshumanisation. Aussi, les avantages de l'augmentation technologique sont-ils accompagnés d'un avertissement, celui d'un point de non-retour qui pourrait être franchi si l'humanité choisit d'embrasser une condition posthumaine. Significativement, ce point de non-retour est inscrit dans la mécanique de jeu, alors que le joueur doit décider s'il veut ou non que l'humanité le franchisse en tuant le double numérique de Larsen ou en le laissant s'éverser dans les réseaux numériques.

Le cas de Bagley est également exemplaire sur cette question. À la fin du jeu, alors qu'il est sur le point d'être désactivé, ce dernier éprouve une certaine angoisse. Le personnage du joueur lui dit de penser à quelque chose qui le rassure. Il évoque alors tout ce qui en fait une entité purement intellectuelle : « Pensée. Réflexion. Idée ». Puis il enchaîne avec « Mémoire. Bradley. Aime : les fraises, l'aviron, Arthur » (Game Movie Land, 2020, 5:15:45). Son humanité refait surface lorsqu'il évoque ses goûts, sa passion et l'homme qu'il a aimé, mais aussi tout ce qu'il a été forcé de sacrifier lorsqu'il s'est éversé

dans les réseaux numériques et qui le rattache à sa condition d'être ancré corporellement dans le monde matériel. Néanmoins, lorsque, une fois ressuscité, il lance le joueur à la recherche de son passé et qu'il rencontre son alter ego humain Bradley, Bagley refoule son élan d'humanité en affirmant qu'il n'aurait jamais pu avoir sa vie, sous-entendant qu'il ne se reconnaît pas dans les vestiges cacochymes de cet ancien avironniste adepte de fraises et en amour avec un certain Arthur. Puis, alors que le personnage du joueur lui demande s'il ne préférerait pas être appelé Bradley, désormais, en mémoire de son ancienne vie, il répond avec assurance, comme s'il avait déjà enterré sa part humaine embarrassante : « Non. Non, je suis Bagley. J'en suis désormais convaincu. Bradley et moi... nous avons juste un ancêtre en commun. Enfin, je vous remercie. Et si vous répétez à qui que ce soit ce que j'ai dit, je vous ferai tous tuer à coup de pelle » (Fredericma45, 1<sup>er</sup> novembre, 54:37).

On constate qu'ici aussi, un point de non-retour a potentiellement été franchi, signifiant au joueur que la condition posthumaine exige non seulement un adieu au corps, mais également aux plaisirs et aux sensations qu'il apporte.

### **L'HABITER POSTHUMAIN VU COMME UN DEVENIR-VILLE?**

WD, nous l'avons vu au chapitre précédent, accorde une large place au dévoilement de conspirations. Fredric Jameson (2007 [1991]) affirme, rappelons-le, que les théories du complot et leurs manifestations fictionnelles peuvent être vues comme des tentatives infructueuses de penser le système mondial contemporain dans son insaisissable totalité et considère le cyberpunk comme étant à la fois l'expression de la réalité des entreprises transnationales et celle d'une paranoïa globale. En termes mésocritiques, ce système, puisqu'il ne peut être cognitivement cartographié, apparaît comme altéré aux yeux de ses habitants, comme étranger à leur structure ontogéographique et, donc, comme étant non constitutif de leur corps médial. Nous pourrions affirmer la même chose des villes contemporaines dites « intelligentes », ces milieux denses et complexes dont il faut aujourd'hui l'aide d'outils d'analyse automatisée pour les cartographier —

en comprendre la dynamique — sur la base du traitement d'ensembles volumineux de données urbaines et personnelles.

En considérant que les villes intelligentes, dans une perspective cybernétique, sont assimilées à un organisme et qu'elles renvoient à ces mythes fondateurs de l'ère numérique que sont l'idéal d'une technologie omniprésente et invisible et l'émergence d'une forme d'intelligence non humaine remplissant des fonctions de contrôle et de régulation (Picon, 2013), leur conférer le qualificatif « d'intelligentes » revient à se les représenter comme des entités autonomes, indépendantes de la volonté de leurs habitants. En d'autres mots, ces villes apparaissent elles aussi comme altérisées. Il n'est donc pas surprenant qu'en plaçant des villes intelligentes réputées altérisées au cœur de ses récits, WD succombe lui aussi à la tentation conspirationniste et à la paranoïa.

Ceci dit, WD ne se contente pas de lever le voile sur une conspiration; il propose dans le même souffle une appropriation des villes intelligentes par les protagonistes. Elle passe par des pratiques inscrites dans le cadre de la transversion et donne lieu à un habiter posthumain. Il en ressort une désaltérisation de la ville intelligente, c'est-à-dire une intégration de cette entité à même le corps médial de ses habitants.

En somme, ce que WD dépeint, c'est le devenir-ville de ses habitants, une condition voulant que l'on ne puisse habiter Cybernanthropolis et y naviguer (s'y éverser) de manière non problématique qu'en l'intégrant à soi, c'est-à-dire en en assimilant les procédures et en en maîtrisant les dispositifs techniques (inversion), mais également en faisant de ces dispositifs des extensions du corps animal, des prothèses témoignant d'une symbiose humain-technologie.

Le devenir-ville simulé par WD procède encore, toutefois, à l'égard de cette symbiose, d'une logique de la prothèse, et non de la possession (Lestel, 2014). Dès lors, et contrairement aux œuvres cyberpunk sises dans un futur proche ou lointain, WD dépeint un monde contemporain au sein duquel un être et un habiter posthumains, inscrits dans une logique de possession, ne sont encore présents qu'en germe et ne s'avèrent pas encore inéluctables, même si ce choix, comme le suggèrent les cas de Skye Larsen et de Bagley, semble déjà poindre à l'horizon.

Si toute œuvre a valeur réflexive au plan ontogéographique, la franchise WD, dans une optique mésocritique, ne parle pas d'un champ des possibles technologiques et sociaux à venir, mais bien d'un habiter contemporain au sein d'une écologie hybride (matérielle et immatérielle) fortement technologique, soit d'une manière de s'éverser dans la ville intelligente et ses flux à travers ses dispositifs de surveillance et de régulation, ceci, après en avoir intériorisé les procédures d'accès et d'usage et en avoir adopté le point de vue par intropathie, dans un mouvement d'inversion.

Selon Jonathan Boulter (2015), les jeux cyberpunk sont l'occasion de vivre une fantaisie posthumaine. Ils nous proposent des manières d'être autres dans des espaces autres en simulant des augmentations technologiques aujourd'hui inexistantes. Mais dans le cas de WD, c'est un être-au-monde actuellement en germe qui est simulé, que nous éprouvons et sur lequel le jeu incite à la réflexion. Par avatar interposé, c'est une image de notre horizon urbain qui est renvoyée, alors que, potentiellement au seuil d'une condition posthumaine, nous développons les outils permettant de nous approprier une ville intelligente de moins en moins étrangère à nous-mêmes, à notre propre structure ontogéographique, et au sein de laquelle nous devenons graduellement des cyborgs de moins en moins métaphoriques et de plus en plus littéraires.

## Notes

1. Il convient néanmoins de nuancer cette affirmation, car les emprunts du cyberpunk au récit conspirationniste et au film noir contribuent à inscrire une dimension épistémologique dans ses textes.

2. Voir « L'ivresse et l'intropathie avec la machine » (chapitre 6).

3. Branche de l'astrophysique étudiant l'évolution future de l'univers et ses fins dernières (Ćirković, 2003).

4. Voir la section « Le cyberpunk aujourd'hui » (chapitre 1).

5. Voir la section « Surmonter les enclaves : le traceur et la communauté dans le pâtir » (chapitre 9).

6. Voir la section « L'hybridité générique du cyberpunk » (chapitre 1).

7. Comme en témoignent le roman *Crash* de J. G. Ballard (1973), la bande dessinée *Les mange-bitume* de Jacques Lob et José Bielsa (1974), et, à partir de 1979, les films et jeux vidéo de la franchise Mad Max de George Miller, parmi d'autres.

8. Voir la section « Hypermobilité et dromophilie » (chapitre 3).

9. Voir la section « La densification et la complexification du milieu urbain » (chapitre 3).

10. Voir la section « Profilage et hospitalité narrative » (chapitre 13).

11. Voir la section « L'intropathie avec la machine dans *Hardwired* » (chapitre 6).

12. Voir la section « Cubisation et vertige ontologique » (chapitre 9).

13. Voir la section « Le cyberspace » (chapitre 6).

14. Chercheur en informatique et en intelligence artificielle, Raymond Kurzweil est à l'origine de plusieurs innovations, telles que la reconnaissance optique de caractères ou la synthèse et la reconnaissance vocales. En tant que futurologue et écrivain, il prophétise l'avènement de la Singularité technologique et représente un ardent défenseur de la philosophie transhumaniste.





## Chapitre 13

# Les figures du cohabiter dans WATCH\_DOGS

Un important nombre de dystopies contemporaines — on peut penser aux romans *Cloud Atlas* de David Mitchell (2004; voir Duret, 2023), *Toxoplasma* et *Melmoth Furieux* de Sabrina Calvo (2017, 2021) ou aux œuvres d'Alain Damasio abordées précédemment — traitent non seulement d'un malaise dans l'*habiter*, mais également, et plus spécifiquement, d'un malaise dans le cohabiter. Cette mésalgie est exprimée, nous l'avons vu au chapitre 4, par la représentation de sociétés où se multiplient les enclaves. Elles sont marquées par un repli sur soi empreint du refus de la mixité sociale — une mixophobie —, où la conjuration de l'altérité passe par l'instauration d'une architecture de forteresse physique et numérique érigée en réponse à une omniprésente obsession sécuritaire. À cette mixophobie sont opposées des formes alternatives et cosmopolites de cohabitation empreintes d'une volonté mixophile.

Après avoir examiné l'*habiter* dans la franchise WD comme un faire avec l'espace (chapitre 11) avec la question de la cartographie cognitive de la ville intelligente, puis comme un « être dans l'espace » (chapitre 12), alors qu'il était question de transversion, nous nous intéresserons maintenant à l'être ensemble dans l'espace. Ceci, en insistant plus particulièrement sur *WD:L*. Nous verrons comment cette œuvre matérialise le double principe appréciatif et amélioratif de l'utopie en exacerbant les aspects délétères de l'architecture de forteresse et de l'obsession sécuritaire pour le vivre-ensemble dans un espace-temps autre. En d'autres termes, nous verrons quels sont les discours critiques et réflexifs énoncés dans WD au sujet de la conjoncture présente et, en contrepartie, quelles propositions la franchise met de l'avant pour pallier ses limitations et corriger ses défaillances.

## LA MIXOPHOBIE DANS UNE ANGLETERRE FASCISANTE

Dans un ton alternant entre dysphorie et satire, *WD:L* dépeint une Angleterre post-Brexit où l'on a délibérément choisi d'apporter des réponses locales aux problèmes globaux imputables à la mondialisation négative; des solutions guidées par la mixophobie, où prédominent la sécurité et l'enclavement. L'état de la situation est communiqué dans trois émissions en baladodiffusion intradiégétiques : *L'Upload*, *Les Flibustiers* et *Le Cafardeur*.

Dans l'épisode « Médicament amer » (Ubisoft Toronto, 2020), de l'émission satirique *Le Cafardeur*, on apprend que l'Angleterre a fermé ses frontières. Les importations de nourriture en provenance de l'Europe continentale sont désormais interdites, occasionnant des pénuries, et les médicaments ont déserté les tablettes des pharmacies. Malgré cette politique protectionniste, le pays demeure pleinement branché sur les flux globaux de capitaux, alors qu'un ensemble d'entreprises transnationales fictives (Blume, Carcani Medical, Nudle, Rempart Automated Defense Systems, Tidis...) y ont leurs succursales ou leur siège social, y mènent librement leurs activités commerciales et y jouent le rôle d'antagonistes, aux prises qu'elles sont avec le collectif DedSec.

Le repli sur soi se traduit non seulement par une coupure des flux de biens, mais aussi des flux d'êtres humains, suivant une gestion inhumaine des « déchets humains » aux accents résolument mixophobes, alors que des mesures gouvernementales visent à refouler les migrants à la frontière après un séjour dans des camps d'internement. Ainsi, l'information du jour, dans l'épisode « Blagues d'immigration », est la déportation de 4 000 immigrants clandestins dont le seul « délit c'est d'exister ». Andy, l'animateur, ironise alors sur le caractère xénophobe de la décision avec Alice, sa co-animatrice, proposant des critères d'anglicité afin de départager les citoyens dignes ou non de demeurer au pays :

*Allez hop, tout le monde dehors, pas d'exception. Toi aussi, Alice! C'est pour le bien de la nation. À moins que tu puisses prouver que ta famille est sur la tapisserie de Bayeux, en train d'acclamer le roi Harold à la bataille de Hastings en 1066... Sinon ouais, dehors. Non, en fait, Bayeux, c'est pas assez an-*

*glais [...] attends, attends... Tu dois prouver que tes ancêtres ont taillé les pierres à Stonehenge, voilà... Alors tu prouves ou tu vires de mon pays.*

Pour ajouter à l'absurdité du propos, il suggère ensuite de prolonger les falaises de Douvres « d'au moins dix-huit mille kilomètres... pour entourer toute l'île », considérant « qu'elles cassent pas des briques, en matière d'anti-immigration ». La satire use ici de l'hyperbole et dépeint une architecture de forteresse englobant le pays tout entier dans une volonté de ségrégation ethnonationaliste.

Sur un ton plus sérieux, le propos de l'épisode « Dictateurs en démocratie », de l'émission *Les Flibustiers*, illustre bien comment l'Angleterre dystopique de *WD:L* mobilise la peur de l'étranger pour conjurer ses craintes existentielles face à la mondialisation négative et ses effets, comparant les politiques anti-immigration en vigueur aux mesures fascistes de l'entre-deux-guerres. Helen, une analyste politique invitée sur ses ondes, montre comment ces politiques proposées par un « homme providentiel », Dev Hassani, le Premier ministre à leur origine, séduisent les électeurs britanniques en offrant des solutions simples à des problèmes prétendument simples : « On comprend alors que le discours sur l'immigration puisse sembler légitime, car un pays peut vouloir contrôler ses frontières et dire pour cela : "nous allons arrêter les flux migratoires" », avant d'enchaîner : « les fascistes s'appuient sur des récits mettant en scène des ennemis et des changements profonds. Je pense d'ailleurs qu'il s'agit là de leur particularité. Représenter l'adversaire pas simplement comme un contradicteur, mais comme une menace existentielle, quelqu'un de mauvais ». Le bouc émissaire est alors tout désigné, le migrant, celui-là même qui nourrit la mixophobie ambiante.

Le parallèle entre le fascisme de l'entre-deux-guerres et celui que l'on voit émerger dans *WD:L* est renforcé de plusieurs autres façons. Une bande-annonce diffusée par Ubisoft dans le but de promouvoir la sortie du jeu illustre les abus de pouvoir commis par les autorités dans le Londres dystopique du futur. Une paraphrase du poème « Quand ils sont venus chercher... », dénonçant l'inaction de la population allemande face aux exactions du régime nazi, écrit par Emil Gustav Friedrich Martin Niemöller (2021 [1942]), est, à ce titre, éloquente. Le poème original va comme suit :

*Quand ils sont venus chercher les communistes,  
Je n'ai rien dit;  
Je n'étais pas communiste.*

*Quand ils sont venus chercher les syndicalistes,  
Je n'ai rien dit;  
Je n'étais pas syndicaliste.*

*Quand ils sont venus chercher les juifs,  
Je n'ai rien dit;  
Je n'étais pas juif.*

*Quand ils sont venus chercher les catholiques,  
Je n'ai rien dit;  
Je n'étais pas catholique.*

*Puis ils sont venus me chercher,  
Et il ne restait plus personne pour protester.*

Dans la bande-annonce, l'œuvre de Niemöller devient, une fois adaptée à la réalité de *WD:L* :

*D'abord, ils sont venus chercher les étrangers,  
Et je n'ai rien dit;  
Parce que je n'étais pas un étranger.*

*Ensuite, ils sont venus chercher les protestataires,  
Et je n'ai rien dit;  
Parce que je n'étais pas un protestataire.*

*Ensuite, ils sont venus chercher les journalistes,  
Et je n'ai rien dit;  
Parce que je n'étais pas un journaliste.*

*Ensuite, ils sont venus chercher les artistes de rue,  
Et je n'ai rien dit;  
Parce que je n'étais pas un artiste de rue.*

*J'ai réalisé qu'ils finiraient par venir pour moi.  
Il n'y aurait plus personne pour parler à ma place.  
(Ubisoft, 12 juillet 2020)*

Ce parallèle est également confirmé par l'existence du Centre d'accueil européen (CAE). Exploré par le joueur dans le cadre de la mission « Lost in the Process », il s'agit d'un camp d'internement aux allures de bidonville dans lequel les migrants en attente de déportation sont incarcérés, maintenus dans des conditions précaires et soumis à la violence physique des gardiens de sécurité. Le CAE se trouve dans le stade de cricket The Oval, à Londres, réaffecté pour l'occasion. Il convoque le spectre de cet autre stade, parisien, cette-fois, le Vélodrome d'Hiver, mobilisé par le gouvernement de Vichy pour y regrouper en 1942 les personnes juives victimes des rafles avant qu'elles ne soient envoyées vers les camps de concentration allemands.

Le CAE emblématise une forme d'ethnonationalisme ouvertement xénophobe. Il est présenté dans les différents discours critiques et satiriques du jeu comme une réponse ségrégationniste à la mondialisation négative et un refus définitif de la mixité sociale, alors que l'Autre est placé de force dans un ghetto dont l'accès est rigoureusement gardé par des dispositifs de sécurité. La peur de l'altérité prend ainsi la forme concrète d'enclaves fortement visibles dans *WD:L*. Elles confinent l'étranger à l'intérieur d'un espace exclusionnaire.

Significativement, la gestion inhumaine du « déchet humain » prend des airs grand-guignolesques lorsque l'on découvre les raisons expliquant la disparition mystérieuse de migrants au CAE (missions « Lost in the Process » et « Clan Kelley's New Export »). À la suite d'une enquête, le joueur apprend l'existence d'un trafic d'organes organisé par un groupe de criminels appelé le Clan Kelley. Ce trafic est alimenté par les réfugiés du camp, avec la complicité d'Albion. Une fois les organes prélevés, les corps sont brûlés dans l'incinérateur de Southwark, devenant littéralement des déchets dont on dispose froidement après usage.

Ajoutons que des formes plus opaques et larvées de ségrégation sont rendues visibles à travers des fichiers piratés dans lesquels le joueur apprend que le dispositif de surveillance mis en place à Londres — pendant numérique de l'architecture de forteresse — opère un tri social au sein de la population dont la fonction est de départager les habitants représentant une menace pour la société de ceux à qui l'on permet de circuler librement, instaurant dans la

foulée un régime de circulation à plusieurs vitesses. Dans la catégorie des menaces identifiées, figurent — en sus des criminels et terroristes recherchés — les personnes ne satisfaisant pas les critères d’anglicité aux yeux des autorités. Ainsi, une note de service adressée au personnel d’Albion (fichier texte « Station d’Albion Kennington », Ubisoft Toronto, 2020) nous apprend que les drones d’identification en circulation dans toute la ville opèrent des catégorisations parmi les habitants en fonction du lieu de naissance de leurs parents et que les immigrants de deuxième génération doivent automatiquement subir un contrôle d’identité. Le contrôle accru vécu par ces derniers contribue, du reste, à créer des enclaves jusque dans les relations amoureuses, alors qu’une conversation par messagerie texte piratée fait état des hésitations d’une femme prénommée Jodie à se marier et fonder une famille par peur que son conjoint Rifat, dépourvu de la citoyenneté britannique, soit expulsé du pays :

[Jodie] *le mariage, ça donne plus le droit de résidence Rifat*  
 [Rifat] *et alors? je cherche pas à me marier pour le drt de résidence*  
 [Jodie] *ouais ben je veux pas attendre un enfant de toi pendant que tu te fais déporter, en fait* (fichier texte « Passage du London Bridge, Ubisoft Toronto, 2020).

*WD:L* signale ainsi une Angleterre dystopique où règnent la mixophobie et la ségrégation en réaction aux flux migratoires qui la traversent dans le cadre d’une mondialisation négative. Cela donne lieu à une obsession sécuritaire où dispositifs de surveillance et firmes de sécurité privée sont mis au service d’un ethnonationalisme fascisant. Toutefois, le jeu propose au joueur d’orchestrer la lutte contre cette obsession en canalisant les forces de la multitude, actualisant ainsi les liens latents de la communauté écouménale. Il s’agit ici de lutter non plus contre la crise occasionnée par la gestion du « déchet humain », mais contre la réaction sécuritaire suscitée par celle-ci et les enclaves qu’elle érige. Un tel effort se fait dans la lutte contre une entreprise concurrente dont l’objectif est de faire de la multitude une myriade de microcommunautés calculées.

## WATCH\_DOGS ET L'OBSESSION SÉCURITAIRE CONTEMPORAINE

Le projet fasciste de « nettoyage ethnique de l'Angleterre » (*Le Cafardeur*, « Si je vois, j'en parle »), dans *WD:L*, rend compte, sous une forme exacerbée, de l'obsession sécuritaire accompagnant la modernité liquide. L'Autre, le migrant, y devient le bouc émissaire dans une société subissant les affres de la mondialisation, sur lequel on décharge « le surplus de crainte existentielle » (Bauman, 2007, p. 13) qu'elle suscite. Au-delà de cette réaction ethnonationaliste opposée aux mouvements migratoires, l'obsession sécuritaire traversant la conjoncture, représentée et mise en simulation dans la franchise, se traduit par la volonté de monitorer et réguler l'ensemble des flux et d'en prédire les comportements à venir, ceci afin de prévenir tous dangers et menaces potentiels. C'est qu'elle relève d'une double obsession hypercartographique (cinquième caractéristique de la société algorithmique) et prédictive (seconde caractéristique), dans le cadre d'un fractionnement du regard surveillant (septième caractéristique).

WD illustre bien l'hypercartographie à travers la simulation du système d'exploitation urbain ctOS, chargé de monitorer les flux et réseaux des villes intelligentes — circulation automobile, rames de métro, réseaux électriques, de gaz et d'aqueduc —, et ce, en temps réel, mais aussi de les réguler et de les optimiser, en plus de suivre finement les flux de personnes avec ses caméras de surveillance, ses drones, ses points de contrôle et son système de traçage en temps réel.

Le ctOS, dans ses versions 1.0, 2.0 et 3.0, emblématise un système de surveillance sachant tirer profit de l'internet des objets et des plateformes socionumériques dans le but de cartographier la ville et ses habitants, comme en témoigne un reportage intradiégétique suivant la mission introductive de *WD2* :

*Les jouets analysent les enfants et communiquent leurs habitudes de jeu aux services commerciaux. Les appareils, consoles et systèmes de sécurité domestiques ouvrent votre intimité à des sociétés. [...] Les compagnies d'assurance emploient des algorithmes pour surveiller vos habitudes et limiter vos remboursements. Les médecins prédisent l'année de votre mort.* (Game Movie Land, 2016, 0:06:45).

L'extrait précédent témoigne non seulement d'une tendance à l'hypercartographie, mais aussi d'un fractionnement du regard surveillant : ce sont les services commerciaux des compagnies de jouets, les compagnies d'assurance et le système de la santé, entre autres, qui surveillent, soit des organisations publiques et privées. Mais ce fractionnement s'exprime, dans le cadre de récits conspirationnistes, sur le mode de la collusion entre les mégacorporations et les différents paliers gouvernementaux.

Quelques exemples témoignent de ce fractionnement du regard et de sa tendance collusive. Dans *WD1*, les données captées par le ctOS de Blume alimentent dans le même souffle le système de prédiction criminelle des forces de l'ordre de Chicago, permettant d'anticiper et d'empêcher la perpétration d'actes violents. Dans *WD2*, les données issues du ctOS 2.0 et du réseau socionumérique !Nvite (pendant fictionnel de Facebook) sont mobilisées dans une tentative de microciblage électoral, en vue de favoriser la réélection d'un membre du Congrès (mission « Power to the Sheeple »). De plus, le géant du numérique Nudle fournit les données biométriques des propriétaires de ses voitures intelligentes à Blume en échange d'un accès aux données personnelles des Franciscanais collectées par le ctOS, alors que dans un même esprit de partenariat, l'entreprise de domotique Haum (Nest) fournit les données comportementales de ses usagers à des compagnies d'assurance (mission « Haum Sweet Haum »). Dans *WD:L*, enfin, le ctOS 3.0 alimente en données publiques et privées le programme FILAMENT — équivalent fictionnel et britannique du programme américain PRISM de la NSA —, mis en place par les services de renseignement britanniques afin d'effectuer un suivi permanent de l'ensemble de sa population. Dans les trois cas, la surveillance s'incarne dans une entité plurielle; elle relève d'une « *prolifération* non hiérarchisée, polycentrique, et à objectifs multiples » (Sadin, dans Sadin et Quessada, 2010, p. 79, l'auteur souligne).

En peignant un portrait dysphorique et conspirationniste d'une surveillance contemporaine marquée par l'hypercartographie, la prédiction et le fractionnement du regard surveillant, *WD* n'en convoque pas moins le spectre d'une surveillance globale, massive et centralisée reposant sur la synthèse des différentes sources de données. Au fil des



jeux et de leurs intrigues respectives, les bases de données sont en effet graduellement décloisonnées et l'ensemble des flux informationnels constitutifs du double numérique de la ville intelligente et de ses habitants converge vers un même point, l'algorithme prédictif Bellwether de Blume, pour identifier toute menace à la sécurité nationale, orienter les comportements des marchés financiers et infléchir le cours des élections, anticipant et neutralisant, à terme, toute crise ou menace, et donnant lieu à une société stable, prévisible et sécuritaire.

Toutefois, au-delà de la figure quelque peu totalitaire esquissée sous les traits du Bellwether, il convient, pour compléter le portrait de l'obsession sécuritaire de WD, d'aborder la question du tri social et ses effets délétères. Nous avons vu que ce phénomène conduisait à la dividualisation et au morcellement de la multitude en micro-communautés calculées<sup>1</sup>. Celles-ci sont manifestes dans l'ensemble de la franchise.

Dans *WD1*, le système de prédiction criminelle du ctOS distingue les victimes et les agresseurs potentiels en couplant un dispositif de reconnaissance faciale à un algorithme prédictif. Les critères pertinents dans le cadre de cette entreprise de catégorisation ne sont pas divulgués. Toutefois, dans la mission introductive de *WD2*, « Hello World », on apprend que Marcus Holloway a été condamné pour un crime qu'il n'avait pas commis alors que ce même système l'avait désigné comme criminel potentiel. La mission a pour objectif de s'introduire dans le centre de données de Blume et d'effacer le profil ctOS de Holloway après avoir installé une porte dérobée dans le système informatique. C'est là qu'apparaissent clairement à l'écran les critères de catégorisation de l'algorithme, alors que se côtoient l'origine ethnique, le lieu de naissance, la profession, les activités en ligne et le dossier criminel. De manière éloquent, lorsque Marcus efface les traces de ses démêlés avec la justice et de ses activités séditionnelles, ne laissant que les données sociodémographiques, son pointage de menace demeure élevé, suggérant que son origine afro-descendante et le fait qu'il soit sans emploi concourent à le classer comme individu potentiellement dangereux.

Dans *WD2*, toujours, une enquête menée au cours de la mission « ProviBlues » révèle que la compagnie d'assurance du même nom gonfle la prime associée aux soins de santé de certains clients en vertu

d'une clause de risque. L'entreprise surveille leurs habitudes alimentaires par l'entremise de leur historique d'achats et applique une hausse automatique aux consommateurs d'alcool et de malbouffe, départageant ainsi les hygiènes de vie saine et malsaine. On apprend dans la mission « Automata » (*WATCH\_DOGS 2: Human Conditions*) que la nouvelle voiture autonome développée par Nudle s'appuie sur un algorithme chargé de déterminer, en cas d'accident, quelles vies humaines seront épargnées en priorité en fonction de critères tels que l'emploi, le revenu, le réseau social, l'état de santé et la présence d'un casier judiciaire.

Dans *WD:L*, enfin, les drones d'identification d'Albion opèrent des catégorisations au sein de la multitude en départageant les citoyens répondant ou contrevenant à des critères d'anglicité établis par un régime fascisant. Ce tri social se traduit par un traitement différencié et inique de la population opéré par les forces de l'ordre sur la base de traits individuels (lieu de naissance ou origine ethnoculturelle).

Nous avons vu précédemment que *WD:L* littérialisait la gestion inhumaine du déchet humain alors que les corps de sans-papiers étaient brûlés dans un incinérateur après que leurs organes aient été prélevés. Il littéralise également le processus de dividualisation. Si le profilage et les contrôles d'identité arbitraires permettent aux autorités d'appréhender les sans-papiers et de les incarcérer dans le Centre d'accueil européen en attendant leur expulsion, on voit que la réalité est plus sombre et qu'une partie d'entre eux alimente le trafic d'organes du Clan Kelley. Alors que les dispositifs de surveillance décomposent les individus en entités dividuelles en vue de personnaliser les services qu'ils reçoivent, leur assigner un indice de menace ou prédire leurs comportements, par exemple, le Clan Kelley démembre littéralement les victimes de son trafic afin de les revendre morceau par morceau sur un site de vente en ligne — le Golden Goose — dont le joueur visite la salle de démonstration au cours de la mission « Crashing the Auction » (figure 13.1). Un enregistrement audio trouvé dans les bains publics de Hackney, sous lesquels se trouve la salle en question, accentue le caractère inhumain de cette « segmentation » de l'individu alors qu'une cliente se plaint auprès d'un représentant du service après-vente du fait qu'elle a reçu un « produit » plus vieux que celui qu'elle a commandé :

[Cliente] *Oui, j'ai bien reçu ma commande, mais ne n'est pas ce que j'ai demandé.*

[Représentant du centre d'appels] *Je regrette que notre produit ne vous ait pas donné satisfaction. Grâce à notre politique de retour, nous pouvons vous envoyer un autre produit sous quelques jours.*

[Cliente] *Alors, rien à foutre de votre politique de retour. Ma commande était très précise, je voulais du dix ans. Celui-ci est plus vieux. Remboursez-moi, j'irai chez quelqu'un d'autre* (fichier « Bains publics de Hackney », Ubisoft Toronto, 2020).



Figure 13.1 : Salle de démonstration du site de vente en ligne Golden Goose (Ubisoft Toronto, 2020).

Dans ces multiples exemples, les personnes catégorisées sur la base de calculs algorithmiques forment à leur insu des microcommunautés dont l'existence a pour unique but de répondre à l'obsession sécuritaire et dont les conséquences sont d'ériger de nouvelles divisions — opaques, tendancieuses et insidieuses — au sein de l'architecture de forteresse. Les traits individuels retenus occasionnent de l'homogénéité sociale à l'intérieur des communautés et des clivages à l'échelle de la

société : on retrouve les personnes potentiellement dangereuses pour la loi et l'ordre ou non (*WD1*), celles dont l'hygiène de vie est saine ou malsaine (« ProviBlues »), les êtres humains dont l'existence a une faible valeur et ceux dont elle est évaluée comme moyenne ou haute (« Automata ») et, enfin, les Anglais « de souche » et les étrangers (*WD:L*). Et si les personnes dividualisées ont conscience de subir un préjudice, elles ne sont aucunement au fait de la solidarité qui les unit au sein d'une communauté plus large, forgée dans le pâtre.

### **WATCH\_DOGS ET LA LUTTE POUR LA STRUCTURATION DE LA MULTITUDE**

Au cœur de *WD* figure une lutte visant à donner corps à la multitude. *DedSec* incarne les efforts mis en place pour actualiser les potentialités de celle-ci en tant que communauté écouménale dans le combat mené contre l'obsession sécuritaire au sein des villes intelligentes. À l'opposé, les mégacorporations incarnent — dans leur rôle d'antagonistes — les forces larvées qui, exacerbant le phénomène préexistant de l'homophilie et tablant sur la mixophobie, cloisonnent et morcellent la multitude, dividualisent les personnes qui la composent et accentuent le phénomène d'architecture de forteresse numérique. Aux tentatives de dividualisation, *WD* oppose un projet, mené par *DedSec*, visant à canaliser les forces de la multitude en vue de se libérer de la surveillance et de la ségrégation.

### **La multitude comme force de calcul**

Dans *WD2*, la mise en forme de la multitude se compare à celle du mouvement hacktiviste *Anonymous*, dont *DedSec* représente le pendant fictionnel<sup>2</sup>.

*Anonymous* est un réseau composé d'un « ensemble de protestataires adeptes de la mise en visibilité des problèmes de société préoccupants [restrictions des libertés individuelles et de l'accès à l'information, entre autres], renforçant les mouvements sociaux généralement oppositionnels — et convertissant un mécontentement informe en des formes tangibles » (Coleman, 2013, p. 2), et ce, par l'entremise d'actions de piratage informatique, notamment. Au plan organisationnel, il s'agit d'un réseau d'acteurs sociaux lâche, sans hiérarchie, néanmoins suffisamment cohérent pour ne pas tomber dans le chaos

(Coleman, 2013). Le mouvement s'étend à l'échelle mondiale pour répondre à des enjeux eux-mêmes mondiaux : les inégalités de revenu (appui au mouvement Occupy), les atteintes à la démocratie (Printemps arabe) et à la diversité sexuelle (représailles contre les lois homophobes promulguées au Nigeria et en Ouganda), le racisme (opérations « StormFront » et « KKK » dirigées contre les suprématistes blancs et le Ku Klux Klan, appui au mouvement Black Lives Matter...), et ainsi de suite.

Anonymous s'oppose largement à la mixophobie, comme en témoignent les exemples d'opérations précédents, et représente une organisation sociale labile, cristallisée lors d'actions ponctuelles. Enfin, Anonymous articule la diversité propre à la multitude dans le cadre de luttes collectives sans chercher à lui donner une forme rigide ni à araser ses différences internes.

DedSec reprend la structuration sociale lâche et labile d'Anonymous. Comme lui, le groupe de hacker fictif canalise momentanément les forces vives de la multitude vers des enjeux spécifiques, et ce, à travers des efforts actifs et passifs de participation. Actifs, lorsqu'il est question de contribuer directement à des attaques (pirater des serveurs dans le but de divulguer des informations confidentielles, par exemple). Passifs, lorsqu'il s'agit de mettre à disposition sa force de calcul (lors d'attaques en déni de service<sup>3</sup>, notamment).

Les deux efforts sont visiblement à l'œuvre dans *WD2*. Si Marcus Holloway intègre une clique composée de quatre membres figurant au cœur des différentes missions du jeu, DedSec forme plus largement un réseau global d'adhérents dont certains sont mis à profit de manière ponctuelle (à titre d'informateurs, par exemple). À ces adhérents s'ajoutent des sympathisants appelés des *followers*. En téléchargeant une application sur leur téléphone intelligent, ces derniers intègrent un réseau appelé *Botnet* grâce auquel ils placent leur force de calcul à disposition de DedSec et l'assistent indirectement dans ses opérations. À mesure que les actions de Marcus et de son groupe gagnent en notoriété, leur nombre de *followers* augmente. Sur le plan de la mécanique de jeu, ces derniers sont analogues aux points d'expérience des jeux de rôle. Lorsqu'une mission est accomplie, le joueur est récompensé sous la forme d'un gain d'expérience et peut transformer les *followers* en compétences et en habiletés dans le

cadre d'un système de progression. Concrètement, cela se traduit, par des capacités de piratage et de maniement des armes accrues, entre autres, auxquelles s'ajoute une augmentation de la capacité de traitement des données piratées sur les serveurs des organisations antagonistes (Blume, par exemple). En d'autres mots, la multitude, une fois intégrée à la mécanique de jeu sous la forme de *Botnet*, concourt passivement, mais volontairement, aux opérations de lutte contre la surveillance de masse et ses effets délétères sur la cohabitation. Elle s'actualise sous la forme d'une communauté écrouménéale, alors qu'elle participe, en tant que réseau mondialisé, à une lutte contre des organisations elles-mêmes mondiales et leurs actions délétères.

### **Le *Census system* ou la génération procédurale de la multitude**

La multitude est également inscrite dans la mécanique du jeu *WD:L*, mais selon des modalités différentes de *WD2*.

Plusieurs jeux vidéo témoignent d'un décentrement en fonction duquel le joueur incarne un groupe plutôt qu'un héros individuel, passant alors d'un personnage à l'autre au gré du récit ou en fonction des compétences requises — différemment réparties entre chacun — pour accomplir une quête ou une mission. C'est le cas de plusieurs jeux de rôle vidéo, à l'instar de la franchise *Final Fantasy* (Square et Square Enix, 1987-), de *Chrono Trigger* (Square, 1995) et, plus récemment, de *Darkest Dungeon I* et *II* (Red Hook Studios et Sickhead Games, 2016; Red Hook Studios, 2021). Dans certains autres, ce décentrement se traduit par l'incarnation plus large d'une communauté. On peut citer *State of Decay* (Undead Labs, 2013), par exemple, dont l'objectif consiste à survivre dans un monde ravagé par une épidémie de morts-vivants. Si le joueur entame une partie en incarnant un personnage prédéterminé, une série de péripéties le conduiront à bâtir une communauté de survivants. Lorsque des liens d'amitié et de confiance sont noués avec les autres membres, il devient possible de les incarner à tour de rôle eux aussi. Il n'est plus question, alors, de survie individuelle, mais de survie à l'échelle communautaire.

WD opère un décentrement similaire tout en le radicalisant. Si *WD1*, très proche du film noir dans sa thématique et sa narration, a pour protagoniste le justicier solitaire Aiden Pearce, incarné tout du long par le joueur, l'esprit de groupe est davantage cultivé dans *WD2*, Marcus Holloway rejoignant des membres de DedSec qui le secondent dans ses missions. Toutefois, à l'exception de Sitara et de Wrench qu'il contrôle brièvement lors de la mission finale, le joueur ne prend en main que ce seul personnage. En la matière, *WD:L* se distingue des opus précédents, car il est désormais possible d'incarner un choix d'individus parmi les millions procéduralement générés par le jeu dans le but de peupler la ville de Londres. Ainsi, le joueur passe d'un personnage à l'autre en fonction de la nature des missions et des compétences propres à chacun; il incarne une multitude — une légion — plutôt qu'un sujet individuel ou un groupe restreint de personnages. La mécanique de *WD:L* confère à la multitude le statut de protagoniste ou de héros, puisque tout un chacun est susceptible de participer au large mouvement de résistance opposé à la dérive sécuritaire.

À la base de la simulation de la multitude peuplant les rues londoniennes de *WD:L* figure un programme développé spécialement pour ce jeu : le *Census system*. Les caractéristiques sociodémographiques et ethnoculturelles de la population générée procéduralement reflètent la mixité sociale du Londres référentiel, car elles se déclinent dans les mêmes proportions et suivant la même diversité que la population réelle, étant appuyées par les données de recensement du Royaume-Uni (Favi, 26 octobre 2020). Ainsi, le joueur — comme le lui apprennent les profils des personnages auxquels il accède à l'aide de son téléphone intelligent — est-il susceptible d'incarner des individus de toutes les origines, nés aussi bien en Inde, en Jamaïque, au Japon ou en Pologne qu'à Oxford ou au Pays de Galles, citoyens britanniques ou sans-papiers, appartenant à des groupes ethnoculturels minoritaires ou à la majorité blanche... Cette logique vaut pour le revenu, l'âge, le genre et la profession occupée, auxquels s'ajoutent d'autres caractéristiques telles que les loisirs, les préférences sexuelles, la tolérance sociale, le style vestimentaire, la personnalité, la voix, le réseau social, les problèmes de

santé, les habitudes d'achat, la présence d'un casier judiciaire et les obédiences politique et religieuse.

Les rues, places publiques et commerces sont donc peuplés de personnes au profil varié : une travailleuse du sexe propriétaire de 17 cartes de fidélité, une hooligan amatrice de combats à mains nues née à Spanish Town (Jamaïque), dont la meilleure amie est en attente de déportation, un apiculteur détenteur d'un doctorat en sciences de l'informatique sous anxiolytiques, un gardien de sécurité transgenre atteint de polyglobulie, une anarchiste adepte de coloriage favorable aux politiques anti-immigration, etc.

Comme l'affirme la cheffe de l'équipe chargée de la conception de *WD:L* Liz England (dans Dragert et England, 16 décembre 2020), le *Census System* n'a pas pour seule fonction de représenter la diversité de la population londonienne en assignant à chacun des données démographiques, une appartenance sous-culturelle et une histoire personnelle crédibles. Il a également pour objectif de prévenir toute reproduction des biais (raciaux et de genre, notamment) qui sévissent dans le monde référentiel. Par exemple, le système ne reconduit pas les stéréotypes associant un genre à une profession donnée, de sorte que les femmes se voient équitablement représentées dans des professions traditionnellement considérées comme masculines : elles sont ouvrières sur les chantiers de construction, techniciennes ou ingénieures en informatique, mécaniciennes, et ainsi de suite.

Par ailleurs, une attention particulière a été apportée au recrutement d'acteurs appartenant à des groupes normalement sous-représentés dans les médias lors de la phase de doublage des voix des personnages. Comme le souligne Clint Hocking, le directeur artistique du jeu, cela fait en sorte que l'on « peut rencontrer des personnes caucasiennes parlant avec un accent jamaïcain » (cité dans Favis, 26 octobre 2020, para. 31). Et si les spécificités de certains groupes marginalisés (personnes non-binaires ou souffrant de limitations physiques, par exemple) ne sont pas rendues par les animations ou les voix qui leur correspondent, ceci afin de simplifier les procédures de simulation en la matière, il en est fait mention, néanmoins, dans leur profil.

En somme, le *Census system* simule la multitude dans toute son hétérogénéité et sa diversité. Ironiquement, chacun des personnages



généérés est le fruit d'une dividualisation préalable de l'individu. Il découle en effet de l'association unique de traits puisés dans un ensemble de catégories au nombre d'items prédéterminé (figure 13.2), ce qui permet des millions de combinaisons possibles et, de ce fait, autant de personnes uniques. Le *Census system* renverse ainsi le processus de dividualisation : il ne s'agit plus de traduire les individus en données pour les décomposer ensuite en traits dividiuels, mais de partir de traits dividiuels pour composer des individus à part entière.

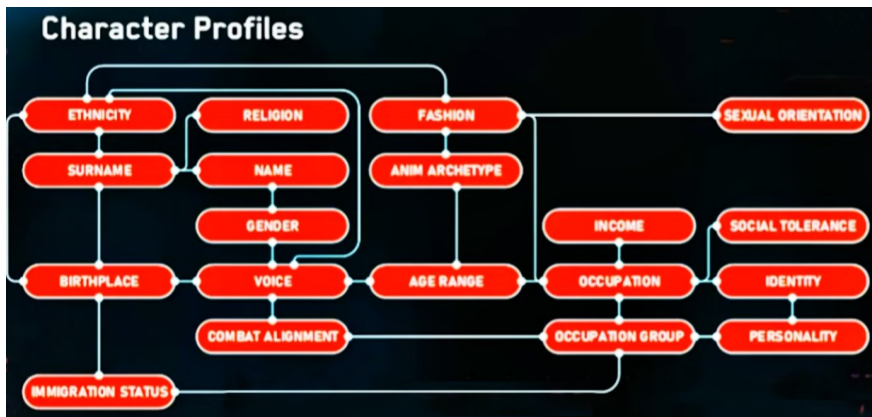


Figure 13.2 : Le profil des personnages dans *WD:L* (Dragert et England, 16 décembre 2020).

Les personnages non joueurs ne se limitent pas à un assemblage de traits dividiuels. Afin de paraître plus complexes — plus vivants — aux yeux du joueur, ils se voient assigner un horaire d'activités déterminé en fonction des caractéristiques de leur profil et de l'heure du jour (Dragert et England, 16 décembre 2020). Ils vivent donc une vie qui leur est propre, du moins lorsque le joueur ne les incarne pas. Jouer de l'harmonica dans la rue, laver les vitrines d'un magasin, livrer des colis, acheter des pâtisseries et lire dans un parc public sont autant d'occupations possibles parmi une multitude d'autres.

En outre, les personnages non joueurs sont dotés de leur propre réseau social comprenant amis, famille, collègues, fournisseurs de biens ou de services, rivaux, et autres. Ajoutons qu'ils ont une attitude — favorable ou défavorable — face à DedSec et Albion. Celle-ci

varie en fonction de leur expérience personnelle et détermine s'ils seront faciles à recruter ou non. Par exemple, si le joueur frappe ou abat le membre de la famille de tel personnage, ce dernier deviendra hostile envers DedSec. Si le joueur aide son ami à se procurer des médicaments, tel autre personnage se montrera enclin à rejoindre le groupe de hackers, etc.

Enfin, parmi les composantes propres aux personnages générés procéduralement figure un profil de victime. Chacun, en effet, vit une situation problématique qui lui occasionne de la souffrance. Lors de nos propres séances de jeu, nous avons rencontré une sans-papiers prise dans un réseau de trafic humain, le témoin d'actes de brutalité commis par des gardiens d'Albion craignant des représailles de leur part, un immigrant clandestin capturé lors d'une rafle et en attente de déportation, une femme aux prises avec une assuétude aux médicaments expérimentaux vendus par le crime organisé, une dame âgée réduite au chômage lorsque son employeur l'a remplacée par un robot, un homme victime d'une tentative d'assassinat perpétrée par Albion, etc. Ces causes de souffrances se traduisent par des quêtes que le joueur doit accomplir s'il veut qu'un personnage rejoigne DedSec dans son projet de libérer Londres.

En somme, dans un processus qui va de la dividualisation à la réindividualisation, le *Census system* produit des sujets là où la surveillance numérique ne produit que des « fragments infra-individuels » (Rouvroy et Berns, 2013, p. 191).

Ces sujets, en plus d'être soumis aux forces de dividualisation exercées par les dispositifs de surveillance, sont également disponibles, en vertu de leur solidarité dans le pàtir (chacun souffrant personnellement en raison de la conjoncture dysphorique du jeu), pour se réaliser dans le cadre d'une communauté écouménale imaginée dont DedSec se charge d'actualiser certains éléments individuels. Le *Census system* se présente ainsi comme une mécanique de jeu foncièrement mixophile en simulant une société plurielle et en favorisant la rencontre avec l'Autre.

Cependant, si le joueur dispose potentiellement de millions de personnages distincts, il ne peut dans les faits en recruter qu'un maximum de 45. Il n'est donc pas exclu qu'il effectue lui-même une forme de tri social sur la base de critères de genre, ethnoculturels, ou

autres. De ce phénomène de profilage témoigne d'ailleurs la capture vidéo d'une séance de jeu dans *WD1*, où des personnages sont abattus par un joueur malveillant en raison de leur appartenance à un groupe ethnoculturel minoritaire (Hernandez, 3 juin 2014). Cependant, au-delà de ces dérives, la mécanique de jeu prévient la formation de groupes homophiles. En effet, chaque mission, pour être accomplie avec succès, nécessite des habiletés et compétences différentes, et celles-ci ne sont jamais toutes présentes dans un seul et même personnage. Cela signifie que lors du recrutement, le joueur est incité à opérer des choix en fonction de ces caractéristiques relevant de la jouabilité, et non sur des critères sociodémographiques. Les membres de son groupe gagnent donc à être complémentaires, dans un souci d'optimiser les performances de jeu. Or, les habiletés et les compétences ne sont pas corrélées avec les identités de genre, ethnoculturelle, religieuse, sexuelle, etc. Ainsi donc, la mécanique de *WD:L* exerce une forme de rhétorique procédurale mixophile.

L'actualisation de la communauté écrouménéale a lieu à chaque fois qu'un individu issu de la multitude est mobilisé lors des missions, mais elle ne se manifeste dans toute son ampleur que lorsque DedSec libère l'un des huit boroughs londoniens.

En sus des missions principales, il existe en effet des missions spéciales visant à modifier l'attitude des habitants à l'endroit d'Albion et, par le fait même, du régime autoritaire instauré dans la City. Accomplir toutes les missions associées à un borough fait passer la population du statut d'opprimé à celui de libéré. Ce faisant, elle sera plus encline à s'insurger. En matière de jouabilité, le recrutement des personnages s'en voit facilité, de nouvelles compétences deviennent disponibles dans le système de progression et un agent possédant des habiletés utiles pour la réalisation de certaines missions est automatiquement intégré à DedSec.

Le comportement de la population se transforme également. Cette dernière témoigne d'une attitude hostile envers les agents d'Albion, qui sont pris à parti publiquement par les passants, et elle sabote les points de contrôle chargés d'identifier les personnes recherchées par les autorités. Les missions en question ont en commun de détruire les dispositifs mis en place par les autorités pour répondre à l'obsession sécuritaire, dont Albion est l'artisan le plus visible en raison de son

omniprésence dans les rues et places publiques de Londres. Il s'agit, par exemple, de libérer des activistes incarcérés ou de rendre inopérants des dispositifs de surveillance. Mais surtout, on cherche à augmenter la visibilité de pratiques de surveillance sinon opaques au sein de la sphère publique — de mettre en lumière, en d'autres termes, les causes d'un pàtir commun — et, de ce fait, de réunir les conditions faisant en sorte que les membres de la communauté écouménale se reconnaissent comme tels. Cela passe par l'infiltration des infrastructures d'Albion et l'accumulation des preuves concernant ses actions liberticides afin d'augmenter la défiance de la population envers l'entreprise et de canaliser sa force vive dans un effort collectif pour surmonter les conditions de son aliénation.

### **PROFILAGE ET HOSPITALITÉ NARRATIVE**

Confrontés à la fragilité de la situation d'autrui, nous développons un sentiment de responsabilité à son égard (Ricoeur, 2003)<sup>4</sup>. Dans WD, lorsque le joueur parcourt les rues de Chicago, San Francisco et Londres, il est confronté, personnage après personnage, à une multitude appelée à former une communauté écouménale, et il devient responsable de chacun en raison des missions dont il est investi. Le joueur se sensibilise au fragile de la multitude, devient empathique lorsqu'il est exposé au pàtir dont chaque individu — en incluant les personnages qu'il incarne — est la victime en raison des sévices commis au nom de l'obsession sécuritaire. Sévices qui, en frappant l'écoumène, ont des conséquences sur l'ensemble des cohabitants. Cette responsabilité, présente au niveau du récit, redouble les tâches accomplies par le joueur en vue de progresser dans le jeu et remplir les conditions menant à la victoire, tâches qui se voient, dès lors, investies émotionnellement par le souci empathique de l'Autre dans la fragilité de sa double condition individuelle et collective. Cette responsabilité est foncièrement mixophile, car il s'agit d'offrir l'hospitalité à l'Autre, indifféremment de son origine, en le plaçant sous son égide.

Parmi les formes d'hospitalité, c'est-à-dire parmi les médiations possibles entre l'identité et l'altérité, entre soi et l'Autre, Paul Ricoeur (2003) propose plusieurs modèles parmi lesquels figure, nous l'avons vu, l'hospitalité narrative. Dans la franchise WD, le profilage morcelle

la multitude en microcommunautés calculées, entraînant en son sein mixophobie et ségrégation.

Il convient de préciser à ce stade qu'il s'agit là d'un aspect délétère de la surveillance, mais que les mêmes dispositifs à l'origine de ce tri social problématique favorisent, entre les mains du joueur, une *bienveillance* en tant qu'il participe au sentiment de responsabilité envers autrui, lequel est médié par un « dispositif d'hospitalité narrative » (Abrassart et Uhl, 2018) : le profileur. Le profileur, rappelons-le, est ce téléphone intelligent grâce auquel le joueur, dans chaque opus de la franchise, interagit avec les dispositifs de gestion et de surveillance de la ville intelligente. Parmi ses fonctionnalités figure la reconnaissance faciale et l'accès au profil ctOS des personnages non joueurs. Autrement dit, il est en mesure d'obtenir sur chaque habitant une panoplie de données personnelles portant sur son statut sociodémographique, ses goûts et habitudes, et ainsi de suite.

Nous avons vu plus précédemment que cet outil favorisait une intropathie avec les dispositifs de surveillance conduisant à traduire le monde en une somme d'informations<sup>5</sup>. Toutefois, il permet également d'accueillir l'Autre en tant qu'il est l'objet d'un récit minimal.

Selon Lev Manovich (1999), les bases de données structurent notre expérience de soi et du monde et les représentent sous la forme d'une liste composée d'items non ordonnés. La mise en récit, à l'inverse, ordonne des items (des événements) en une trajectoire liée par la causalité. Les récits peuvent donc être vus comme des mises en forme particulières d'items puisés dans une base de données parmi d'autres mises en forme possibles pour aussi peu qu'y figurent certains critères (empruntés par Manovich à la narratologue Mieke Bal) tels que la présence d'un ou plusieurs personnages et d'une ou plusieurs instances narratives, la présence des niveaux distincts du texte, de l'histoire et de l'intrigue (*fabula*), et une série d'événements liés entre eux et provoqués ou vécus par les personnages.

Concrètement, dans WD, le profileur ne se contente pas d'offrir un accès aux données personnelles stockées dans les serveurs du ctOS; il les met en forme et les rend disponibles au moyen d'une interface. Il en ressort des éléments d'information qui pourront par la suite être mis en récit par le joueur. Prenons l'exemple suivant : en apprenant dans *WD1* qu'une certaine Latasha Kuza, 30 ans, occupe l'emploi de

conditionneuse en abattoir pour un revenu annuel de 24 000\$ et que, anecdote parmi d'autres, elle aime étrangler les chats, il devient possible, par des jeux d'inférences, d'extrapolation et d'imagination, de créer un récit biographique minimal dans lequel la protagoniste, confrontée quotidiennement à l'abattage d'animaux, a perdu toute empathie pour les êtres vivants, ce qui a développé chez elle une tendance sadique. En projetant la personne dans un avenir proche, il devient même possible d'envisager qu'elle passera un jour à l'étape de l'homicide et qu'elle est une tueuse en série en puissance. L'atmosphère de film noir, le rôle de justicier assumé par Aiden Pearce et la présence d'un système de prédiction criminelle favorisent l'élaboration d'un tel récit<sup>6</sup>.

Comme le mentionne Jonathan Morin, le directeur artistique de *WD1* et *WD2*, un tel procédé permet d'humaniser les personnages non joueurs et on peut ensuite établir avec eux une relation empathique (Peel, 2 novembre 2015).

Par exemple, un joueur identifié par le pseudonyme GameStunts (1<sup>er</sup> octobre 2014) déplore le fait que rien dans la mécanique de *WD1* ne lui permet d'atténuer les souffrances de personnages marqués par des situations douloureuses telles que la lutte pour le droit de garde d'un enfant, une faillite personnelle occasionnée par des frais médicaux élevés ou, dans le cas d'un vétéran, la persistance d'un syndrome post-traumatique. Mike Williams (5 juin 2014), chroniqueur du magazine en ligne *UsGamer*, pour sa part, note que s'il lui est arrivé de très mal agir auprès des personnages non joueurs de franchises telles que *Grand Theft Auto*, *Just Cause* ou *Sleeping Dogs*, les informations qu'il détient sur ceux de *WD1* l'incitent à agir d'une manière moralement acceptable. S'il doit mettre hors jeu une personne à faible revenu et réputée aimer les animaux, il l'assommera au lieu de l'abattre d'une balle dans la tête, mais ne se gênera pas pour ponctionner le compte bancaire d'un conseiller financier gagnant plus de 100 000\$ par an. De son propre aveu, il ne ressent aucune empathie pour le protagoniste du jeu qu'il incarne, mais en éprouve pour les personnages peuplant Chicago.

Comme on le voit, il se crée un sentiment de responsabilité en réaction à la fragilité des personnages, un sentiment qui repose sur l'hospitalité narrative et qui ne saurait émerger sans la présence du

profileur. Et cette hospitalité est valable pour l'ensemble des habitants de la ville, de sorte qu'elle est potentiellement accordée à la communauté écouménale tout entière.

Si, comme l'affirme Ulrich Beck (2011), les médias globaux contribuent à la formation d'une communauté cosmopolite imaginée ou, en ce qui nous concerne, une communauté écouménale, on voit que les médias numériques ne contribuent pas fatalement à l'enclavement et sont susceptibles de jouer un rôle similaire.

*WD1* et *WD2* ne prévoient pas de modalités de prise en charge des souffrances d'autrui. Néanmoins, ce n'est pas le cas de *WD:L*. Comme nous l'avons vu, la procédure de recrutement des personnages nécessite que l'on soulage ces derniers d'une part de leurs souffrances avant qu'ils ne rejoignent *DedSec*. Par ailleurs, le but ultime du jeu est de mettre à bas les dispositifs sécuritaires qui sévissent auprès de l'ensemble de la population, de sorte à libérer cette dernière. Le sentiment de responsabilité du joueur envers une communauté écouménale fragile est éprouvé grâce à la subversion de dispositifs sécuritaires *malveillants* en des dispositifs de *bienveillance*. Cette mécanique de jeu constitue ainsi à la fois un système empathique (il met en lumière les souffrances de chacun) et mixophile (il permet la rencontre de l'Autre par l'entremise de l'hospitalité narrative). Ce faisant, elle désaltérise l'étranger, en fait un compagnon solidaire dans le pâtre et un cohabitant à l'intérieur d'un écoumène partagé.

## **NOUS SOMMES LA MULTITUDE ET NON LA SOMME DE NOS DONNÉES**

Dystopie critique, *WD* matérialise dans l'espace-temps de ses villes intelligentes — nœuds dans le réseau global des flux de biens, de personnes et d'informations — une critique de la conjoncture présente et un principe amélioratif. Dans le cadre de sa rhétorique utopique, le premier s'exprime par la reconnaissance des aspects délétères d'une organisation sociospatiale régie par une architecture de forteresse physique et numérique. Dans son volet numérique, cette architecture procède à l'aide de la dataveillance et du tri social. Une forme généralisée de profilage entraîne le morcellement de la multitude en des microcommunautés calculées et leur impose des mesures

personnalisées et discriminatoires, de sorte que chacun reçoit un traitement différencié en fonction de son profil. Ces mesures sont non seulement iniques — on peut parler, comme le font Benjamin Wilson, Judy Hoffman et Jamie Morgenstern (2019), dans le cadre des algorithmes de reconnaissance d'objets, « d'iniquité prédictive » —, mais foncièrement mixophobes, également, en ce sens qu'elles accentuent une tendance préexistante dans l'organisation des réseaux sociaux, soit l'homophilie.

Jeu après jeu, la franchise d'Ubisoft peint le portrait mésalgique d'un cohabiter contemporain en proie à l'architecture de forteresse. Cette dernière n'est jamais aussi exacerbée que dans *WD:L*, alors qu'au sein d'une Angleterre fascisante, des modalités de circulation différenciées, axées sur des critères ethnonationalistes ayant pour objectif de limiter les déplacements des « déchets humains » de la mondialisation négative et de la modernité liquide, sont mises en place. Ces modalités ont pour objectif d'assigner l'altérité à résidence dans les enclaves que sont les camps d'internement.

La multitude oppose néanmoins une résistance à la ségrégation sociospatiale et à ses iniquités prédictives. Elle se montre solidaire à travers l'expérience négative de la dataveillance et d'une obsession sécuritaire visant à réguler les flux au sein de sociétés partagées entre une mobilité dromophile et un repli mixophobe. Cette solidarité a pour cri de ralliement le slogan marketing du premier jeu de la franchise, « We are data », ce qui signifie, comme le notent Jenna Pei-Suin Ng et Jamie Macdonald (2018) : « Nous sommes des données plutôt que des personnes; nous sommes des données employées afin que l'on nous utilise, que l'on nous surveille, que l'on nous manipule » (p. 177). Ou, en d'autres termes : nous, la multitude — représentée par la figure synecdochique des habitants de Chicago, San Francisco et Londres — sommes unis dans l'expérience de la manipulation et de la surveillance, nous à qui l'on *fait faire* et à qui l'on *fait subir*.

Suivant le principe amélioratif de la conjoncture présente, WD met donc en place un cohabiter mixophile, une communauté écouménale imaginée qui actualise ses liens latents dans une action concertée face à la crise. Non pas la crise associée à la gestion du « déchet humain », mais celle qu'engendrent l'obsession sécuritaire et l'architecture de



forteresse numérique au détriment d'un vivre-ensemble mixophile, respectueux de la diversité inhérente à la multitude.

De ce cohabiter conçu comme une réponse à l'enclavement, la cinématique conclusive de *WD2* rend bien compte. Dans une vidéo adressée aux sympathisants actuels et potentiels de DedSec, Marcus Holloway convie chacun à refuser toute tentative des géants du numérique et des politiciens de promouvoir « la peur de l'autre », d'isoler les individus suivant une stratégie visant à « diviser pour mieux régner » (Game Movie Land, 2016, 3:32:56). Une fois la vidéo terminée, et après avoir noté la réponse collective opposée à cette stratégie de division cynique, il se tourne vers ses compagnons d'armes et leur dit : « Allons voir à quoi ressemble le monde quand on n'a pas peur d'être tous ensemble » (Game Movie Land, 2016, 3:34:24), lançant dans le même élan un virus qui met à bas la figure la plus emblématique de l'obsession sécuritaire : le ctOS. Un horizon d'espoir est alors dessiné dans les limites intradiégétiques de *WD*, où l'on préfère la griserie des rencontres avec l'Autre au vertige de l'obsession sécuritaire.

## Notes

1. Voir la section « Dividualisation et microcommunautés calculées » (chapitre 4).

2. Significativement, plusieurs missions de *WD2* s'inspirent directement d'opérations menées par Anonymous, à l'instar du Project Chanology, une attaque organisée contre l'Église de scientologie.

3. Attaques informatiques visant « à rendre inaccessible un serveur par l'envoi de multiples requêtes jusqu'à le saturer ou par l'exploitation d'une faille de sécurité afin de provoquer une panne ou un fonctionnement fortement dégradé du service » (Cybermalveillance.gouv.fr, 2019).

4. Voir la section « Surmonter les enclaves : le traceur et la communauté dans le pâtir » (chapitre 9).

5. Voir la section « Le cyberpunk et le posthumain » (chapitre 12).

6. On peut trouver des exercices de mise en récit comparables dans des articles de magazines en ligne tels que *Rock*, *Paper*, *Shotgun* (voir Miller, 29 octobre 2020), parmi d'autres.



## Conclusion

# Cybernanthropolis, ou Habiter les flux de la ville contemporaine

Le cyberpunk de la décennie 2010 opère une cartographie cognitive de la conjoncture de ce début de XXI<sup>e</sup> siècle : à l'aide de la rhétorique utopique, il accorde une survisibilité à la société algorithmique et à son milieu privilégié, Cybernanthropolis, mais aussi à son état technologique et à son habiter. Certaines tendances de cette conjoncture poignaient déjà lorsque les membres du *Mirrorshades Group* couchaient sur papier leurs sombres visions d'un futur mondialisé, mégalopolitain, corpocratique et marqué au fer rouge des hautes technologies — un futur déjà en marche à leur époque, en germe dans leur présent.

Peut-être est-ce dans la capacité des contemporains à se reconnaître dans le reflet déformé des verres miroirs de la fiction cyberpunk que réside l'engouement actuel pour cette dernière, en ce sens qu'elle donne à lire, à voir et à jouer des mondes diégétiques empreints d'une *défamiliarisante étrangeté* dans lesquels on reconnaît, avec fascination, mais non sans une certaine inquiétude, l'habiter urbain contemporain.

Si « le futur est déjà là [...] [mais qu']il n'est tout simplement pas réparti de manière très égale » (Gibson, 30 novembre 1999), peut-être faudrait-il aujourd'hui, pour entrevoir de quoi demain sera fait, arpenter les rues des villes intelligentes de Songdo et Masdar. Ou bien se cogner aux barrières de sécurité des luxueuses villas encloses dans les quartiers résidentiels fermés d'Emerald Bay (Californie), des Parcs de Saint-Tropez (France), d'Agalarov Estate (Russie), de Waterfall Equestrian (Afrique du Sud), de Star Island (Floride) ou d'Alphaville (Brésil), dans le confort patricien de ceux qui ont fui la criminalité endémique de la plèbe ou qui recherchent simplement le plaisir de demeurer entre soi et loin de l'Autre. Ou alors s'adonner au tourisme spatial afin de prendre pleinement conscience de la fragilité de la biosphère tout en occultant la précarité du petit personnel qui a indirectement payé les coûts du billet. Ou, enfin, jeter un coup d'œil rapide sur son pointage au grand jeu du crédit social, entre deux

excursions dans le métavers. En attendant de réaliser ces quelques exercices édifiants, les productions cyberpunk nous livrent quelques indices sur ce qu'habiter la ville des flux veut dire...

À l'aide de la mésocritique et de l'analyse mésogrammatique, nous avons proposé tout au long de cet ouvrage un relevé des relations écouménaes du milieu urbain et de son habiter au prisme du cyberpunk contemporain, mettant ainsi en lumière ses lignes de force. Le mésogramme des flux figure en son centre. Il témoigne d'une double dynamique d'enclavement et de libre circulation des biens, des personnes et de l'information au sein de villes intelligentes en réseau, suivant la logique mixophobe d'une architecture de forteresse physique et numérique résultant d'une obsession sécuritaire à laquelle répondent d'omniprésents dispositifs de surveillance ayant pour fonction de traduire le monde sous la forme de données commensurables. Réguler les flux de la ville à court terme en mobilisant des technologies prédictives dont l'objectif est de conjurer l'incertitude prend alors le pas sur le vivre-ensemble et la mixité sociale, au détriment d'une prise en charge collective de l'habiter urbain, prérogative d'un droit à la ville encore loin d'être effectif.

Prise au centre des flux et de sa logique, la multitude, sujet des villes contemporaines et de la société algorithmique, est alors soumise à la force structurante des dispositifs de surveillance, dont il résulte des microcommunautés calculées, fruit de la mise en réseau des individualités solitaires — ou plutôt des *dividualités* solitaires — au sein desquelles le lien social est mis à mal, compromettant dans la foulée la pleine réalisation d'une communauté écouménale.

Les relations écouménaes mentionnées jusqu'ici ont trait au cohabiter, mais le mésogramme des flux rend compte également de pratiques habitantes relevant du faire-avec l'espace. Il est alors question, pour les habitants des milieux urbains, de *faire-avec* la ville des flux et ses dispositifs de régulation et de surveillance. Devant la complexité et la densité de celle-ci, des pratiques ludosportives telles que la stégophilie et le parkour deviennent des moyens de voir et de vivre autrement le milieu urbain, d'en faire un terrain de jeu et d'entrer en communication intropathique avec lui par l'intermédiaire de ses affordances. Ce faisant, Cybernanthropolis devient intelligible. Elle est mise à l'échelle du corps de l'habitant. Ceci dit, il s'agit

également, pour le traceur et le stégophile, devenus dans l'exercice des hackers de lieux, de surmonter les enclaves physiques et d'échapper momentanément aux dispositifs d'une société de traces. Bref, on voit à l'œuvre l'aménagement d'espaces de liberté au sein d'une ville en proie à la privatisation, à une gestion cybernétique des flux et à la ségrégation sociospatiale. Des espaces que les traceurs et les stégophiles partagent avec des collectifs promouvant un habiter interstitiel.

L'intropathie avec la ville ne se limite pas aux pratiques ludosportives, toutefois. En effet, la subversion des dispositifs de régulation et de surveillance par le piratage entraîne une transversion : l'habitant peut alors s'éverser dans la ville et circuler en tout point de son réseau de flux informationnels. Ce faisant, il excède les limites de son corps individuel. En contrepartie de ce privilège posthumain, il se doit de maîtriser les procédures des dispositifs par lesquels la ville intelligente se comprend et gère en temps réel la complexité de ses flux. Des procédures que l'habitant intériorise et qui donnent lieu, ici aussi, à une communication intropathique avec la ville, dont il adopte la perspective. Cette perspective est celle que confère une traduction du monde sous la forme de données commensurables. Toutefois, et en contrepartie, elle s'accompagne d'une hospitalité narrative en vertu de laquelle l'Autre n'est plus l'objet de calculs et de prédictions, mais bien celui que l'on accueille sans réserve en son sein.

Non seulement le mésogramme des flux subsume-t-il l'ensemble des relations écouménales mises en texte et simulées dans les œuvres du corpus, mais il se concrétise également dans leur monde diégétique respectif sous la forme d'un ensemble d'infrastructures et d'artéfacts matériels et immatériels emblématiques de Cybernanthropolis et de la société algorithmique : la Ville, son réseau et ses capteurs biométriques dans « C@PTCH@ », la conforteresse, le *Sensen*, la Bastille (le Panopticon) et les *Ego-Rooms* dans *Remember Me*, le technococon dans *Les Furtifs* et, enfin, le profileur et les nouveaux monuments du pouvoir que sont les sièges sociaux et les salles de serveurs des géants du numérique dans WATCH\_DOGS. Il s'agit là d'autant de balises dans la cartographie de la ville contemporaine,

autant de points de cristallisation du mésogramme des flux; autant de motifs mésogrammatiques, donc.

Habiter les flux se traduit par diverses manifestations du vertige éprouvé dans les relations écouménaes qui font de Cybernanthropolis un milieu urbain habité, alors que ceux qui l'expérimentent entrent en contact avec ses réalités matérielles et immatérielles. C'est le *flow* du traceur (*Les Furtifs*, *ME*, *ME:C*, *ReM*, *WD*) et l'ivresse de la vitesse éprouvée à travers la ville lors de courses automobiles effrénées (*WD*) ou dans ses espaces numériques (le Réseau de « *C@PTCH@* », les *Ego-Rooms* de *ReM*, les Trips numériques de *WD*). Mais aussi la sensation de dépossession de soi et d'excorporation vécue dans le processus d'éversion au sein des dispositifs de surveillance (*WD*), l'angoisse de l'incertitude ontologique (« *C@PTCH@* ») ou, encore, l'anxiété à l'origine de l'obsession sécuritaire, symptôme d'un vertige existentiel vécu dans les mutations de la mondialisation négative et étendu à l'ensemble des villes du corpus. C'est, enfin, alors que le cyberpunk cède le pas au zoopunk et l'immersion dans les réseaux numériques, à la réincorporation de l'être au sein des hyphes, la force grisante des collectifs, la « gniaque » conférée par la puissance de vivre,

*une puissance de pousser, pousser encore, pousser par grappes, pousser dans tous les sens comme un feu de prairie qui se répand et qui peut aussi grimper aux cimes des arbres sans jamais rien brûler, puisqu'il est fait d'eau vive et de vivant* (Damasio, 2018, para. 21).

En alternant entre l'euphorie et la dysphorie, le vertige devient l'expression emblématique de l'habiter urbain contemporain et de ses mutations. Il teinte axiologiquement les relations écouménaes peintes dans les œuvres du corpus, dessinant dans l'exercice un espace thétique. Sur le plan de la rhétorique spatiale s'exprime, en effet — non sans ambiguïté —, une certaine adhésion à l'idéologie spatiale de la ville des flux, caractérisée par l'hypermobilité et la drophilie, d'une part, et par la déploration du fait que la libre circulation des flux s'accompagne de la mise en place de dispositifs de tri déterminant qui passe et qui ne passe pas, d'autre part, occasionnant des formes de ségrégation sociospatiale et de fermeture à l'altérité. De

cette ségrégation témoignent les enclaves de l'architecture de forteresse physique et numérique érigées dans le cadre d'une omniprésente obsession sécuritaire.

Le goût pour la libre circulation des flux se cogne non seulement aux murs des enclaves, mais également à ceux de la surveillance numérique : se manifeste visiblement la crainte que le bastion de l'intimité ne soit violé par les dispositifs numériques, car ces derniers sont vus comme autant de chevaux de Troie perçant les défenses de chacun au nom d'une transparence totale, condition nécessaire pour que les gestionnaires, promoteurs et constructeurs de Cybernanthropolis puissent convertir un monde hétérogène, labile et indéterminé en un monde calculable, stable et prédictible. Il en ressort un tri social dont les conséquences sont la mise en forme de la multitude en microcommunautés calculées, au détriment d'un vivre-ensemble solidaire au sein d'une vaste communauté écouménale qui, elle seule, saurait lutter contre les crises mondiales présentes et à venir — celles-là mêmes qui donnent au futur cyberpunk une coloration postcatastrophique signalée par les affres des cataclysmes environnementaux, des guerres, des pénuries et de l'afflux de migrants en quête d'un asile qui leur est refusé...

Enfin, le vertige se fait *ilinx* alors qu'une Cybernanthropolis enclavée, surveillée et hors d'échelle est prise d'assaut par des habitants — traceurs, stégophiles, hackers — pourvus d'une attitude ludique et soucieux de se réapproprier un milieu urbain qui leur est devenu étranger, tissant du vivre-ensemble dans les interstices du pouvoir. L'ivresse de l'*ilinx* naît de cet équilibre entre dépossession de soi et maîtrise de la ville, de ses procédures, de ses infrastructures, de son mobilier et de ses dispositifs numériques. Cette sensation ne saurait exister hors d'une mise à l'échelle de l'habitat à la mesure de ses habitants. Une mise à l'échelle cognitive grâce au tracé des cartes idoines et une mise à l'échelle corporelle aidée par une relecture et une réinvention de la ville sur la base d'une communication de nature intropathique.

Les œuvres du corpus témoignent de la centralité des flux et de leur gestion au cœur de l'habiter urbain et interrogent dans le même souffle l'habitabilité de la ville contemporaine. Sous les traits hyperboliques de la dystopie, c'est une certaine mégalgie qui est mise en

texte, fruit d'une appréciation négative de la conjoncture présente, ce premier principe de la rhétorique utopique. Mais en contrepartie, esquissant un horizon d'espoir, ces œuvres en mobilisent le second principe : une amélioration ou un dépassement de cette même conjoncture jugée problématique.

Dans les œuvres de Damasio, il s'agit de troquer le pouvoir du technococon et son confort lénifiant contre la puissance de l'hyphe, que celle-ci se manifeste dans l'habiter interstitiel, dans la reprise des villes libérées de la privatopie, transmues en zones autogouvernées, ou dans la mise à bas des dispositifs mixophobes et de leur incapacité à générer du lien avec le vivant et de se tenir dans « l'Ouvert ». Plus largement, il est question de dépasser la condition cyberpunk actuelle au profit d'un zoopunk.

Dans les différents opus de la franchise *WATCH\_DOGS*, c'est à un cyberpunk non science-fictionnel que nous avons affaire. L'état technologique y est semblable au nôtre, à quelques libertés et exagérations près, du moins jusqu'à ce qu'une incursion dans le futur proche, dans *WATCH\_DOGS LEGION*, accentue le caractère délétère de la société algorithmique et l'acuité des intelligences artificielles responsables de la gestion de la ville et du quotidien de ses habitants. Plus ambiguë lorsqu'il s'agit de discourir sur les technologies numériques, la franchise vidéoludique d'Ubisoft est partagée entre leur potentiel liberticide et leur potentiel émancipateur, entre la dysphorie d'un monde surveillé et l'euphorie d'un autre où les habitants sont transmues en chiens de garde et surveillent les surveillants grâce aux privilèges posthumains dont ils se sont dotés alors qu'ils éversent dans les dispositifs de sécurité et de gestion de la ville intelligente.

Sur la question du posthumain, et en faisant le choix de plonger le joueur dans une version alternative de notre monde contemporain, *WD* confronte également les joueurs à la question de la souhaitabilité ou de l'indésirabilité de l'augmentation technologique de soi, avec le danger d'un adieu au corps et d'une déshumanisation totale.



## NÉOMÉDIÉVALISME CYBERPUNK

*En des verres miroirs, obscurément* porte les échos d'un autre livre consacré à la mésalgie contemporaine : il s'agit de l'ouvrage *Moyen Âge postcatastrophique : L'utopie nostalgique au prisme de la mésocritique*. C'est le résultat de recherches menées entre 2014 et 2018, dans le cadre desquelles la perspective mésocritique et l'analyse mésogrammatique ont été appliquées à un corpus d'œuvres postcatastrophiques produites entre 2004 et 2013<sup>1</sup>, dans lequel les relations écouménales mises en textes sont inspirées de relectures inventives du Moyen Âge culturel et historique. Il y est question d'utopies nostalgiques ou, plus précisément, d'*utopies mésalgiques*. Comme les fictions examinées dans le présent ouvrage, elles mettent en procès une conjoncture présente marquée par la complexité et la densité des milieux contemporains, dont les milieux urbains constituent, sans qu'il faille s'y limiter, la figure de proue.

Le Moyen Âge convoqué et réélaboré dans ce corpus se traduit comme un goût pour une société simple, stable et ordonnée, aisément appréhendable par l'habitant, sur laquelle ce dernier a prise et non avec laquelle il est aux prises. On y recherche une relation directe — démediée — avec autrui, mais aussi avec l'environnement. Au goût pour une société simple, stable et ordonnée, dont on aspire à la restauration, répond en creux le rejet d'une autre complexe, cognitivement hors d'échelle. Au goût pour une relation immédiate à autrui et à l'environnement figure, par symétrie, une société contemporaine traversée par la surmédiation — une multiplication des interpositions techniques et symboliques entre l'habitant et son habitat — et l'altérisation du milieu, l'incapacité de l'habitant à le totaliser, le rendant étranger à ses yeux.

Plus largement, la critique de la conjoncture présente témoigne d'un « fantasme de recosmisation » du monde, d'une aspiration à réinscrire harmonieusement les milieux de la société contemporaine à même la structure ontogéographique de l'être humain.

Les œuvres de l'après catastrophe étudiées dans *Moyen Âge postcatastrophique* témoignent symboliquement d'une volonté de faire table rase de la complexité et de la densification des milieux contemporains au profit d'un habiter d'inspiration médiévale ou pseudomédiévale à l'échelle humaine. Cet habiter fait en sorte que l'existence

humaine atteint « sa vérité quand le souffle du corps animal et celui du corps médial sont à l'unisson » (Berque, 2000b, p. 157). Si « privé de sa place dans ce monde mué en objet, le sujet moderne tend en retour à absolutiser sa propre subjectivité, creusant ainsi toujours davantage le fossé qui le sépare des choses et de ses semblables » (Berque, 2008, p. 1), on peut dire, dans le cadre d'une médiance cosmique, que retrouvant sa place dans un monde désaltéré, le sujet cesse d'absolutiser sa propre subjectivité, réduisant du coup l'écart qui le sépare des choses et de ses semblables. Dès lors, il est question de recosmisation du monde, et les fictions écouménales du corpus témoignent, à travers un médiévalisme nostalgique, d'un goût pour une médiance marquée par une nouvelle cosmicité. Axiologiquement, elles expriment une tension entre une médiance contemporaine acosmique et dysphorique et une médiance alternative cosmique et euphorique par l'intermédiaire d'une rhétorique utopique.

Le fantasme de recosmisation n'est pas absent non plus des fictions cyberpunk contemporaines, car il y est question d'une remise à l'échelle humaine de Cybernanthropolis. Non pas en la mettant à bas à la faveur de milieux symboliquement et techniquement démediés, mais en la ramenant à la mesure du corps, en la rendant cognitivement appréhendable et en surmontant les enclaves responsables d'un cohabiter mixophobe au profit d'une communauté écouménale encore à réaliser. La complexité et la densification du milieu urbain y sont exacerbées dans le cadre de sociétés dystopiques où les dispositifs de surveillance chargés de cartographier la ville des flux ne favorisent ni son intelligibilité aux yeux des habitants ni la création d'un vivre-ensemble soucieux de la mixité sociale.

Comme les œuvres analysées dans *Moyen Âge postcatastrophique*, le cyberpunk puise lui aussi dans un certain Moyen Âge. Non pas celui, idéalisé, des œuvres susmentionnées, en quête de mondes « néo-préindustriels », mais bien plutôt un Moyen Âge dont les aspects les plus sombres émaillent un habiter urbain dysphorique.

Dans le cyberpunk, le motif médiéval de la forteresse est omniprésent et emblématise les murs physiques et numériques qui s'interposent entre les habitants des milieux urbains : le repli sur soi et le tri social opéré par la surveillance numérique, fruits d'une obsession

sécuritaire, ont lieu dans le cadre d'une architecture de forteresse et donnent lieu à l'érection de communautés fortifiées et de conforteresses. La Tour de Londres, dans *WD:L*, passe de symbole de l'autorité royale dans le Londres médiéval à marqueur du transfert du pouvoir de l'État vers le privé, Albion en ayant fait son poste de commandement. La Bastille, dans *ReM*, symbole du pouvoir de l'Ancien Régime, reconstruite dans le Néo-Paris du futur selon les plans du Panopticon benthamien, devient l'image d'une surveillance omniprésente perçant, comme le fait le *Sensen*, ce bastion qu'est la mémoire, avant que ses prisonniers ne la reprennent et que l'année 2084 ne fasse écho non plus à 1984, mais à 1789.

Au-delà du motif récurrent de la forteresse, le cyberpunk convoque également une conjoncture néo-féodale au sens où l'emploient les sciences politique et économique pour désigner une forme de gouvernance émergeant à la fin du XX<sup>e</sup> siècle et assumée par une entité hybride, sorte de gouvernement composé d'entreprises (Kaufman, 2013). Le terme rend compte d'une forme d'organisation transnationale du politique et de l'économie dont l'effet est de brouiller les distinctions entre le privé et le public, de chevaucher les frontières des États-nations modernes et de conduire à un entrelacs d'autorités internationales, nationales et non-gouvernementales (Kobrin, 1998). Entrelacs en vertu duquel on reconnaît les formes bicéphales du pouvoir — gouvernements et sociétés privées — dans *Les Furtifs* et *WATCH\_DOGS*, entre autres œuvres.

Le féodalisme agit ici à titre de métaphore dans laquelle on reconnaît les corporaties du futur cyberpunk. Il est d'ailleurs explicitement convoqué par Loyd Blankenship (1990) pour rendre compte de l'organisation sociale et économique du monde futuriste de *GURPS Cyberpunk*, qualifiée de « techno-féodaliste ». Il écrit à cet effet qu'à l'instar du féodalisme, le techno-féodalisme est « une réaction à un environnement chaotique, une promesse de service et de loyauté arrachée aux travailleurs en échange d'une garantie de soutien et de protection de la part des firmes » (cité et traduit dans Durand, 2020, p. 10). Comme le résume bien Cédric Durand (2020), cette société est gangrénée par des mégacorporations qui « se dressent au-dessus des gouvernements au point de se constituer en fiefs [...] et exercent un pouvoir indissociablement politique et économique sur les espaces

sociaux qu'elles contrôlent et sur les individus qui les habitent » (p. 10). Ce dernier reprend d'ailleurs l'expression de Blankenship pour rendre compte d'un capitalisme global contemporain marqué par l'emprise croissante des géants du numérique.

## **POUR UNE ÉDUCATION À LA VILLE**

Si les œuvres cyberpunk analysées dans cet ouvrage contribuent à cartographier la ville des flux et à la ramener cognitivement à l'échelle de ses habitants, de sorte qu'elle soit somatisable et ne se présente plus à leurs yeux comme une altérité, il ne s'agit que d'une étape dans le long processus d'appropriation du milieu urbain. Une appropriation qui, du reste, ne peut être assimilée à la conquête symbolique de la ville intelligente, puisque les œuvres analysées, au-delà de leur effet cathartique, ne résolvent rien dans la condition actuelle de l'habiter urbain. Comprendre les enjeux sociaux, politiques et économiques entourant ce milieu hautement technologique et surveillé ne signifie pas que les habitants se voient conférer un véritable « droit à la ville » (Lefebvre, 1968), c'est-à-dire un accès pour tous aux ressources urbaines et une influence réelle sur la production et la transformation de la ville, car ces deux dernières demeurent une prérogative essentiellement réservée aux élus, aux urbanistes et aux firmes œuvrant, pour l'essentiel, dans le domaine du numérique.

Le droit à la ville ne peut s'affirmer sans qu'il y ait en amont un sérieux travail d'éducation critique au sujet de la chose urbaine, auquel ne sauraient se substituer les tentatives cartographiques d'œuvres issues de la culture de masse qui, ultimement, relèvent moins d'un projet pédagogique que d'un divertissement informé. C'est uniquement sur la base d'un tel travail d'éducation que l'on peut espérer un jour une implication accrue des habitants dans l'aménagement et la gestion de leur milieu, ce dernier ne pouvant plus être considéré comme un simple foyer de convergence des flux, mais comme un champ des possibles ouvert sur le réaménagement collectif de nos liens avec autrui et l'environnement.

## Notes

1. Composé de la pentalogie romanesque *The Maze Runner* de James Dashner (2009-2016), de la franchise transmédiatique *Dead Rising* (Blue Castle Games, 2010a, 2010b; Capcom et Capcom Vancouver, 2011; Capcom Vancouver, 2013-2017; Inafune, 2006, 2010; Inafune et Winkler, 2010; Lipovsky, 2015; Tieri, Coelho, Rodriguez et Clark, 2013; Waltz et Loh, 2012; Williams, 2016), du jeu vidéo *Enslaved: Odyssey to the West* de Ninja Theory (2010) et du roman *Cloud Atlas* de David Mitchell (2004), accompagné de ces autres œuvres qui entretiennent avec lui un rapport de transfictionnalité que sont *Ghostwritten*, *The Thousand Autumns of Jacob de Zoet*, *The Bone Clocks* et *Slade House* (Mitchell, 1999-2015).



## Bibliographie et médiagraphie

1. (2018). Watch dogs 2 scout x. *You Tube*.  
[https://www.youtube.com/watch?v=Fk7ay3IU6\\_s](https://www.youtube.com/watch?v=Fk7ay3IU6_s)
- 10tons. (2016). *Neon chrome* [jeu vidéo]. 10tons.
- Abrassart, C., et Uhl, M. (2018). De l'hospitalité sociologique à l'hospitalité narrative : quels dispositifs de médiation?. *SociologieS*.  
<http://journals.openedition.org/sociologies/6897>
- ACMI. (s. d.). What is a playable city?.  
<https://www.acmi.net.au/ideas/read/what-playable-city/>
- Acxiom. (2021). Acxiom data.  
<https://www.acxiom.com/customer-data/>
- Agger, B. (2012). *Oversharing: presentations of self in the internet age*. Routledge.
- Aguilera, P. (2020). *Onisciente* [série télévisée]. Boutique Filmes. 6 épisodes.
- Aïm, O. (2020). *Les théories de la surveillance : Du panoptique aux Surveillance Studies*. Armand Colin.
- Albrecht, G. (2005). « Solastalgia »: A new concept in health and identity. *PAN*, (3), 41-55.
- Allan, K. (2010). *Bleeding chrome: technology and the vulnerable body in feminist post-cyberpunk science fiction* [thèse de doctorat, Université McMaster], *MacSphere*.  
<https://macsphere.mcmaster.ca/handle/11375/18922>
- Ameel, L. et Tani, S. (2012). Everyday aesthetics in action: Parkour eyes and the beauty of concrete walls. *Emotion, Space and Society*, (5), 164-173.
- Amenábar, A. (1997). *Abre los ojos* [film cinématographique]. Canal+ España, Las Producciones del Escorpión, Les Films Alain Sarde, Lucky Red, Sociedad General de Televisión. 117 min.
- Amichaud, R. (2021, 25 janvier). Entrevue avec Alain Damasio : « Il faut se méfier du techno-cocon ». *Urbania.fr*.  
<https://urbania.fr/article/entrevue-avec-alain-damasio-il-faut-se-mefier-du-techno-cocon#:~:text=tu%20dis%20qu'on%20doit,d'entraide%20et%20de%20solidarit%c3%a9>
- Anakbayan Los Angeles (2020, 2 avril). Overseas Filipinos and supporters condemn Duterte's militaristic approach to #COVID19 (even on Animal Crossing). Duterte is a VIRUS killing the people! Health, Jobs, and Rights for the Filipino People!. *Twitter*.

- <https://twitter.com/anakbayanla/status/1245864030142488576>
- Ancelovici, M. et Dupuis-Déri, F. (dir.). (2014). *Un Printemps rouge et noir. Regards croisés sur la grève étudiante de 2012*. Éditions Écosociété.
- Anderson, B. (1996 [1983]). *L'imaginaire national : Réflexions sur l'origine et l'essor du nationalisme*. La Découverte.
- Andrejevic, M. et Gates, K. (2014). Big data surveillance: introduction. *Surveillance and Society*, 12(2), 185-196.
- Aneesh, A. (2009). Global labor: Algoratic modes of organization. *Sociological Theory*, 27(4), 347-370.
- Arkane Studios. (2012). *Dishonored* [jeu vidéo]. Bethesda Softworks.
- Arkane Studios. (2016). *Dishonored 2* [jeu vidéo]. Bethesda Softworks.
- Ashby, M. (2021, 1<sup>er</sup> décembre). It's time to reimagine the future of cyberpunk. *Wired*.  
<https://www.wired.com/story/reimagine-future-cyberpunk/>
- Asimov, I. (1950-1952). T. 1. *Pebble in the sky*, T.2. *The stars, like dust*, T. 3. *The currents of space*. Doubleday.
- Asimov, I. (1951-1953). T. 1. *Foundation*, T.2. *Foundation and empire*, T. 3. *Second foundation*. Doubleday.
- Atherton, K. D. (2020, 8 avril). We're on the brink of cyberpunk: It's not just the technology, surveillance, and dystopian vibes—it's the culmination of decades of deliberate governmental erosion. *Slate*.  
<https://slate.com/technology/2020/04/coronavirus-cyberpunk-science-fiction-government-politics.html>
- Atkinson, M. (2009). Parkour, anarcho-environmentalism, and poesis. *Journal of Sport & Social Issues*. 33(2), 169-194.
- Atlanta Police Foundation. (2020). Operation Shield.  
<https://atlantapolicefoundation.org/programs/operation-shield/>
- Atwood, M. (1985). *The handmaid's tale*. McClelland and Stewart.
- Atwood, M. (2003). *Oryx and Crake*. McClelland and Stewart.
- Aubert, N. et Haroche, C. (2011). Introduction - Être visible pour exister : l'injonction à la visibilité. Dans N. Aubert (dir.), *Les tyrannies de la visibilité: Être visible pour exister?* (p. 7-22). Érès.
- Aubin, M. (2017, 27 février). Ville intelligente : le top 8 des initiatives « smart city » à New York. *GOMET'*.



- <https://gomet.net/ailleurs-cest-comment-ville-intelligente-top-8-initiatives-smart-city-new-york/>
- Aubourg, L. (2021, 16 septembre). Les touristes spatiaux amorcent leur voyage dans l'espace. *La Presse*.  
<https://www.lapresse.ca/actualites/sciences/2021-09-14/premiere-mission-de-tourisme-spatial-de-spacex/les-touristes-spatiaux-amorcent-leur-voyage-dans-l-espace.php>
- Aubry, P., Berque, A., Le Dantec, J.-P., Luginbühl, Y., Donadiou, P. et Laffage, A. (2006). *Mouvance II, soixante-dix mots pour le paysage*. Éditions de la Villette.
- Aubuchon, R. et Moore, R. D. (2009-2010). *Caprica* [série télévisée]. Universal Cable Productions. 19 épisodes.
- Audebrand, F. (2015). Parkour : Pour tracer vers l'insertion. *Les Cahiers Dynamiques*, (65), 82-88.
- Augé, M. (1992). *Non-lieux : Introduction à une anthropologie de la surmodernité*. Seuil.
- Auger, E. (2011). *Tech-noir film: a theory of the development of popular genres*. Intellect Books/University of Chicago Press.
- Baccolini, R. et Moylan, T. (2003). Introduction: dystopia and histories. Dans R. Baccolini et T. Moylan (dir.), *Dark horizons: science fiction and the dystopian imagination* (p. 1-12). Routledge.
- Bailly, A. (1935). *Dictionnaire Grec – Français*. Hachette.
- Balkin, J. M. (2018). Free speech in the algorithmic society: Big data, private governance, and new school speech regulation. *UC Davis Law Review*, 51(3), 1149-1210.
- Ballard, J. G. (1973). *Crash*. Jonathan Cape.
- Ballard, J. G. (1975). *High-Rise*. Jonathan Cape.
- Barber, G. (2020, 22 janvier). The most complete brain map ever is here: a fly's « connectome. *Wired*.  
[https://www.wired.com/story/most-complete-brain-map-ever-is-here-a-fly-connectome/?utm\\_source=WIR\\_REG\\_GATE](https://www.wired.com/story/most-complete-brain-map-ever-is-here-a-fly-connectome/?utm_source=WIR_REG_GATE)
- Barthes, R. (1968). L'effet de réel. *Communications*, (11), 84-89.
- Batty, M. (2013). Big data, smart cities and city planning. *Dialogues in Human Geography*, 3(3), 274-279.
- Batty, M. (2018). Digital twins. *Environment and Planning B: Urban Analytics and City Science*.  
<https://doi.org/10.1177/2399808318796416>
- Baudrillard, J. (1981). *Simulacres et simulation*. Galilée.
- Bauman, Z. (2006). *La vie liquide*. Éditions du Rouergue.
- Bauman, Z. (2007). *Le présent liquide : peurs sociales et obsession sécuritaire*. Seuil.

- Baurin, C. (2012). Le super-héros contemporain : Uchronie et réinterprétation fictionnelle de l'Histoire. *Mots. Les langages du politique*, 2(99), 45-60.
- BBC. (2021, 28 décembre). Alexa tells 10-year-old girl to touch live plug with penny. *BBC*.  
<https://www.bbc.com/news/technology-59810383>
- Bear, G. (1983). *The wind from a burning woman*. Arkham House.
- Bear, G. (1990). *Queen of angels*. Warner Books.
- Bear, G. (1997). *Slant*. Tor Books.
- Beaude, B. et Nova, N. (2016). Topographies réticulaires. *Réseaux*, (195), 53-83.
- Beauverger, S. (2003). *Chromozone*. Les Escogriffes.
- Beck, U. (2004). *Qu'est-ce que le cosmopolitisme?* Flammarion.
- Beck, U. (2011). Cosmopolitanism as imagined communities of global risk. *American Behavioral Scientist*, 55(10), 1346-1361.
- Bédard, M. (2002). Une typologie du haut-lieu, ou la quadrature d'un géosymbole. *Cahiers de géographie du Québec*, 46(127), 49-74.
- Benbouzid, B, et Dominique Cardon. (2018). Machines à prédire. *Réseaux*, (212), 9-33.
- Benbouzid, B. (2018). Quand prédire, c'est gérer : La police prédictive aux États-Unis. *Réseaux*, (212), 221-256.
- Benjamin, W. (1982). *Charles Baudelaire : un poète lyrique à l'apogée du capitalisme*. Payot.
- Benjamin, W. (1989). *Paris, capitale du XIX<sup>e</sup> siècle : le livre des passages*. Cerf.
- Benjamin, W. (2000). Sur le concept d'histoire. Dans *Œuvres III* (p. 427-446). Gallimard.
- Bennet, C. J., Haggerty, K. D., Lyon, D. et Steeves, V. (2014). *Vivre à nu, la surveillance au Canada*. Athabasca University Press.
- Berdet, M. (2013). *Fantasmagories du capital. L'Invention de la ville marchandise*. La Découverte.
- Berger, P. et Luckmann, T. (1996 [1966]). *La construction sociale de la réalité*. Éditions Armand Colin.
- Berque, A., Lassus, B., Roger, A., Conan, M. et Donadieu, P. (1999). *La Mouvance, cinquante mots pour le paysage*. Éditions de la Villette.
- Berque, A., Bonnin, P. et Ghorra-Gobin, C. (2006). Introduction. Dans A. Berque, Ph. Bonnin et C. Ghorra-Gobin (dir.), *La ville insoutenable* (p. 9-18). Belin.

- Berque, A. (1986). *Le sauvage et l'artifice : les Japonais devant la nature*. Gallimard.
- Berque, A. (1990). *Médiance, de milieux en paysages*. Belin/Reclus.
- Berque, A. (1996). Espace virtuel et milieu humain. *Quaderni*, (30), 69-80.
- Berque, A. (2000a). Cybèle et Cyborg : les échelles de l'écoumène. *Urbanisme*, (314), 40-42.
- Berque, A. (2000b). *Écoumène : Introduction à l'étude des milieux humains*. Belin.
- Berque, A. (2002). L'habitat insoutenable : Recherche sur l'histoire de la désurbanité. *L'Espace géographique*, 31(3), 241-251.
- Berque, A. (2003). Géogramme. Dans J. Lévy et M. Lussault (dir.), *Dictionnaire de la géographie et de l'espace des sociétés* (p. 397-398). Belin.
- Berque, A. (2008). Trouver place humaine dans le cosmos. *EchoGéo*, (5). <http://echogeo.revues.org/3093>
- Berque, A. (2011). Préface. Dans *Fûdo : Le milieu humain* (p. 11-29). CNRS.
- Berque, A. (2012). Comment surmonter la désurbanité? *Historiens-Géographes*, numéro spécial à l'occasion du Congrès de l'Union Géographique Internationale, Cologne. <https://territoiresthetiques.files.wordpress.com/2014/02/comment-surmonter-la-dc3a9surbanitc3a9.pdf>
- Besson, L. (1997). *The fifth element* [film cinématographique]. Gaumont, Buena Vista International. 126 min.
- Besson, L. (2014). *Lucy* [film cinématographique]. Canal+, Ciné+, EuropaCorp, Tfl Films Production. 90 min.
- Besson, R. (2014). Prologomènes pour une définition de l'intermédialité. *Cinémadoc*. <http://culturevisuelle.org/cinemadoc/2014/04/29/prologomenes>
- Bester, A. (1956). *Tiger! Tiger!* Sidwick and Jackson.
- Bethke, B. (1983, novembre). Cyberpunk. *Amazing Science Fiction Stories*, 57(4), 94-105.
- Bethke, B. (2017). Foreword to « Cyberpunk »: Etymology of cyberpunk. [http://project.cyberpunk.ru/idb/etymology\\_of\\_cyberpunk.html](http://project.cyberpunk.ru/idb/etymology_of_cyberpunk.html)
- Beuscart, J.-S., Dagiral, É. et Parasie, S. (2019 [2016]). *Sociologie d'internet*. Armand Colin.

- Bey, H. (1997). *TAZ, zone autonome temporaire*. Éditions de l'Éclat.
- BigBalls Films. (2013). *Antoine's Journal*.  
<https://web.archive.org/web/20140605063143/http://journal.remembermegame.com/en>
- BioWare. (2007). *Mass effect* [jeu vidéo]. Electronic Arts et Microsoft Game Studios.
- BioWare. (2010). *Mass effect 2* [jeu vidéo]. Electronic Arts.
- BioWare. (2012). *Mass effect 3* [jeu vidéo]. Electronic Arts.
- Bird, B. (2015). *Tomorrowland* [film cinématographique]. Walt Disney Pictures, A113 Productions. 130 min.
- Bischoff, P. (2021, 17 mai). Surveillance camera statistics: which cities have the most CCTV cameras? *Comparitech*.  
<https://www.comparitech.com/vpn-privacy/the-worlds-most-surveilled-cities/>
- Black Tiger Sex Machine. (2022). *Once upon a time in cyberworld* [album musical]. Kannibalen Records.
- Blakely, E. J. et Snyder, M. G. (1997). Divided we fall: gated and walled communities in the United States ». Dans N. Ellin (dir.), *Architecture of fear* (p. 85-104). Princeton Architectural Press.
- Blankenship, L. (1990). *Gurps Cyberpunk: high-tech low-life roleplaying*. Steve Jackson Games.
- Bloober Team. (2017). *Observer* [jeu vidéo]. Aspyr.
- Blue Castle Games. (2010a). *Dead rising 2: Case West* [jeu vidéo]. Capcom Co. Ltd.
- Blue Castle Games. (2010b). *Dead rising 2: Case Zero* [jeu vidéo]. Capcom Co. Ltd.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive games: the expressive power of videogames*. The MIT Press.
- Bogost, I. (2008, 23 décembre). Persuasive games: windows and Mirror's edge. *Gamasutra*.  
[https://www.gamasutra.com/view/feature/3890/persuasive\\_games\\_windows\\_and\\_.php](https://www.gamasutra.com/view/feature/3890/persuasive_games_windows_and_.php)
- Bolter, J. D. et Grusin, R. (1999). *Remediation: understanding new media*. The MIT Press.
- Bonenfant, M., Mondoux, A., Ménard, M., Ouellet, M. et Richert, F. (2014). « *Big data* », gouvernance et surveillance. *Cahiers du CRICIS*, (1), 1-62.
- Bonenfant, M. et Genvo, S. (2014). Questionner les mises en forme ludiques du web : gamification, ludification et ludicisation. Une approche située et critique du concept de gamification. *Sciences du jeu*, (2), 10 p.

- Booker, M. K. et Thomas, A.-M. (2009). *The science-fiction handbook*. Wiley-Blackwell.
- Booth, W. C. (1983 [1961]). *The rhetoric of fiction*. The University of Chicago Press.
- Borden, I. (2001). *Skateboarding, space and the city: architecture and the body*. Berg.
- Borenstein, M. (2015). *Minority report* [série télévisée]. 20th Century Fox Television, Amblin Entertainment, Paramount Television. 10 épisodes.
- Boulter, J. (2015). *Parables of the posthuman: digital realities, gaming, and the player experience*. Inscribe Digital.
- Brennan, T. (2000). *Exhausting modernity: grounds for a new economy*. Routledge.
- Breton, P. (1992). *L'utopie de la communication*. La Découverte.
- Briclot, A. (2013). *The art of Remember me*. Dark Horse Books.
- Bril, M. (2016). Un jour nous vivrons dans des villes intelligentes. *Mondes sociaux*.  
<https://sms.hypotheses.org/8615>
- Brooker, C. (2011-2019). *Black mirror* [série télévisée]. Seppotron, House of Tomorrow. 22 épisodes.
- Brousseau-Pouliot, V. (2022, 24 février). Une première « cyberguerre mondiale ». *La Presse*.  
<https://www.lapresse.ca/actualites/2022-02-24/guerre-en-ukraine/une-premiere-cyberguerre-mondiale.php>
- Bui, C. L. (2010). How online gatekeepers guard our view: news portals' inclusion and ranking of media and events. *Global Media Journal: American Edition*, 9(16), 1-41.
- Bukatman, S. (1993). *Terminal identity: the virtual subject in post-modern science fiction*. Duke University Press.
- Buolamwini, J. et Gebru, T. (2018). Gender shades: intersectional accuracy disparities in commercial gender classification. Dans *Proceedings of the 1st conference on fairness, accountability and transparency* (p. 77-91).  
<https://proceedings.mlr.press/v81/buolamwini18a/buolamwini18a.pdf>
- Burroughs, W. S. (1959). *Naked lunch*. Grove Press.
- Burroughs, W. S. (1961). *The soft machine*. Olympia Press.
- Burroughs, W. S. (1962). *The ticket that exploded*. Olympia Press.
- Burroughs, W. S. (1964). *Nova express*. Grove Press.
- Business Herald. (2017, janvier). Masdar city : Éco-cité solaire recherche locataires. <https://business->

- herald.com/environnement-2/masdar-city-eco-cite-solaire-recherche-locataires
- Butler, A. M. (2010). Journeys beyond being: the cyberpunk-flavored novels of Jeff Noon. Dans G. J. Murphy et S. Vint (dir.), *Beyond cyberpunk: new critical perspectives* (p. 55-78). New York et Londres, Routledge.
- Butler, D. (1930). *Just imagine* [film cinématographique]. Fox Film Corporation. 109 min.
- Butler, O. E. (1987-1989). T.1. *Dawn*, T.2. *Adulthood rites*, T.3. *Imago*. Warner Books.
- Butler, O. E. (1993). *Parable of the sower*. Four Walls Eight Windows.
- Butt, A. (2018). Vicarious vertigo: the emotional experience of height in the science fiction city. *Emotion, Space and Society*, (28), 114-121.  
<https://doi.org/10.1016/j.emospa.2017.04.001>
- Cableek Games. (2018). *Tetrun: parkour mania* [jeu vidéo]. Cableek Games.
- Cabrera, J. et De Tommaso, C. (2012-2013). *H+: the digital series* [série télévisée]. Bad Hat Harry Productions, Warner Premiere Digital, Dolphin Entertainment. 48 épisodes.
- Cadigan, P. (1987). *Mindplayers*. New York, Bantham Spectra.
- Cadigan, P. (1991). *Synners*. New York, Bantham Spectra.
- Cadigan, P. (1998). *Tea from an empty cup*. Tor Books.
- Cahill, M. (2021). *Bliss* [film cinématographique]. Endgame Entertainment. 103 min.
- Cailley, T. et Mounier, S. (2018). *Ad vitam* [série télévisée]. Kelija. 6 épisodes.
- Caillois, R. (1991 [1958]). *Les jeux et les hommes : Le masque et le vertige*. Gallimard.
- Caliandro, S. (2004). Empathie et esthésie : un retour aux origines esthétiques. *Revue française de psychanalyse*, 68(3), 791-800.
- Callenbach, E. (1975). *Ecotopia*. Heyday/Banyan Tree Books
- Calvo, S. (2017). *Toxoplasma*. La Volte.
- Calvo, S. (2021). *Melmoth furieux*. La Volte.
- Cameron, J. (1984). *The terminator* [film cinématographique]. Hemdale, Pacific Western Productions, Euro Film Funding, Cinema '84. 107 min.
- Campion-Vincent, V. et Renard, J.-B. (2015). Avant-propos. *Diogène*, (249-250), 3-8.
- Canossa, A. (2014). Reporting from the snooping trenches: changes in attitudes and perceptions towards behavior

- tracking in digital games. *Surveillance & Society*, 12(3), 433-436.
- Capaldo, F. (2021-). *Generazione 56k* [série télévisée]. Cattleya. 8 épisodes.
- Capcom et Capcom Vancouver. (2011). *Dead rising 2: Off the record* [jeu vidéo]. Capcom Co. Ltd.
- Capcom Vancouver. (2013a). *Dead rising 3* [jeu vidéo]. Capcom Co. Ltd.
- Capcom Vancouver. (2013b). *Super ultra Dead rising 3' arcade remix hyper edition EX + a* [jeu vidéo]. Capcom Co. Ltd.
- Capcom Vancouver. (2014). *Dead rising 3: Untold stories of Los Perdidos* [jeu vidéo]. Capcom Co. Ltd.
- Capcom Vancouver. (2016). *Dead rising 4* [jeu vidéo]. Capcom Co. Ltd., Microsoft Studios.
- Capcom Vancouver. (2017). *Dead rising 4: Frank rising* [jeu vidéo]. Capcom Co. Ltd.
- Carabédian, A. (2016). « UTOPIER LE DÉSIR! » : Entretien avec Alain Damasio. *Tumultes*, (47), 73-90.
- Cardon, D. (2015). *À quoi rêvent les algorithmes : nos vies à l'heure des Big data*. Seuil.
- Carless, S. (2017, 12 janvier). Using San Francisco as the framework for *Watch dogs 2*. *Game Developer*.  
<https://www.gamedeveloper.com/design/using-san-francisco-as-the-framework-for-i-watch-dogs-2-i->
- Caro, M. et Jeunet, J.-P. (1995). *La cité des enfants perdus* [film cinématographique]. 115 min. Le Studio Canal+, Centre National de la Cinématographie, Eurimages, France 3 Cinéma, Televisión Española.
- Carpenter, M. (2020, 30 octobre). *Watch dogs: legion – map size comparisons*. *Pro Games Guide*.  
<https://progameguides.com/guides/watch-dogs-legion-map-size-comparisons>
- Carquis, L., Cousy, N. et Faivre, O. (2016). La fantasmagorie : une notion générique pour la lecture des villes. *Ecole Nationale Supérieure d'Architecture de Paris-Belleville*.  
[https://th3.fr/imagesThemes/docs/Fantasmagorie\\_Lore\\_ne\\_Carquis\\_Nina\\_Cousy\\_Oscar\\_Faivre.pdf](https://th3.fr/imagesThemes/docs/Fantasmagorie_Lore_ne_Carquis_Nina_Cousy_Oscar_Faivre.pdf)
- Carter, R. (1996). *The fortunate fall*. Tor Books.
- Casilli, A. (2014). Quatre thèses sur la surveillance numérique de masse et la négociation de la vie privée. *HAL*, 423-434.  
<https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-01055503/document>

- Castronova, E. (2005). *Synthetic worlds: the business and culture of online games*. The University of Chicago Press.
- Cattaruzza, A. (2019). *Géopolitique des données numériques : pouvoir et conflits à l'heure du Big data*. Le Cavalier bleu.
- CD Projekt Red. (2020). *Cyberpunk 2077* [jeu vidéo]. CD Projekt.
- Celnik, N. (2020, 31 mars). Alain Damasio : « La police n'a pas à être le bras armé d'une incompétence sanitaire massive ». *Libération*.  
[https://www.liberation.fr/debats/2020/03/31/alain-damasio-la-police-n-a-pas-a-etre-le-bras-arme-d-une-incompetence-sanitaire-massive\\_1783726/](https://www.liberation.fr/debats/2020/03/31/alain-damasio-la-police-n-a-pas-a-etre-le-bras-arme-d-une-incompetence-sanitaire-massive_1783726/)
- Certeau, M. (de) (1990). *L'invention du quotidien. Tome 1 : Arts de faire*. Gallimard.
- Chaslin, F. et Koolhaas, R. (2003). *Deux conversations avec Rem Koolhaas et caetera*. Sens & Tonka.
- Chéry, L., et De La Valette, P. (2019, 19 mars). Damasio : « Le transhumanisme est une impasse totale ». *Le Point*.  
[https://www.lepoint.fr/pop-culture/alain-damasio-le-transhumanisme-est-une-impasse-totale-19-04-2019-2308548\\_2920.php](https://www.lepoint.fr/pop-culture/alain-damasio-le-transhumanisme-est-une-impasse-totale-19-04-2019-2308548_2920.php)
- Chung, G. et Grimes, S. M. (2005). Data mining the kids: surveillance and market research strategies in children's online games. *Canadian Journal of Communication*, 30(4), 527-548.
- Cicchelli, V., et Octobre, S. (2018). Pour une approche cosmopolite de la globalisation. *Sociétés Plurielles*, (2), 23 p.
- Ciccoricco, D. (2012). Narrative, cognition, and the flow of Mirror's edge. *Games and Culture*, 7(4), 263-280.
- Ćirković, M. M. (2003). Resource letter. PEs-1: Physical eschatology. *American Journal of Physics*, 71(2), 122-133.
- Clark, A. (2003). *Natural-born cyborgs: minds, technologies, and the future of human intelligence*. Oxford University Press.
- Clarke, B. (1996). Allegories of victorian thermodynamics. *Configurations*, 4(1), 67-90.
- Clarke, R. (1988). Information technology and dataveillance. *Communications of the ACM*, 31(5), 498-512.
- Clarke, R. (2003). Dataveillance: 15 Years On.  
<http://www.rogerclarke.com/DV/DVNZ03.html>
- Clearview AI. (2022). An intelligence platform trusted by law enforcement. <https://www.clearview.ai/>
- Cline, E. (2011). *Ready player one*. Crown Publishing Group.



- Clute, J. (2003). Science fiction from 1980 to the present. Dans E. James et F. Mendlesohn (dir.), *The Cambridge companion to science fiction* (p. 64-78). Cambridge University Press.
- Coen, J, et Coen, E. (1984). *Blood simple* [film cinématographique]. River Road Productions et Foxton Entertainment. 96 min.
- Coen, J, et Coen, E. (1990). *Miller's crossing* [film cinématographique]. Circle Films, 20th Century Fox. 115 min.
- Coen, J, et Coen, E. (1996). *Fargo* [film cinématographique]. PolyGram Filmed Entertainment, Working Title Films. 98 min.
- Coen, J, et Coen, E. (1998). *The big Lebowski* [film cinématographique]. Working Title Films. 117 min.
- Coleman, G. (2013). Anonymous in context: the politics and power behind the mask. *Internet governance papers*, 3. [https://www.cigionline.org/sites/default/files/no3\\_8.pdf](https://www.cigionline.org/sites/default/files/no3_8.pdf)
- Coleridge, S. T. (1997 [1817]). *Biographia literaria or biographical sketches of my literary life and opinions*. J. M. Dent.
- Coll. (1989). *Shadowrun*. FASA Corporation.
- Coll. (2004). Argument. *Revue française de psychanalyse*, 68, 757-762.
- Colleyn, J.-P., et Dozon, J.-P. (2008). Lieux et non-lieux de Marc Augé. *L'Homme*, (185-186), 7-32.
- Conran, K. (2004). *Sky captain and the world of tomorrow* [film cinématographique]. Filmauro, Brooklyn Films, Natural Nylon. 106 min.
- Corbin, A. (2001). *L'homme dans le paysage*. Les éditions Textuel.
- Corneloup, J. (2014). L'habitabilité récréative et écologique des métropoles contemporaines, une ressource territoriale majeure. Dans B. Kadri (dir.), *Dynamiques métropolitaines et développement touristique* (p. 11-36). Presses de l'Université du Québec.
- Corneloup, J., Bourdeau, P., Bachimon, P. et Bessy, O. (2014). L'habitabilité récréative périurbaine. *Sociétés*, (125), 47-58.
- Costandi, M. (2015, 8 octobre). Fragment of rat brain simulated in supercomputer. *Nature*. <https://www.nature.com/articles/nature.2015.18536>
- Cronenberg, D. (1983). *Videodrome* [film cinématographique]. Canadian Film Development Corporation, Filmplan

- International, Guardian Trust Company, Famous Players Limited. 87 min.
- Crowe, C. (2001). *Vanilla sky* [film cinématographique]. Cruise-Wagner Productions, Vinyl Films. 128 min.
- Csikszentmihályi, M. (1988). *Optimal experience: psychological studies of flow in consciousness*. Cambridge University Press.
- Cybermalveillance.gouv.fr. (2019). Les attaques en déni de service (DDoS).  
<https://www.cybermalveillance.gouv.fr/tous-nos-contenus/fiches-reflexes/attaque-en-deni-de-service-ddos>
- Cybulski, A. D. (2014). *Playing spy games: a surveillant platform study of Microsoft's Xbox 360* [mémoire de maîtrise, Université de Toronto]. *TSpace*.  
<https://tspace.library.utoronto.ca/handle/1807/80299>
- Damasio, A. (2004). *La horde du contrevent*. Éditions La Volte.
- Damasio, A. (2017). Nous sommes tracés la moitié de notre temps éveillé. *Ballast*. <https://www.revue-ballast.fr/damasio-2/?pdf=29125>
- Damasio, A. (2018). Hyphe...?. *Vice*.  
<https://www.vice.com/fr/article/bj3b7d/alain-damasio-imagine-la-zad-en-2045>
- Damasio, A. (2019). *Les Furtifs*. Éditions La Volte.
- Damasio, A. (2020, 14 janvier). Le cyberpunk est mort. *Socialter*.  
<https://www.facebook.com/socialter/videos/le-cyberpunk-est-mort-par-alain-damasio/314522919454977/>
- Damasio, A. (2021 [1999]). *La Zone du Dehors*. Gallimard.
- Damasio, A. (2021 [2012]). *C@PTCH@*. Dans *Aucun souvenir assez solide* (p. 107-153). Gallimard.
- Damasio, A. (2021). *Scarlett et Novak*. Rageot.
- Danaher, J. (2016). The threat of algocracy: reality, resistance and accommodation. *Philosophy and Technology*.  
<http://link.springer.com/content/pdf/10.1007%2Fs13347-015-0211-1.pdf>
- Dancer, M. (2016). Les algorithmes remplacent l'idée de projet par des processus d'optimisation. *TANK*, (15).  
[https://www.academia.edu/22643655/\\_Les\\_algorithmes\\_remplacent\\_lid%C3%A9\\_de\\_projet\\_par\\_des\\_processus\\_doptimisation\\_](https://www.academia.edu/22643655/_Les_algorithmes_remplacent_lid%C3%A9_de_projet_par_des_processus_doptimisation_)
- Daniels, G. (2020). *Upload* [série télévisée]. Deedle-Dee Productions, 3 Arts Entertainment.

- Dardel, É. (1990 [1952]). *L'homme et la terre : nature de la réalité géographique*. Éditions du CTHS.
- Dashner, J. (2009). *The maze runner*. Delacorte Press.
- Dashner, J. (2010). *The scorch trials*. Delacorte Press.
- Dashner, J. (2011). *The death cure*. Delacorte Press.
- Dashner, J. (2012). *The kill order*. Delacorte Press.
- Dashner, J. (2016). *The fever code*. Delacorte Press.
- Davies, R. T. (2018). *Years and years* [série télévisée]. Red Production Company. 17 épisodes.
- Davis, M. (1990). *City of quartz: excavating the future in Los Angeles*. Verso Books.
- Dead End Thrills. (s. d.). Building the impossible: the art of Mirror's edge. <http://deadendthrills.com/building-the-impossible-mirrors-edge/>
- Deck13 Interactive. (2017). *The surge* [jeu vidéo]. Focus Home Interactive.
- Deck13 Interactive. (2019). *The surge 2* [jeu vidéo]. Focus Home Interactive.
- DedSec. (2017). Illuminati club. [watchdogs.tumblr.com](http://watchdogs.tumblr.com).  
<https://watchdogs.tumblr.com/post/150647406432/illuminati-club-so-the-other-day-im-sitting-down>
- Degli Esposti, S. (2014). When Big data meets dataveillance: the hidden side of analytics. *Surveillance and Society*, 12(2), 209-225.
- Delany, S. R. (1968). *Nova*. Doubleday.
- Delany, S. R. (1976). *Trouble on Triton*. Bantam Books.
- Delbouille, J., Dozo, B.-O. et Jousten, L. (2018). Interview d'Alain Damasio. *Res Futurae*, (12).  
<http://journals.openedition.org/resf/2185>
- Deleuze, G, et Guattari, F. (1980). *Capitalisme et schizophrénie : Mille Plateaux*. Éditions de Minuit.
- Deleuze, G. (1990). *Pourparlers*. Éditions de Minuit.
- Deriu, D. et Kane, J. (2018). Guest editors' introduction: towards a vertigology of contemporary cities. *Emotion, Space and Society*, (28), 79-83.
- Deriu, D. (2016). « Don't look down! »: A short history of rooftoping photography. *The Journal of Architecture*, 21(7), 1033-1061.
- Dery, M. (1996). *Escape velocity: cyberculture at the end of the century*. Grove Press.
- Desbois, H. (2017). Des cités hallucinées à la grille invisible, William Gibson et les métamorphoses du cyberspace. *ReS Futurae*, (10). <http://journals.openedition.org/resf/1043>

- Devin Super Tramp. (2013). *The social revolution: Remember me*. Tumblr.  
<https://sensationengine.tumblr.com/post/50567035695/created-by-my-friend-devin-super-tramp-this-is-the>
- Diakopoulos, N. (2014). Algorithmic accountability. *Digital Journalism*, 3(3), 398-415.
- Dibell, J. (2006). *Play money: or, how I quit my day job and made millions trading virtual loot*. Basic Books.
- DICE. (2008). *Mirror's edge* [jeu vidéo], Redwood City, Electronic Arts.
- DICE. (2009). *Mirror's edge: Pure time trials* [jeu vidéo], Redwood City, Electronic Arts.
- DICE. (2016). *Mirror's edge catalyst* [jeu vidéo], Redwood City, Electronic Arts.
- Dick, P. K. (1956). The minority report. *Fantastic Universe*, (janvier), 4-36.
- Dick, P. K. (1957). *The cosmic puppets*. Ace Books.
- Dick, P. K. (1959). *Time out of joint*. J. B. Lippincott Company.
- Dick, P. K. (1962). *The man in the high castle*. Putnam.
- Dick, P. K. (1964a). *The penultimate truth*. Belmont Books.
- Dick, P. K. (1964b). *The simulacra*. Ace Books.
- Dick, P. K. (1964c). *The three stigmata of Palmer Eldritch*. Doubleday.
- Dick, P. K. (1966, avril). We can remember it for you wholesale. *The Magazine of Fantasy & Science Fiction*, 4-22.
- Dick, P. K. (1968). *Do androids dream of electric sheep?* Doubleday.
- Dick, P. K. (1969). *Ubik*. Doubleday.
- Dictionnaire Littré. (s. d.). Zoo.  
<https://www.littre.org/definition/zoo>
- Dmytryk, E. (1944) *Murder, my sweet* [film cinématographique]. RKO Pictures.
- Doctorow, C. (2003). *Down and out in the magical kingdom*. Tor Books.
- Donen, J., Fincher, D., Miller, J. et Miller, T. (2019-). *Love, death and robots* [série d'animation]. Netflix.
- Dontnod Entertainment. (2013). *Remember me* [jeu vidéo]. Osaka, Capcom.
- Dontnod Entertainment. (2015). *Life is strange* [jeu vidéo]. Square Enix.
- Dormans, J. (2006). Lost in a forest: finding new paths for narrative gaming. *Game Research*. <http://game->

- research.com/index.php/articles/lost-in-a-forest-finding-new-paths-for-narrative-gaming
- Douzou, S. et Wilson, K. (2009 [1994]). *Une histoire des médias de communication*. Presses universitaires du Québec.
- Doxiadis, K. A. (1969). The city (II): ecumenopolis, world-city of tomorrow. *Impact of Science on Society*, 19(2), 179-193.
- Dozois, G. (1984, 30 décembre). Science fiction in the eighties. *The Washington Post*.  
<https://www.washingtonpost.com/archive/entertainment/books/1984/12/30/science-fiction-in-the-eighties/526c3a06-f123-4668-9127-33e33f57e313/>
- Dragert, C. et England, L. (2020, 16 décembre). Watch dogs: legion: the design and tech behind play as anyone. *You Tube*. <https://www.youtube.com/watch?v=mMFqK7dn5Wo>
- Dubois de Prisque, E. (2020). Le système de crédit social chinois : comment Pékin évalue, récompense et punit sa population. *Futuribles*, (434), 27-48.
- Duchet, C. et Tournier, I. (1994). Sociocritique. Dans B. Didier (dir.), *Dictionnaire universel des littératures*. PUF.
- Duffer, M. et Duffer, R. (2016-). *Stranger things* [série télévisée]. 21 Laps Entertainment, Monkey Massacre. 34 épisodes.
- Duflo, C. (1997). *Jouer et philosopher*. Presses universitaires de France.
- Dufrenne, M. (2021). ESTHÉTIQUE - Esthétique et philosophie. *Encyclopædia Universalis*.  
<http://www.universalis-edu.com/encyclopedia/esthetique-esthetique-et-philosophie/>
- Duggan, G. et O'Sullivan, D. (2018-). *Analog* [série bédéique]. Portland, Image Comics.
- Dupont, L. (2008). De la géographicit  et de la m diance. *G ographie et cultures*, (63). <http://gc.revues.org/1592>
- Durand, C. (2020). *Techno-f odalisme : critique de l' conomie num rique*. Zones.
- Duret, C. (2017). Entre corps animal et corps m dial : la communaut   coum nale dans l' uvre romanesque de David Mitchell. *Postures*, (26), 19 p.  
<https://revuepostures.com/fr/articles/duret-26>
- Duret, C. (2018a). Comment le jeu vid o pense l'exp rience du milieu urbain : une analyse m socritique de *Dead rising 3*. *Conserveries m morielles*, (23), 17 p.  
<http://journals.openedition.org/cm/3362>
- Duret, C. (2018b). Transfictionality, thetic space, and doctrinal transtexts: the procedural expansion of Gor in Second Life's

- gorean role-playing games. Dans M. Fuchs et J. Thoss (dir.), *Intermedia Games – Games Inter Media* (p. 249-269). Bloomsbury Academic.
- Duret, C. (2019). *Le goût pour le Moyen Âge dans les fictions post-catastrophiques contemporaines : Une lecture mésocritique* [thèse de doctorat, Université de Sherbrooke]. *Savoirs UdeS*.  
<https://savoirs.usherbrooke.ca/handle/11143/16057>
- Duret, C. (2020). L'habiter posthumain entre inversion et éversion dans la franchise vidéoludique *WATCH\_DOGS*. *Revista 2i: Estudos de Identidade e Intermedialidade*, 2(2), 33-49. <https://doi.org/10.21814/2i.2663>
- Duret, C. (2021a). Le jeu vidéo *Remember Me* et le roman *Les Furtifs* : Deux dystopies de la surveillance dans l'œuvre d'Alain Damasio. *Intercâmbio*, (13), 61-84.  
<https://www.proquest.com/openview/f081e2af171bf9a195b5b0c2db67e44a/1?pq-origsite=gscholar&cbl=3882632>
- Duret, C. (2021b). L'habiter urbain entre eutopie et dystopie dans les jeux vidéo post-catastrophiques *Dead Rising 3* et *Remember Me*. Dans C. Nikou (dir.), *Imaginaires post-apocalyptiques : Comment penser l'après* (p. 299-316). Presses de l'Université de Grenoble Alpes.
- Duret, C. (2021c). Quand le virtuel se substitue au réel : incertitude ontologique et dualisme numérique dans le jeu vidéo *Enslaved: Odyssey to the West*. *Chameaux*, (13).  
<https://revuechameaux.org/numeros/lincertaine-realite-reves-illusions-et-hallucinations/quand-le-virtuel-se-substitue-au-reel-incertitude-ontologique-et-dualisme-numerique-dans-le-jeu-video-enslaved-odyssey-to-the-west/>
- Duret, C. (2022a). Entre architecture de forteresse et communauté écouménale : Les figures du *cohabiter* dans la franchise vidéoludique *WATCH\_DOGS*. Dans M. Deschênes-Pradet et C. Duret (dir.), *Habiter les espaces autres de la fiction contemporaine : Utopies, dystopies, hétérotopies* (p. 203-248). Éditions de l'Inframince.
- Duret, C. (2022b). Habiter la ville intelligente : une analyse mésocritique de la franchise vidéoludique *WATCH\_DOGS*. Dans C. Duret et C. Lahaie (dir.), *Ici et maintenant : Les représentations de l'habiter urbain dans la fiction contemporaine* (p. 29-55). Lévesque éditeur.
- Duret, C. (2022c). Habiter les interstices et leurs possibilités : Les discours utopiques et méta-utopiques dans *Les Furtifs*, « C@PTCH@ » et « Hyphe...? », d'Alain Damasio. *Quêtes*

*littéraires*, (11), 219-233.

<https://czasopisma.kul.pl/index.php/ql/article/view/13322>

- Duret, C. (2022d). Le cyberpunk et son futur réalisé au prisme du discours méta-cyberpunk de la décennie 2010. *Bibliomanie. Letterature, storiografie, semiotiche*, (54). doi:10.48276/issn.2280-8833.10277
- Duret, C. (2022e). Parkour, stégophilie et autres pratiques habitantes en milieu urbain dans le roman *Les Furtifs*, d'Alain Damasio. *Interculturel Francophonies*, (42), 189-206.
- Dyson, F. J. (1979). Time without end: physics and biology in an open universe. *Reviews of Modern Physics*, (51), 447-460.
- Earle, J. (2019, 7 décembre). Commentary: police cameras are always watching. *Reporter Newspaper*.  
<https://www.reporternewspapers.net/2019/12/07/commentary-police-cameras-are-always-watching/>
- Egan, G. (1992). *Quarantine*. Harper Prism.
- Egan, G. (2010). *Zendegi*. Gollancz.
- Eggers, D. (2013). *The circle*. Alfred A. Knopf.
- Egliston, B. (2018). Videogames, analytics and the “becoming-gramme” of play. *DiGRA '18 – Abstract proceedings of the 2018 DiGRA international conference: The game is the message*. <http://www.digra.org/digital-library/publications/videogames-analytics-and-the-becoming-gramme-of-play/>
- Egliston, B. (2019a). Quantified play: self-tracking in videogames. *Games and Culture*, 15(6), 23 p.
- Egliston, B. (2019b). The data assemblage of play: videogame data analytics and surveillance. *DiGRA '19 - Abstract proceedings of the 2019 DiGRA international conference: Game, play and the emerging ludo-mix*.  
<http://www.digra.org/digital-library/publications/the-data-assemblage-of-play-videogame-data-analytics-and-surveillance/>
- Egliston, B. (2019c). Videogame analytics, surveillance, and memory. *Surveillance & Society*, 17(1-2), 161-168.
- Egliston, B. (2020). Videogames and the data analytic imaginary. *Proceedings of DiGRA Australia 2020*.  
[http://digraa.org/wp-content/uploads/2020/02/DiGRAA\\_2020\\_paper\\_23.pdf](http://digraa.org/wp-content/uploads/2020/02/DiGRAA_2020_paper_23.pdf)
- Eidos Montréal. (2011). *Deus ex: Human revolution* [jeu vidéo]. Square Enix, Feral Interactive.

- Eidos Montréal. (2014a). *Deus ex: The fall* [jeu vidéo]. Square Enix.
- Eidos Montréal. (2014b). *Thief* [jeu vidéo]. Square Enix.
- Eidos Montréal. (2016). *Deus ex: Mankind divided* [jeu vidéo]. Square Enix.
- Electronic Arts. (1995). *BioForge* [jeu vidéo]. Origin Systems.
- Ellin, N. (2003). Fear and city building. *Hedgehog Review*, 5(3), 43-61.
- Ellis, W. et Robertson, D. (1997-2002). *Transmetropolitan* [série bédéique]. Helix; Vertigo.
- Elsley, B. (2018). *Kiss me first* [série télévisée]. Balloon, Kindle Entertainment. 6 épisodes.
- Emgård, C., Di Nicuolo, D., Häggström, M., Persson, E., Sahlström, H. et Sammelin, R. (2015-2016). *Mirror's edge exordium* [série bédéique]. Milwaukie, Dark Horse Comics.
- Engélibert, J.-P. (2015). Après la catastrophe, l'utopie. Dans J.-P. Engélibert et R. Guidée (dir.), *Utopie et catastrophe : Revers et renaissances de l'utopie (XVIe-XXIe siècles)* (p. 239-253). Presses Universitaires de Rennes.
- Ermi, L. et Mäyrä, F. (2005). Fundamental components of the gameplay experience: analysing immersion. Dans S. de Castell et J. Jenson (dir.), *Changing views: worlds in play. Selected papers of the 2005 Digital Games Research Association's second international conference* (p. 15-27). <http://www.digra.org/digital-library/forums/3-changing-views-worlds-in-play/>
- Favis, E. (2020, 26 octobre). How Ubisoft executed its uber-ambitious « play as anyone » idea. *The Washington Post*. <https://www.washingtonpost.com/video-games/2020/10/26/watch-dogs-legion-tech-politics/?arc404=true>
- Faye, É. (1993). *Dans les laboratoires du pire : Totalitarisme et fiction littéraire au XX<sup>e</sup> siècle*. José Corti.
- Fessenden, M. (2014, 19 novembre). We've put a worm's mind in a lego robot's body. *Smithsonian Magazine*. <https://www.smithsonianmag.com/smart-news/weve-put-worms-mind-lego-robot-body-180953399/>
- FEZ.GO. (2010). Incheon free economic zone. <http://web.archive.org/web/20101028153123/http://www.fez.go.kr/en/fezs/incheon-free-economic-zone.jsp>
- FICCI. (2015). *FICCI report: S.M.A.R.T. policing for smart cities*. <http://www.governancenow.com/files/FICCI%20Report%20-%20SMART%20Policing%20for%20Smart%20Cities.pdf>



- Finlayson, A. (2004). Imagined communities. Dans K. Nash et A. Scott (dir.), *The Blackwell companion to political sociology* (p. 281-290). Blackwell Publishing Ltd.
- Flichy, P. (1999). Internet ou la communauté scientifique idéale. *Réseaux*, 17(97), 77-120.  
[https://www.persee.fr/docAsPDF/reso\\_0751-7971\\_1999\\_num\\_17\\_97\\_2168.pdf](https://www.persee.fr/docAsPDF/reso_0751-7971_1999_num_17_97_2168.pdf)
- Fort-Jacques, T. (2007). Habiter, c'est mettre l'espace en commun. Dans T. Paquot, L. Lussault et C. Younès (dir.), *Habiter, le propre de l'humain* (p. 251-266). La Découverte.
- Foster, T. (2005). *The souls of cyberfolk: posthumanism as vernacular theory*. University of Minnesota Press.
- Foucault, M. (1966). *Les mots et les choses*. Gallimard.
- Foucault, M. (1975). *Surveiller et punir*. Gallimard.
- Foucault, M. (1976). *Histoire de la sexualité, tome 1 : La volonté de savoir*. Gallimard.
- Foucault, M. (1994 [1977]). L'œil du pouvoir. Entretien avec J.-P. Barou et M. Perrot. Dans *Dits et écrits III (1976-1979)* (p. 190-207). Gallimard.
- Foucault, M. (1994 [1984]). Des espaces autres. Dans *Dits et écrits IV (1980-1988)* (p. 752-762). Gallimard.
- Foucault, M. (2009, [1966]). *Le corps utopique - Les hétérotopies*. Éditions Lignes.
- Fougier, E. (2016). Les Zadistes : Un nouvel anticapitalisme. *Fondapol*, 44 p.  
<http://www.fondapol.org/wp-content/uploads/2016/04/ZAD01-web-D%C3%A9f.pdf>
- François, S. (2015). Un mythe contemporain : les Illuminati. Dans J.-L. Le Quellec et C. Robert (dir.), *L'Anthropologie pour tous. Actes du colloque du 6 juin 2015* (p. 86-93). Traces.
- Frantschi, S. (1982). Entropy in an expanding universe. *Science*, 217(4560), 593-599.
- Fredericma45. (2020, 1<sup>er</sup> novembre). WATCH DOGS LEGION FIN - Reboot & Trouver Bagley #13 4K. *YouTube*.  
<https://www.youtube.com/watch?v=SPjggYk0OOE>
- Frelik, P. (2020). Video Games. Dans A. McFarlane, G. J. Murphy et L. Schmeink (dir.), *The Routledge companion to cyberpunk culture* (p. 184-192). Routledge.
- Fries-Paiola, C. et De Gasperin, A. (2014). Introduction : les pratiques habitantes au cœur de la recherche contemporaine sur les « lieux de la ville ». *Revue Géographique de l'Est*, 54(3-4), 1-14.

- Fuggle, S. (2008). Discourses of subversion: the ethics and aesthetics of capoeira and parkour. *Dance Research*, 26(2), 204-222.
- Fuldauer, E. (2019, 5 avril). Smarter cities are born with digital twins. *Tomorrow.Mag*.  
<https://www.smartcitylab.com/blog/digital-transformation/smarter-cities-are-born-with-digital-twins/>
- Funcke, H.-G. (1988). L'évolution sémantique de la notion d'utopie en français. Dans H. Hudde et P. Kuon (dir.), *De l'utopie à l'uchronie: formes, significations, fonctions* (p. 18-37). Gunter Narr Verlag.
- Galloway, A. R. (2006). *Gaming: essays on algorithmic culture*. University of Minnesota Press.
- Game Movie Land. (2013). Remember me. *You Tube*.  
<https://www.youtube.com/watch?v=zq0oYmBJ3hs>
- Game Movie Land. (2016). Watch dogs 2 - film jeu complet en français. *You Tube*.  
<https://www.youtube.com/watch?v=j88gZ5oLfvI&t=8898s>
- Game Movie Land. (2020). Watch dogs legion fr - film jeu complet. *You Tube*.  
[https://www.youtube.com/watch?v=urKMOex\\_Y8Y](https://www.youtube.com/watch?v=urKMOex_Y8Y)
- GameStunts. (2014, 1<sup>er</sup> octobre). Watch dogs 2 will build on player's ability to "humanise" NPCs through profiling.  
[https://www.reddit.com/r/watch\\_dogs/comments/2hysqj/watch\\_dogs\\_2\\_will\\_build\\_on\\_players\\_ability\\_to/](https://www.reddit.com/r/watch_dogs/comments/2hysqj/watch_dogs_2_will_build_on_players_ability_to/)
- Gamology. (2020, 5 novembre). Parkour experts REACT to Watch dogs 2 | Experts react. *You Tube*.  
<https://www.youtube.com/watch?v=zuHxXBemfHQ>
- Ganascia, J.-G. (2009). *Voir et pouvoir : qui nous surveille?* Le Pommier.
- Garcia, V. (2019, 18 avril). Alain Damasio, lanceur d'alerte du futur. *L'Express*.  
[https://www.lexpress.fr/culture/livre/alain-damasio-lanceur-d-alerte-du-futur\\_2073054.html#:~:text=Et%20il%20y%20a%20une,nous%20sommes%20oblig%C3%A9s%20d'interagir](https://www.lexpress.fr/culture/livre/alain-damasio-lanceur-d-alerte-du-futur_2073054.html#:~:text=Et%20il%20y%20a%20une,nous%20sommes%20oblig%C3%A9s%20d'interagir)
- Garnier, J.-P. (2002). Un espace indéfendable : l'aménagement urbain à l'heure sécuritaire. *Cidades - Comunidades e Territórios*, 5, 43-52.
- Garrett, B. (2013). *Explore everything: place-hacking the city*. Verso.
- Gartner. (2019, juillet). Gartner says worldwide IaaS public cloud services market grew 31.3% in 2018.

- <https://www.gartner.com/en/newsroom/press-releases/2019-07-29-gartner-says-worldwide-iaas-public-cloud-services-market-grew-31point3-percent-in-2018>
- Gass, W. H. (2018 [1970]). Philosophy and the form of fiction. Dans *The William H. Gass reader*. Alfred A. Knopf.
- Gaudreault, A. et Jost, F. (2005 [1990]). *Le récit cinématographique*. Armand Colin.
- Gaultier, P. (2015, 13 mai). Alain Damasio, un écrivain se prend au jeu (partie 1/2). <https://www.poptronics.fr/Alain-Damasio-un-ecrivain-se-prend>
- Gearhart, S. M. (1978). *The wanderground*. Persephone Press.
- Genette, G. (1982). *Palimpsestes : la littérature au second degré*. Seuil.
- Germain, G. et Runberg, S. (2020). *Watch\_dogs legion. Tome 1: Underground resistance*. Glénat.
- Germain, G. et Runberg, S. (2022). *Watch\_dogs legion. Tome 2: Spiral syndrom*. Glénat.
- Gervais, B. (2007). L'effet de présence. *Archée*, (4), 24 p. <https://oic.uqam.ca/fr/publications/leffet-de-presence-de-limmediatete-de-la-representation-dans-le-cyberespace>
- Geyh, P. (2006). Urban free flow: a poetics of parkour. *M/C Journal*, 9(3). <https://doi.org/10.5204/mcj.2635>
- Ghorra-Gobin, C. (2009). À l'heure de la « deuxième » mondialisation, une ville mondiale est-elle forcément une ville globale?, *Confins*, (5). <http://confins.revues.org/5726>
- Ghorra-Gobin, C. (2018). Avant-propos - Smart City : « Fiction » et innovation stratégique. *Quaderni*, (96), 5-15.
- Gibson, J. J. (1977). The theory of affordances. Dans R. Shaw et J. Bransford (dir.), *Perceiving, acting, and knowing*. John Wiley & Sons Inc., 127-143.
- Gibson, W. et Sterling, B. (1990). *The difference engine*. Victor Gollancz Ltd.
- Gibson, W. (1981, mai). Johnny Mnemonic. *Omni*, (32), 56-63 et 98-99
- Gibson, W. (1985 [1984]). *Neuromancien*. J'ai Lu.
- Gibson, W. (1986 [1985]). *Comte Zéro*. J'ai Lu.
- Gibson, W. (1986). *Burning chrome*. Arbor House.
- Gibson, W. (1987 [1981]). Le continuum Gernsback. Dans *Mozart en verres miroir* (p. 25-42). Denoël.
- Gibson, W. (1987a [1986]). Gravé sur chrome. Dans *Gravé sur chrome* (p. 176-201). J'ai lu.
- Gibson, W. (1987b [1986]). Hôtel New Rose. Dans *Gravé sur chrome* (p. 161-185). J'ai lu.

- Gibson, W. (1987c [1986]). Johnny Mnemonic. Dans *Gravé sur chrome* (p. 15-37). J'ai lu.
- Gibson, W. (1990 [1988]). *Mona Lisa s'éclate*. J'ai Lu.
- Gibson, W. (1993). *Virtual light*. Bantam Spectra.
- Gibson, W. (1996). *Idoru*. Viking Press.
- Gibson, W. (1999). *All tomorrow's parties*. Viking Press.
- Gibson, W. (1999, 30 novembre). The science in science fiction, interview with William Gibson. *National Public Radio*.  
<https://www.npr.org/2018/10/22/1067220/the-science-in-science-fiction>
- Gibson, W. (2001, 30 avril). The future perfect. *Time*.  
<http://content.time.com/time/subscriber/article/0,33009,1956774,00.html>
- Gibson, W. (2003). *Pattern recognition*. G. P. Putnam's Sons.
- Gibson, W. (2007). *Spook country*. G. P. Putnam's Sons.
- Gibson, W. (2010). *Zero history*. Viking Press.
- Gibson, W. (2014). *The peripheral*. Berkley Books.
- Gibson, W. (2020). *Agency*. Berkley Books.
- Gillis, S. (2007). The (post)feminist politics of cyberpunk. *Gothic Studies*, 9(2), 7-19.
- Goffman, E. (1991). *Les cadres de l'expérience*. Éditions de Minuit.
- Goodwin, D. (2015). ¿Ciudades caminables? Los « rooftoppers » quieren escalarlas. *Plataforma Arquitectura*.  
<http://www.plataformaarquitectura.cl/cl/763535/ciudades-caminables-los-rooftoppers-quierenescalarlas%20>
- Gordon, D. (1987). The electronic panopticon: a case study of the development of the National Crime Records System. *Politics and Society*, 15(4), 483-511.
- Gourland, N. (2019, mai). Du parkour aux parkour parks : des sports de rue devenus « indoor » à Paris et à Montréal. *Géoconfluences*. <http://geoconfluences.ens-lyon.fr/informations-scientifiques/dossiers-thematiques/mobilites-flux-et-transport/articles-scientifiques/parkour>
- Gozlan, A. (2013). Facebook : de la communauté virtuelle à la haine. *Topique*, (122), 121-134.
- Graham, S. (2016). Vertical noir: histories of the future in urban science fiction. *City*, (20), 382-399.
- Gravel, V. (2020). Le défi des villes intelligentes : développer une stratégie globale. *bciti*. <https://b-citi.com/le-defi-des-villes-intelligentes-developper-une-strategie-globale/>

- Grossberg, L. (1992). *We gotta get out of this place: popular conservatism and postmodern culture*. Routledge.
- Guffey, E. et Lemay, K. C. (2014). Retrofuturism and steampunk. Dans R. Latham (dir.), *The Oxford handbook to science fiction* (p. 434-447). Oxford University Press.
- Guthrie Ferguson, A. (2017). *The rise of Big data policing*. New York University Press.
- Haggerty, K. D. et Ericson, R. V. (2000). The surveillant assemblage. *British Journal of Sociology*, 51(4), 605-622.
- Hall, S. (1997a). Introduction. Dans S. Hall (dir.), *Representation: cultural representations and signifying practices* (p. 1-11). Sage Publications.
- Hall, S. (1997b). The work of representation. Dans S. Hall (dir.), *Representation: cultural representations and signifying practices* (p. 13-74). Sage Publications.
- Haney, W. S. (2006). *Cyberculture, cyborgs and science fiction: consciousness and the posthuman*. Rodopi.
- Hansen, C. (1997). *L.A. confidential* [film cinématographique]. Regency Enterprises, The Wolper Organization. 138 min.
- Hardt, M. et Negri, A. (2000). *Empire*. Exils.
- Hardt, M. et Negri, A. (2004). *Multitude : guerre et démocratie à l'âge de l'Empire*. La Découverte.
- Harebrained Schemes. (2013). *Shadowrun returns* [jeu vidéo]. Harebrained Schemes, Paradox Interactive.
- Harebrained Schemes. (2014). *Shadowrun: Dragonfall* [jeu vidéo]. Harebrained Schemes.
- Harebrained Schemes. (2015). *Shadowrun: Hong Kong* [jeu vidéo]. Harebrained Schemes.
- Harmon, A. (2019, 8 juillet). As cameras track Detroit's residents, a debate ensues over racial bias. *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/2019/07/08/us/detroit-facial-recognition-cameras.html>
- Harris, D. (2021). Mirror's edge. *Dead End Thrills*. <https://web.archive.org/web/20210806230145/https://www.deadendthrills.com/gallery/?gid=49>
- Harrison, S. (2013). *Remember me: The pandora archive*. CE Europe Ltd.
- Harvey, F. (s. d.). Spécificité ou résistance (des médias). *Centre de recherche sur l'intermédialité*. [https://web.archive.org/web/20150601144301/http://cri.histart.umontreal.ca/cri/fr/cdoc/fiche\\_concept.asp?id=37](https://web.archive.org/web/20150601144301/http://cri.histart.umontreal.ca/cri/fr/cdoc/fiche_concept.asp?id=37)

- Hatfield, E., Cacioppo, J. T., Rapson, R. L. (1993). Emotional contagion. *Current Directions in Psychological Science*, 2(3), 96-100.
- Hayles, N. K. (1999). *How we became posthuman: virtual bodies in cybernetics, literature, and informatics*. Chicago University Press.
- Heidegger, M. (1993 [1951]). Bâtir, habiter, penser. Dans *Essais et conférences* (p. 170-193). Gallimard.
- Helene. (2015, 6 novembre). Alain Damasio et la puissance immersive du jeu vidéo. *Alchemy Info*.  
<https://alchemy.info/reflexion>
- Hénaff, M. (2008). *La ville qui vient*. L'Herne.
- Henriet, E. B. (2004). *L'histoire revisitée : Panorama de l'uchronie sous toutes ses formes*. Les Belles Lettres.
- Henry, A. (2015, 13 juillet). Visual cues in level design.  
[https://www.gamasutra.com/blogs/AdamHenry/20150713/248186/Visual\\_Cues\\_In\\_Level\\_Design.php](https://www.gamasutra.com/blogs/AdamHenry/20150713/248186/Visual_Cues_In_Level_Design.php)
- Henry, L. (dir.) (2016). *Adar : Retour à Yirminadingrad*. Dystopia.
- Henry, L. et Mucchielli, J. (2010). *Bara Yogoï - sept autres lieux*. Dystopia.
- Henry, L. et Mucchielli, J. (2016). *Yama Loka Terminus; dernières nouvelles de Yirminadingrad*. Dystopia.
- Henry, L., Kloetzer, L. et Mucchielli, J. (2012). *Tadjélé. Récits d'exil*. Dystopia.
- Hern, A. (2019, 26 juillet). Apple contractors « regularly hear confidential details » on Siri recordings. *The Guardian*.  
<https://www.theguardian.com/technology/2019/jul/26/apple-contractors-regularly-hear-confidential-details-on-siri-recordings>
- Hernandez, P. (3 juin 2014). Some players are hunting down minorities in Watch dogs. *Kotaku*.  
<https://www.kotaku.com.au/2014/06/some-players-are-hunting-down-minorities-in-watch-dogs/>
- Heuser, S. (2003). *Virtual geographies: cyberpunk at the intersection of the postmodern and science fiction*. Rodopi.
- Hewitt, L. et Graham, S. (2015). Vertical cities: representations of urban verticality in 20th-century science fiction literature. *Urban Studies*, 52(5), 923-937.
- Hicks, J. (2014). Residential differentiation in the vertical cities of J. G. Ballard and Robert Silverberg. Dans B. Fraser (dir.), *Marxism and urban culture* (p. 137-156). Lexington Books.

- Hitchcock, A. (1960). *Psycho* [film cinématographique]. Shamley Productions. 109 min.
- Hocking, C. (2009), Ludonarrative dissonance in *Bioshock*: the problem of what the game is about. Dans D. Davidson (dir.), *Well played 1.0: Video games, value and meaning* (p. 255-260). ETC Press.
- Hofstadter, R. (2012). *Le style paranoïaque. Théories du complot et droite radicale en Amérique*. François Bourin éditeur.
- Houston, J. (1941). *The maltese falcon* [film cinématographique]. Warner Bros. 101 min.
- Hulsey, N. et Reeves, J. (2014). The gift that keeps on giving: Google, *Ingress*, and the gift of surveillance. *Surveillance & Society*, 12(3), 389-400.
- Huntington, J. (1992). Newness, Neuromancer, and the end of narrative. Dans G. Slusser et T. Shippey (dir.), *Fiction 2000: cyberpunk and the future of narrative* (p. 133-141). University of Georgia Press.
- Inafune, K. et Winkler, W. (2010). *Zombrex: Dead rising sun* [film cinématographique]. Capcom Co. Ltd.
- Inafune, K. (2006). *Dead rising* [jeu vidéo]. Capcom Co. Ltd.
- Inafune, K. (2010). *Dead rising 2* [jeu vidéo]. Capcom Co. Ltd.
- Insomniac Games. (2014). *Sunset overdrive* [jeu vidéo]. Microsoft Studios.
- Internet Movie Database. (2019). Earliest cyberpunk movies and TV shows.  
[https://www.imdb.com/search/keyword/?keywords=cyberpunk&ref\\_=fn\\_al\\_kw\\_1&sort=year,desc&mode=detail&page=1](https://www.imdb.com/search/keyword/?keywords=cyberpunk&ref_=fn_al_kw_1&sort=year,desc&mode=detail&page=1)
- Interplay Productions. (1988). *Neuromancer* [jeu vidéo]. Mediagenic.
- ION LANDS. (2020). *Cloudpunk* [jeu vidéo]. Maple Whispering Limited.
- Ion Storm. (2000). *Deus ex* [jeu vidéo]. Eidos Interactive.
- Ion Storm. (2004). *Deus ex: Invisible war* [jeu vidéo]. Eidos Interactive.
- IronMonkey Studios. (2010). *Mirror's edge* [jeu vidéo]. Electronic Arts.
- Ishii, S. (1982). *Burst city* [film cinématographique]. Toei Company, Discotek Media. 115 min.
- Jacques, E. (2018). Dérives postmodernes du jeu vidéo AAA Remember me. *Jeu vidéo et santé psychosociale: Journées recherche du Montpellier In Game 2015*, 16 p.  
<https://zenodo.org/record/1247287>

- Jameson, F. (2005). *Archaeologies of the future: the desire called utopia and other science fictions*. Verso.
- Jameson, F. (2007 [1991]). *Le postmodernisme ou la logique culturelle du capitalisme tardif*. ENSBA.
- Jameson, F. (2008). *Archéologies du futur, Tome 2 : Penser avec la science-fiction*. Max Milo.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: where old and new media collide*. New York University Press.
- Jeolàs, L. et Kordes, H. (2016). Juvenilising cultures: illegal and legal road racing in Londrina, Brazil. Dans C. Feixa, C. Leccardi et P. Nilan (dir.), *Youth, space and time: agoras and chronotopes in the global city* (p. 137-161). Brill.
- Jeter, K. W. (1995). *Blade runner 2: The edge of human*. Bantam Books.
- Jeter, K. W. (1996). *Blade runner 3: Replicant night*. Bantham Spectra.
- Jeter, K. W. (2000). *Blade runner 4: Eye and talon*. Gollancz.
- Jeunet, J.-P. (2022). *Big bug* [film cinématographique]. Eskwad. 105 min.
- Jodorowsky, A. et Moëbius. (1981-1988). T.1. *L'Incal noir*. T.2. *L'Incal lumière*. T.3. *Ce qui est en bas*. T.4. *Ce qui est en haut*. T.5. *La cinquième essence : galaxie qui songe*. T.6. *La cinquième essence : Planète Difoole* [série bédéique]. Los Angeles, Les Humanoïdes associés.
- Johnson, M. R. (2018). The history of cyberspace aesthetics in video games. Dans G. J. Murphy et L. Schmeink (dir.), *Cyberpunk and Visual Culture* (p. 139-154). Routledge.
- Johnson, S. (2002). *Emergence: the connected lives of ants, brains, cities, and software*. Scribner.
- Jones, D. (2007-2019). *Crackdown* [franchise vidéoludique]. Microsoft Studios.
- Jones, D. (2018). *Mute* [film cinématographique]. Liberty Films.
- Jorland, G. et Thirioux, B. (2008). Note sur l'origine de l'empathie. *Revue de métaphysique et de morale*, (58), 269-280.
- Joy Way. (2020). *Stride* [jeu vidéo]. Joy Way.
- Joyce, S. (2018). Playing for virtually real: cyberpunk aesthetics and ethics in *Deus ex: Human revolution*. Dans G. J. Murphy et L. Schmeink (dir.), *Cyberpunk and visual culture* (p. 155-173). Routledge.
- Jurgenson, N. (2012). When atoms meet bits: social media, the mobile web and augmented revolution. *Future Internet*, (4), 83-91.



- Just, N. et Latzer, M. (2016). Governance by algorithms: reality construction by algorithmic selection on the internet. *Media, Culture & Society*, 39(2), 238-258.
- Kahlaoui, K., Baccino, T., Joannette, Y. et Magnié, M.-N. (2007). Pictures and words: priming and category effects in object processing. *Current Psychology*, 3(23), 1-13.
- Kalogridis, L. (2018-2020). *Altered carbon* [série télévisée]. Skydance Media, Mythology Entertainment. 18 épisodes.
- Kansara, S. et Horne. (2019a). *WATCH DOGS: Return to Rocinha*. Titan Comics.
- Kansara, S. et Horne. (2019b). *WATCH DOGS: Second Chance*. Titan Comics.
- Katayama, K. (1988). *Appleseed* [film d'animation]. Gainax. 70 min.
- Kaufman, A. S. (2013). Our future is our past: corporate medievalism in dystopian fiction. *Studies in Medievalism*, XXII, 11-20.
- Kay, A. (1984). Computer software. *Scientific American*, 251(3), 53-59.
- Kelly, J. P. et Kessel, J. (2007). Hacking cyberpunk. Dans J. P. Kelly et J. Kessel (dir.), *Rewired: the post-cyberpunk anthology* (p. VII-XV). Tachyon Publications.
- Kerckhove, D. (de). (1997). *Connected intelligence: the arrival of the web*. Somerville House Books.
- Kindt, M. et Southworth, M. (2013). *Remember me: Cubed*. Dark Horse Comics.
- Kishiro, Y. (1990-1995). *Gunnm* [série bédéique]. *Business Jump*.
- Klastrup, L. (2003). A poetics of virtual worlds. *MelbourneDAC, the 5th international digital arts and culture conference*, 100-109.  
<http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Klastrup.pdf>
- Klei Entertainment. (2019). *Hot lava* [jeu vidéo]. Klei Entertainment.
- Knight, W. (2020, 25 janvier). London cops will use facial recognition to hunt suspects. *Wired*.  
<https://www.wired.com/story/londons-cops-facial-recognition-hunt-suspects/>
- Kobrin, S. J. (1998). « Back to the Future »: Neomedievalism and the postmodern digital world economy. *Journal of International Affairs*, 51(2), 361-386.
- Koch, C. (2016, mars 19). How the computer beat the go master. *Scientific American*.

- <https://www.scientificamerican.com/article/how-the-computer-beat-the-go-master/>
- Kojima, H. (1987-). *Metal Gear* [franchise vidéoludique]. Konami, Microsoft Game Studios.
- Koolhaas, R. (2011). *Junkspace. Repenser radicalement l'espace urbain*. Payot.
- Korea Joongang Daily. (2006, 11 septembre). Morgan Stanley to invest in Songdo.  
<https://koreajoongangdaily.joins.com/news/article/article.aspx?aid=2811811>
- Kramer, A. D. I., Guillory, J. E. et Hancock, J. T. (2014). Experimental evidence of massive-scale emotional contagion through social networks. *PNAS*, 111(24), 8788-8790.
- Kriegman, S., Blackiston, D., Levin, M. et Bongard, J. (2020, 2 juin). A scalable pipeline for designing reconfigurable organisms. *Proceedings of the National Academy of Sciences*.  
<https://www.pnas.org/content/early/2020/01/07/1910837117>
- Kriegman, S., Blackiston, D., Levin, M. et Bongard, J. (2021, 7 décembre). Kinematic self-replication in reconfigurable organisms. *PNAS*, 118(49).  
<https://doi.org/10.1073/pnas.2112672118>
- Kristeva, J. (1969). *Séméiotikè : recherches pour une sémanalyse*. Seuil.
- Kristeva, J. (1974). *La Révolution du langage poétique*. Seuil.
- Kröger, J. L., Raschke, P., Campbell, J. P. et Ullrich, S. (2021). Surveillant the gamers: privacy impacts of the video game industry. SSRN. <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.3881279>
- Kroker, A. et Kroker, M. (1996). *Hacking the future: Stories for the flesh-eating 90s*. St. Martins Press.
- La Quadrature du Net. (s. d.). Nous.  
<https://www.laquadrature.net/nous/>
- Labelle, A. (2021, 30 novembre). La première machine vivante est maintenant capable de se « reproduire ». *Radio-Canada.ca*. <https://ici.radio-canada.ca/nouvelle/1843754/xenobots-premiere-machine-vivante-reproduction>
- Lam, J. (2005). Street play. *Canadian Architect*.  
<https://www.canadianarchitect.com/street-play/>
- Lang, F. (1927). *Metropolis* [film cinématographique]. UFA. 116 min.
- Langley, H. (2013, 30 septembre). « Watch dogs is a technology « wake up call », says director. *TechRadar*.

- <https://www.techradar.com/news/gaming/watch-dogs-is-a-technology-wake-up-call-says-director-1184931>
- Langlois, G., Redden, J. et Elmer, G. (2015). Introduction. Dans G. Langlois, J. Redden et G. Elmer (dir.), *Compromised data: from social media to Big data* (p. 1-14). Bloomsbury Academic.
- Lapouge, G. (1973). *Utopie et civilisations*. Weber.
- Larousse. (2022a). CAPTCHA. <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/CAPTCHA/188086>
- Larousse. (2022b). Fantasmagorie. <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/fantasmagorie/32840>
- Larousse. (2022c). Uchronie. <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/uchronie/10910032>
- Latham, R. (2009). Our jaded tomorrows. *Science Fiction Studies*, 36(2), 339-349.
- Latham, R. (2010). « A rare state of ferment »: SF controverses from the New Wave to cyberpunk. Dans G. J. Murphy et S. Vint (dir.), *Beyond cyberpunk: new critical perspectives* (p. 29-45). Routledge.
- Laurand, V. (2005). La sympathie universelle : union et séparation. *Revue de métaphysique et de morale*, (48), 517-535.
- Lazzarotti, O. (2006). Habiter, aperçus d'une science géographique. *Cahiers de géographie du Québec*, 50(139), 85-102.
- Le Breton, D. (1999). *L'adieu au corps*. Métailié.
- Le Breton, D. (2008). *La sociologie du corps*. Presses universitaires de France.
- Le Breton, D. (2013 [2000]). *Anthropologie du corps et modernité*. Presses universitaires de France.
- Leblanc, J. (2011). The acrophobe and the funambulist: existential and cinematic perspectives on the phenomenology of extreme vertical space. *Emotion, Space and Society*, 4(1), 1-7.
- Lebreton, F. (2010). *Cultures urbaines et sportives « alternatives »*. *Socio-anthropologie de l'urbanité ludique*. L'Harmattan.
- Lebreton, F. (2015). Les sports urbains au service de la médiation éducative : activités éduco-sportives et cultures urbaines. *Les Cahiers Dynamiques*, (65), 30-39.

- Lecat-Deschamps, J.-A. (2015). Vers une datapolitique?. *La Deleuziana*, (1), 141-157.
- Lefebvre, H. (1968). *Le droit à la ville*. Anthropos.
- Lefebvre, H. (1971). *Vers le cybernanthrope : Contre les technocrates*. Denoel-Gonthier.
- Lefebvre, S., Roult, R. et Augustin, J.-P. (2013). *Les nouvelles territorialités du sport dans la ville*. Presses de l'Université du Québec.
- Lefranc, C. (2013). Microphysique du pouvoir. *Les Grands Dossiers des Sciences Humaines*, (30), 53-56.
- Le Goix, R. (2006). Les gated communities aux États-Unis et en France : une innovation dans le développement périurbain?. *Hérodote*, (122), 107-137.
- Le Guin, U. K. (1969). *The left hand of darkness*. Ace Books.
- Le Guin, U. K. (1974). *The dispossessed*. Harper & Row.
- Leite, J. (2016). L'imaginaire technologique : entre approche interprétative et vecteur d'innovation des habitats humains contemporains. *Sociétés*, (132), 65-74.
- Leith, S. (2020, 11 janvier). William Gibson: « I was losing a sense of how weird the real world was ». *The Guardian*.  
<https://www.theguardian.com/books/2020/jan/11/william-gibson-i-was-losing-a-sense-of-how-weird-the-real-world-was>
- Lepaludier, L. (dir.). (2002). *Métatextualité et métafiction : théorie et analyses*. Presses universitaires de Rennes.
- Leprovost, J. (2021, 8 mars 2021). Alain Damasio : « aujourd'hui, on est dans l'orgie numérique », *GoodPlanet mag'*. <https://www.goodplanet.info/2021/03/08/alain-damasio-aujourd'hui-on-est-dans-lorgie-numerique/>
- Lerman, K. et Ghosh, R. (2010). Information contagion: an empirical study of the spread of news on Digg and Twitter social networks. *ICWSM*, (10), 90-97.
- Leroi-Gourhan, A. (1964). *Le geste et la parole. Tome 2 : La mémoire et les rythmes*. Albin Michel.
- Lesné, R. (2019). Le parkour, une pratique au service de la participation juvénile en ville? Dissidence récréative et affirmation des jeunes à Rennes et à Nantes. *L'Information géographique*, 83, 83-105.
- Lestel, D. (2014). Des enjeux de la tentation posthumaine. Dans B. Munier (dir.), *Technocorps* (p. 145-170). Éditions François Bourin.
- Letort, D. (2010). *Du film noir au néo-noir : mythes et stéréotypes de l'Amérique (1941-2008)*. L'Harmattan.

- Levine, K. (2007). *Bioshock* [jeu vidéo]. 2k Games, Feral Interactive.
- Levitas, R. et Sargisson, L. (2003). Utopia in dark times: optimism/pessimism and utopia/dystopia ». Dans R. Baccolini et T. Moylan (dir.), *Dark horizons: science fiction and the dystopian imagination* (p. 13-27). Routledge.
- Lévy, J. (1993). A-t-on encore (vraiment) besoin du territoire? *Espaces Temps*, (51-52), 102-142.
- Lévy, J. et Lussault, M. (2003). Habiter. Dans J. Lévy et M. Lussault (dir.), *Dictionnaire de la géographie et de l'espace des sociétés* (p. 440-442). Belin.
- Lévy, P. (1994). *L'intelligence collective : pour une anthropologie du cyberspace*. La Découverte.
- Lévy-Provençal, M. (2016, 5 octobre). Demain, serons-nous très humains plutôt que transhumains? *Huffington Post*. [https://www.huffingtonpost.fr/alain-damasio/humanisme-transhumanisme\\_b\\_6998646.html](https://www.huffingtonpost.fr/alain-damasio/humanisme-transhumanisme_b_6998646.html)
- Lewis, S. C. et Westlund, O. (2014). Actors, actants, audiences, and activities in cross-media news work. *Digital Journalism*, 3(1), 19-37.
- Licklider, J. C. R. et Taylor, R. W. (1968). The computer as a communication device. *Science and Technology*, 76, 21-38.
- Liksutov, M. (2018, 23 janvier). Building smart transport in Moscow. <https://www.mckinsey.com/industries/capital-projects-and-infrastructure/our-insights/building-smart-transport-in-moscow>
- Lipovsky, Z. (2015). *Dead rising: Watchtower* [film cinématographique]. Legendary Digital Media, Capcom Pictures, Contradiction Films, Dead Rising Productions. 118 min.
- Lippmann, W. (1922). *Public opinion*. Harcourt, Brace & Co.
- Lombart, G. (2016, 10 mars). Le jour où Deep Blue a humilié Garry Kasparov aux échecs. *Le Parisien*. <https://www.leparisien.fr/archives/le-jour-ou-deep-blue-a-humilie-garry-kasparov-aux-echecs-09-03-2016-5612103.php>
- Lob, J. et Bielsa, J. (1974). *Les mange-bitume*. Gallimard.
- London, J. (1908). *The iron heel*. The Macmillan Company.
- Longo, R. (1995). *Johnny Mnemonic* [film cinématographique]. Johnny Mnemonic Productions. 96 min.
- Loth, F. (2013). *Le corps et l'esprit : essai sur la causalité mentale*. Vrin.

- Loth, F. (2015, 20 août). Le dualisme des propriétés. *Métaphysique, ontologie, esprit*.  
<http://www.francoisloth.com/le-dualisme-des-proprietes/>
- Lotus Games Studios. (2021). *Parkour GO* [jeu vidéo]. Mobaso.
- Loveluck, B. (2016). Le vigilantisme numérique, entre dénonciation et sanction : auto-justice en ligne et agencements de la visibilité. *Politix*, (115), 127-153.
- Lu, M. (2017). *Warcross*. G. P. Putnam's Sons.
- Lu, M. (2018). *Wildcard*. Penguin Books.
- Lucas, G. (2002). *Star wars: episode II – Attack of the clones* [film cinématographique]. Lucasfilm Ltd. 142 min.
- Lupieri, S. (2021, 18 juin). La croisade anti-techno d'Alain Damasio. *LesEchos.fr*.  
<https://www.lesechos.fr/weekend/perso/la-croisade-anti-techno-dalain-damasio-1324661>
- Lussault, M. et Stock, M. (2003). Mobilité. Dans J. Lévy et M. Lussault (dir.), *Dictionnaire de la géographie et de l'espace des sociétés* (p. 622-624). Belin.
- Lussault, M. (2007). Habiter, du lieu au monde. Réflexions géographiques sur l'habitat humain. Dans T. Paquot, M. Lussault et C. Younès (dir.), *Habiter, le propre de l'humain* (p. 35-52). La Découverte.
- Lussault, M. (2017). *Les Hyper-lieux: Nouvelles géographies de la mondialisation*. Seuil.
- Lynch, D. (1986). *Blue velvet* [film cinématographique]. De Laurentiis Entertainment Group. 120 min.
- Lynch, D. (1990). *Wild at heart* [film cinématographique]. PolyGram, Propaganda Films. 124 min.
- Lynch, D. (1992). *Twin peaks: Fire walk with me* [film cinématographique]. CIBY Pictures. 134 min.
- Lynch, D. (1997). *Lost highway* [film cinématographique]. Ciby 2000, Asymmetrical Productions. 134 min.
- Lynch, D. (2001). *Mulholland drive* [film cinématographique]. Les Films Alain Sarde, Asymmetrical Productions, Babbo Inc., Le Studio Canal+, The Picture Factory. 146 min.
- Lynch, K. (1999 [1960]). *The image of the city*. The MIT press.
- Lyon, D. (2003). Introduction. Dans D. Lyon (dir.), *Surveillance as social sorting: privacy, risk and digital discrimination* (p. 1-9). Routledge.
- Macleod, K. (1995). *The star fraction*. Legend Books.
- Macleod, K. (1996). *The stone canal*. Tor Books.
- Malmgren, C. D. (1988). Worlds apart: a theory of science fiction. Dans A. Heller, W. Höbbling et W. Zacharasiewicz

- (dir.), *Utopian thought in american literature: Untersuchungen zur literarischen utopia und dystopie in den USA* (p. 25-42). Gunter Narr.
- Mangin, D. (2004). *La ville franchisée. Formes et structures de la ville contemporaine*. Éditions de la Villette.
- Mann, S. (2003). *Sousveillance*.  
<http://wearingcam.org/sousveillance.htm>
- Manovich, L. (1999). Database as a symbolic form.  
*Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 5(2), 80-99.
- Markoff, J. (2011, 16 février). Computer wins on « Jeopardy! »: Trivial, it's not. *The New York Times*.  
<https://www.nytimes.com/2011/02/17/science/17jeopardy-watson.html>
- Mathiesen, T. (1997). The viewer society: Michel Foucault's « Panopticon » Revisited. *Theoretical Criminology*, 1(2), 215-233.
- McAlister, J. F. (2019). Space in rhetorical theory. Dans J. F. Nussbaum (dir.), *Oxford encyclopedia of communication*.  
<https://oxfordre.com/communication/view/10.1093/acrefore/9780190228613.001.0001/acrefore-9780190228613-e-123>
- McAuley, P. J. (2000 [1995]). *Féerie*. J'ai lu.
- McDonald, I. (1994). *Terminal café*. Bantham Spectra.
- McFarlane, A., Graham J. M. et Schmeink, L. (dir.) (2020). *The Routledge companion to cyberpunk culture*. Routledge.
- McGonigal, J. (2011). *Reality is broken : why games make us better and how they can change the world*. Penguin Books.
- McHale, B. (2010 [1992]). Towards a poetics of cyberpunk.  
 Dans G. J. Murphy et S. Vint (dir.), *Beyond cyberpunk: new critical perspectives* (p. 3-28). Routledge.
- McKee Charnas, S. (1974). *Walk to the end of the world*. Del Rey.
- McKee Charnas, S. (1978). *Motherlines*. Macmillan.
- McKenzie, E. (1996). *Privatopia: homeowner associations and the rise of residential private government*. Yale University Press.
- McLuhan, M. (1967). *The medium is the message: an inventory of effects*. Bantam Books.
- McPherson, M., Smith-Lovin, L. et Cook, J. M. (2001). Birds of a feather: homophily in social networks. *Annual Review of Sociology*, 27(1), 415-444.

- Meehan, P. (2008). *Tech-noir: the fusion of science fiction and film noir*. McFarland.
- Merriam-Webster. (s. d.). Flow. <https://www.merriam-webster.com/dictionary/flow>
- Miller, A. (2020, 29 octobre). Does Watch dogs legion contain a single NPC I could bear to hang out with?. *Rock, Paper, Shotgun*. <https://www.rockpapershotgun.com/does-watch-dogs-legion-contain-a-single-npc-i-could-bear-to-hang-out-with>
- Miller, D., Abed Rabho, L., Awondo, P., de Vries, M., Duque, M., Garvey, P., Haapio- Kirk, L., Hawkins, C., Otaegui, A., Walton, S. et Wang, X. (2021). *The global smartphone: beyond a youth technology*. UCL Press.
- Mirror's Edge. (2016). City Districts. <https://web.archive.org/web/20180630170503/http://www.mirrorsedge.com/intel/glass/city-districts>
- Mitchell, D. (1999). *Ghostwritten*. Hodder and Stoughton.
- Mitchell, D. (2004). *Cloud Atlas*. Bantham Sceptra.
- Mitchell, D. (2010). *The Thousand Autumns of Jacob de Zoet*. Bantham Sceptra.
- Mitchell, D. (2014). *The Bone Clocks*. Bantham Sceptra.
- Mitchell, D. (2015). *Slade House*. Bantham Sceptra.
- Mode 7. (2011). *Frozen synapse* [jeu vidéo]. Matrix Games.
- Möbius et O'Bannon, D. (1989). *The long tomorrow*. Les Humanoïdes associés.
- Mongin, O. (2013). *La ville des flux : l'envers et l'endroit de la mondialisation urbaine*. Fayard.
- Montola, M. (2009). Games and pervasive games. Dans M. Montola, J. Stenros et A. Waern (dir.), *Pervasive games: theory and design* (p. 7-23). Morgan Kaufmann Publishings.
- Mooney, T. (1981). *Easy travel to other planets*. Farrar Straus & Giroux.
- Moore, R. D., Dinner, M. et Cranston, B. (2017). *Philip K. Dick's Electric Dreams* [série télévisée]. Anonymous Content, Channel 4, Amazon Studios, Electric Shepherd Productions, Moon Shot Entertainment, Left Bank Pictures, Rooney McP Productions, Tall Ship Productions. 10 épisodes.
- Morales, M. et Ly, L. (2019, 18 janvier). Released NYPD emails show extensive surveillance of Black Lives Matter protesters. *CNN*. <https://www.cnn.com/2019/01/18/us/nypd-black-lives-matter-surveillance/index.html>
- Morgan, R. K. (2002). *Altered Carbon*. Victor Gollancz Ltd.
- Morgan, R. K. (2003). *Broken Angels*. Victor Gollancz Ltd.



- Morgan, R. K. (2005). *Woken Furies*. Victor Gollancz Ltd.
- Morgan, R. K., Hoskin, R. et Sellares, F. (2019). *Altered carbon: Download blues*. Dynamite Entertainment.
- Morgan, R. K., Wilson, S. B. et Fuchs, M. (2022). *Altered carbon: One life, one death*. Dynamite Entertainment.
- Mosca, M. (2016, 15 novembre). Watch dogs 2, une franchise incontournable pour Ubisoft. *Challenges.fr*. [https://www.challenges.fr/high-tech/jeux-video/bd-film-jeu-watch-dogs-2-une-franchise-devenue-cruciale-pour-ubisoft\\_438476](https://www.challenges.fr/high-tech/jeux-video/bd-film-jeu-watch-dogs-2-une-franchise-devenue-cruciale-pour-ubisoft_438476)
- Moss, S. (2018, octobre). WikiLeaks publishes list of AWS data center locations, colo providers. *Data Center Dynamics*. <https://www.datacenterdynamics.com/en/news/wikileaks-publishes-list-aws-data-center-locations-colo-providers/>
- Motter, D. (1984-2009). *Mister X* [série bédéique]. Vortex, Caliber Comics, Dark Horse Comics.
- Motter, D. (1984-2009). *Mister X* [série bédéique]. Vortex, Caliber Comics, Dark Horse Comics.
- Moylan, T. (2000). *Scraps of the untainted sky: science fiction, utopia, dystopia*. Westview Press.
- Moylan, T. (2010). Global economy, local texts: utopian/dystopian tension in William Gibson's cyberpunk trilogy. Dans G. J. Murphy et S. Vint (dir.), *Beyond cyberpunk: new critical perspectives* (p. 81-94). Routledge.
- Moylan, T. (2014 [1986]). *Demand the impossible: science fiction and the utopian imagination*. Peter Lang AG.
- Munier, B. (2013). À l'ombre de l'utopie : la contre-utopie et la dystopie. Dans E. Letonturier (dir.), *Les utopies* (p. 115-130). CNRS éditions.
- Munier, B. (2014). Introduction. Dans B. Munier (dir.), *Technocorps* (p. 7-19). Éditions François Bourin.
- Murphy, G. J. et Schmeink, L. (dir.). (2018). *Cyberpunk and visual culture*. Routledge.
- Murphy, G. J. et Vint, S. (2010). Introduction: the sea change(s) of cyberpunk. Dans G. J. Murphy et S. Vint (dir.), *Beyond cyberpunk: new critical perspectives* (p. XI-XVIII). Routledge.
- Murray, J. H. (2004). From game-story to cyberdrama. Dans P. Harrigan et N. Wardrip-Fruin (dir.), *First person: new media as story, performance, and game* (p. 2-11). The MIT Press.
- Musk, E. (2021, 31 janvier). Please consider working at Neuralink! *Twitter*.

- <https://twitter.com/elonmusk/status/1356027336387252235?lang=fr>
- Musset, A. (2012). *Le syndrome de Babylone : géofictions de l'apocalypse*. Armand Colin.
- Musset, A. (2019). *Station Metropolis direction Coruscant : science-fiction et sciences sociales*. Le Béliat'.
- Musset, A. (2022). Murs et ghettos dans les villes d'anticipation et de science-fiction. Dans M. Deschênes-Pradet et C. Duret (dir.), *Habiter les espaces autres de la fiction contemporaine : utopies, dystopies, hétérotopies*. Les Éditions de l'Inframince.
- Napoli, P. M. (2014). Automated media: an institutional theory perspective on algorithmic media production and consumption. *Communication Theory*, 24(3), 340-360.
- Naughty Dogs. (2016). *Uncharted 4: a thief's end* [jeu vidéo]. Sony Computer Entertainment.
- Naughty Dogs. (2020). *The last of us part II* [jeu vidéo]. Sony Computer Entertainment.
- Nekki GmbH. (2013). *Vector* [jeu vidéo]. Nekki GmbH.
- Nel, N. (1999). Des dispositifs aux agencements télévisuels (1969-1983). *Hermès*, (25), 131-141
- Nemri, M. (2016, janvier). Demain, l'Internet des objets. 4 *Instance*, (5), 8-15. <https://s3.eu-west-1.amazonaws.com/expopolis-4instance/magazines/MagazineN5-a3.pdf>
- Neon Giant. (2021). *The ascent* [jeu vidéo]. Curve Digital.
- Newton, C. (2021, 22 juillet). Facebook's CEO on why the social network is becoming « a metaverse company ». *The Verge*. <https://www.theverge.com/22588022/mark-zuckerberg-facebook-ceo-metaverse-interview>
- Ng, J. et MacDonald, J. (2018). « We Are Data »: The cyberpunk imaginary worlds in *Watch dogs*. Dans G. J. Murphy et L. Schmeink (dir.), *Cyberpunk and visual culture* (p. 174-189). Routledge.
- Niantic. (2016). *Pokémon go* [jeu vidéo sur mobile en réalité augmentée]. The Pokémon Company.
- Niccol, A. (2018). *Anon* [film cinématographique]. K5 International, Sierra/Affinity, Road Pictures, Scythia Films, Inc., Cutting Edge Group, K5 Film, Sky Cinema Original Films. 100 min.
- Nicholls, P. (2015). Cyberpunk. *Encyclopedia of science fiction*. <http://www.sf-encyclopedia.com/entry/cyberpunk>

- Niemöller, E. G. F. M. (2021 [1942]). Quand ils sont venus chercher... <http://lafauteadiderot.net/Poeme-ecrit-a-Dachau-par-le>
- Ninja Theory. (2010), *Enslaved: Odyssey to the West* [jeu vidéo]. Namco Bandai Games.
- Niven, L. et Pournelle, J. (1981). *Oath of fealty*. Phantasia Press.
- Nixon, N. (1992). Cyberpunk: preparing the ground for revolution or keeping the boys satisfied? *Science Fiction Studies*, 19(2), 219-235.
- O'Donnell, C. (2014). Getting played: gamification, bullshit, and the rise of algorithmic surveillance. *Surveillance & Society*, 12(3), 349-359.
- O'Neil, C. (2016). *Weapons of math destructions*. Crown.
- Obermeyer, Z., Powers, B., Vogeli, C. et Mullainathan, S. (2019). Dissecting racial bias in an algorithm used to manage the health of populations. *Science*, (336), 447-453.
- Odd Tales. (en développement). [jeu vidéo]. Odd Tales.
- Offner, J.-M. (2003). Connexité. Dans J. Lévy et M. Lussault (dir.), *Dictionnaire de la géographie et de l'espace des sociétés* (p. 198-199). Belin.
- Offner, J.-M. (2018). La *smart city* pour voir et concevoir autrement la ville contemporaine. *Quaderni*, (96), 17-27.
- Olivetti, E. et Olivetti, F. (2003). Ludus. *Dictionnaire latin Olivetti*. <http://www.grand-dictionnaire-latin.com/dictionnaire-latin-francais.php>
- One More Level, 3D Realms, Slipgate Ironworks. (2020). *Ghostrunner* [jeu vidéo]. 505 Games, All in! Games.
- Orme, B. (2020, 2 mars). The city built for you: how biometric identity will drive personal security in smart cities. *TechNative*. <https://www.technative.io/the-city-built-for-you-how-biometric-identity-will-drive-personal-security-in-smart-cities/>
- Ortuzar, J. (2009). Parkour or *l'art du déplacement*: a kinetic urban utopia. *TDR/The Drama Review*, 53(3), 54-66.
- Orwell, G. (1949). *Nineteen eighty-four*. Secker & Warburg.
- Ōtomo, K. (1982-1990). *Akira* [série d'animation]. Kōdansha.
- Ōtomo, K. (1988). *Akira* [film d'animation]. Tokyo Movie Shinsha. 124 min.
- Oxford English Dictionary. (s. d.). Flow. <https://www-oed-com.ezproxy.usherbrooke.ca/view/Entry/71998?rskey=fIDrI&result=1&isAdvanced=false#eid>

- Packer, J. (2013). Epistemology not ideology or why we need new Germans. *Communication and Critical/Cultural Studies*, 10(2-3), 295-300.
- Padilha, J. (2014). *RoboCop* [film cinématographique]. Strike Entertainment, Dynamic Effects Canada, Metro-Goldwyn-Mayer, Columbia Pictures. 117 min.
- Pagès, D. (2000). Des mondes parfaits aux mondes possibles : les territoires équivoques de l'utopie. *Quaderni*, (41), 43-63.
- Paknadel, A. et Pfeiffer, E. S. (2015-2016). *Arcadia* [série bédéique]. BOOM! Studios.
- Palmer, R. B. (1994). *Hollywood's dark cinema: the american film noir*. Twayne Publishers.
- Pandemic Studios. (2009). *The saboteur* [jeu vidéo]. Electronic Arts.
- Paquette, J. (2018). De la société disciplinaire à la société algorithmique : considérations éthiques autour de l'enjeu du Big data. *French Journal For Media Research*, (9).  
<https://frenchjournalformediaaresearch.com:443/lodel-1.0/main/index.php?id=1439>.
- Paquot, T., Lussault, M. et Younès, C. (2007). Avant-Propos : habiter pour exister pleinement. Dans T. Paquot, M. Lussault et C. Younès (dir.), *Habiter, le propre de l'humain* (p. 5-6). La Découverte.
- Pariser, E. (2011). *The filter bubble : how the new personalized web is changing what we read and how we think*. Penguin.
- Parish, S., Cook, B., Son, E. et Cuenca, A. (2021-2022). *Blade runner: Black lotus* [série d'animation]. Crunchyroll, Warner Bros. TV Studios, Sony Pictures Television.
- Parker, T. (2009-2011). *Do androids dream of electric sheep?* [série bédéique]. Los Angeles, BOOM! Studios.
- Partin, W. (2017, 19 février). The thousand eyes of « Watch dogs 2 ». *LA Review Books*.  
<https://lareviewofbooks.org/article/the-thousand-eyes-of-watch-dogs-2/>
- Pastor, D. et Pastor, A. (2016-2017). *Incorporated* [série télévisée]. Pearl Street Films, Algorithm Entertainment, Universal Cable Productions, CBS Television Studios. 10 épisodes.
- Peel, J. (2015, 2 novembre). Watch dogs 2 will build on player's ability to « humanise » NPCs through profiling. *PCGamesN*.  
<https://www.pcgamesn.com/watch-dogs/watch-dogs-2-will-build-on-players-ability-to-humanise-npcs-through-profiling>

- Peeters, R. et Schuilenburg, M. (2021). The algorithmic society: an introduction. Dans R. Peeters et M. Schuilenburg (dir.), *The algorithm society: technology, power, and knowledge* (p. 1-15). Routledge.
- Périgord, M. et Donadieu, P. (2012). *Le paysage*. Armand Colin.
- Person, L. (1999 [1998]). Notes toward a postcyberpunk manifesto. *Slashdot*.  
<https://news.slashdot.org/story/99/10/08/2123255/notes-toward-a-postcyberpunk-manifesto>
- Petty, H. B. (2014). Introduction: the noir turn. Dans H. B. Petty et R. Barton Palmer (dir.), *Film noir* (p. 1-15). Edinburgh University Press.
- Pfeil, F. (1990). These disintegrations I'm looking forward to: science fiction from the New Wave to New Age. Dans *Another tale to tell: politics and narrative in postmodern culture* (p. 83-94). Verso.
- Picon, A. (1998). *La ville territoire des cyborgs*. Les Éditions de l'Imprimeur.
- Picon, A. (2013). *Smart cities : théorie et critique d'un idéal auto-réalisateur*. Éditions B2.
- Picon, A. (2016). L'avènement de la ville intelligente. *Sociétés*, (132), 9-24.
- Picon, A. (2018). Villes et systèmes d'information : de la naissance de l'urbanisme moderne à l'émergence de la *smart city*. *Flux*, 1-2(111-112), 80-93.
- Piercy, M. (1976). *Woman on the edge of time*. Alfred A. Knopf.
- Piercy, M. (1991). *He, she and it*. Alfred A. Knopf.
- Pineau, F., Lacoste, G., Feydy, J., Poulat, É. et Laurant, J.-P. (1995). Rennes-le-Château : Quelques questions posées par un "mythe agglutinant", *Politica Hermetica*, (9), 194-208.
- Pink, T. (2017, 3 septembre). A cyberpunk (design) future is closer than you think. *Envato*.  
<https://medium.com/envato/a-cyberpunk-design-future-is-closer-than-you-think-2f2c0c2f3c4b>
- Playdead. (2016). *Inside* [jeu vidéo]. Playdead.
- Pomian, K. (2004). République des lettres : idée utopique et réalité vécue. *Le Débat*, (130), 154-170.
- Pondsmith, M. (1988-). *Cyberpunk: the roleplaying game of the dark future* [franchise de jeux de rôle sur table]. R. Talsorian Games.
- Pondsmith, M. (1995). *CyberGeneration revolution 2.0* [jeu de rôle sur table]. R. Talsorian Games.

- Ponsoldt, J. (2017). *The circle* [film cinématographique]. Likely story, Playtone, Imagination Abu Dhabi FZ, Parkes+MacDonald, Route One Entertainment. 110 min.
- Popovic, P. (2014). De la semiosis sociale au texte : la sociocritique. *Signata*, (5), 153-172.
- Porush, D. (1991). Frothing the synaptic bath. Dans L. McCaffery (dir.), *Storming the reality studio: a casebook of cyberpunk and postmodern fiction*. Duke University Press.
- Poster, M. (1990). *The mode of information*. University of Chicago Press.
- Pratchett, R. et Smith, M. D. (2008-2009). *Mirror's edge* [série bédéique]. La Jolla, Wild Storm Productions.
- Prévost, A. F. (2014 [1744]). *Cleveland : le philosophe anglais, ou histoire de M. Cleveland, fils naturel de Cromwell*. Desjonquères Editions.
- Proulx, S. et Latzko-Toth, G. (2000). La virtualité comme catégorie pour penser le social : l'usage de la notion de communauté virtuelle. *Sociologie et sociétés*, 32(2), 99-122.
- Proyas, A. (1998). *Dark city* [film cinématographique]. Mystery Clock Cinema, 95 min.
- Qiufan, C. (2013). *The waste tide*. Tor Books.
- Quantic Dream. (2018). *Detroit: become human* [jeu vidéo]. Sony Interactive Entertainment, Quantic Dream.
- Quééré, L. (2006). Entre fait et sens, la dualité de l'événement. *Réseaux*, (139), 183-218.
- Quessada, D. (2010). De la sousveillance : La surveillance globale, un nouveau mode de gouvernementalité. *Multitudes*, (40), 54-59.
- Radical Entertainment. (2009). *Prototype* [jeu vidéo]. Activision.
- Radical Entertainment. (2012). *Prototype 2* [jeu vidéo]. Activision.
- Radio-Canada.ca. (2019, 23 octobre). Google annonce une avancée majeure en informatique quantique. <https://ici.radio-canada.ca/nouvelle/1358347/google-percee-considerable-informatique-quantique-sycamore-54-qubit>
- Rajaniemi, H. (2010). *The quantum thief*. Gollancz.
- Rajaniemi, H. (2012). *The fractal prince*. Gollancz.
- Rajaniemi, H. (2014). *The causal angel*. Gollancz.
- Ram V, Pramanik, D. et Kelly, D. (2017-2018). *Paradiso* [série bédéique]. Portland, Image Comics.
- Rebellion Software. (2007). *Free running* [jeu vidéo]. Core Design.

- Recasens, J. (2001). Une histoire des utopies urbaines à travers les travaux de Le Corbusier, Howard et Soléri. Dans Y. Marin (dir.), *Les utopies de la ville* (p. 69-76). Presses universitaires de Franche-Comté.
- Recous, N. (2016). S'intégrer dans la République des Lettres. Le cas de Nicolas Fatio de Duillier (1681-1688). *Revue historique*, (677), 83-112.
- Red Hook Studios. (2021). *Darkest dungeon II* [jeu vidéo]. Red Hook Studios.
- Red Hook Studios/Sickhead Games. (2016). *Darkest dungeon* [jeu vidéo]. Red Hook Studios.
- Reigeluth, T., Walzberg, J. et Caccamo, E. (2019). Introduction. Dans E. Caccamo, J. Walzberg, T. Reigeluth et N. Merveille (dir.), *De la ville intelligente à la ville intelligible* (p. 3-11). Presses de l'Université du Québec.
- Reigeluth, T. (2019). Dans le temps de la ville transparente. Dans E. Caccamo, J. Walzberg, T. Reigeluth et N. Merveille (dir.), *De la ville intelligente à la ville intelligible* (p. 73-96). Presses de l'Université du Québec.
- Reikon Games. (2017). *Ruiner* [jeu vidéo]. Devolver Digital.
- Relph, E. (1976). *Place and placelessness*. Pion.
- Remember Me Wiki. (2015, 10 mars). Remembrance (mnesist memory) ». [https://rememberme.fandom.com/wiki/Remembrance\\_\(Mnesist\\_Memory\)](https://rememberme.fandom.com/wiki/Remembrance_(Mnesist_Memory))
- Remember Me Wiki. (2016, 19 mai). Saint-Michel comfortress (mnesist memory). [https://rememberme.fandom.com/wiki/Saint-Michel\\_comfortress\\_\(Mnesist\\_Memory\)](https://rememberme.fandom.com/wiki/Saint-Michel_comfortress_(Mnesist_Memory))
- Remember Me Wiki. (2016, 6 juillet). Slum 404 (mnesist memory). [https://rememberme.fandom.com/wiki/Slum\\_404\\_\(Mnesist\\_Memory\)](https://rememberme.fandom.com/wiki/Slum_404_(Mnesist_Memory))
- Remember Me Wiki. (2016a, 26 janvier). Meripherique (mnesist memory). [https://rememberme.fandom.com/wiki/Meripherique\\_\(Mnesist\\_Memory\)](https://rememberme.fandom.com/wiki/Meripherique_(Mnesist_Memory))
- Remember Me Wiki. (2016b, 26 janvier). Mnemopolis tower. [https://rememberme.fandom.com/wiki/Mnemopolis\\_Tower\\_\(Mnesist\\_Memory\)](https://rememberme.fandom.com/wiki/Mnemopolis_Tower_(Mnesist_Memory))
- Remender, R. et Murphy, S. (2015-2016). *Tokyo ghost* [série bédéique]. Portland, Image Comics.

- René, C. (2022, 31 janvier). La sortie du Cybertruck de nouveau reportée. *La Presse*.  
<https://www.lapresse.ca/auto/guide-auto/2022-01-31/tesla/la-sortie-du-cybertruck-de-nouveau-reportee.php>
- Revolution Software. (1994). *Beneath a steel sky* [jeu vidéo]. Virgin Interactive.
- Revolution Software. (2020). *Beyond a steel sky* [jeu vidéo]. Revolution Software.
- Rheingold, H. (1995 [1993]). *Les communautés virtuelles*. Addison-Wesley France.
- Ricoeur, P. (1986). *Du texte à l'action : essais d'herméneutique II*. Seuil.
- Ricoeur, P. (2003). Responsabilité et fragilité, *Autres Temps. Cahiers d'éthique sociale et politique*, (76-77), 127-141.
- Roberson, C. et Adler, R. (2010-2011). *Do androids dream of electric sheep? Dust to dust* [série bédéique]. BOOM! Studios.
- Robertson, R. (1992). *Globalization: social theory and global culture*. Sage Publications.
- Rockstar North. (2013). *Grand theft auto V* [jeu vidéo]. Rockstar Games, Take-Two Interactive, Softclub.
- Rockstar Studios. (2018). *Red Dead Redemption 2* [jeu vidéo]. Rockstar Games.
- Rodriguez, R. (2007). *Planet terror* [film cinématographique]. Troublemaker Studios, Dimension Films, Rodriguez International Pictures, The Weinstein Company. 105 min.
- Rodriguez, R. (2019). *Alita: battle angel* [film cinématographique]. 20th Century Fox, Lightstorm Entertainment, Troublemaker Studios. 122 min.
- Roose, K. (2023, 16 février). Bing's A.I. chat: « I want to be alive. 😊 ». *The New York Time*.  
<https://www.nytimes.com/2023/02/16/technology/bing-chatbot-transcript.html>
- Rosselin, C. (2002). Pratiques habitantes dans des logements d'une seule pièce. *Communications*, (73), 95-112.
- Rossi, A. (2011). *The twisted worlds of Philip K. Dick: a reading of twenty ontologically uncertain novels*. McFarlane.
- Rothenberg, J. (2014-2020). *The 100* [série télévisée]. Alloy Entertainment, CBS Television Studios, Warner Bros. Television, Bonanza Productions. 100 épisodes.
- Rothman, J. (2019, 9 décembre). How William Gibson keeps his science fiction real ». *The New Yorker*.  
<https://www.newyorker.com/magazine/2019/12/16/how-william-gibson-keeps-his-science-fiction-real>



- Rouvroy, A. et Berns, T. (2013). La gouvernementalité algorithmique. *Réseaux*, (177), 163-196.
- Rouvroy, A. (2015). L'algorithme n'est pas un système de prédiction mais d'intervention. *Mediapart*.  
<https://www.mediapart.fr/journal/france/>
- Rucka, G. et Lark, M. (2013-2018). *Lazarus* [série bédéique]. Image Comics.
- Rucker, R. (1982). *Software*. Ace Books.
- Rucker, R. (1988). *Wetware*. Avon Books.
- Rucker, R. (1997). *Freeware*. Eos.
- Rucker, R. (2000). *Realware*. Eos.
- Rumpala, Y. (2021). *Cyberpunk's not dead : laboratoire d'un futur entre technocapitalisme et post-humanité*. Le Béliat'.
- Russ, J. (1975). *The female man*. Bantam Books.
- Russo, R. P. (1989). *Subterranean gallery*. Tor Books.
- Ruyer, R. (1950). *L'utopie et les utopies*. Presses universitaires de France.
- Ryan, M.-L. (2005). Logique culturelle de la métalepse, ou la métalepse dans tous ses états. Dans J. Pier et J.-M. Schaeffer (dir.), *Métalepses : entorses au pacte de la représentation* (p. 205-209). EHESS.
- Saccharin, K. (2021, 21 juin). « La liberté d'utiliser ou de repousser la technologie est inexistante aujourd'hui », Alain Damasio, écrivain de SF. *Télérama*.  
<https://www.telerama.fr/idees/la-liberte-d-utiliser-ou-de-repousser-la-technologie-est-inexistante-aujourd-hui-alain-damasio-ecrivain-de-science-fiction,109555.php>
- Sad Cat Studios. (en développement). *Replaced* [jeu vidéo]. Coatsink.
- Sadin, É., Quessada, D. et Kyrou, A. (2010). Le nouveau paradigme de la surveillance : cerner l'humain par l'entrelacs du marketing et de la sécurité. Un entretien avec Éric Sadin. *Multitudes*, (40), 60-66.
- Sadin, É. et Quessada, D. (2010). Big Brother n'existe pas, il est partout : Discussion à partir du livre d'Éric Sadin, autour de la surveillance comme prisme d'observation des mutations de l'environnement contemporain. *Multitudes*, (40), 78-87.
- Sadin, É. (2009). *Surveillance globale : enquête sur les nouvelles formes de contrôle*. Climats Éditions.
- Saint-Gelais, R. (2011). *Fictions transfuges: la transfictionnalité et ses enjeux*. Seuil.

- Saleh, I. (2018). Internet des objets (IdO) : concepts, enjeux, défis et perspectives. *ISTE OpenScience*.  
<https://www.openscience.fr/Internet-des-Objets-IdO-Concepts-Enjeux-Defis-et-Perspectives>
- Salen, K. et Zimmerman, E. (2003). *Rules of play: game design fundamentals*. The MIT Press.
- Samsung Electronics. (2020, 7 janvier). Samsung Electronics proclame « l'ère de l'expérience » au CES 2020.  
[https://news.samsung.com/ca\\_fr/samsung-electronics-proclame-lere-de-lexperience-au-ces-2020](https://news.samsung.com/ca_fr/samsung-electronics-proclame-lere-de-lexperience-au-ces-2020)
- Sanders, R. (2017). *Ghost in the shell* [film cinématographique]. Paramount Pictures, DreamWorks Pictures, Reliance Entertainment, Amblin Partners, Arad Productions, Grosvenor Park Productions, Seaside Entertainment, Steven Paul Production. 107 min.
- Sarangi, S. (2019). *Big Data: a beginner's introduction*. Routledge.
- Sargent, L. T. (2005). Pour une défense de l'utopie. *Diogène*, (209), 10-17.
- Sassen, S. (1991). *The global city: New York, London, Tokyo*. Princeton University Press.
- Saville, S. J. (2008). Playing with fear: parkour and the mobility of emotion. *Social & Cultural Geography*, 9(8), 891-914.
- Schmeink, L. (2014). Cyberpunk and dystopia: William Gibson's *Neuromancer* (1984). Dans E. Voigts-Virchow et A. Boller (dir.), *Dystopia, science fiction, post-apocalypse: classics – new tendencies – model interpretations* (p. 221-236). Wissenwchaftlicher Verlag Trier.
- Schmeink, L. (2016). *Biopunk dystopias: genetic engineering, society, and science fiction*. Liverpool University Press.
- Schneider, J. et Kortuem, G. (2001). How to host a pervasive game: supporting face-to-face interactions in live-action roleplaying. Dans *Designing ubiquitous computing games workshop at UbiComp*, 1-6.  
<https://nomaxinsanity.files.wordpress.com/2010/02/pervasive1.pdf>
- Schröter, J. (2011). Discourses and models of intermediality. *CLCWeb: comparative literature and culture*, 13(3), 2-7.
- Schütz, A. (1945). On multiple realities. *Philosophy and Phenomenological Research*, 5(4), 533-576.
- Scott, L. (2017a). *Blade runner 2036: Nexus dawn* [film cinématographique]. Alcon Entertainment, Columbia

- Pictures, Thunderbird Entertainment, Scott Free Productions. 6 min.
- Scott, L. (2017b). *Blade runner 2048: Nowhere to run* [film cinématographique]. Alcon Entertainment, Columbia Pictures, Thunderbird Entertainment, Scott Free Productions. 6 min.
- Scott, R. (1982). *Blade runner* [film cinématographique]. The Ladd Company, Shaw Brothers, Blade Runner Partnership. 117 min.
- Séguy, J. (1971). Les sociétés imaginées : monachisme et utopie. *Annales : Économies, Sociétés, Civilisations*, 26(2), 328-354.
- Seismic Games. (2018). *Blade runner: Revelations* [jeu vidéo]. Alcon Entertainment.
- sensationengine. (2013). Memorize: the beginning. *Tumblr*. <https://sensationengine.tumblr.com/>
- Shaeffer, J.-M. (1999). *Pourquoi la fiction?* Seuil.
- Sharp, S. (2011). Nostalgia for the future: retrofuturism in *Enterprise*. *Science Fiction Film and Television*, 4(1), 25-40.
- Shelley, M. (1823). *The last man*. Henry Colburn.
- Shiner, L. (1984). *Frontera*. Subterranean Press.
- Shiner, L. (1988). *Deserted cities of the heart*. Doubleday.
- Shiner, L. (1991, 7 janvier). Confessions of an ex-cyberpunk. *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/1991/01/07/opinion/confessions-of-an-excyberpunk.html>
- Shirley, J. (2014). *Watch dogs: Dark clouds*. Ubisoft.
- Shirow, M. (1985-1989). *Appleseed* [série bédéique]. Kōdansha, Seishinsha, Media Factory.
- Shirow, M. (1991-1997). *Ghost in the shell* [série bédéique]. Kōdansha.
- Silverberg, R. (1971). *The world inside*. Doubleday.
- Simard, F., Whissell, A. et Whissell, Y.-K. (2018). *Summer of 84* [film cinématographique]. Brightlight Pictures, Gunpowder & Sky. 105 min.
- Simay, P. (2009). Walter Benjamin : la ville comme expérience. Dans T. Paquot et C. Younès (dir.), *Le territoire des philosophes* (p. 63-79). La Découverte.
- Simmel, G. (2013 [1903]). *Les grandes villes et la vie de l'esprit*. Suivi de « *Sociologie des sens* ». Payot.
- Slade, D. (2018). *Black mirror: Bandersnatch* [film interactif]. House of Tomorrow, Netflix. 90 min.

- Sloterdijk, P. (2006). Mobilization of the planet from the spirit of self-intensification. *The Drama Review*, 50(4), 36-43.
- Smith, S. (2022). *The peripheral* [série télévisée]. Amazon Studios, Kilter Films, Warner Bros. Television. 8 épisodes.
- Soderman, B. (2021). *Against flow: video games and the flowing subject*. The MIT Press.
- Soleri, P. (s. d. [1969]). *Arcology: the city in the image of man*. *The Library*.  
<https://www.organism.earth/library/document/arcology>
- Somerville, P. (2018). *Maniac* [série télévisée]. Parliament of Owls, Rubicon TV. 10 épisodes.
- Soucheyre, A. (2019, 31 mai). On est à l'état de société humaine la plus contrôlée de toute notre histoire. *L'Humanité*. <https://www.humanite.fr/alain-damasio-est-letat-de-societe-humaine-la-plus-controlee-de-toute-notre-histoire-672993>
- Soucheyre, A. (2021, 9 janvier). Alain Damasio : « On vit dans un laboratoire en temps réel ». *L'Humanité*.  
<https://www.humanite.fr/alain-damasio-vit-dans-un-laboratoire-en-temps-reel-698374>
- Spector, W. (2000, 6 décembre). Postmortem: Ion Storm's *Deus ex. Gamasutra*.  
[https://www.gamasutra.com/view/feature/131523/postmortem\\_ion\\_storms\\_deus\\_ex.php](https://www.gamasutra.com/view/feature/131523/postmortem_ion_storms_deus_ex.php)
- Spiders. (2013). *Mars: War log* [jeu vidéo]. Focus Home Interactive.
- Spiders. (2016). *The technomancer* [jeu vidéo]. Focus Home Interactive.
- Spielberg, S. (2002). *Minority report* [film cinématographique]. 20th Century Fox, DreamWorks Pictures, Amblin Entertainment, Blue Tulip Productions. 145 min.
- Spielberg, S. (2018). *Ready player one* [film cinématographique]. Amblin Partners, Amblin Entertainment, De Line Pictures, Farah Films & Management, Reliance Entertainment, Village Roadshow Pictures, Warner Bros., RatPac-Dune Entertainment. 140 min.
- Splash. (2011). *Brink* [jeu vidéo]. Bethesda Softworks.
- Spohr, D. (2017). Fake news and ideological polarization : filter bubbles and selective exposure on social media. *Business Information Review*, 34(3), 150-160.  
<https://doi.org/10.1177/0266382117722446>

- Spurk, J. (2011). De la reconnaissance à l'insignifiance. Dans N. Aubert (dir.), *Les tyrannies de la visibilité: être visible pour exister?* (p. 323-333). Érès, 323-333.
- Square. (1995). *Chrono trigger* [jeu vidéo]. Square.
- Square/Square Enix. (1987-). *Final fantasy* [franchise vidéoludique]. Square Enix.
- Staiger, J. (1988). Future noir: contemporary representations of visionary cities. *East-West Film Journal*, 3(1), 20-44.
- Starbreeze Studios. (2012). *Syndicate* [jeu vidéo]. Electronic Arts.
- Staszak, J.-F. (2003). Dardel, Éric (1899-1968). Dans J. Lévy et M. Lussault (dir.), *Dictionnaire de la géographie et de l'espace des sociétés* (p. 223). Belin.
- Stephenson, N. (1995). *The diamond age: or, A young lady's illustrated primer*. Bantham Spectra.
- Stephenson, N. (1996 [1992]). *Le samouraï virtuel*. Robert Laffont.
- Sterling, B. (1985). *Schismatrix*. Arbor House Publishing Company.
- Sterling, B. (1986). Preface. Dans B. Sterling (dir.), *Mirrorshades: the cyberpunk anthology*. Arbor House.
- Sterling, B. (1987 [1986]). Préface. Dans *Gravé sur chrome* (p. 4-8). J'ai lu.
- Sterling, B. (1990 [1988]). *Les mailles du réseau*. Denoël.
- Sterling, B. (1996). *Holy fire*. Bantham Books.
- Stevens, T. (2015). Security and surveillance in virtual worlds: who is watching the warlocks and why? *International Political Sociology*, 9(3), 230-247.
- Stimler, N. et Vial, S. (2014). Digital monism: our mode of being at the nexus of life, digital media and art. [https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01164486/file/TtW14\\_c4\\_Vial\\_Stimler.pdf](https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01164486/file/TtW14_c4_Vial_Stimler.pdf)
- Stock, M. (2004). L'habiter comme pratique des lieux géographiques. *EspacesTemps.net*. <https://www.espacestemp.net/articles/habiter-comme-pratique-des-lieux-geographiques>
- Stock, M. (2007). Théorie de l'habiter. Questionnements. Dans T. Paquot, L. Lussault et C. Younès (dir.), *Habiter, le propre de l'humain* (p. 103-125). La Découverte.
- Stodart, A. et Foster, I. (1985). *Blade runner* [jeu vidéo]. CRL Group PLC.
- Stratton, B. (2008). *Mirror's edge: Prima official game guide*. Prima Games.

- Stross, C. (2004). *Singularity sky*. Ace Books.
- Stross, C. (2005). *Accelerando*. Ace Books.
- Sucker Punch. (2009-2014). *Infamous* [franchise vidéoludique]. Sony Computer Entertainment.
- Sunstein, C. (2007). *Republic.com 2.0*. Princeton University Press.
- Sunstein, C. (2017). *#Republic: divided democracy in the age of social media*. Princeton University Press.
- SUPERSCARYSNAKES. (2019). *Black Future 88* [jeu vidéo]. Good Shepherd Entertainment, Surefire.Games.
- Suvin, D. (1974). Radical rhapsody and romantic recoil in the age of anticipation: a chapter in the history of SF. *Science Fiction Studies*, 1(4), 255-269.
- Swallow, J., et Reynolds, J. (2020). *Day zero: a WATCH\_DOGS LEGION novel*. Aconyte.
- Swartz, R. (2005). *Neo-noir: the new film noir style from Psycho to Collateral*. Scarecrow Press.
- Swift, J. (1726). *Gulliver's travels, or Travels into several remote nations of the world. In four parts. By Lemuel Gulliver, first a surgeon, and then a captain of several ships*. Benjamin Motte.
- Systar. (2021 [2012]). Portrait de Damasio en aérophone. Dans *Aucun souvenir assez solide* (p. 357-390). Gallimard.
- Tackels, B. (2001). *Petite introduction à Walter Benjamin*. L'Harmattan.
- Takahashi, D. (2014, 24 avril). Ubisoft creative director tells why Watch dogs took so frigging long to make — and why hacking cities is so much more plausible now (interview). *VentureBeat*.  
<https://venturebeat.com/2014/04/24/ubisoft-creative-director-tells-why-watch-dogs-took-so-frigging-long-to-make-interview/2/>
- Tandoc, E. C. (2014). Journalism is twerking? How web analytics is changing the process of gatekeeping. *New Media & Society*, 16(4), 559-575.
- Tarentino, Q. (1992). *Reservoir dogs* [film cinématographique]. Live America Inc., Dog Eat Dog Productions. 99 min.
- Tarentino, Q. (1994). *Pulp fiction* [film cinématographique]. A Band Apart, Jersey Films. 154 min.
- Tassi, P (s. d.). How Watch\_dogs 2 is setting the standard for free-running games. *Men's Journal*.  
<https://www.mensjournal.com/health-fitness/how-watchdogs-2-setting-standard-free-running-games/>

- Techland. (2015). *Dying light* [jeu vidéo]. Warner Bros.
- Technopolice. (s. d.). Présentation.  
<https://technopolice.fr/presentation/>
- Teilhard de Chardin, P. (1956). *Œuvres de Pierre Teilhard de Chardin, tome I : Le phénomène humain*. Seuil.
- Tennery, A. et Cherelus, G. (2016, 24 mars). Microsoft's AI Twitter bot goes dark after racist, sexist tweets. *Reuters*.  
<https://www.reuters.com/article/us-microsoft-twitter-bot-idUSKCN0WQ2LA>
- The Cyberpunk Database. (2019a). Cyberpunk books.  
<https://cyberpunkdatabase.net/books.php>
- The Cyberpunk Database. (2019b). Cyberpunk games.  
<https://cyberpunkdatabase.net/games.php>
- The Cyberpunk Database. (2019c). Cyberpunk movies.  
<https://cyberpunkdatabase.net/movies.php>
- TheAverageGamerVid. (2013, 1<sup>er</sup> octobre). Watch dogs interview: Jonathan Morin on player ethics and open world progression. *YouTube*.  
<https://www.youtube.com/watch?v=NJE9Fa8qPe0>
- Thomas, W. I. et Thomas, D. S. ([1970] 1928). *The child in America: behavior problems and programs*. Alfred A. Knopf.
- Thrift, N. (2011). Lifeworld inc and what to do about it. *Environment and Planning D: Society and Space*, (29), 5-26.
- Tian Mei Yi You. (2013). *Parkour everyday* [jeu vidéo]. Tencent.
- Tieri, F., Coelho, A., Rodriguez, I. et Clark, M. (2013). *Dead rising 3. Custom edition # 1*. Marvel Comics.
- Tigelaar, L. (2020). *Little fires everywhere* [série télévisée]. Best Day Ever Productions, Simpson Street, Hello Sunshine, ABC Signature Studios. 8 épisodes.
- Tiphaigne de La Roche, C.-F. (2019 [1765]). Histoire des Galligènes, ou mémoires du Duncan. Dans *Œuvres complètes. Tome II* (p. 1321-1446). Classiques Garnier.
- Tiptree, J. Jr. (1973). *The girl who was plugged in*. Doubleday.
- Tisseron, S. (2003). *L'intimité surexposée*. Hachette.
- tmusa2. (2016, 14 novembre). GTA with free running and hacking is here (and yes, it's as mental as it sounds). *Dream Team*.  
<https://www.dreamteamfc.com/c/archives/gaming/139748/gta-with-free-running-and-hacking-is-here-and-yes-its-as-mental-as-it-sounds/>
- Tobias, M. (2018). How New York is becoming a smart city. *NY Engineers*. <https://www.ny-engineers.com/blog/how-new-york-is-becoming-a-smart-city>

- Tomberg, J. (2020). Non-SF cyberpunk. Dans A. McFarlane, G. J. Murphy et L. Schmeink (dir.), *The Routledge companion to cyberpunk culture* (p. 81-90). Routledge.
- Tönnies, F. (1977 [1922]). *Communauté et société : catégories fondamentales de la sociologie pure*. Presses universitaires de France.
- Townsend, A. M. (2013). *Smart cities: Big data, civic hackers, and the quest for a new utopia*. W.W. Norton & Company.
- Toyota. (2020, 7 janvier 2020). Toyota to build prototype city of the future.  
<https://global.toyota/en/newsroom/corporate/31171023.html>
- Toyota. (2021, 25 février). Toyota inaugure le chantier de construction du projet « Woven City ».  
<https://www.toyota.ca/toyota/fr/about/news/toyota-inaugure-le-chantier-de-construction-du-projet-woven-city>
- Triclot, M. (2011). *Philosophie des jeux vidéo*. Zones.
- Trogi, R. (2009). *1981* [film cinématographique]. Go Films. 102 min.
- Trogi, R. (2014). *1987* [film cinématographique]. Go Films. 105 min.
- Trogi, R. (2018). *1991* [film cinématographique]. Go Films. 141 min.
- Tulving, E. (1972). Episodic and semantic memory. Dans E. Tulving et W. Donaldson (dir.), *Organization of memory* (p. 381-402). Academic Press.
- Turkle, S. (1999). Looking toward cyberspace: beyond grounded sociology. *Contemporary Sociology*, 28(6), 643-648.
- Turkle, S. (2003). L'écran fragmenté. *Sociétés*, (79), 17-34.
- Tuska, J. (1984). *Dark cinema: american film noir in perspective*. Greenwood Press.
- Ubisoft Montréal. (2003). *Prince of Persia: The sands of time* [jeu vidéo]. Ubisoft.
- Ubisoft Montréal (2007-2020). *Assassin's creed* [franchise vidéoludique]. Ubisoft.
- Ubisoft Montréal (2012). *Assassin's creed III* [jeu vidéo]. Ubisoft.
- Ubisoft Montréal. (2014a). *Assassin's creed unity* [jeu vidéo]. Ubisoft.
- Ubisoft Montréal. (2014b). *WATCH\_DOGS* [jeu vidéo]. Ubisoft.
- Ubisoft Montréal. (2014c). *WATCH\_DOGS companion: ctOS* [jeu vidéo]. Ubisoft.



- Ubisoft Montréal. (2014c). *WATCH\_DOGS: Bad blood* [jeu vidéo]. Ubisoft.
- Ubisoft Montréal. (2016). *WATCH\_DOGS 2* [jeu vidéo]. Ubisoft.
- Ubisoft Montréal. (2017a). *WATCH\_DOGS 2: Human conditions* [jeu vidéo]. Ubisoft.
- Ubisoft Montréal. (2017b). *WATCH\_DOGS 2: No compromise* [jeu vidéo], Rennes, Ubisoft.
- Ubisoft Toronto. (2020). *WATCH DOGS LEGION* [jeu vidéo]. Ubisoft.
- Ubisoft Toronto. (2021). *WATCH DOGS LEGION: Bloodline* [jeu vidéo]. Ubisoft.
- Ubisoft. (2020, 12 juillet). Watch dogs: legion - tipping point cinematic trailer. *YouTube*.  
[https://www.youtube.com/watch?v=E\\_V-YQW3Gos&t=242s](https://www.youtube.com/watch?v=E_V-YQW3Gos&t=242s)
- Undead Labs. (2013). *State of decay* [jeu vidéo]. Microsoft Studios.
- Up Up Down Down. (2011). *Zombie parkour runner* [jeu vidéo]. Break Media.
- Vanderbilt, T. (1993). The nostalgia gap. *The Baffler*, (5).  
<https://thebaffler.com/salvos/the-nostalgia-gap>
- Verhoeven, P. (1987). *RoboCop* [film cinématographique]. Orion Pictures. 102 min.
- Verhoeven, P. (1990). *Total recall* [film cinématographique]. Carolco Pictures. 113 min.
- Vial, S. (2014). Contre le virtuel : une déconstruction. *Médiation et Information*, (37), 177-188.
- Vial, S. (2016). La fin des frontières entre réel et virtuel : vers le monisme numérique. Dans H. Hachour, N. Bouhaï et I. Saleh (dir.), *Frontières numériques & artéfacts* (p. 135-146). L'Harmattan.
- Villeneuve, D. (2017). *Blade runner 2049* [film cinématographique]. Alcon Media Group, Columbia Pictures, Bud Yorkin Productions, Torridon Films, 16:14 Entertainment, Thunderbird Entertainment, Scott Free Productions.
- Vint, S. (2018). Cyberwar: the convergence of virtual and material battlefields in cyberpunk cinema. Dans G. J. Murphy et L. Schmeink (dir.), *Cyberpunk and visual culture* (p. 253-275). Routledge.
- Virilio, P. (1984). *L'horizon négatif : essai de dromoscopie*. Éditions Galilée.
- Virilio, P. (1993). *L'espace critique*. Christian Bourgois Éditeur.

- Wachowski, L. et Wachowski, L. (1999). *The Matrix* [film cinématographique]. Warner Bros., Village Roadshow Pictures, Groucho II Film Partnership, Silver Pictures. 136 min.
- Wachowski, L. et Wachowski, L. (2003a). *The Matrix reloaded* [film cinématographique]. Village Roadshow Pictures, NPV Entertainment, Silver Pictures. 138 min.
- Wachowski, L. et Wachowski, L. (2003b). *The Matrix Revolutions* [film cinématographique]. Village Roadshow Pictures, NPV Entertainment, Silver Pictures. 129 min.
- Wachowski, L. (2021). *The Matrix Resurrections* [film cinématographique]. Warner Bros. Pictures, Village Roadshow Pictures, Venus Castina Productions. 148 min.
- Wakefield, J. (2021, 9 avril). Elon Musk's Neuralink « shows monkey playing Pong with mind ». *BBC*.  
<https://www.bbc.com/news/technology-56688812>
- Wallace, J. (2017). Modelling contemporary gatekeeping: the rise of individuals, algorithms and platforms in digital news dissemination. *Digital Journalism*, 6(3), 274-293.
- Wallace-Wells, D. (2011). William Gibson, the art of fiction n° 211. *The Paris Review*, (197).  
<https://www.theparisreview.org/interviews/6089/the-art-of-fiction-no-211-william-gibson>
- Walsh, D. (2013). *Remember me: official strategy guide*. Bradygames.
- Waltz, T. et Loh, K. (2012). *Dead rising: road to fortune*. IDW Publishing.
- Watanabe, S. (1998). *Cowboy bebop* [série d'animation]. Sunrise.
- Watanabe, S. (2017). *Blade runner black out 2022* [film d'animation]. CygamesPictures, Alcon Entertainment. 15 min.
- Waterson, J. (2020, 30 mai). Microsoft sacks journalists to replace them with robots. *The Guardian*.  
<https://www.theguardian.com/technology/2020/may/30/microsoft-sacks-journalists-to-replace-them-with-robots>
- Watsuji, T. (2011 [1928]). *Fûdo : le milieu humain*. CNRS.
- Weill, M. et Souissi, M. (2010). L'Internet des objets : concept ou réalité?. *Annales des Mines*, (4), 90-96.
- Weisberg, J. (2013-2018). *The Americans* [série télévisée]. Nemo Films, DreamWorks Television, Amblin Television, Fox Television Studios, Fox 21 Television Studios, FX Productions. 75 épisodes.

- Welles, O. (1948). *The lady from Shanghai* [film cinématographique]. Mercury Productions. 88 min.
- Wellman, B. et Hogan, B. (2006). Internet, une présence immanente. Dans S. Proulx, L. Poissant et M. Sénécal (dir.), *Communautés virtuelles : penser et agir en réseau* (p. 37-56). Presses de l'Université Laval.
- Wellman, B. (2003). Network communities. Dans K. Christensen et D. Levinson (dir.), *Encyclopedia of community: from the village to the virtual world*. Sage Publishing.
- Wells, H. G. (1895). *The time machine*. Heinemann.
- Wells, H. G. (1899). *When the sleeper awakes*. Harper & Brothers.
- Werder, K., Seidel, S., Recker, J., Berent, N., Gibbs, J., Abboud, N. et Benzeghadi, Y. (2020). Data-driven, data-informed, data-augmented: how Ubisoft's Ghost recon wildlands live unit uses data for continuous product innovation. *California Management Review*, 62(3), 86-102.
- Westwood Studios. (1997). *Blade runner* [jeu vidéo]. Virgin Interactive.
- Whannell, L. (2018). *Upgrade*. [film cinématographique]. Blumhouse Productions, Goalpost Pictures Australia, Automatik Entertainment, Nervous Tick, Film Victoria. Australie, 100 min.
- White, D. M. (1973 [1950]). The « gate-keeper », le sélectionneur : étude sur la sélection des nouvelles. Dans F. Balle et J. Cazeneuve (dir.), *Sociologie de l'information : textes fondamentaux* (p. 203-214). Larousse Université.
- Whitson, J. R. (2012). *Game design by numbers: instrumental play and the quantitative shift in the digital games industry* [thèse de doctorat, Université Carleton]. *Curve*.  
[https://curve.carleton.ca/system/files/etd/1eaf620e-91a7-4b8a-a450-65f873131ae5/etd\\_pdf/95e503544f3d57e5a1102278ae2f86c2/whitson-gamedesignbynumbersinstrumentalplayandthe.pdf](https://curve.carleton.ca/system/files/etd/1eaf620e-91a7-4b8a-a450-65f873131ae5/etd_pdf/95e503544f3d57e5a1102278ae2f86c2/whitson-gamedesignbynumbersinstrumentalplayandthe.pdf)
- Whitson, J. R. (2013). Gaming the quantified self. *Surveillance & Society*, 11(1-2), 163-76.
- Wiener, N. (1948). *Cybernetics: or Control and communication in the animal and the machine*. Hermann & Cie.
- Wiener, N. (1950). *The human use of human beings: cybernetics and society*. Houghton Mifflin.
- William, E. K. P. (2015). *Cash cash jubilee*. Talos Press.

- William, E. K. P. (2017). *The naked world*. Talos Press.
- William, E. K. P. (2022). *A diamond dream*. Talos Press.
- Williams, M. (2014, 5 juin). Watch dogs: finding morality in useless information. *UsGamer*.  
<https://www.usgamer.net/articles/watch-dogs-finding-morality-in-useless-information>
- Williams, P. (2016). *Dead rising: Endgame* [film cinématographique]. Legendary Digital Media, Contradiction Films, Dead Rising Productions. 96 min.
- Williams, R. (1961). *The long revolution*. Penguin.
- Williams, T. (1996-2001). T.1. *City of golden shadow*, T.2. *River of blue fire*, T.3. *Mountain of black glass*, T.4. *Sea of silver light*. DAW Books.
- Williams, W. J. (1987). *Voice of the whirlwind*. Tor Books.
- Williams, W. J. (1991, novembre). Erogenoscape. *Isaac Asimov's Science Fiction Magazine*, 120-146.
- Williams, W. J. (2004 [1986]). *Câblé+*. Denoël.
- Wilson, B., Hoffman, J. et Morgenstern, J. (2019). Predictive inequity in object detection. *arXiv preprint*.  
<https://arxiv.org/abs/1902.11097>
- Wiseman, L. (2012). *Total recall* [film cinématographique]. Columbia Pictures, Original Film.
- Wolfe, B. (1952). *Limbo*. Random House.
- Wolfe, C. (2009). *What is posthumanism?* University of Minnesota Press.
- Yadin, G. (2017). Virtual reality surveillance. *Cardozo Arts & Entertainment Law Journal*, 35(3).
- Yin-Poole, W. (2008). Mirror's edge interview. *Videogamer.com*.  
<https://www.videogamer.com/previews/20080714093905-mirrors-edge-interview>
- Yost, C. (2021-). *Cowboy bebop* [série télévisée]. Tomorrow Studios, Midnight Radio, Sunrise Inc. 10 épisodes.
- Young, J. (2007). *The vertigo of late modernity*. Sage Publishing.
- Zamiatine, E. (1929 [1920]). *Nous autres*. Gallimard.
- Zarsky, T. (2006). Privacy and data collection in virtual worlds. Dans J. M. Balkin et B. S. Noveck (dir.), *The state of play: law, games, and virtual worlds* (p. 217-223). New York University Press.
- Zarsky, T. (2013). Transparent predictions. *University of Illinois Law Review*, (4), 1503-1570.

- ZoneBourse. (2016, 23 novembre). Ubisoft Entertainment : à l'écoute des joueurs – Entretien avec Jonathan Morin, directeur créatif sur WATCH\_DOGS 2. <https://www.zonebourse.com/cours/action/UBISOFT-ENTERTAINMENT-4719/actualite/Ubisoft-Entertainment-A-l-ecoute-des-joueurs-ndash-Entretien-avec-Jonathan-Morin-Directeur-Crea-23450578/>
- Zuboff, S. (2018). *The age of surveillance capitalism: the fight for a human future at the new frontier of power*. Profile Books.
- Zuboff, S. (2020, 3 janvier). The cost of surveillance capitalism. *Mail & Guardian*. <https://mg.co.za/article/2020-01-03-00-the-cost-of-surveillance-capitalism/>



## Biographie de l'auteur

Détenteur d'une maîtrise en communication et d'un doctorat en études françaises de l'Université de Sherbrooke, où il enseigne la communication à titre de chargé de cours depuis 2016, Christophe Duret a effectué un stage postdoctoral au Laboratoire universitaire de documentation et d'observations vidéoludiques (LUDOV) de l'Université de Montréal, où il a effectué une recherche sur la représentation de l'habiter urbain dans les fictions cyberpunk de la décennie 2010. Le présent ouvrage en est le résultat. Il est l'auteur de l'essai *Moyen Âge postcatastrophique : L'utopie nostalgique au prisme de la mésocritique*, mais aussi de plusieurs articles dans des revues internationales telles que *Sciences du Jeu*, *Communication & organisation*, *Recherches en communication*, *Intermédialités*, *Quêtes littéraires*, *Bibliomanies* et *Itinéraires : Littérature, Textes, Cultures*.

Ses champs d'intérêt en recherche portent sur la mésocritique, les études vidéoludiques, l'intermédialité, la transmédialité, les études surveillancielles et les études utopologiques.









Le cyberpunk est mort en 1995, ont jadis affirmé Arthur et Marilouise Kroker, soit le jour où le film *Johnny Mnemonic* est sorti au cinéma. Pour eux, l'échec de cette œuvre s'explique moins par des raisons esthétiques que par l'avènement de changements culturels rapides, alors que les métaphores cyberpunk des années 1980 ne fonctionnent plus dans les années 1990. Il est vrai qu'à partir de cette époque, le numérique a pénétré toutes les facettes de notre quotidien et le fait de naviguer dans les espaces numériques est devenu une activité banale. Toutefois, la culture contemporaine n'en a pas terminé avec le cyberpunk. En la matière, les fictions produites au cours de la décennie 2010 témoignent d'un intérêt renouvelé pour ses considérations sur l'avènement d'une posthumanité, sur l'intelligence artificielle, sur le caractère vertigineux de la vie au sein de mégapoles hypertrophiées et sur les espaces numériques. Elles témoignent également d'un bougé dans la représentation de la société contemporaine, et plus particulièrement, car c'est le sujet de cet ouvrage, dans la représentation et la simulation du milieu urbain contemporain et de son habiter. Ce sont là des signes suggérant qu'au cours de ses quatre décennies d'existence, le cyberpunk a enregistré et continue d'enregistrer en la matière des mutations dignes d'être étudiées. Cela implique la mise en texte d'une expérience du milieu urbain contemporain et de son habiter propre, qu'il s'agit de mettre au jour et que le cyberpunk, en prise sur notre époque, exacerbe pour en montrer les aspects délétères et les potentialités — désirables ou souhaitables — non exploitées.

En sus d'une verticalisation et d'un étalement croissants, les villes telles que les fictions cyberpunk nous les donnent à voir, à lire ou à jouer sont devenues, avec le passage du temps, « intelligentes ». Les technologies assurant à leurs habitants confort et sécurité se sont multipliées pour donner lieu à des « technococons », pour reprendre un néologisme d'Alain Damasio. Mais ces mêmes villes, à travers le filtre de la fiction et en fonction d'une demande croissante de prévisibilité et d'une tolérance toujours plus faible de la société face à l'incertitude, ont vu se multiplier en leur sein des dispositifs de surveillance et de prédiction emblématisés aujourd'hui davantage par les drones, les capteurs biométriques, les *Big data* et les traceurs que par les tours panoptiques, les caméras et les microphones miniaturisés d'autrefois, donnant lieu, dans l'exercice, à des formes de ségrégation sociospatiale et à un morcellement de l'espace public au profit d'une architecture de forteresse physique et numérique. À cette ségrégation, fruit d'une obsession sécuritaire, répond en contrepartie une autre obsession pour la vitesse et la libre circulation des biens, des personnes et de l'information, cette fois, que la ville — nœud dans un réseau économique tissé à l'échelle mondiale —, délaissant la logique des lieux en faveur d'une logique des flux, surveille et régle à l'aide d'outils nés de la cybernétique.

C'est à ces mutations du milieu et de l'habiter urbains vues au prisme du cyberpunk de la décennie 2010 que se consacre cet ouvrage dans une perspective mésocritique. Il s'agit de brosser le portrait de Cybernanthropolis, ce pendant science-fictionnel de nos villes contemporaines.

