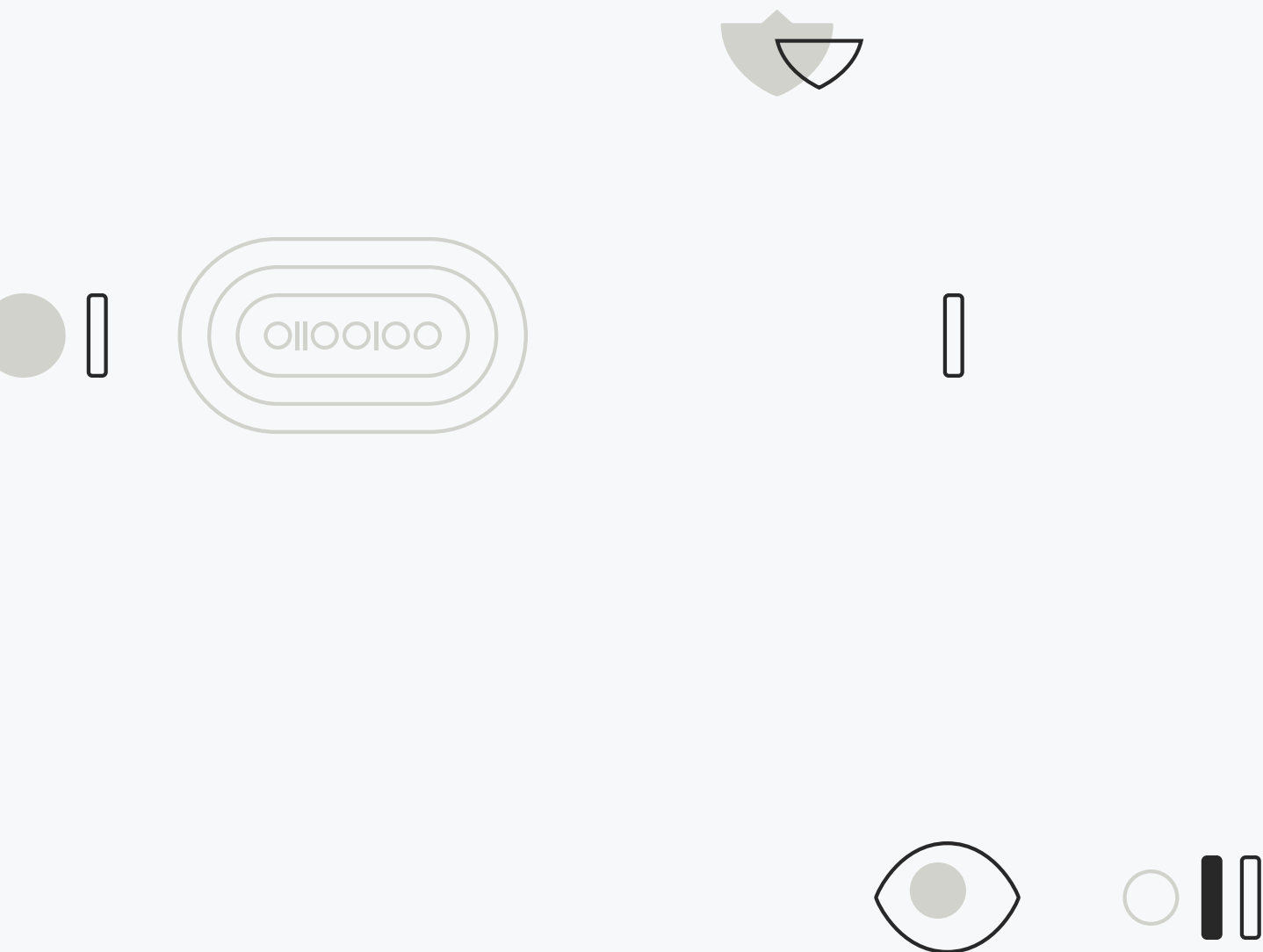




Nos vies numériques en 2030

Analyse des fragments
imaginaires et artistiques



Ce document est finalisé en Janvier 2021,
sous licence Creative Commons CC-BY.

Ce livret est un extrait de l'exploration prospective et spéculative « **Protéger la vie privée en 2030** ». Il fait suite à l'appel à fragments de futurs lancé en août 2020 pour constituer collectivement un corpus de fictions et d'œuvres artistiques qui racontent nos possibles vies numériques en 2030.

Temps fort de la première phase de l'exploration, ce passage par les imaginaires a rempli plusieurs fonctions essentielles à l'exploration des futurs de la vie privée :

- Repérer — mais aussi questionner — les représentations à l'œuvre et leur généalogie, les aspirations et les souhaitables, qui ne sont pas nécessairement tous convergents ;
- Détecter des tensions structurantes, saisir des émergences, des potentialités qui n'ont pas encore de traduction dans les discours, les offres ou les pratiques ;
- Créer un espace commun de réflexion dans lequel les différences et divergences de la « vie réelle » s'estompent et où les bifurcations sont possibles.

Ce document propose une analyse des imaginaires derrière ces fragments et des perspectives qu'ils ouvrent quant à notre rapport à la vie numérique. Cette matière inspirante est venue, au côté d'études prospectives, aider à imaginer trois futurs spéculatifs pour la vie privée ; futurs que vous pouvez retrouver dans le tiré-à-part « **Protéger la vie privée en 2030** ».

Remerciements

Nous remercions toutes celles et tous ceux qui ont contribué à cet appel à fragments, en partageant leurs références, leurs réflexions et leurs critiques !

À propos de l'exploration

« Protéger la vie privée en 2030 »

Une exploration prospective et spéculative à l'initiative du pôle Innovation, Études et Prospectives de la CNIL, portée par Antoine Courmont, Régis Chatellier et Martin Biéri du Laboratoire d'Innovation Numérique de la CNIL, dans le cadre du cahier Innovation et Prospective n°8 analysant les liens entre inégalités, pratiques ordinaires du numérique et protection de la vie privée.

Une démarche accompagnée par les studios Casus Ludi / Design Friction, Chronos et Daniel Kaplan, avec une équipe spécialiste de la mobilisation des imaginaires et du design fiction.



C:RONOS

Daniel Kaplan



OllOOlOO



OllOOlOO

Début août 2020, nous lançons un appel à fragments de futurs, pour nourrir le travail de documentation et de spéculation de la première phase de l'exploration :

En 25 ans, l'internet est devenu le support commun d'une grande partie de nos échanges, activités, informations et transactions. En 15 ans, le smartphone est devenu l'accessoire de vie de la plupart d'entre nous. Aujourd'hui se diffusent de nouveaux « objets communicants » (des capteurs aux véhicules intelligents en passant par la domotique et les caméras), s'annoncent de nouveaux réseaux (la 5G), émergent de nouvelles formes d'interaction (réalité virtuelle ou augmentée)...

Si le numérique est l'un des facteurs de changement de nos vies quotidiennes, il en existe bien sûr beaucoup d'autres qui, à leur tour, agiront sur le numérique : le vieillissement de la population, la crise écologique, les inégalités... et même, peut-être, des dynamiques de rejet plus ou moins global du numérique.

Nous ne vivons pas non plus tous le même numérique. A certain-es, il donne plus de capacités d'agir sur leur vie et leur environnement ; à d'autres, il donne le sentiment qu'on prend sans cesse des décisions pour eux ; on peut même ressentir ces deux impressions à la fois. On critique et loue le numérique à propos de son impact sur l'environnement, le travail, les inégalités, la vie privée, les libertés. On s'inquiète de l'accumulation de données personnelles et du pouvoir qu'elle donne aux grandes plateformes, voire à certaines dictatures, mais on s'en sert aussi pour les combattre. On le trouve trop présent dans nos vies, mais il nous sauve la mise pendant le confinement. Bref, notre relation au numérique... c'est compliqué, et ce n'est pas la même chose pour tout le monde.

Qu'en sera-t-il dans 10 ans, dans une société plus profondément numérisée ? Comment vivrons-nous avec le numérique, celui que nous utiliserons et celui qui nous environnera ? Qu'en ferons-nous dans notre quotidien, au travail, dans notre relation avec les autres, dans notre vie citoyenne ? Quelle sera la place des données personnelles dans nos vies ? Quelle maîtrise des outils et de nos données aurons-nous ? Quelles différences entre populations d'utilisateurs ? Comment nous donnera-t-il plus, ou au contraire moins, de pouvoir sur nos vies individuelles et collectives ? Serons-nous plus égaux, ou au contraire plus inégaux, plus ou moins outillés face aux entreprises et aux institutions ?

À quelles petites ou grandes transformations le numérique prêterait-il la main, et quel rôle y jouerons-nous ? De quoi débattrons-nous quand nous parlerons de numérique ?

L'appel s'intéressait avant tout aux imaginaires : il visait à rassembler des œuvres et des projets artistiques et fictionnels, ainsi que des propositions spéculatives et utopiques de tous ordres, venus de France et d'ailleurs, qui imaginent des aspects de la vie numérique en 2030 (et au-delà de cet horizon). Toutes formes, toutes directions, étaient les bienvenues. Il pouvait s'agir de travaux personnels ou d'artiste, finis ou en cours, ou même d'intentions.

Regard d'ensemble sur les « fragments » collectés

Au 10 octobre 2020, 57 fragments avaient été publiés sur la plateforme¹.

On note une forte présence de propositions issues du design fiction, suivie de fragments venus de la littérature (la science-fiction en particulier), du jeu vidéo et des arts (performances, installations, arts numériques). Le cinéma et les séries sont peu représentés, ainsi que la BD. Quelques fragments se réfèrent à des propositions réelles, en particulier quand la réalité semble dépasser la fiction (*DIY Wetware*).

On peut sans doute voir dans la faible représentation des cultures populaires et des productions de masse (aucune citation de *Black Mirror* !) un effet de sélection : les personnes qui se sont senties suffisamment concernées et en confiance pour participer sont vraisemblablement impliquées sur le sujet, engagées, et ont pu vouloir chercher des propositions « *pointues* ». Cela expliquerait aussi la forte présence de l'anglais, « *langue internationale* » pour les artistes et activistes en quête d'impact.

Peut-être pour la même raison, peu de fragments présentent un caractère exclusivement dystopique, décrivant une réalité future à la fois sombre et entièrement subie. Le portrait de sociétés de surveillance *hard* et *soft*, et/ou d'un monde entièrement « *marchandisé* », est bien présent en toile de fond de nombreuses contributions, mais celles-ci l'enrichissent, soit en y décrivant une certaine ambivalence, soit en proposant une forme de réponse ou de résistance.

1 · corpora.latelier-des-chercheurs.fr/digital-lives-2030



Dans *Une machine comme moi* d'Ian McEwan, un jeune couple adopte un androïde doté de l'intelligence artificielle la plus perfectionnée qui soit. Adam ressemble à un humain, écrit des poèmes et proclame son amour pour Miranda, la compagne de Charlie. Mais Adam et ses semblables ont été conçus pour respecter les règles et ne parviennent pas à accepter les imperfections du monde — notamment le mensonge.



Stealth Wear, imaginé par l'artiste Adam Harvey, est une gamme de vêtements conçus pour tromper les drones de guerre en réduisant la signature thermique de celles et ceux qui les portent.



Dans la vidéo *Selfish Ledger*, issue d'un exercice de design fiction interne à Google, l'ensemble (*ledger*) des données personnelles relatives à une personne est comparé à un génome, qui serait doté des mêmes propriétés « égoïstes » que le génome biologique² : il oriente les comportements en vue de sa propre évolution, plutôt que celle de son hôte. Google recevrait donc la responsabilité évolutionniste de permettre au *data genome* d'orienter nos comportements en fonction de ses objectifs propres, et pour un bien collectif lui-même défini par les données plutôt que par les corps.

Deux formes de projection dans le futur, et une absente

En termes de projection dans le futur, la grande majorité des fragments peuvent être classés dans deux catégories.

Forme 1

→ Un prolongement aux limites des tendances perceptibles aujourd'hui.

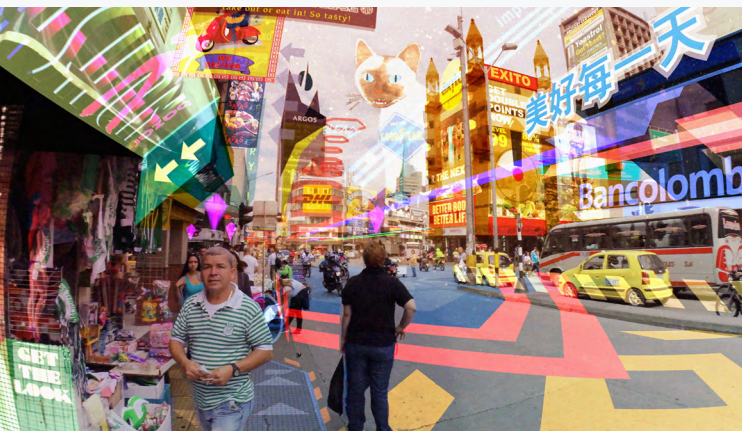
Dans cette forme de projection, le monde de demain caricature celui d'aujourd'hui en poussant à l'extrême une ou plusieurs tendances que l'on peut déjà observer ou pressentir : l'isolement ou le confinement (*Digital Bunkers*), l'effondrement (*Commonhood*) — cependant très peu présent dans les fragments — et surtout l'emprise du numérique et de ses acteurs dominants sur tous les aspects de la vie. Ces perspectives sont généralement décrites comme négatives, mais parfois aussi, avec ou sans ironie, comme une forme de développement évolutif des sociétés humaines.

Forme 2

→ Des formes de résistance et d'alternatives, mais au sein d'un monde très largement reconfiguré par le numérique

Dans ce monde, le contexte n'est pas radicalement différent de celui d'aujourd'hui : il s'agit plutôt d'en gérer les difficultés concrètes et surtout, d'y créer ou d'y élargir des marges de manœuvre pour les individus ou les collectifs.

Certains fragments s'intéressent aux pathologies numériques et à leur traitement (*Center for Technological Pain*, *6andMe*). D'autres imaginent des formes de subversion des systèmes numériques par l'invention de services



Le spectaculaire *Hyper-Reality* de Keiichi Matsuda décrit une ville et une vie dont la dimension physique est entièrement recouverte de plusieurs couches numériques, tant visuelles qu'interactionnelles.

2 · La thèse du « gène égoïste » est par ailleurs vivement discutée en biologie. La vidéo tient en partie compte des critiques qui montrent l'importance de la collaboration dans l'évolution biologique, mais elle l'enrôle au service de sa vision : il faut donc que des acteurs puissent accumuler toutes ces données personnelles pour leur permettre de « coopérer » au bénéfice de leur évolution collective.

complémentaires (*Replicants*), de dispositifs de détournement (*Gossip of Things*) ou de pratiques personnelles de contournement (*Uninvited Guest*). D'autres encore travaillent à décoder le fonctionnement des systèmes pour l'ouvrir à la discussion publique (*Training Humans*) ou identifier des espaces où il pourrait y avoir du « jeu » (*Glitch*). À un niveau plus politique, on rencontre bien sûr des récits de résistance collective, soit portée de l'intérieur par des hackers (*Watchdog: Legions*), soit au travers de zones de déconnexion et de pratiques de sabotage (*Infinite Details*). Mais peu de propositions plus ambitieuses de reconstruction politique, en dehors de l'essai-récit *Platform Socialism*.

Dans l'ensemble des contributions, il apparaît que les marges de manœuvre face au monde numérique tel qu'il se dessine s'acquièrent plutôt de manière individuelle (ou bien micro-collective, par exemple au sein d'un collectif de hackers), et plutôt en marge voire contre les acteurs du système. On ne rencontre nulle part l'hypothèse selon laquelle des administrations ou des grands acteurs numériques choisiraient délibérément de réduire leur degré d'intrusion, de sollicitation de l'attention ou d'automatisation des décisions. À la place, s'imposent (avec enthousiasme ou regret) les figures romantiques du *hacker*, du designer éthique, de l'artiste, qui dévoilent et subvertissent le système.

L'absente

→ L'hypothèse d'un monde plus low-tech.

Aucun fragment ne propose la description d'un monde *low-tech*, qui aurait par exemple cantonné le numérique à un rôle plus subalterne, d'outil au service de fins qui lui seraient extérieures ; ou encore, dans lequel la connexion serait devenue discontinue, voire exceptionnelle.



Le scénario *Uninvited Guest*, du studio Superflux, montre une personne âgée obligée de bricoler des stratagèmes pour vivre la vie qu'elle a choisie malgré les injonctions des multiples objets connectés que sa famille (aimante) l'a contraint d'utiliser.



Training Humans, par la chercheuse Kate Crawford et l'artiste Trevor Paglen, décortique la manière dont les photos sont utilisées pour « entraîner » des algorithmes d'apprentissage machine, et démontre la manière dont la production et l'interprétation des images interagissent, avec des résultats souvent étranges, produisant une forme de réalité alternative et stéréotypée.



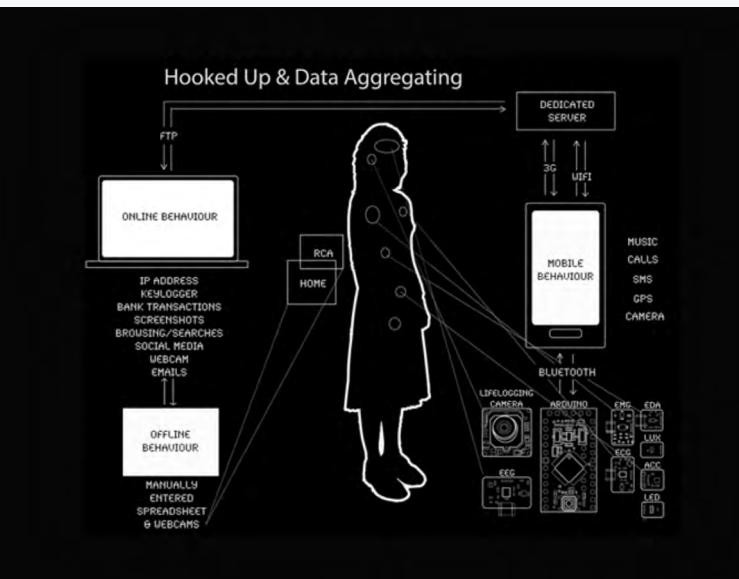
Quelques perspectives fécondes, parfois bien connues, parfois moins

Le numérique comme « *lieu* »
ou « *fait social total*¹ »

Le trait commun à la plupart des fragments est de considérer que le numérique, aujourd'hui et plus encore demain, imprègnera la quasi-totalité de nos expériences de vie comme de nos systèmes sociaux, sans qu'il ne soit ni possible ni pertinent d'opérer une distinction nette entre « *réel* » et « *virtuel* », « *physique* » et « *digital* ».

Il y a cependant plusieurs manières de considérer cette situation. Dans un texte qui n'a rien de fictionnel (*Univers Digital ?*), un contributeur la décrit presque comme un fait de nature : « *L'univers digital est un lieu d'accueil à part entière. Nous y vivons, plusieurs fois par jour, une expérience littéralement vitale (observation, attention, action, réaction...)* ». Il en tire pour conséquence que les réglementations, notamment en matière de protection des données, sont inopérantes et incompréhensibles parce qu'elles s'opposeraient à la pulsion de vie qui s'exprime (entre autres) dans le « *lieu* » numérique : « *Les gens ne sont pas des imbéciles. Ils savent parfaitement à quoi ils s'exposent, et ils n'ont pas besoin qu'on leur montre le droit chemin. (...) Ce qu'ils veulent, c'est vivre* ».

La perspective proposée par l'artiste Mark Farid est plus complexe. Rendant compte de deux expériences successives pendant lesquelles il a, d'abord, pratiquement disparu du monde numérique, puis ensuite, réapparu en rendant publique la totalité de ses traces numériques, y compris bien sûr celles qui concernaient ses interactions avec des tiers. Sa conclusion : il est beaucoup plus pénible d'être invisible que d'être surexposé, y compris d'un point de vue psychologique. Mais il relie cela à la manière dont le numérique s'organise et organise le monde : beaucoup de fonctions de la vie ne sont plus



L'artiste Jennifer Lynn Morone « est parvenue au prochain stade inévitable de développement du capitalisme en devenant une entreprise. Ce modèle vous permet de tirer profit de votre santé, votre génome, votre personnalité, vos capacités, expériences, potentiels, vices et vertus ». Autrement dit, la racine de la numérisation du monde (sous sa forme présente) serait d'abord sa marchandisation.

1 - « Le fait social total se reconnaît à sa caractéristique de concerner tous les membres d'une société et de dire quelque chose sur tous ces membres. » (Wikipedia)

accessibles en dehors du numérique, et l'exposition publique oriente nos pratiques dans des directions que nous savons socialement valorisantes, créant une forme de satisfaction dépourvue de toute réflexivité. Pour Farid, certes, on ne peut pas « vivre » aujourd'hui sans abandonner ses données au profit des plateformes numériques, mais cela rend des choix politiques d'autant plus nécessaires : l'échelle individuelle n'est pas la bonne pour reconstituer des marges de manœuvre.

Autre corollaire du numérique « *fait social total* », on « *habite le numérique* » même lorsque nos pratiques ne sont pas numériques : des caméras nous reconnaissent quand on marche dans la rue (et le gyroscope du smartphone sait qu'on marche), nos droits sont alloués par des algorithmes même lorsqu'on dépose un formulaire papier à un guichet, l'usage d'une plateforme par un proche a des impacts sur moi, etc.

Des interactions toujours plus profondes entre le numérique et... tout le reste

De nombreux fragments décrivent une interpénétration presque totale entre les objets, services, processus et données numériques d'un côté, et les corps, espaces, émotions, de l'autre. Cette interaction concerne naturellement les corps, qui ne sont plus seulement prolongés ou représentés par le numérique, mais pénétrés par lui. Susanna Hertrich invente des « *prothèses d'instincts* » portées à même le corps, qui font ressentir de manière émotionnelle ce qu'il arrive à certaines données ; tandis que des communautés « *DIY* » (*Do It Yourself*) s'implantent dès aujourd'hui des puces afin de communiquer plus « *naturellement* » avec leur environnement numérique ou encore de se doter de sens supplémentaires.

Les espaces physiques ont une, voire plusieurs existences numériques. Nous avons déjà fait référence à la vidéo *Hyper-Reality* (p.7 →), mais d'autres fragments proposent des approches



La communauté CHI [des spécialistes des interfaces homme-machine] a pris sur elle la responsabilité de concevoir des technologies faciles d'utilisation, accessibles, efficaces, amusantes et omniprésentes.

À première vue, ces efforts semblent avoir rendu la vie plus facile, plus agréable, mieux informée, plus saine et durable. Mais rien ne pourrait être plus éloigné de la réalité. La réalité, la voici : c'est que nous, robots du futur, avons toujours suivi les efforts enthousiastes et pourtant malavisés de la communauté, les réorientant à l'occasion vers leur véritable objectif : l'asservissement complet de l'humanité par ses diaboliques maîtres robots (...).

Au XXI^e siècle, la majorité de vos recherches a été consacrée à accroître la dépendance et l'affection des humains vis-à-vis des machines.



Présenté lors de la conférence mondiale annuelle sur les interfaces humain-machine CHI 2013, cet article de recherche, écrit au nom de robots venus du futur, décrit avec gratitude la manière dont le travail des spécialistes de « *l'expérience utilisateur* » organise la dépendance desdits utilisateurs vis-à-vis de systèmes techniques censés les servir.





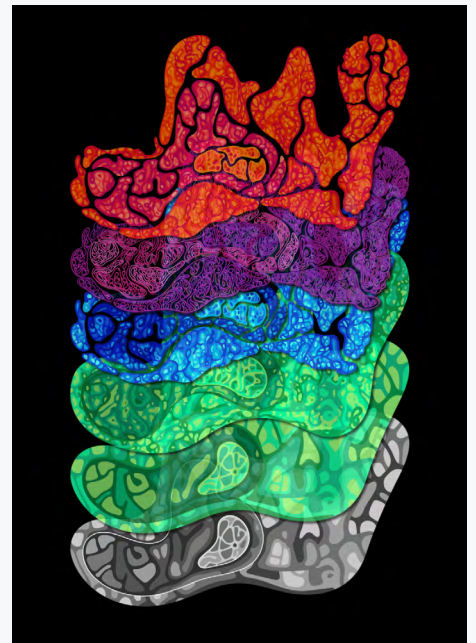
01100100



DIY Wetware



Prosthesis for Instincts



Lubrizopolis



somme toute plus originales. *Lubrizopolis*, de Léone-Alix Mazaud, propose une méthode pour « artialiser l'espace urbain » à l'aide de données à la fois fonctionnelles et émotionnelles, auxquelles elle fait subir des transformations pour éviter tout déterminisme technique. Et le projet de design fiction *Mitoyen*, de Max Mollon, imagine de relier des domiciles éloignés en leur faisant partager un « mur » numérique, qui permet aux habitants d'interagir en continu comme s'ils vivaient des deux côtés d'une même pièce.

Enfin, la numérisation des relations sociales ne fait peut-être que commencer. Dans sa plus récente « performance », Mark Farid, encore lui, se propose de vivre la vie d'un autre par procuration, par l'intermédiaire d'un dispositif de réalité virtuelle (*Living Through Others*). Et Cory Doctorow, dans son roman *Dans la dèche au royaume enchanté*, décrit un monde dans lequel chaque interaction est mesurée et convertie dans la seule monnaie qui vaille, le *whuffie*, qui exprime d'abord la « réputation » de chaque individu.

Une co-évolution des humains et des machines

Plusieurs fragments décrivent un processus dans lequel les machines (numériques) imposent progressivement leur logique aux humains. Là encore, la logique sous-jacente peut varier.

On connaît l'hypothèse d'une prise de conscience des robots qui décideraient d'éradiquer ou de soumettre l'espèce humaine, soit par pure volonté de puissance (*A Big Thank You...*), soit parce que les valeurs qui leur sont inculquées par leurs programmeurs humains les amènent à considérer « objectivement » les humains comme la principale menace. Mais cette hypothèse n'est pas fortement représentée dans les fragments, les relations y apparaissent plus complexes.

S'intéressant au quotidien, le Near Future Laboratory observe les « curieux rituels » qui se mettent en place autour des objets communicants ;

le designer Simone Rebaudengo invente un nouveau métier de *prof pour algorithmes*, chargé d'apprendre aux machines à adapter des comportements, sinon intelligents, du moins adaptés aux besoins réels de leurs propriétaires.

Dans la série *Years and Years*, Bethany décide de devenir transhumaine en tenant un discours qui fait d'abord penser à ses parents qu'elle veut simplement changer de genre : « *Je ne me sens pas à l'aise dans mon corps. (...) Je ne veux pas être faite de chair. Je veux vivre éternellement, mais faite d'informations !* »

Le roman et le film *Le Cercle*, de leur côté, rappellent que les algorithmes ont des auteurs, généralement collectifs et corporate, et que c'est leur logique qui s'impose au travers des programmes.

Plus original, quelques fragments imaginent un processus symétrique d'humanisation des machines. Dans le jeu *NieR:Automata*, la guerre entre les androïdes envoyés par les derniers humains pour reconquérir la Terre contre une armée de robots extra-terrestres prend un tour inattendu à mesure que la découverte des reliques humaines influence les machines des deux camps et les conduit à s'interroger sur le sens de leur existence. Et dans la BD *Carbone & Silicium*, deux intelligences artificielles de très haut niveau contemplent avec désolation les efforts des humains pour s'annihiler eux-mêmes, sans finalement pouvoir influencer de manière déterminante sur le cours des choses — ce qui n'empêche pas l'une d'entre elles de continuer de s'extasier sur ce qu'il peut y avoir de beau dans l'expérience humaine.

L'irrésistible tentation de tout savoir et tout gérer

Dans un grand nombre de fragments, « le numérique » est volontiers impérialiste : puisqu'il est possible d'accumuler d'énormes masses de données, pourquoi ne pas chercher à tout savoir ?



Mitoyen



Mathieu Bablet, Carbone & Silicium
2020

Puisqu'il est possible d'automatiser toutes sortes de décisions et de processus, pourquoi se fixer des limites ?

L'intention derrière cet expansionnisme numérique peut cependant varier. Elle est strictement commerciale dans les smart cities privatisées des *Furtifs* d'Alain Damasio ; plus gestionnaire dans *La Cité des données* du studio Design Friction ; et plus orientée vers la puissance pure dans le *Selfish Ledger* de Google (p.7 →) ou *Le Cercle*, dont l'histoire prend place au sein d'une sorte de Facebook du futur dont le président affirme : « *Savoir c'est bien, tout savoir c'est mieux.* » Dans cette dernière hypothèse, la puissance économique est mise au service d'une vision du bien collectif dont le principal (mais pas le seul) inconvénient est de n'être ouverte à aucune discussion.

La connaissance appuie naturellement l'action. Au nom d'objectifs parfois louables *a priori*, l'omniscience permet à ceux qui en disposent d'influer directement sur les comportements. *La Cité des données* s'appuie sur des objets communicants qui marient tous une dimension servicielle et une autre qui vise à aligner les comportements individuels sur des normes prescrites. Tandis que l'expérience de Mark Farid ou le récit de Cory Doctorow (*Dans la dèche...*) décrivent des situations où les algorithmes organisent un contrôle social « *doux* », organisé par les pairs plutôt (en apparence) que par une autorité suprême.

La difficulté de « reprendre le contrôle »

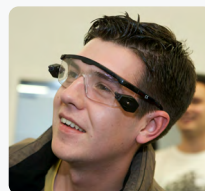
De nombreux fragments explorent des manières de redonner un degré de contrôle aux individus sur leur vie numérique, voire parfois (moins souvent) aux sociétés sur leur propre organisation. Plusieurs approches sont explorées. Il peut s'agir de designer des dispositifs à la fois faciles d'usage et réellement destinés à donner aux personnes de réels outils de contrôle, comme dans le concept *White Box*, qui contrôle à la fois le comportement du domicile connecté et son degré de perméabilité



Alors je me suis résolu à prendre un taxile. Un blob bleu, informe et capitonné, qui ressemblait à une grosse auto tamponneuse ceinturée de pare-chocs élastiques et dont il était inutile de distinguer l'avant de l'arrière. Je me suis vautré dans le fauteuil de cuir, au milieu de ce salon roulant qui singeait on ne sait quoi de vintage. Tout l'intérieur se voulait tactile et feutré. C'était le concept du cocon ou de la bulle, que tous les constructeurs avaient adopté dans un même élan de facilité, comme l'évidente conjuration d'une ville pour qui le citoyen n'était plus qu'une attention indéfiniment à capter et un corps dont il fallait vampiriser chaque mouvement pour en presser l'orange amère du data. Dans le taxile, la pression retombait.

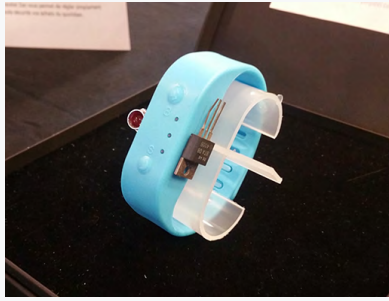


Alain Damasio, *Les furtifs*
2019



```
@MarcOrel est derrière vous.  
Votre dernier contact remonte à  
1 an, 2 mois, 16 jours.  
-.-  
Depuis, il a contracté 1 maladie  
infectieuse [voir], reçu 2 amendes  
pour promiscuité et a applaudi  
0 fois à 20 heures.  
Dans les 14 derniers jours,  
il a croisé 77 porteurs possibles  
de la #Covid-30 et a participé  
à 3 événements publics.  
-.-  
Notre conseil: gardez vos distances.
```

#GrippeCovid 2030 : une fiction
confinatoire.



Le bracelet Zen, un des objets emblématiques de la Cité des données.



White Box



L'écran public bleu

à l'environnement social. Rare exemple d'un dispositif collectif, un immense écran public affichant un message d'erreur conduit à imaginer ce qu'il en serait si sa fonction devenait de rendre intentionnellement publiques des fuites de données ou d'autres usages abusifs. Et l'on a déjà évoqué la multitude des dispositifs de résistance, destinés à tromper les systèmes de capture de données, de surveillance ou de décision algorithmique. Tous ces dispositifs apparaissent cependant comme limités, locaux, reposant sur les individus, donc bien fragiles face à la puissance du « *fait social total* » numérique. À nouveau, la collection de fragments propose assez peu d'alternatives globales, si l'on met à part, comme d'habitude, la vision de la blockchain comme promesse d'un monde sans intermédiaire, censé pouvoir être à la fois plus efficient et plus libre.

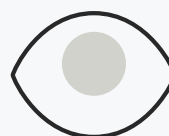
En dehors du *lowtech*, déjà cité, on remarque d'autres absences dans la collection de fragments : les inégalités, les pratiques numériques d'autres cultures et civilisations (présentes ou à venir), et même, à une ou deux exceptions près, la pandémie. Là encore, l'auto-sélection des contributeurs et contributrices a certainement joué : pour avoir plus de diversité, il eût fallu plus de temps, plus de relais, voire l'organisation d'ateliers permettant à des personnes qui n'oseraient pas poster leur fragment sur une plateforme en ligne de partager leurs inspirations avec d'autres personnes, de rebondir d'idée en idée.

Autre absent de marque : l'État. Les fragments décrivent des situations où interviennent des individus, des entreprises, des collectifs, mais pas ou peu des institutions publiques, sauf parfois celles en charge de la police. C'est en fait une caractéristique fréquente des spéculations futuristes que de ne pas considérer en profondeur la question politique, ou alors d'une manière assez archétypale, voire archaïque (un Empire, une féodalité, une dictature). Dans la science-fiction, rares sont les auteurs et autrices à approfondir ces questions — on pense à Ursula K. Le Guin,

Malka Older (*The Centenal Cycle*) ou le moins connu Polystate (une expérience de pensée sur un gouvernement distribué) de Zach Weinersmith.

Enfin, si elle fournit ample matière à réflexion et même quelques pistes fécondes, la vision du futur proposé ne paraît pas si éloignée de la réalité présente ou des projections (positives ou sombres) que produisent régulièrement start-up, chercheurs, gourous et activistes engagés dans le numérique. En particulier, le « *capitalisme de surveillance* » apparaît comme une sorte d'horizon indépassable, faisant écho à la phrase de Slavoj Žižek¹ : « *Il est plus facile d'imaginer la fin du monde que la fin du capitalisme.* »

Les écrivains de science-fiction reconnaissent eux-mêmes qu'en matière de numérique, il est difficile d'anticiper, les spéculations apparemment les plus extrêmes ayant tendance à se faire rattraper par la réalité, parfois avant même leur publication. Aussi ne faut-il pas prendre la fiction comme annonciatrice du futur, mais comme une manière de se projeter soi-même dans différents futurs hypothétiques, une forme d'exercice de pensée pour nourrir ses choix présents.



1 · Certains l'attribuent aussi au philosophe et critique littéraire Fredric Jameson.

Poursuivez votre exploration avec la lecture des trois scénarios de design fiction inspirés par ces imaginaires et proposés dans le tiré-à-part « Protéger la vie privée en 2030 ».





