

SURVEILLANCE : L'ESPACE DE L'HUMANITÉ SURVEILLÉE

Par
Émilie Moutou
3890114

Présenté à
David Grondin
Srdjan Vucetic

Université d'Ottawa
10 août 2010

TABLE DES MATIÈRES

Table des matières	2
Résumé	3
Avant-propos	5
Fiches techniques des jeux vidéos et films utilisés dans l'analyse	6
Introduction	11
1 Surveillance : la fin du panoptique foucauldien?	17
1.1 Le panoptique dépassé	18
1.2 L'assemblage de surveillance	21
1.3 Méthodologie	23
2 Concepts et Idées de la surveillance	25
2.1 Le risque	25
2.2 La peur	27
2.3 La virtualité et le digital	30
2.4 Les identités	33
3 La géographie de la surveillance	37
3.1 L'espace urbain	39
3.2 L'espace du chaos	41
3.3 L'espace digital et virtuel	44
4 L'humanité de la surveillance	46
4.1 L'humain prisonnier	47
4.2 L'humain fugitif	49
4.3 L'humain pixellisé et virtuel	52
Conclusion	55
Bibliographie	59
Annexe	63

RÉSUMÉ

Le mémoire qui suit expose les grandes lignes de la surveillance contemporaine à l'aide de la culture populaire¹, une culture qui permet de visualiser les imaginaires des populations et de ses dirigeants. Le terme « culture » peut avoir plusieurs significations. Elle représente une suite de pratiques « [...] such as poetry, film, sculpture, music, television, leisure activities and fashion [...] ». The point is that all of these elements contribute to a terrain of 'exchange', 'negotiation', 'resistance' and 'incorporation' where the construction of the political and the type of politics it engenders are formed (Storey, 2006: 1-12 dans Grayson, 2009 :156). La culture tient donc davantage de pratiques. Des pratiques qui s'inspirent d'images et d'émotions vues sur un écran ou vécues à travers le virtuel. L'imaginaire reflète les peurs, les sensations, les envies des individus qui vivent dans l'espace quotidien urbain des sociétés occidentales.

Le travail comprend six parties. Dans l'introduction, nous exposons la réalité contemporaine de la surveillance et comment elle se retrouve dans tous les aspects de nos vies autant sous forme de divertissement qu'objet d'identification quotidienne. La première partie expose deux grandes approches utilisées dans l'étude de la surveillance, lesquelles nous permettent d'analyser nos propres observations. La seconde partie traite davantage des grands concepts que nous avons identifiés concernant la surveillance. Puis, la troisième et quatrième partie concerne l'application de ces concepts sur les espaces et l'humanité que

¹ La culture populaire existe au sein de la population elle-même se constituant des goûts des individus qui la composent, mais elle se forge aussi par une production créatrice au-delà de la masse populaire (par exemple, les grandes productions hollywoodiennes).

l'on retrouve dans des représentations populaires contemporaines des années fin 1990 et début 2000. Enfin, nous concluons ce travail en réitérant notre thèse de départ, soit que la surveillance d'aujourd'hui dématérialise le corps humain afin de préserver la vie au sein de l'information.

Le sujet de la surveillance est en constante évolution. L'utilisation de la culture populaire est de plus en plus utilisée, mais reste un moyen d'étude marginal. Et pourtant, l'étude de la culture populaire projette autant, sinon plus, qu'une étude d'un dossier d'un programme politique. La culture permet d'illustrer ce à quoi l'individualité des sociétés occidentales contemporaines accordent beaucoup d'importance : le bien-être personnel. La façon dont cette culture évolue permet de jeter un regard à l'évolution d'un ensemble d'individus dans leurs vies personnelles. Ce mémoire essaie de projeter une certaine partie de cette évolution sans condamner la surveillance, mais tout simplement en illustrant ce qu'elle est et l'analyser dans le vaste champ de vision des études de surveillance.

AVANT-PROPOS

Le texte suivant se veut un survol d'un phénomène auquel de plus en plus d'individus s'intéressent, mais sur lequel peu en comprennent toute la complexité. La surveillance ne se résume pas qu'à celle qui est utilisée par les agences de renseignement nationales comme la CIA, NSA, FBI aux Etats-Unis ou le SCRS; ce n'est pas une mission périlleuse à la James Bond; la surveillance s'élève des habitudes et des craintes d'une société, de sa culture et de son identification à un certain quotidien de risque. La surveillance modèle les sociétés et les États qui les gouvernent. Ceux-ci ont pour principal objectif de protéger leurs populations et leur territoire. À cette fin, la nécessité de prévenir, donc de surveiller, est au cœur des objectifs gouvernementaux. Les outils et les voies empruntés par cette surveillance ont un impact sur la société; on devrait donc s'attendre à ce qu'il existe un code, ou une éthique, de la surveillance autant pour les gouvernements que leurs sous-traitants privés. Ce qui n'est toutefois pas toujours, ou rarement, le cas.

Les objectifs de la surveillance échappant de plus en plus aux seules frontières des intérêts nationaux, la surveillance se voit mondialisée et investit les moindres faits et gestes de tous les individus qui voyagent un tant soit peu. Après l'économie mondialisée, il nous faut reconnaître la surveillance mondialisée, celle qui unit tous les voyageurs, immigrants légaux ou illégaux, et travailleurs, soit tous les individus dits « à risque » qui se retrouvent dans des bases de données nationales, mais partagées internationalement.

FICHES TECHNIQUES DES JEUX VIDÉOS ET FILMS UTILISÉS DANS L'ANALYSE

1) *Assassin's Creed I* (jeux de rôles)

Année de sortie : 2007

Créateurs : Ubisoft Montréal

Rôles-clé :

Desmond Miles, Sujet #17

Altair Ibn La-Ahad (« Fils de personne »)

Lucy Stillman, scientifique

Warren Vidic, scientifique

Résumé : Desmond Miles a fait une croix sur son passé, mais il est rattrapé par celui-ci quand il se réveille dans un laboratoire de la compagnie pharmaceutique Abstergo Industrie. Warren Vidic lui propose un choix : travailler pour eux ou mourir. À l'aide de l'Animus, un appareil qui permet de transporter le sujet #17 dans les souvenirs contenus dans son ADN, Desmond Miles devient son ancêtre Altair, un Assassin déchu. Afin de retrouver son honneur et le respect des autres membres de l'Ordre, il doit vaincre des hommes dont le but, semble-t-il, est de dominer au prix de la vie des autres.

2) *Assassin's Creed II*

Année de sortie : 2009

Créateurs : Ubisoft Montréal

Rôles-clé :

Desmond Miles, Sujet #17

Lucy Stillman et son équipe (Rebecca Crane et Shawn Hastings)

Ezio Auditore da Firenze, ancêtre de Desmond Miles

Résumé : Lucy ne voit pas d'un bon œil ce qui se passe à Abstergo et, alors que les Assassins des temps modernes essaient de forcer les portes du laboratoire, elle entraîne Desmond à nouveau dans l'Animus où il assiste à la naissance de son ancêtre, Ezio Auditore da Firenze. Le doute s'empare du joueur : Lucy semble travailler pour le camp des Assassins. À nouveau, une nouvelle aventure entraîne Desmond, cette fois, à l'époque de la Renaissance. Son but : assassiner Rodrigo Borgia, celui qui a tué son père et son frère et fait de la famille Auditore des bannis de Florence. Entretemps, il apprend qu'il est l'héritier du titre d'Assassin de son père et apprend à manier les armes d'un Assassin. Plusieurs personnages secondaires viennent l'aider dans sa quête dont Leonardo da Vinci, un ami de la famille.

3) *Final Fantasy XIII* (jeux de rôles)

Année de sortie: 2010

Créateurs: Square Enix, Japon

Rôle-clé

Lightning	Hope Estheim
Serah Farron	Sazh Kaztroy
Snow Villiers	Oerba Yun Fang
Oerba Dia Vanille	

Résumé: Afin de sauver l'humanité, le gouvernement de Cocoon a décidé de faire une grande Purge de tous ceux ayant pu entrer en contact avec des L'Cie de Pulse, des serviteurs des fal'Cie, ayant pour but de détruire Cocoon. Les sept personnages principaux ont tous été transformés en L'Cie et comprennent rapidement que la vérité est tout autre. Coincés par les autorités, ils doivent trouver un moyen d'échapper aux tirs des soldats de Cocoon et surtout sauver leur univers des mains des fal'Cie.

4) *Minority Report*

Année de sortie : 2002

Réalisateur(s) : Steven Spielberg

Rôles-clé :

Tom Cruise	Chef John Anderton
Max von Sydow	Directeur Lamar Burgess
Samantha Morton	Agatha, le meilleur des « precogs »
Collin Farrell	Inspecteur Witwer
Kathryn Morris	Lara Clarke, la femme d'Anderton

Résumé : Dans un futur proche, les criminels sont arrêtés avant de commettre leur crime grâce aux « pre-cogs », des individus capables de prévoir les actions et événements du futur. Lorsque le criminel en question devient un des agents de l'unité spéciale qui lutte contre le crime auprès des « pre-cogs », celui-ci doit se battre contre le système en place afin de prouver son innocence.

5) *Strange Days*

Année de sortie : 1995

Réalisateur(s) : Katherine Bigelow

Scénario de : James Cameron

<u>Rôles-clé :</u>	
Ralph Fiennes	Lenny Nero
Angela Bassett	Lornette « Mace » Mason, meilleure amie de Lenny
Juliette Lewis	Faith Justin, ex-petite amie de Lenny
Tom Sizemore	Max Peltier, ancien collègue de Lenny
<p>Résumé : Quelques jours avant l'an 2000, Lenny Nero, un policier déchu converti en revendeur de clips interdits réalisés à l'aide du SQUID, une technologie permettant d'enregistrer les flux du cortex cérébral et de les restituer de façon identique à d'autres individus, reçoit un clip d'une amie qui a été violée, puis assassinée. Entraîné malgré lui, il tentera de découvrir qui a fait ça et essaiera de protéger son ex-petite amie de l'assassin.</p>	

6) *The Matrix*

Année de sortie : 1999

Réalisateur(s) : Les frères Andy et Lana Wachowski

<u>Rôles-clé :</u>	
Keanu Reeves	Neo
Laurence Fishburne	Morpheus
Carie-Anne Moss	Trinity
Hugo Weaving	Agent Smith
<p>Résumé : Jeune pirate du monde informatique, Thomas A. Anderson alias Neo, est contacté via son ordinateur par un group de pirates mené par Morpheus. Sous leur protection, Neo découvre que le monde dans lequel il vit n'est qu'un grand système où les êtres humains sont contrôlés par des machines. Morpheus est convaincu que Neo est celui qui libérera leur monde de l'emprise des machines et qui prendra le contrôle de cette matrice.</p>	

7) *The Surrogates*

Année de sortie : 2009

Réalisateur(s) : Jonathan Mostow

<u>Rôles-clé :</u>	
Bruce Willis	Agent Tom Greer
Radha Mitchell	Agent Jennifer Peters, partenaire de Tom Greer
Rosamund Pike	Maggie Greer

James Cromwell	Lionel Canter
Résumé : Dans un monde futuriste où les êtres humains vivent à travers leurs clones, l'agent Tom Greer, dont le clone s'est blessé, sort de son appartement pour la première fois depuis longtemps afin d'enquêter sur les meurtres de plusieurs autres clones. L'histoire est basée sur une série de bandes dessinées du même nom.	

8) *Tin Man*

Année de sortie : 2007

Réalisateur(s) : Nick Willing

Rôles-clé :	
Zooey Deschanel	DG
Alan Cumming	Glitch, ancien conseiller de la reine
Neal McDonough	Wyatt Cain, un ancien « Tin Man »
Kathleen Robertson	Azkadellia, la sœur de DG
Raoul Trujillo	Raw, un télépathe
Callum Keith Renni	Zero, chef de la Garde d'Azkadellia
Richard Dreyfuss	Mystic Man, alias « le Magicien d'Oz »
Blu Mankuma	Toto, l'ancien tuteur de DG
Résumé : Basé sur le classique de Frank Baum, <i>Le magicien d'Oz</i> , l'histoire de <i>Tin Man</i> nous propulse dans l'univers fantastique de O.Z (la « Outer Zone»). DG a été tuée par sa sœur Azkadellia, qui est possédée par l'esprit d'une sorcière. Sa mère a réussi à la ressusciter et, afin de la protéger, elle a été envoyée au Kansas. De retour à O.Z., DG qui est l'héritière de Dorothy Gale, celle de l'histoire du <i>Magicien d'Oz</i> , doit arrêter sa sœur afin de sauver son univers et tous ses habitants d'une obscurité éternelle.	

9) *V for Vendetta*

Année de sortie : 2005

Réalisateur(s) : James McTeigue

Scénario de : Les frères Andy et Lana Wachowski

<u>Rôles-clé :</u>	
Nathalie Portman	Evey Hammond
Hugo Weaving	V /William Rookwood
Stephen Rea	Finch
Stephen Fry	Gordon Deitrich
Sinéad Cusack	Dr. Stella Surridge
Rupert Graves	Dominic

Roger Allan	Prothero
John Hurt	Adam Sutler
<p>Résumé :</p> <p>Dans un futur proche, suite à une guerre peu invoquée et à un attentat bactériologique, l'Angleterre est sous l'emprise d'un parti totalitaire dirigé par l'autoproclamé « Haut-chancelier » Adam Sutler. Droits et libertés sont bafoués au nom de la sécurité et de la lutte contre le terrorisme. Dans ce contexte, un mystérieux personnage qui se présente comme « V » apparaît afin de ramener ce qui a été pris par le Haut-chancelier et son parti, et pour se venger. Dans sa quête, il sauve Evey, employée de la plus grande chaîne télévisuelle anglaise, la BTN, et l'enfant d'activistes démocrates disparus et dont le frère est mort après avoir contracté un mystérieux virus ayant ravagé l'école Saint-Mary suite à un attentat à la station de métro Victoria. En elle, il trouve une alliée à sa cause.</p>	

Like pets. To them, we are just pets. That's it. Now it makes sense. I've been so blind. I was born into a Fal'Cie world, raised on a Fal'Cie leash. It was the only life I know how to live. When it was taken from me, I was completely lost. Without a master to follow - my life had no purpose. » (Lightning à Hope, *Final Fantasy XIII*)

INTRODUCTION

La surveillance, ou du moins, le système de surveillance a de plus en plus d'emprise sur la vie quotidienne de chaque individu. Selon Kirstie Ball et Frank Webster, l'accroissement de la surveillance a été sous-estimé dans l'analyse sociale jusque dans les années 1980 (2003 : 1), et son emprise fut oubliée dans l'avancement technologique de la modernité. La surveillance est devenue, aujourd'hui, un mode de vie, un environnement duquel on ne peut plus s'échapper. « Everyday life is subject to monitoring, checking, scrutinizing. It is hard to find a place, or an activity, that is shielded or secure from some purposeful tracking [...] » (Lyon, 2001: 1).

Un peu comme dans un jeu vidéo, nous sommes devenus les avatars de nos propres corps. Nous n'existons plus que sous la force d'une certaine image, d'une certaine représentation que certains font de nous ou que nous créons. Nous sommes des numéros, nous sommes des photos figées dans un temps qui ne nous est plus accessible, nous sommes un NIP (numéro d'identification personnelle), une adresse, un numéro de téléphone ou un code postal, sans parler de la plaque d'immatriculation. Notre corps, notre personne, notre esprit n'a plus réellement d'importance; ce qui compte, c'est ce que l'information indique.

Cet environnement déshumanise l'individu : « Data doubles circulate in a host of different centres of calculation and serve as markers for access to resources, services and power in ways which are often unknown to its referent »(Haggerty & Erickson, 2000 : 613). Le corps humain se dématérialise au profit de l'information. Comme dans le livre *The Host*² de Stephenie Meyer (2008), l'on se retrouve à cohabiter avec un double, une autre entité, semblables, mais quelque peu différents de soi. Notre « hôte » ou notre double devient peu à peu notre soi. L'on oublie qui l'on est. Notre soi s'évapore et la surveillance nous fait disparaître. En fait, la nécessité d'être implique une vie à soi et le contrôle sur certains aspects de sa vie propre, autrement nous ne sommes que des bêtes de cirque. Lightning et Hope, deux personnages du jeu vidéo *Final Fantasy XIII*, en viennent à cette même conclusion :

Lightning: Food, light, water... everyone has entrusted the production of these things to the Fal'cie. The reality of Cocoon is that the Fal'cie provide all the faculties of its existence. Humans could be like parasites or harmful insects to the Fal'cie.

Hope: You think so? That humans are in submission to these gods for care and protection...That the Fal'cie's kindness causes the cessation of man... Concerning their care for humans, perhaps... We're like pets.³

Confrontés à l'exclusion de la société en devenant l'ennemi public de Cocoon, ces personnages doivent combattre le système en place, celui du Sanctum. Ainsi, dans ce jeu, pose-t-on les questions auxquelles il est nécessaire de répondre dans une société où la surveillance prend de plus en plus de place : qu'arrive-t-il lorsque le système ne répond pas aux attentes de la société, quel est ce système qui désire tant nous mouler à une certaine

² Dans *The Host*, la présence n'est pas un double de soi, mais bien une entité étrangère, laquelle a besoin d'un corps pour vivre sur la Terre. Dans un monde où l'humanité est tombée aux mains de l'ennemi, le personnage principal conserve son identité et doit apprendre à vivre avec son « hôte ».

³ Les Fal'cie sont des créatures qui contrôlent toute la société de la ville de Cocoon.

représentation et comment les individus 'surveillés' vivent-ils dans cette société de surveillance? La thèse de ce travail se penche sur ces trois questions. Nous prétendons que dans l'accroissement d'une indifférence collective s'élève le prisonnier civil, celui qui ne peut échapper à la construction sociale du système de surveillance. Dans cette société, le prisonnier civil fait face à deux choix, soit se transformer en une entité virtuelle ou, autrement, fuir en s'élevant comme un fugitif/rebelle à la société de surveillance, appelée dans certaines représentations populaires « Matrice »⁴ ou « Sanctum »⁵. Ces sociétés de surveillance doivent être analysées afin de comprendre les choix offerts au prisonnier civil, celui qui désire se déconnecter du système ou qui doit vivre avec ce système. Ces choix représentent ceux auxquels les individus des sociétés modernes occidentales font face, ceux auxquels les institutions politiques doivent s'arrêter et songer dans l'avenir où les risques semblent devenir plus nombreux.

Afin d'arriver à une réponse, dans ce mémoire, nous proposons une explication en trois parties. Dans la première, il faut expliquer la surveillance et les composantes de son système, dont les idées de risque, de peur, du rôle de la technologie digitale et des identités. La surveillance est un espace immense où l'on désire briser le chaos, lequel est représenté par des déjà vu, des répétitions, des manquements dans le système ou des changements afin d'en améliorer l'emprise de la surveillance. Dans *The Matrix* (1999), Trinity affirme : « a *déjà vu* is usually a glitch in the Matrix. It happens when they change something ». Les bogues, les erreurs d'identification et les manquements de la surveillance reviennent au chaos; il faut détruire les « déjà vu ». Dans notre cas, nous voulons dévoiler les « déjà vu »

⁴ Dans *The Matrix* (1999).

⁵ Dans *Final Fantasy XIII* (2010).

afin de voir ce que révèle l'espace de surveillance quand des modifications sont faites. Il faut comprendre pourquoi des modifications sont nécessaires.

Ces modifications sont au cœur des études de la surveillance. Plusieurs débats prennent place dans cette communauté de plus en plus connue, mais encore pionnière d'un espace auquel il faut s'accrocher. L'espace d'étude de la surveillance et des mouvements plus critiques de la sécurité sont encore marginaux, un peu comme les bogues auxquels nous désirons nous intéresser. Les individus qui vivent dans cet espace ont une vision et des approches qui réussissent à percevoir ce que d'autres ne considèrent que comme des détails. Toutefois, c'est dans les détails et les critiques que l'on peut penser et amener à conceptualiser des événements et des effets avec plus de concision et de pertinence. Comme celui qui n'accepte pas le système, le penseur critique a deux choix : suivre le mouvement ou tenter de voir plus loin, de repousser les frontières dominantes et d'explorer plus d'avenues. Dans cette optique, nous observons ce qui a été fait et souvent retenu dans les études de surveillance, mais nous cherchons aussi à aller au-delà de l'analyse des approches classiques post-panoptiques, bureaucratiques, criminologiques du domaine de la surveillance pour nous plonger dans l'exercice conceptuel et théorique d'un nouveau genre. Nous désirons, plus précisément, reconnaître ce que Michel Foucault a amené aux études de surveillance concernant le contrôle tout en élaborant sur la valeur des propos de Gilles Deleuze et de Félix Guattari (1980) au travers de Kevin Haggerty et Richard Ericson (2000) sur l'idée d' « assemblage » de la surveillance.

En seconde partie, nous analysons l'État et sa façon d'être représenté et de s'organiser dans l'espace de la surveillance, lequel a plusieurs aspects, soit urbain, digital et chaotique. L'espace chaotique est en quelque sorte cet espace qui demande à l'État d'être en

état d'exception, où l'exception devient la règle. L'emphase n'est alors pas mise sur l'extraordinaire, mais plutôt sur le général (Agamben, 1998 : 16). Dans tout ce que l'on peut considérer comme quotidien et habituel, voilà à quoi s'attaque l'état d'exception. L'idée serait de pouvoir contrôler et administrer la vie sur l'espace contrôlé. L'appareil de la naissance de l'exception et de son état permanent vient de celui, le pouvoir souverain, qui gère toute cette masse afin de savoir ce qui est habituel ou pas. Ces espaces de notre réalité contiennent plusieurs liens avec des lieux imaginés; ces lieux nous permettent une plus grande liberté dans la représentation et nos explications. Ainsi, afin d'analyser ces espaces, nous utilisons des films comme *Strange Days* (1999), *Minority Report* (2002), et la série de science-fiction *Tin Man* (2007). Dans la troisième partie, nous analysons l'humanité de la surveillance dans sa construction en tant qu'individu prisonnier, individu fugitif, pixellisé et virtuel. À nouveau, à des fins d'analyses de l'entité humaine, nous poursuivons notre étude en utilisant des films dont *The Matrix* (1999), *V for Vendetta* (2005) et aussi trois jeux vidéos *Assassin's Creed I & II* (2007, 2009) et *Final Fantasy XIII* (2010).

Ce serait une erreur de croire que le monde de l'imaginaire du film, de la télévision ou des jeux vidéo existe indépendamment de la réalité quotidienne (Lyon, 2007 : 157). Ces mondes s'inspirent de la réalité et permettent de voir ce que l'on se refuse à envisager ou, au contraire, à imaginer et créer ce que l'on souhaite : « Les images ne sont pas vraies et fausses, elles ont une interprétation insérée dans des pratiques et des identités sociales » (Faccioli, 2007 : 15). Dans ces représentations, l'on retrouve les empreintes de nos réalités. À notre tour, donc, de surveiller et d'offrir un regard vigilant à certains reflets de ce que l'on est. Les films et les jeux vidéo offrent des narratifs et des représentations de la surveillance. Ils font prendre conscience dans leur réalisme des impacts. Ils nous servent à établir dans

leur cinématographie, narration et construction d'avancée technologique comment la surveillance est souvent plus près de nous que nous voulons bien le voir. Nous terminons ce mémoire en offrant nos conclusions concernant l'analyse de l'espace de surveillance et de l'humanité surveillée qui y prend place.

1 SURVEILLANCE : LA FIN DU PANOPTIQUE FOUCALDIEN?

La surveillance concerne, selon David Lyon, la façon de voir les choses, plus précisément, la façon de voir les individus dans toutes leurs particularités et leurs spécificités :

[...] Humans are surrounded, immersed, in computing and networked technologies from dawn to dusk and in every conceivable location. Not only is the employee able to access the building or the computer terminal only with a coded key, all environments are either hardwired or wirelessly able to sense where people are, what they are doing and where they are going. Even 'wilderness' hikers have global positioning system (GPS) devices to indicate where they are at any given moment (Lyon, 2007: 1).

Cette façon d'envisager la surveillance illustre à quel point la surveillance peut être directe, comme indirecte. Les caméras du système CCTV de Londres peuvent être braquées sur les individus de façon permanente, alors que le regard inconnu poursuit les individus inlassablement. Toutefois, une surveillance beaucoup plus sournoise et moins visible grâce aux moyens technologiques de plus en plus poussés continue de croître dans la quotidienneté des individus. Les deux types de surveillances, directe et indirecte, constituent la surveillance et les différents champs de son étude. La croissance impressionnante et rapide des technologies comme les GPS intégrés à autant d'appareils que l'on veut, les cartes à puce pour les transports en commun et les lecteurs digitaux amènent un changement dans l'étude traditionnelle de la surveillance. Cette nouvelle technologie transforme la surveillance, laquelle était auparavant établie sur un contact direct du regard; elle est désormais capable de « voir » sans contact visuel.

La surveillance directe est une composante essentielle aux fondements de l'approche foucauldienne. L'idée de Foucault est de rendre la visibilité comme un piège. Cette visibilité

est souscrite à un espace fermé (la prison) où les individus sont conscients de façon permanente de la visibilité et du regard posé sur leur personne afin d'induire le pouvoir de la surveillance : « Voir équivaut donc à contrôler, tandis qu'être vu équivaut à être contrôlé » (Patrizia Faccioli, 2007 : 13). Pour plusieurs chercheurs du domaine des études de la surveillance, les idées de Foucault restent pertinentes, mais elles manquent de réalisme dans la réalité contemporaine technologique qui nous entoure. Kevin Haggerty est sans doute le plus dur dans sa critique, allant jusqu'à dire qu'il faut détruire les murs du panoptique de Foucault et passer autre chose (Haggerty dans Lyon, 2002 : 23). Selon lui, il faut arrêter de penser la surveillance en terme de panoptique ou de post-panoptique. Il est nécessaire d'imaginer des théories de la surveillance qui s'en éloignent. Haggerty s'inspire davantage de Gilles Deleuze et de l'idée d'« assemblage » de la surveillance. Comme nous l'avons évoqué en introduction, la partie qui suit se veut un moyen de reconnaître ce que Foucault a amené aux études de la surveillance, mais aussi les limites de ses propos compensés par les idées concernant l'« assemblage » de surveillance.

1.1 Le panoptique dépassé

Le panoptique se base sur une logique de discipline des corps grâce à la visibilité. Dans *Surveiller et Punir* (1975), Foucault nous entraîne dans un historique de l'administration des sociétés dès la moitié du 18^e siècle. Il mentionne qu'à cette époque, l'on plonge le corps dans un automatisme des habitudes. Selon Foucault, « l'espace disciplinaire tend à se diviser en autant de parcelles qu'il y a de corps ou d'éléments à répartir » (Foucault, 2010 : 168). Cette discipline est temporelle, quotidienne et visuelle dans l'action des individus

dans certains espaces. Le Panoptique inspiré par la figure architecturale de Jeremy Bentham (1785) « [...] est une machine à dissocier le couple voir/être vu : dans l'anneau périphérique, on est totalement vu, sans jamais voir; dans la tour centrale, on voit tout, sans être jamais vu » (Foucault, 2010 : 235).⁶ Le pouvoir du regard est ainsi conservé entre les mains de certaines personnes, le « chef ».

Toutefois, là où le panoptique ne tient plus est dans cette dernière notion de « chef » de Foucault. Le regard dominant n'existe plus. L'humanité en entier est maître du regard et sa victime. Ce n'est plus tant de savoir qui contrôle qui compte, mais plutôt de savoir quel pouvoir prend part : privé ou public. Le regard et son pouvoir sont désormais divisibles entre des entités publiques de l'État et d'autres d'agences privées engagées par l'État. Cette notion de la surveillance implique donc une éthique de la surveillance. L'habitude publique de voir et de reconnaître sa population a rendu la surveillance publique et permit une indifférence à celle-ci. La surveillance est de plus en plus privée et prend une résonance différente; elle évoque une perversité du regard sur les individus, un voyeurisme qui, si au tout début pouvait scandaliser, s'insère aussi dans l'indifférence.

La surveillance s'est aussi transformée en divertissement, rendant la chose banale et amusante. Ainsi, il est devenu normal d'être surveillé *et* de surveiller. On surveille l'espace des villes, on surveille l'intérieur des maisons et ce qui s'y passe et on surveille même à travers les jeux vidéos et les émissions de télévision afin de contrôler. Par exemple, le jeu *The Sims*, un jeu de simulation dans lequel le joueur contrôle une sorte de *dollhouse* contrôlée par tous les joueurs ayant accès au voisinage, a connu un succès énorme parmi les

⁶ Voir Annexe 1 pour le plan du Panoptique de Jeremy.

gamers (Anders Albrechtlund et Lynsey Dubbeld, 2005 : 218). L'habitude d'être contrôlé amené par des siècles de gestion des corps permet une indifférence à la surveillance au jour le jour dans tous les domaines possibles.

Ainsi, doit-on se détacher de l'idée de surveillance panoptique de Foucault, puisque celle-ci reste trop ancrée dans une logique sectorielle. Foucault nous a donné un guide dans l'élaboration du contrôle. Un contrôle qui s'éveille dans certains domaines. Toutefois, avec la croissance de la technologie, les moyens de contrôle se multiplient. La surveillance n'est plus tant une idée de discipline des corps (comme Foucault l'entend), mais bien de ne plus voir que les corps que l'on doit voir; les autres, ils peuvent disparaître dans le flou d'une surveillance accrue. À cette fin, la logique d'annuler les disparitions incontrôlées de Foucault ne tient plus (Foucault, 2010 : 168). Le panoptique emmuré de Foucault est sans aucun doute dépassé, mais la continuité du regard et de la discipline des corps ne peuvent que se poursuivre. Cette continuité visuelle ne sépare plus entre victimes et « chefs » et achève de rendre la surveillance comme une habitude à laquelle les individus sont devenus indifférents. Si Foucault nous a permis de dépasser la conception de la surveillance en tant que répression (Haggerty & Ericson, 2000 : 607), idée inspirée par George Orwell dans *1984*, il offre un silence surprenant sur les effets de la croissance exponentielle de la technologie de l'ère contemporaine du 20^e et 21^e siècle. Silence comblé par l'idée d'assemblage, laquelle nous renseigne davantage sur cette technologie qui nous entoure et qui semble s'insérer dans toutes les facettes de nos vies.

1.2 *L'assemblage de surveillance*

Force est de reconnaître que les individus sont devenus de plus en plus indifférents à la surveillance. Par exemple, la plupart des individus, malgré l'incongruité de donner son code postal pour acheter un chandail lorsque la caissière leur demande, le font. Kevin Haggerty et Richard Ericson (2000) considèrent ce faisant qu'il y a la convergence d'une surveillance anciennement discrète vers un assemblage de surveillance (2000 : 606) : « This assemblage operates by abstracting human bodies from their territorial settings and separating them into a series of discrete flows. These flows are then reassembled into distinct "data doubles" which can be scrutinized and targeted for intervention » (Haggerty & Ericson, 2000: 606). Ainsi, un individu n'est plus qu'un travailleur. Son « double numérique » (*data double*) renseigne un agent de surveillance sur toute sa vie, ses goûts, ses achats, son adresse, son cercle d'amis, etc. Le corps continu d'être vu, comme dans le système de Foucault, mais il se complexifie à travers les circuits informatiques et les informations digitales transmises par la technologie.

Cette façon de voir la situation repose sur l'image du rhizome empruntée à Gilles Deleuze et Félix Guattari: « [...] Le rhizome connecte un point quelconque avec un autre point quelconque, et chacun de ces traits ne renvoie pas nécessairement à des traits de même nature » (Deleuze et Guattari, 1980 : 31). La surveillance en assemblage, ou rhizomatique, permet de voir l'ensemble, de donner au regard sa puissance intimiste, celle qui va s'insérer jusqu'au tréfonds des identités : « Un rhizome ne commence et n'aboutit pas, il est toujours au milieu, entre les choses, inter-être, *intermezzo* » (Deleuze et Guattari, 1980 : 36). La surveillance désire assembler tous les systèmes – les secteurs chez Foucault – en un ensemble afin de mieux mesurer les risques à la vie. Cet assemblage relève de l'État,

mais aussi d'autres institutions judiciaires et sociales : « L'État [...] se définit par la perpétuation ou la conservation d'organes de pouvoir. Le souci de l'État, c'est de conserver » (Deleuze et Guattari, 1980 : 441). De conserver pour ce quoi il existe, à savoir la vie des individus. Et dans cette tentative, s'élève un nouveau type de corps :

Today, [...], we are witnessing the formation and coalescence of a new type of body, a form of becoming which transcends human corporeality and reduces flesh to pure information. Culled from the tentacles of the surveillant assemblage, this new body is our "data double", a double which involves "the multiplication of the individual, the constitution of an additional self" (Poster 1990: 97 dans Haggerty & Ericson, 2000: 613).

Dans l'assemblage de la surveillance contemporaine, nous devenons l'« avatar » de nos propres corps. Un avatar étant une image de soi créée à des fins d'identification, mais rarement totalement semblable à soi nous perdons donc notre chair humaine pour nous incorporer dans des réseaux informatiques. L'être humain que nous sommes devient l'image de l'identité informatique que les autorités en place surveillent. Selon leur approche, Haggerty et Ericson prétendent qu'il est de plus en plus difficile pour les individus de conserver un statut anonyme ou d'échapper au contrôle social institutionnel, les individus restant toujours visibles au regard de la surveillance malgré leur disparition dans la masse des villes . Toutefois, il existe une option que l'on croit de moins en moins inimaginable, mais qui, selon nous, reste toujours une possibilité. Dans cette société moderne, l'individu fait face à deux choix : il peut accepter d'être digitalisé en un « double numérique » ou, autrement, fuir en s'élevant comme un fugitif/rebelle à la société de surveillance, avec les risques et périls que cela implique.

1.3 *Méthodologie*

À l'évidence, la surveillance recèle plusieurs variables et facettes devant lesquelles il semble nécessaire de se poser. L'idée de notre projet actuel n'est pas de savoir si la pratique est bonne ou mauvaise, mais plutôt de comprendre en quoi elle correspond, quelles sont ses particularités, sa logique et son étendue. Inspiré par le mouvement poststructuraliste, l'on préfère s'arrêter à la linguistique de la surveillance, soit sa façon d'être interprétée dans la réalité contemporaine. Comme Catherine Belsey (2008) l'écrit : « Poststructuralism names a theory, or a group of theories, concerning the relationship between human beings, the world, and the practice of making and reproducing meanings » (Belsey, 2008 : 1-2). Dans ce cadre-là, l'on explique la réalité quotidienne de la surveillance et dans ses rapports avec des pratiques qui conduisent à la création de certaines visions de l'espace de surveillance. Empruntant aux travaux pionniers de Foucault, mais s'inspirant davantage de la perspective actuelle de Haggerty et d'Ericson, notre approche ne propose pas une théorie de la surveillance, mais cherche plutôt à faire progresser les deux approches. Nous désirons contribuer à amener davantage de données pour pouvoir se positionner dans ce débat des études de surveillance. Des études essentielles à la façon d'articuler nos positions devant la prépondérance des caméras, des cartes à puce, des appareils digitaux, mais aussi devant des lois plus intrusives dans la vie privée des individus lorsque les raisons invoquées sont d'ordre sécuritaire.

C'est une analyse sur la surveillance aux abords théoriques qui permet de s'intéresser aux élans populaires de l'imaginaire et des réalités répétées et transmises afin de créer une habitude, un quotidien de la surveillance, duquel seule une indifférence peut naître. Cette étude entreprend de réunir les études critiques de sécurité, les études sur la

surveillance et les travaux sur la culture populaire. Les études critiques de sécurité nous sont utiles dans la mesure où l'un des concepts centraux que nous utilisons est le risque et nous analysons comment le risque s'incorpore à la nécessité de sécurité et de surveillance. Les travaux sur la culture populaire – ce qu'on pourrait également appeler le tournant esthétique en Relations internationales (Bleiker, 2003; Holden, 2003) – où le film lui-même devient une source d'information au même titre que des écrits théoriques puisqu'il se révèle très utile en raison de leurs représentations de situations et scénarios potentiels mettant en scène la surveillance et la société de sécurité. Qui plus est, ces films populaires qui véhiculent des réalités imagées mobilisent une grande audience et rejoignent davantage les populations que des textes théoriques universitaires, qui ont moins de résonance et d'impact. Les films s'offrent ainsi comme textes à analyser pour leurs représentations de « réalités » et c'est à nous, donc, d'analyser ces représentations qui peuvent ou non correspondre à un plan défini de ce qu'est, dans notre cas, la surveillance. La surveillance doit donc être circonscrite en certaines données, puis analysée sur la base de ces données et des films choisis en fonction de leur représentativité thématique. Nous avons donc choisis quatre grands aspects, analysé la surveillance en ces termes, puis utilisé les représentations filmographiques contemporaines pour faire une démonstration tangible de la réalité de la surveillance.

2 CONCEPTS ET IDÉES DE LA SURVEILLANCE

Basé sur une approche concertée entre les études de la surveillance et celles cinématographiques, les deux grands concepts de ce travail concernent l'idée de surveillance et l'identité, à travers lesquels nous questionnons la construction de l'humanité en tant qu'humain prisonnier, humain fugitif, humain pixellisé et humain virtuel. Avant de passer à l'humanité, nous désirons offrir un regard à cet espace de la surveillance, lequel est celui qui cherche à briser l'espace du chaos. Le chaos doit être ordonné par une structure, dans laquelle toute la transparence s'insère afin de permettre aux surveillants de contrôler l'espace public, ce à quoi répond la logique de la vidéosurveillance qui envahit les paysages des grands centres urbains.

Nous identifions quatre grands concepts pour expliquer la surveillance : le risque, la peur, la virtualité et les identités. Ces quatre concepts sont les bâtisseurs de l'espace de surveillance, comme certaines représentations populaires peuvent nous le faire remarquer. Dans cette partie, nous explorons ces concepts, tout en faisant référence à leur importance dans la construction réelle et irréelle de la surveillance.

2.1 *Le risque*

À l'aide de la conception du risque, nous construisons l'espace de surveillance comme un endroit de protection de la vie au risque. Beck a déclaré que le 11 septembre 2001 a amené dans l'espace interne l'idée que nous vivons désormais dans une « société du risque »; une société dans laquelle il existe des dangers incontrôlables et impossible à prédire contre

lesquels nos systèmes d'assurances ne peuvent nous protéger (Beck, 2002-2003 dans Claudia Aradau et Rens Van Munster, 2007 : 90). Ce que Beck nous dit est donc que même si l'on désire se protéger, rien, même pas la plus chère des polices d'assurance ne saurait nous protéger. La vie devient ainsi surévaluée; elle ne peut simplement plus avoir de valeur monétaire. La vie devient, au jour le jour, la survivante du risque quotidien. Dans *Minority Report* (2002), le but du système installé avec les « pre-cogs »⁷, c'est de prévenir. Comme avec les frappes américaines dans la guerre contre le terrorisme, la doctrine de George W. Bush était de frapper avant de subir les conséquences :

Our security will require the best intelligence to reveal threats hidden in caves and growing in laboratories. Our security will require modernizing domestic agencies such as the FBI, so they're prepared to act and act quickly against danger. Our security will require transforming the military you will lead, a military that must be ready to strike at a moment's notice in any dark corner of the world. And our security will require *all Americans be ready to be forward-looking and resolute, to be ready for preemptive action when necessary to defend our liberty and to defend our lives* (George W. Bush, 1^{er} juin 2002 à West Point, New York, *italiques ajoutés*)

Une telle conception de la société permet ainsi de comprendre ce qu'Osama Bin Laden prédisait : « America will not live in peace... » (7 octobre 2001 dans Orr, 2004 : 463). La paix, ou du moins le semblant de paix que nous créons, se cache au sein même de la société du risque. La société du risque a, en quelque sorte, démocratisé le risque de chacun. Aucune vie n'a d'importance sur une autre. Dans de telles circonstances, les décideurs politiques ne sont plus capables de garantir la sécurité et le contrôle des risques : « [T]he hidden central issue in world risk society is how to *feign* control over the uncontrollable – in politics, law, science, technology, economy and everyday life » (Beck, 2002 : 41 dans Aradau et Van

⁷ Les « pre-cogs » sont trois individus dans *Minority Report* (2002) capables de « voir » des événements et des situations du futur. Dans ce film, ils sont utilisés afin de prévenir les crimes.

Munster, 2007 : 93). Voilà où naît la société de surveillance, lorsque le risque devient impossible à saisir. De l'espace d'exception d'Agamben, le terrain est mis pour une surveillance accrue. C'est un espace que l'on conçoit afin de feindre la sécurité et le contrôle et qui s'élançe dans une construction toujours plus élaborée de surveillance et de quotidienneté. Ainsi, l'espace de surveillance est un système sournois, discret sans barrière ni frontière; tous les espaces sociétaux sont ses proies.

L'espace d'exception qui apparaît comme un espace légal de ce qui ne peut avoir une forme légale (Agamben, 2005 : 1) est celui qui a permis de voir l'accroissement de la transparence de la frontière, de plus en plus ténue, entre l'espace contrôlé et la normalité. C'est la création d'un espace légal, d'une surveillance à la limite de la légalité afin de se prémunir du risque. Et, dans cet espace d'exception où la société du risque cherche à sauver la vie dans l'espace de surveillance, puisque celui d'exception est trop dangereux dû à son déséquilibre entre la loi et le fait politique (Saint-Bonnet, 2001 : 18 dans Agamben, 2005 : 1), naît la peur. Et, cette peur se poursuit par la vigilance individuelle.

2.2 *La peur*

La peur nous rend tous gardiens de la société. Le risque a brisé les murs de l'idée du panoptique de Foucault/Bentham. La société du risque a entraîné le gardien central (absent ou présent) du panoptique à s'infiltrer partout. Frank Furedi, contrairement à Beck, approche davantage la société par l'idée de « culture de peur » (2002, 2005, 2007 dans Gabe Mythen et Sandra Walklate, 2008 : 227). Selon Furedi, « compared with the past, people living in Western societies have less familiarity with pain, suffering, debilitating disease and

death than ever before. And yet, despite an unprecedented level of personal security, fear has become an ever-expanding part of our life. Western societies are increasingly dominated by a culture of fear » (Furedi, 2006: vii). Le 11 septembre 2001 a changé un peu les choses amenant la croissance de la peur à un paroxysme encore jamais vu. La douleur et la souffrance du passé effacé des mémoires occidentales sont revenues marquer les souvenirs d'individus d'une nouvelle génération. La peur et le risque des sociétés occidentales actuelles sont passés d'un État-Providence à un état de guerre où l'état d'urgence contre les multiples menaces sont autant à l'extérieur qu'à l'intérieur (Brian Massumi dans Peter Knight, 2000 : 175). C'est une société où il existe une nécessité aux « vigilant visualities », comme l'explique Louise Amoore (2007). Le risque attribue une valeur commune à la vie et la peur rend tous les individus des soldats capables d'identifier et de « détruire » les menaces avant que la frontière due à l'espace ne soit franchie (Orr, 2004 : 454)

Cette culture de peur est engendrée autant par la politique que par la culture populaire. La peur illustre les pires sentiments cachés dans l'être humain. Dans les films populaires, Prothero, un animateur de *talk-show* à la seule chaîne de télévision à Londres, dans le film *V for Vendetta*, en est un exemple flagrant. Il véhicule une peur populaire de l'Autre qui n'est pas totalement nouvelle lorsqu'on la compare à nos sociétés actuelles, une peur qui s'illustre toujours de façon plus ou moins continue. Prothero s'exprime dans un monde d'un futur proche où les sociétés occidentales sont totalement sous l'emprise de la peur et où la tolérance est disparue :

It wasn't the war they started. It wasn't the plague they created. It was Judgement. No one escapes their past. No one escapes Judgement. You think

he's not up there? You think he's not watching over this country? How else can you explain it? He tested us, but we came through. We did what we had to do. Islington. Enfield. I was there; I saw it all. Immigrants, Muslims, homosexuals, terrorists. Disease-ridden degenerates. They had to go. Strength through unity. Unity through faith. I'm a God-fearing Englishman and I'm goddamn proud of it! (Prothero, *V for Vendetta*, 2005).

Certains groupes sont spécifiquement ciblés par Prothero, mais ces groupes ne sont pas ailleurs. Ils ont intégré l'espace interne. Cette peur dans l'univers de V, personnage ambigu qui se veut un justicier aux façons de faire décriées comme terroristes, est un univers qui illustre cette paranoïa où l'incertitude ne nous permet plus de distinguer qui est notre allié et qui est l'ennemi. C'est une incertitude qui se reflète par la guerre menée dans l'espace urbain. C'est une guerre de surveillance, une guerre où le regard est porté à analyser, à être vigilant, à voir au-delà de ce qui est vu. Un regard qui veut voir les données d'un individu. Une guerre qui gère la vie. L'espace n'est plus divisé entre « nous » et « eux ». L'idée n'est plus juste d'administrer les corps à la frontière; les frontières n'existent plus. La peur s'empare autant des autorités que de ceux qui sont surveillés. En 2004, au Royaume-Uni, la police a eu pour mandat de prendre des échantillons d'ADN de tous les individus arrêtés pour une « faute enregistrable » (*recordable offence*) (Lyon, 2007 : 150). Les surveillants sont à la merci de protéger les données et les surveillés ont peur d'être vus et d'être intégrés à la base de données, un peu comme dans *Minority Report* où une fois entré, il est impossible d'en ressortir. La base de données nous retient prisonnier.

Malgré cela, la gestion de la vie entraîne un effet policier, mais civil aussi. Amoore écrit que désormais, il faut constamment rester dans un mode de vigilance où les lignes entre le Soi et l'Autre deviennent « [...] a matter of "everyday securitization" from "the enemy within", then the visibility of the vigilant onlooker is the very means of the ubiquitous

border » (Amoore, 2007 : 220). La société du risque et la peur véhiculée par les autorités en place préparent le terrain au système de surveillance dans le style d'une Matrice, d'un système où tout est organisé et où l'illusion de l'absence du risque se perpétue.

2.3 *La virtualité et le digital*

Ce troisième pilier de l'espace de surveillance est un aspect plutôt récent des sociétés modernes et plus particulièrement des années 1990-2000. En effet, à Londres, un individu est filmé près de 300 fois par jour (Grose, 2008) :

In some ways the issues raised by CCTV [in London] with regard to the control of public space are not new; surveillance is one of the oldest means of controlling communities. However, the form of surveillance has changed and has increasingly been undertaken not by the community, but by others, by those "in authority" » (Katherine Williams & Craig Johnstone, 2000: 191).

Ceux « en autorité », ce sont des agences de sécurité. Ce ne sont pas des agences publiques, mais bien des agences privées. L'on a privatisé l'espace public comme l'on a privatisé le risque. Maintenant, l'espace est mesuré, validé et assuré par la présence des caméras.

Mais, au-delà de ça, l'humanité a été faite virtuelle. Dans les jeux vidéos *Assassin's Creed I* et *II* produit par Ubisoft, il existe une machine, l'Animus, qui permet à l'être humain de revivre l'expérience de l'ancêtre du personnage principal, Desmond Miles, nous ramenant ainsi au temps des Croisades et de l'Italie de la Renaissance. La virtualité, par la technologie et le jeu vidéo, nous permet d'entrevoir une nouvelle façon de vivre la vie. Selon Jaimie Smith-Windsor, « technology is mimesis, the capability of imitating the human condition with such exactitude that it has become synonymous with the skin, the flesh, and the vital organs of human bodies. Artificial life becomes the performance of real life » (dans

Arthur et Marilouise Kroker, 2008: 279). La popularité de la virtualité dans tous les aspects de la vie altère la façon même dont on la vit. Si l'espace de surveillance permet la virtualisation de bien des aspects de l'identification de l'être humain, l'espace de la virtualité par lequel cette surveillance s'exécute occupe une importance capitale dans la façon d'envisager le mode de vie des individus.

Le besoin qui tient le spectateur en place devant un écran, qui essaie de s'insérer dans la réalité visuelle, et qui essaie de permettre l'immersion totale de l'individu renvoie donc à un environnement blasé à la *Strange Days* (1995). Un environnement blasé qui a besoin de l'irréel pour se contenter, qui a besoin d'être incarné dans un univers de pixels afin d'augmenter la vitesse à laquelle nous poursuivons notre vie dans la surveillance contemporaine : « In film, novels and television, surveillance situations and processes are portrayed and analysed, and beyond those the internet provides games and spaces where surveillance may be explored as well as experienced » (Lyon, 2007: 155). La surveillance s'incarne dans la virtualité de notre propre vie faisant de nous les surveillés et les surveillants. La surveillance se confond avec la culture populaire. Plus elle existe et se crée à travers des œuvres de fictions, plus elle s'incarne dans l'imaginaire des individus. Et, la culture populaire technologique dans *Strange Days* ou dans les jeux vidéos permet la virtualité de l'humanité, le désintérêt à l'entité corporelle que nous sommes et une recherche de protection de la vie dans une console de jeu où le danger n'est pas réel dans la mesure où nous sommes capables de faire la distinction entre réel/irréel.

La popularité du jeu *Sims* témoigne de la possibilité de la virtualité de l'humanité et de la croissance de la présence de la surveillance dans la vie des individus. Ce jeu a comme but

d'offrir au joueur de contrôler la vie d'une sorte de *dollhouse* dans un environnement virtuel quotidien. Anders Albrechtslund et Lynsey Dubbeld notent que des jeux comme celui de *Sims* ne se veulent en aucun cas un moyen de problématiser la surveillance, mais tout simplement un véhicule de divertissement (2005 : 219). Ce divertissement montre tout de même, à nos yeux, que la surveillance n'est qu'un mode de vie comme un autre. C'est l'avancement de l'indifférence. Une indifférence à la surveillance et une habitude des sociétés actuelles de contrôler, car on ne sait plus où se trouve le risque de se retrouver face à une vie sans vie. Le contrôle d'une autre vie dans le plaisir de surveiller, c'est un pas de plus vers le SQUID⁸ de *Strange Days* à travers lequel nous vivons une vie qui n'est pas la nôtre.

La virtualité rend donc possible le dédoublement humain. Un dédoublement psychique qui nous sert à être quelqu'un d'autre, que ce soit dans un jeu vidéo sur le Net ou dans la mer « bionumérique », une mer constituée de vies humaines virtualisées, où toutes nos informations circulent. Haggerty et Erickson parlent de nos « doubles numériques » (*data doubles*). Ces « doubles numériques » sont notre double, l'avatar créé par l'inconscience afin de vivre dans la virtualité de l'époque contemporaine. Et cet avatar se révèle aussi être notre entrée dans un dédoublement identitaire afin de protéger, ou du moins essayer, notre vie en l'insérant virtuellement dans les confins de ces flots numériques. Ainsi, nous poursuivons notre protection dans une administration psychique

⁸ Dans le film *Strange Days*, le SQUID est une sorte d'appareil qui permet à son utilisateur d'intégrer le corps d'un autre individu et de ressentir tout ce que cette personne ressent lorsque plongée dans une certaine situation spécifique. C'est vécu/consommé telle l'expérience d'une drogue, avec la possibilité d'addiction qui l'accompagne.

informationnelle de la virtualité des identités. Des identités qui ne sont plus aussi distinguables qu'auparavant.

2.4 Les identités

Les identités représentent le quatrième pilier de notre concept de la surveillance. La surveillance se veut un endroit de contrôle, capable de rendre l'ordre au chaos, de voir les différentes identités et de les soustraire à l'inconnu. Les identités sont celles qui dictent le regard. Elles sont les détails d'une entité humaine/virtuelle. Amoore prétend que les différentes visualités auxquelles nous sommes confrontées obligent à la vigilance du regard. Le regard cherche, voit et perçoit ce qui est normal. Le regard est l'objet du pouvoir. C'est un pouvoir par lequel le contrôle d'une société prend forme, un pouvoir qui contrôle la vie des identités diverses. Ce contrôle de la vie est une forme de pouvoir qui permet à la vie d'être (Michael Dillon et Luis Lobo-Guerrero, 2008 : 265).

L'administration de cette vie et le contrôle revêt une importance dans l'idée même de la société panoptique, alors qu'une société de plus en plus surveillée est dépourvue de murs, à l'inverse de la société panoptique de Bentham et de Foucault. C'est un espace où le pouvoir est partagé par tous. Chacun d'entre nous est susceptible de se surveiller. Selon Foucault, l'induction « d'un état conscient et permanent de visibilité [...] assume le fonctionnement du pouvoir » (Foucault, 2010 : 234), mais, en fait, dans la société du risque et de la surveillance, l'on crée un état inconscient, qu'on accepte docilement. L'individu sait foncièrement qu'il est surveillé, mais la société du risque fait en sorte de créer un sentiment d'indifférence. Foucault mentionne que l'idée est :

Faire que la surveillance soit permanente dans ses effets, même si elle est discontinuée dans son action; que la perfection du pouvoir tende à rendre inutile l'actualité de son exercice; que cet appareil architectural soit une machine à créer et à soutenir un rapport de pouvoir indépendant de celui qui l'exerce; bref que les détenus soient pris dans une situation de pouvoir dont ils sont eux-mêmes les porteurs. (Foucault, 2010 : 234-35).

Dans la combinaison d'une société de surveillance/risque, les individus deviennent des prisonniers, d'eux-mêmes, mais aussi de la technologie. Le pouvoir, la visualité, est désormais l'écran tactile, la trace numérique du soi, le double numérique formé de notre propre identité. Le Panoptique était davantage une manière d'administrer la vie quotidienne des hommes, soit l'idée de biopouvoir. À l'époque contemporaine, la poursuite d'un espace de surveillance révèle la possibilité d'ajouter une société numérique au Panoptique où le but est plutôt d'administrer la vie virtuelle, puisque cette vie est désormais la seule qui compte. À la différence de Foucault, on défait les espaces définis. C'est le tout qui compose l'environnement de la vie qui se voit surveillé. Les espaces entre les espaces n'échappent plus au regard. C'est une continuité.

L'indifférence à la surveillance de la société du risque est la gardienne du pouvoir de la surveillance. Le regard sans visage de Foucault s'éveille à tout le corps social, l'ensemble des individus des prisons, des hôpitaux, des écoles, des usines, etc. Le regard s'attarde à l'ensemble, les comptant, administrant leurs entrées et leurs sorties. Les corps sont de plus en plus difficiles à discerner d'un regard. Afin de remédier à cette croissance des corps, les agences de surveillance se chargent de donner corps à l'information : elles rendent visible ce qui est autrement invisible à leur regard (Lyon, 2001 :16). La surveillance n'est plus tant une idée de discipline des corps (comme Foucault l'entend), mais bien que les identités corporelles que nous désirons surveiller ont disparues dans les flots de la surveillance. Dans

cet environnement, les identités deviennent floues. Malgré des discours manichéens de bons et de mauvais, ou dichotomiques qui représentent les identités en opposition l'une à l'autre, les identités deviennent de plus en plus indiscernables d'un point de vue physique. La zone grise s'étend comme un brouillard afin de confondre ces dichotomies discursives. La frontière entre le « nous » et le « eux » s'amenuise dans une vigilance quotidienne et intérieure. Même dans les représentations fictives, l'autre et le soi cohabitent et sont tous les deux ciblés par cette vigilance. Dans *Final Fantasy XIII*, les six personnages principaux incarnent différentes identités de la société. Certains qui, par habitude et automatisme, sont ciblés dû à leurs différences (l'anarchiste et les deux étrangères), mais d'autres sont de simples citoyens (une militaire, un enfant et un homme). Les identités deviennent des entités autant bonnes et mauvaises, dépendamment du point de vue. Certaines sont ciblées, d'autres pas.

David Campbell (1998) écrit qu'un État doit « écrire » sa sécurité, qu'il est dépendant de ses pratiques représentatives qui identifient le « nous » de « l'Autre », cet étranger en lequel nous ne pouvons avoir confiance. Cette idée dichotomique est nécessaire à la surveillance, mais pas totalement. Ainsi, il importe peu que l'individu soit membre du « nous » ou du « eux », car la surveillance générale examine toutes les identités. C'est la surveillance civile, individuelle et quotidienne de chacun qui exacerbe ces dichotomies. Comme Lyon (2007) l'indique : « surveillance is as old as human history and has always been ambiguous. It starts with anyone "watching over" for some purpose [...] » (74).

La surveillance aujourd'hui s'inscrit donc dans une société où le risque est devenu si grand, mais surtout si imprévisible, que la peur pousse les individus à trouver un nouveau lieu de protection à la vie et à vider leur esprit de la peur même. Cette protection se matérialise dans les réseaux, réels comme virtuels, les jeux étant plus réels que jamais. Cependant, dans ces flots d'avatars informationnels où le bionumérique est devenu plus important que le corps lui-même, l'on perd trace de ceux que l'on voulait, en premier lieu, surveiller. Foucault nous apprend que :

L'espace disciplinaire [de surveillance] tend à se diviser en autant de parcelles qu'il y a de corps ou d'éléments à répartir. Il faut annuler les effets des répartitions indécises, la disparition incontrôlée des individus, leur circulation diffuse, leur coagulation inutilisable et dangereuse; tactique d'antidésertion, d'antivagabondage, d'antiagglomération. Il s'agit d'établir les présences et les absences, de savoir où et comment retrouver les individus, d'instaurer les communications utiles, d'interrompre les autres, de pouvoir à chaque instant surveiller la conduite de chacun, l'apprécier, la sanctionner, mesurer les qualités ou les mérites de chacun. (Foucault, 2010 : 168).

Foucault écrivait à l'époque où le virtuel n'avait pas pris encore toute la place que nous avons connu depuis les débuts des années 2000. Il est vrai que l'espace de surveillance, de la discipline des individus, tend à se diviser, mais cette répartition s'est effectuée sans contrôle afin de rendre une protection de la vie plus rapide. Le but aujourd'hui n'est pas de rendre toutes les identités présentes, mais plutôt de rendre absentes toutes celles dont nous n'avons pas besoin. Toutes celles qui disparaissent⁹ ne représentent plus de danger et le but est de repérer les identités qui posent problème à la bonne conduite du jeu réel préétabli.

⁹ Par « disparaître », on implique qu'un individu devient peu important à la sécurité sociétale. L'individu adopte ainsi un comportement jugé normal dans cette société. Il est toujours actif dans le flot numérique, et au moindre accro à ce comportement, il redevient visible.

Le jeu veut le respect de l'entité surveillante au profit du bien-être de tous. Cette société de surveillance est un au-delà au *Léviathan* de Hobbes, un monstre prêt à tout pour conserver le pouvoir de la vue. La surveillance devient donc généralisée, impossible à distinguer en dehors de ses manifestations; la seule qui puisse être observée est peut-être celle qui concerne l'espace personnel de la maison où on a installé un système de surveillance pour protéger sa vie, la surveillance qu'on a achetée, celle dont on a le contrôle. La question est qu'il reste à savoir si la vie est nécessairement protégée dans le brouillard identitaire du numérique et de la virtualité par ce monstre gardien des identités disparues et chasseurs de celles qui ne veulent pas disparaître qu'est la société de surveillance.

3 LA GÉOGRAPHIE DE LA SURVEILLANCE

Ce monstre de la surveillance, le regard permanent et omniprésent, se promène dans certains espaces. Pour les fins de ce travail, trois espaces occupent notre attention. Trois espaces où notre humanité prend vie, où elle se cherche et se découvre, où le prisonnier vit son quotidien, où le fugitif cherche refuge et où la technologie provoque un ultime retranchement à la vie. Ces trois espaces sont, à la fois, différents et connectés. Le rhizome passe à travers eux, cherchant d'anciennes connexions, prêt à les faire revivre et croître sans limite : « A rhizome "me be broken shattered at a given spot, but it will start up again on one of its old lines, or on new lines" » (Deleuze & Guattari 1987 : 9 dans Haggerty &

Ericson, 2000 : 614). La surveillance semble donc inaltérable et toujours en quête de nouveaux territoires. Réussit-elle? L'on sait que les frontières peuvent être trépassées, mais est-ce que le fugitif peut totalement se voiler à son regard dans l'espace du chaos?

L'espace urbain est organisé, planifié et ordonné afin de prévenir toutes les menaces, l'espace digital est celui qui mesure, identifie les identités et l'espace chaotique, celui qui échappe à tous les espaces surveillés ou, du moins, qui essaie. Cet espace du chaos revient aux endroits où les policiers hésitent à s'aventurer, où l'intérêt politique s'évapore lorsque l'on pense à ces endroits, où il n'y a aucun gain à faire. Tant et aussi longtemps qu'il ne croît pas, il continue d'être. C'est l'endroit où les individus peuvent se déconnecter du regard surveillant, mais il existe un danger. Si l'on ne réintègre pas l'espace urbain ou digital au bon moment, le chaos s'attache à soi et cause des problèmes à l'organisation civile.

Quand les habitudes préétablies du quotidien d'un individu sont altérées par un bogue, une présence de l'espace du chaos, alors un long processus d'identification devient nécessaire, puisque l'individu devient un risque, une parcelle incontrôlable qui sévit dans l'espace organisé, une menace à l'ordre : « This is the deal that is struck in contemporary modes of identification: verify a credible and secure identity and trade this for mobility » (Amoore, dans Lyon : 28). La surveillance revêt ainsi une certaine géographie sociale où les frontières sont mises en place par le pouvoir politique et technologique. Ces frontières permettent une « connexion » ou une « déconnexion » à la surveillance face à laquelle l'individu se caractérise. Ces espaces sont particuliers et offrent des éléments distincts intéressants et essentiels, afin de s'intégrer à la surveillance qui ne cesse d'évoluer.

3.1 *L'espace urbain*

Les espaces urbains sont de plus en plus construits de façon à améliorer la sécurité : les établissements sont pourvus de plusieurs caméras de surveillance, il y a une présence policière accrue et un ensemble d'actions législatives préemptives ont été incorporées aux pouvoirs policiers. Pensons seulement, au Canada et à tout le dispositif entourant les préparations de sécurité pour des sommets comme le G8/G20¹⁰ qui a eu lieu en juin 2010. L'urbanité est ordonnée, simplifiée et protégée. Les villes deviennent des îlots de protection. Elles sont les premières à s'incorporer à une réalité artificielle, un peu comme dans *The Matrix* (1999) :

The Matrix is everywhere. It is all around us. Even now, in this very room. You can see it when you look out your window or when you turn on your television. You can feel it when you go to work, when you go to church, when you pay taxes. It is the world that has been pulled over your eyes to blind you from the truth (*The Matrix*, 1999).

Une telle conception de la réalité illustre pour certains auteurs que l'Amérique renferme un complexe militaro-industriel qui s'étend à toutes les sphères technologiques, de divertissement, académiques, scientifiques, médiatiques, de renseignement et de sécurité (Turse, 2008 : 16), dans un univers où la fiction et la réalité jonglent l'une avec l'autre. L'espace urbain se voit déchiré entre le visuel, pouvoir de la surveillance et du réel, et le cinéma, pouvoir de l'imaginaire, de sensation et de l'irréel. L'espace urbain devient hôte du regard confus des membres prisonniers et des sensations dichotomiques humains entre ce qui appartient à cet espace ou non :

¹⁰ La facture pour le sommet de juin 2010 du G8/G20, selon les chiffres les plus récents, avoisinera le milliard de dollars pour trois jours (Alec Castonguay, *Le Devoir*, 26 mai 2010).

Human confusions of what is 'inner' and 'outer' are repetitiously experienced, and consciously and unconsciously lived. [...] The space of psychology is the very site where everyday sensations of what's 'inside' and what's 'outside', what's 'them' and what's 'us, what feels safe and what seems fatally frightening are culturally (re) produced or resisted: it is an intensely border-conscious space (Jackie Orr, 2004: 456).

La proximité humaine rend les individus plus conscients de ceux qui les entourent. La peur joue un certain rôle prédominant dans cette acuité physique. La surveillance est là pour protéger, ainsi existe-t-il donc une propension à douter de ceux qui vivent dans le même espace que nous. Ces espaces doivent donc nécessairement être construits pour mieux repérer les « menaces ». Ces espaces ordonnés s'opposent à ceux qui ne se moulent pas aux conceptions de l'interne.

L'image urbaine devient, à son extrême, une réplique de Central City de la série *Tin Man*¹¹, la réplique de la cité d'Émeraude ternie par la peur, la tyrannie et la surveillance répressive d'Azkadellia. Dans cette série, on se voit confronté à un univers détruit où la bataille a pris fin et s'est poursuivie jusque dans la chasse contre les résistants au système. L'espace surveillé est dépourvu de vie, de couleurs, d'endroits où se cacher. L'espace est nu; tout ceux qui osent se dresser au pouvoir d'Azkadellia sont repérés immédiatement depuis la grande tour d'où elle observe son royaume afin de s'y maintenir à sa tête. Son but est de plonger le royaume de O.Z. dans une obscurité totale, où le soleil est anéanti et où seul une clarté lunaire permet de distinguer les ombres. À ce niveau, tout ce qui bouge et qui n'appartient pas à l'univers d'Azkadellia est considéré comme un ennemi.

¹¹ *Tin Man* est une série américaine présentée en 2007 sur le réseau Syfy ayant attiré près de 15 millions de téléspectateurs, un record pour ce type de série. L'histoire nous propulse dans un futur lointain où le personnage principal est DG, la descendante de Dorothy Gale, dans le film de 1932, *The Wizard of Oz*.

À l'opposé, l'univers moins répressif de *Minority Report* (2002) de Steven Spielberg illustre l'espace urbain comme un espace propre, lumineux, presque agressant à l'œil du spectateur afin de s'assurer que seul le regard unique du lecteur oculaire propagé dans toute la ville puisse être en mesure de « voir » toutes les identités. Dans une mesure similaire, la présence de plus en plus accrue des caméras dans les villes vise à rendre l'espace plus clair, moins obscur: « [...] The act of seeing is central to the defining of a coherent, autonomous subject. The image itself becomes an artefact that is, of all media, least vulnerable to "subjective intrusion or ambiguity" » (Daston et Galison dans Amoore, 2007: 218). L'impression de voir et de ressentir se voit attribuée par une logique irrationnelle qui agit comme un filtre face à ceux et celles que nous reconnaissons comme les identités appartenant à notre univers ou non. Cette impression de voir se base sur des degrés de visibilité différents. Dans le monde d'O.Z., une vision entre le mouvement et le non-mouvement suffit; dans celui de *Minority Report*, la vision s'attarde aux détails de chaque individu.

3.2 *L'espace du chaos*

À l'opposé de l'espace urbain, nous retrouvons l'espace chaotique, une idée qui nous mène à la frontière d'un discours dichotomique. Il existerait donc une géographie ordonnée par la surveillance, soit l'espace urbain, et une géographie désordonnée, l'espace du chaos; toutefois la dichotomie est peu fiable. L'espace urbain peut très bien être à la fois ordonné et chaotique. La différence réside dans la présence technologique, soit la présence du « double digital ». Dans le film *Minority Report*, Anderton se rend acheter de la drogue dans une partie de la ville où les caméras et les lecteurs oculaires ne sont pas présents. Dans les

représentations cinématographiques, ces lieux sont souvent sombres. Ces lieux combattent donc le regard et son pouvoir. La vue étant obscurcie, les individus chargés de maintenir l'ordre ne peuvent plus agir, à moins de cibler une partie du territoire. Cet espace reste tout même une partie de l'espace urbain, un point attaché à un autre, une racine ancienne du rhizome réactivée.

Dans *Tin Man*, Azkadellia a réussi par le pouvoir de ses hommes et le pouvoir de la vision à étendre son emprise sur l'O.Z. Toutefois, son pouvoir est diminué au sein de Central City et elle ne vient pas à bout de la Résistance qui vit dans la forêt, où il existe plusieurs endroits où se cacher. Elle ne réussit à mettre la main sur DG que grâce à l'appât du gain des individus qui y vivent. La Résistance établie au sein de la forêt ne répond à aucune loi d'Azkadellia et de l'ordre établi par celle-ci. L'espace du chaos échappe ainsi à toutes les conventions, toutes les lois; c'est un espace hors du temps, un espace qui peut prendre toutes les formes possibles, mais qui est toujours fermé et où le regard ne peut aller. Comme l'ancre de V dans *V for Vendetta*, où l'on retrouve des œuvres bannies depuis longtemps, des produits impossibles à trouver, des histoires longtemps oubliées :

Evey Hammond: [*takes a bite of the breakfast V cooked*] It's delicious! God, I haven't had real butter since I was a little girl! Where did you get it?

V: A government's supply train on its way to Chancellor Sutler.

Evey Hammond: You stole this from Chancellor Sutler?

V: Yes.

Evey Hammond: You're insane!

L'espace chaotique n'est ni bon ni mauvais; il s'agit d'un espace auquel certains individus s'attachent tout simplement afin d'éviter d'être sous la lumière incessante de l'œil

de la surveillance. C'est dans le discours politique que l'espace non surveillé devient dangereux. La perte du regard sur un espace rend les individus plus inquiets.

Le programme d'anticipation des crimes dans *Minority Report* dont la base repose exclusivement sur un don spécial de *voir* dans l'avenir a permis de faire diminuer le nombre de crime aux États-Unis :

Pre-Crime Public Service Announcer :Imagine, a world without murder. Six years ago, the homicidal rates had reached epidemic proportions. It seemed that only a miracle could stop the bloodshed, but instead of one miracle, we were given three, the precognitives. Within three months of the pre-crime program, the homicidal rates in the District of Columbia had reduced 90 percent.

[...]

Attorney General Nash: We want to make sure that this great system is what will keep us safe will also keep us free.

Pre-Crime Public Service Announcer :On April 24, vote yes on the National Pre-crime initiative.

Un tel programme politique peut-il survivre, malgré les erreurs possibles? Peut-on condamner des innocents sur la seule base qu'ils pourraient user de violence? Deux questions qui sont pertinentes à la recherche dans les avancées de la surveillance et sur tout autre programme qui cherche un aval dans le système de sécurité d'un État. Cela revient à accepter si oui ou non les actions préemptives sont nécessaires et permettent davantage de gains sécuritaires. Il faut aussi souligner que le besoin continu de mettre de l'ordre dans l'espace public et urbain ne peut pas toujours, semble-t-il, mener à des gains sécuritaires plus élevés. La peur qui entoure les individus et obligent les politiciens à accroître la surveillance ne mène qu'à redouter plus de risques et à voir davantage de zones chaotiques.

3.3 *L'espace digital et virtuel*¹²

Enfin, un troisième espace, l'espace digital, est davantage lié à celui de l'espace urbain, mais il peut avoir plusieurs conséquences lorsqu'absent de l'espace du chaos. L'espace digital est une gestion humaine à travers des doubles numériques (ou identitaires) comme Haggerty et Ericson le sous-entendent. L'espace digital est un lieu d'informations, de codes et d'identités qui vivent, se recoupent et se mélangent. Cet espace est très lié à celui de l'univers virtuel, mais ce dernier ne crée pas de nouvelles réalités. Cet espace est le circuit rhizomatique de Deleuze, un endroit où plusieurs informations s'entrecroisent. Un tel espace aujourd'hui est intrinsèquement lié à des bases technologiques. Lyon expose les différents moyens de digitaliser les identités et l'humanité afin d'organiser la société. Les avancées technologiques des années 1990 et 2000 ont permis un partage énorme entre plusieurs banques de données de diverses organisations. Les identités sont ainsi exposées à différents regards. La surveillance ne devient plus que nationale. L'identité digitale devient scrutée par plusieurs corps de surveillance extérieurs. La surveillance est mondialisée.

Toutefois, dans cet espace, l'on ne retrouve que des données. L'humanité n'a pas de forme. L'identité n'est pas virtualisée dans le sens qu'une toute nouvelle réalité est créée avec un nouveau visage. Un film très récent, *The Surrogates* (2009), présente la vie humaine sous forme de clones. Ces individus vivent leurs vies à travers les yeux et le corps d'un clone. Dans le même style que *Strange Days* (1995) où les individus viennent chercher des

¹² La distinction entre digital et virtuel, pour ce travail, réside dans le lien avec la réalité. L'espace digital est un espace qui nécessite une donnée vivante corporelle, une cellule, une empreinte, etc. L'espace virtuel dématérialise la cellule, ou l'ADN, pour l'intégrer à une image totalement réinventée dans un endroit hors de la réalité.

sensations fortes à travers le SQUID, dans *The Surrogates*, la peur du risque est si intense que les individus ont peur de vivre sous leur véritable forme humaine. Leur corps reste enfermé à la maison, tandis que leurs clones font face aux dangers quotidiens.

The Prophet: Look at yourselves. Unplug from your chairs, get up and look in the mirror. What you see is how God made you. We're not meant to experience the world through a machine (*The Surrogates*, 2009).

Dans le même ordre d'idée, dans *Strange Days*, on utilise le subconscient des individus, les faisant expérimenter dans leurs corps la vie des autres, une vie qu'ils n'oseraient pas vivre par peur du risque qu'elle représente :

Lenny Nero: See... I can get you what you want, I can. I can get you anything, you just have to talk to me, you have to trust me. You can trust me, 'cause I'm your priest, I'm your shrink... I am your main connection to the switchboard of the soul. I'm the magic man... Santa Claus of the subconscious. You say it, you think it, you can have it (*Strange Days*, 1995).

L'espace virtuel ne possède pas une dimension tangible dans la réalité actuelle. L'espace digital a beaucoup plus d'emprise. Selon Lyon (2002), la technologie digitale actuelle est une façon d'organiser l'espace social, donc l'espace urbain et les identités qui appartiennent à l'espace que l'on considère comme externe, soit l'espace désordonné du chaos. Ces trois espaces sont donc interconnectés et se répondent l'un à l'autre. Dans toutes ces représentations populaires de l'espace, les risques de l'ordre sont toujours existants. Les risques d'un bogue ne sont pas à mettre de côté non plus. Dans *The Surrogates*, c'est un homme qui décide de propager un virus à l'échelle mondiale, et dans *Minority Report*, il suffit d'insuffler un doute, une fausse image, pour que le système flanche. L'espace digital/virtuel est basé sur la technologie, mais la technologie est à l'image de son créateur;

elle n'est pas parfaite et elle comporte des risques. Ainsi, peut-on réellement croire que les espaces technologiques du digital et du virtuel représentent une solution au risque à la vie? Non. Le corps humain disparaît, les empreintes digitales et oculaires deviennent de l'information sur des circuits électroniques, mais la vie de l'individu se voit fractionnée à travers toutes les bases de données possibles. La vie est dépouillée sous le regard incessant et fouillée par toutes les racines du rhizome de la surveillance.

4 L'HUMANITÉ DE LA SURVEILLANCE

Le rôle de l'humain à travers ces espaces repose sur la volonté de l'individu à fonctionner dans la surveillance. Les espaces sont le milieu de vie des individus. Sur ces espaces, on voit le prisonnier, le fugitif et l'homme virtuel ou digitalisé vivre. Se « déconnecter » ou être déconnecté de l'espace de surveillance, c'est en quelque sorte vouloir tenter d'attenter à la vie. Le lien brisé, la vie de l'individu n'a plus de sens. Cet individu perd son identité. Voilà pourquoi des « héros » comme *V* dans *V for Vendetta* (2005), Neo dans *The Matrix* (1999), John Anderton dans *Minority Report* (2002) sont vus comme des dangers à la société. Mais, en fait, la vie est bien dans la déconnection, et voilà tout le paradoxe de l'espace de surveillance. Cette société de surveillance met fin à la diversité de la vie en la plongeant dans un brouillard de conformité et de cloisonnement pour mieux surveiller. L'humanité de la surveillance s'illustre de différentes manières afin de révéler la diversité et le brouillard.

4.1 *L'humain prisonnier*

L'humain prisonnier est l'entité humaine, consciente ou non, qui se retrouve prise au piège d'un espace comme celui de la surveillance. Foucault mentionne que le détenu dans un espace panoptique doit être conscient de façon permanente de la visibilité dans lequel il vit afin d'instaurer un automatique de pouvoir (2010 : 234). L'espace de surveillance est plus sournois. Il crée un espace légal dans lequel l'humanité se sent confortable. Ainsi, crée-t-on un sentiment de liberté dans un espace de contrôle. Le détenu, le prisonnier, ne se rend pas compte du piège dans lequel il se trouve à moins d'être devenu visible. À cet instant, le piège de l'espace de surveillance panoptique se referme sur lui. Cet espace social, à la manière des Fal'cie de Final Fantasy XIII (FF13), nourrit et prend soin de ses *dollhouses* en offrant un environnement festif où la peur envers les L'Cie¹³ existe à chaque instant.

L'humain devient donc prisonnier d'une sphère transparente où les individus se croient totalement libres de leur mouvement, mais, en réalité, leurs mouvements sont analysés, décortiqués et approuvés. La ligne entre être libre et être prisonnier s'amenuise. La ligne est d'autant plus mince que le sentiment du prisonnier est souvent indifférent à son statut. Le prisonnier ne sait pas nécessairement ce qui l'attend de l'autre côté, il ignore quoi faire s'il se déconnecte de l'espace surveillé. Le contrôle dissimulé de l'espace de surveillance a permis une docilité : « Le corps humain entre dans une machinerie de pouvoir qui le fouille, le désarticule et le recompose » (Foucault, 2010 : 162). L'esprit est

¹³ Les L'Cie sont considérés comme des ennemis de la planète Cocoon (le monde de FF13). Ils sont considérés comme étant une malédiction, infectés par l'ennemi, Gran Pulse, planète ennemie de Cocoon. Ils doivent remplir une certaine Tâche, autrement ils se transforment en monstre. Lorsque la Tâche est remplie, leur corps devient un cristal afin de leur donner la vie éternelle.

alors incorporé à un espace précis, un idéal et des buts prédéfinis. Lightning dans FF13 se trouve totalement désemparée lorsqu'elle doit fuir tout ce qu'elle connaît : « It was the only life I know how to live. When it was taken from me, I was completely lost. Without a master to follow - my life had no purpose » (Final Fantasy XIII, 2010). Les individus sont rarement prêts à être déconnectés de l'espace. La peur guide leur vie. La peur injecte aussi en eux la nécessité de combattre : la guerre de surveillance prend alors place. Dans *The Matrix*, Morpheus met en garde Neo : « The very minds of the people we are trying to save. But until we do, these people are still a part of that system and that makes them our enemy. You have to understand; most of these people are not ready to be unplugged ».

Ils ne veulent pas être sauvés, puisque comme Lightning l'a dit précédemment, leur vie leur convient. Leur enlever l'illusion avec laquelle ils ont toujours vécu, c'est leur enlever leurs barrières. La liberté est alors difficile à supporter. Leur vie devient une illusion, une terrible erreur et ils perdent tout sens de qui ils sont. L'humain prisonnier, c'est l'homme qui se perd dans un espace de béatitude, un espace où la vie est beaucoup plus facile. L'humain prisonnier c'est celui qui, comme dans FF13, parce qu'il a peur, est prêt à sacrifier un enfant L'Cie afin de conserver son bien-être ou, comme dans *Minority Report*, voir en des êtres humains leur seule capacité de « pre-cogs » et leur enlever le choix d'être qui ils sont.

Le prisonnier a donc une identité bien à lui; une identité qui le sauvegarde dans la recherche de son propre bonheur. Le prisonnier est indifférent à l'espace de surveillance sans lequel il se sent à découvert, trop libre et trop vulnérable. Cet espace nourrit un besoin toujours plus grand de perfection – et de *sécurité*. La surveillance permet une logique où le

crime est réduit à néant comme dans *Minority Report*. Le risque d'une telle société est contenu dans la surveillance. Le risque de cet espace de surveillance réside dans la possibilité d'être déconnecté de cet espace : ce sont les bogues du système, qui pour nous sont les restants d'une défektivité du regard vigilant, mais aussi une possibilité d'échapper à l'uniformité grise d'une vie calculée au quart de tour. Une vie où l'individu devient si blasé qu'il doit rechercher la vie d'autres individus comme dans *Sims* ou par le SQUID de *Strange Days*. Voilà le véritable danger de l'individu prisonnier de l'espace de surveillance : ne voir qu'une vision des choses, voir que la réalité pure et dure, sans couleur et terne afin d'éviter le danger et le risque. Et pourtant, le prisonnier désire ce danger qu'il recherche dans des jeux vidéo ou des films, mais il n'est pas prêt à assumer sa « déconnection » de l'espace et à devenir un fugitif.

4.2 *L'humain fugitif*

Dans l'environnement panoptique de transparence et de technologie qui entoure les individus, un choix s'impose, ou plutôt, est imposé à l'être humain : devenir membre de cet espace de surveillance, en devenant prisonnier, ou fuir. La fuite se fait de plusieurs façons et c'est ce que nous illustre les films. Le fugitif est celui qui a été déconnecté de l'espace préétabli. Celui dont le double pixellisé n'est pas sorti à la station Victoria en utilisant sa carte Oyster¹⁴, mais a pu poursuivre sa route et quand il a voulu revenir, il a vu les portes restées fermées. À cet instant, une véritable course contre le système de la société intégrée

¹⁴ Exemple simplifié de Louise Amoore (dans Lyon, 2009). Le système de la Oyster card est utilisé dans le métro de Londres. Il est encore possible d'acheter des billets, mais le plus simple est de prendre une carte sur laquelle l'on met un certain montant d'argent. À l'entrée et à la sortie des stations du métro, il y a des bornes sur lesquelles l'on doit passer la carte activant notre entrée et notre sortie.

à l'espace de surveillance a pris place. Tenter de prouver où l'on était à telle heure, telle date et pourquoi ne sommes nous pas ressortis du métro... John Anderton, dans *Minority Report*, fait face à cette course dans laquelle il doit prouver qu'il ne tuera pas la personne que les pre-cogs ont pressentie. Sa course l'oblige jusqu'à payer un médecin de bas étage afin d'obtenir une nouvelle paire de yeux pour passer inaperçu, pour devenir « M. Matsumoto ». La surveillance est si accrue qu'aucun individu ne peut vivre dans l'espace légal sans identité. La fuite d'Anderton est de devenir une autre identité et de tromper la technologie pour laquelle il s'était battue, laquelle il croyait infaillible. Selon le docteur Iris Henimen dans *Minority Report* : « Sometimes, in order to see the light, you have to risk the dark ».

Le risque de l'obscurité est l'un des dangers de l'espace de surveillance, celui auquel l'on ne songe pas lorsque l'on désire toujours plus de sécurité. Le risque de l'obscurité, c'est un peu cet espace d'exception dont Giorgio Agamben nous parle. Obscurcir les éléments transparents de l'espace, effacer les espaces de sorties de la surveillance, celles qui permettraient de ne pas se retrouver face à une société de peur, d'incertitude, et, tout particulièrement, de contrôle comme dans le film *V for Vendetta*. Douglas Kellner maintient que *Minority Report* et *V for Vendetta* sont le produit d'un manque de confiance en le gouvernement et ses agences policières, ainsi que les grandes corporations (192 : 2010), une confiance qui se brise par l'ubiquité incontrôlable de la surveillance. Dans *V for Vendetta*, le système est différent. Contrôlé par la peur et les règles, contrôlé par la télévision et l'information-spectacle, l'individu d'une telle société ne vit pas dans une surveillance visible d'un point de vue cinématographique et technologique, mais vit plutôt dans une surveillance politique par la constitution d'un couvre-feu, du contrôle de la

culture, des religions, etc. Le fugitif V a choisit le combat; il a choisit de briser l'espace de surveillance :

Good evening, London. Allow me first to apologize for this interruption. I do, like many of you, appreciate the comforts of every day routine- the security of the familiar, the tranquillity of repetition. I enjoy them as much as any bloke. [...]. There are of course those who do not want us to speak. I suspect even now, orders are being shouted into telephones, and men with guns will soon be on their way. Why? Because while the truncheon may be used in lieu of conversation, words will always retain their power. Words offer the means to meaning, and for those who will listen, the enunciation of truth. And the truth is, there is something terribly wrong with this country, isn't there? Cruelty and injustice, intolerance and oppression. And where once you had the freedom to object, to think and speak as you saw fit, you now have censors and systems of surveillance coercing your conformity and soliciting your submission. How did this happen? Who's to blame? Well certainly there are those more responsible than others, and they will be held accountable, but again truth be told, if you're looking for the guilty, you need only look into a mirror. I know why you did it. I know you were afraid. Who wouldn't be? War, terror, disease. There were a myriad of problems, which conspired to corrupt your reason and rob you of your common sense. Fear got the best of you, and in your panic you turned to the now high chancellor, Adam Sutler.

V dérange le prisonnier. Contrairement à Neo et Morpheus dans *The Matrix*, il désire déconnecter les individus maintenant. Il prend le risque que ceux-ci deviennent ses propres ennemis. V oblige le prisonnier à voir sa prison de verre, celle qui était devenue si transparente qu'il ne la voyait plus. Le fugitif devient la conscience d'une population, celui qui a compris bien avant puisqu'il a été capable de voir ce qui se tramait suite à sa propre emprise.

D'autres, par contre, vont tout simplement fuir. Dans FF13, les personnages doivent fuir et ce, même si, pendant près de la moitié du jeu, le spectre de la mort les hante. Une culpabilité et une honte les assiègent sans cesse. Hope, un enfant, répète souvent que le seul

véritable espoir pour un L'Cie est une mort rapide. Contrairement, à Anderton ou V, les personnages de FF13 sont habités par une attitude horrifiée par leur statut d'exclu davantage exploré, jusqu'au moment où ils se rendent compte à quel point ils ont été bercés dans le mensonge toute leur vie. Le fugitif, lui, veut combattre pour, la plupart du temps, l'espace en place, mais refuse de le faire au péril de la vie des « connectés ». Le fugitif voit dans l'obscurité de la surveillance son propre aveuglement et la lumière est celle où les habitudes surveillées et répétées sont brisées, où la vie redevient une infinité de choix. Le fugitif fuit la vie blasée qui se profilait devant lui et vit plutôt la vie que les individus blasés désirent avoir.

4.3 *L'humain pixellisé et virtuel*

Différents niveaux de codification du corps humain ont été créés afin de répondre au besoin de surveillance, soit d'une pixellisation corporelle de l'humain par un processus de transmutation en information virtuelle. Selon Lyon :

The emergence of body surveillance technologies, however, dispenses with cryptic words and numeric codes held in human or machine memories. Some part of the physical body (eye, hand, finger, face, voice) is presented to the verification machine. Another level of coding, beyond words and numbers, and relying neither on memory or on the need to produce a card, turn the body into a password (2001: 75).

Afin de poursuivre dans cette lancée, mais aussi de rééquilibrer les forces, le professeur Steve Mann, professeur à l'Université de Toronto, se décrit comme l'un des premiers

cyborgs¹⁵ sur la planète. Selon lui, afin de contrecarrer les effets pernicioeux de la surveillance, il est nécessaire de se tourner vers une *sousveillance* : « Sousveillance, he says, is “human-centric.” People engage in sousveillance when they record pictures or video of the people, places and events around them » (Mann, dans Don Butler, 2009). Le déséquilibre des forces de surveillance et leur surreprésentation a mené Mann à envisagé une façon de rééquilibrer les espaces de surveillance et de sousveillance. L’humain devient donc une machine qui, à son tour, se transforme en surveillant des surveillants. Mann, et quelques autres, sont cependant plutôt rares sur la planète.

Le prisonnier de l’espace de surveillance va plutôt accepter sa transformation d’humain à une information. Dans *Minority Report*, les yeux mêmes de chaque individu sont les clés des goûts et des désirs d’achats des individus. Actuellement, nous avons Amazon.ca qui nous envoie des suggestions en fonction des achats faits par le passé. L’humain devient information grâce à la machine. Dans les jeux *Assassin’s Creed I & II*, le personnage principal de Desmond Miles est plongé par son corps grâce à l’Animus¹⁶, contenant de toute l’information de ses ancêtres, à différentes époques afin de mettre fin à l’emprise des Templiers devenus maîtres des grandes corporations. L’individu d’aujourd’hui est, tout comme Miles, plongé dans une sorte d’Animus afin de consommer davantage ou de vivre des vies totalement différentes dans des jeux de simulation de plus en plus réels.

La pixellisation et la virtualisation de l’individu passe aussi par l’indistinction entre monde réel et irréel. L’intégration des *gamers* dans les jeux fait oublier l’idée de temps; le

¹⁵ Un cyborg est un être humain dont certains membres mécaniques ont été ajoutés au corps. Dans le cas du Professeur Mann, il s’est fait intégrer une puce électronique à l’intérieur de lui.

¹⁶ L’animus est un genre de scanner pouvant aller chercher toute l’information contenue dans le corps humain. Selon Lucy, la technicienne du labo, les souvenirs et le passé ne meurent jamais, ils sont emprisonnés dans les corps et se régénèrent dans les corps des descendants de l’individu.

jeu devient maître de l'individualité à grande échelle. Un des effets plus dangereux est lorsque l'on parle de jeux de guerre, où l'irréel jongle avec la réalité à chaque nouvelle mission. Les conséquences se révèlent lorsque l'individu est projeté dans le désert de la réalité face à la seule possibilité qu'il a : être un soldat de chair et de sang et non pas fait de pixels qui se régénèrent, un soldat qui doit risquer sa vie et qui, s'il est touché, ne pourra pas se relever par la magie du virtuel. Alors prend fin le cauchemar de l'esprit virtuel. Le contact avec la vie permet le réveil, celui qui nous fait prendre conscience des risques de la guerre, des risques d'une société de contrôle, des risques et absurdités de certains jeux. Le jeu permet de percevoir à quel point le virtuel qui se dit réel peut devenir pernicieux dans sa façon de brouiller la frontière entre le réel/virtuel.

Que reste-t-il donc de l'humanité? Le prisonnier a le choix de vivre dans une société de surveillance, indifférent à la perte de son individualité ou d'y renoncer parce qu'il a peur du risque entraîné par les autres autour de lui. L'humanité ne résiderait plus que dans la peur étouffant chaque individu. L'individualité représenterait donc un risque auquel il faut renoncer et ainsi ouvrir l'espace privé de chaque individu au regard de la surveillance.

CONCLUSION

Ce travail illustre les différentes approches de certains auteurs de la surveillance et comment elles sont pertinentes ou non dans la réalité contemporaines. Nous avons également commenté les caractéristiques de l'espace de surveillance, comment celui-ci se décompose en plusieurs parcelles et, qui, une fois regroupé, offre l'espace de surveillance. Il était aussi question de comment le corps humain, dans sa fonction d'identification et porteurs d'identités uniques, disparaît.

Le débat entre l'approche panoptique de Foucault et d' « assemblage » de surveillance est sans doute le débat sur lequel nous devons concentrer notre attention. Haggerty mentionne qu'on ne peut effacer les bases que Foucault nous a remises, mais il faut savoir poursuivre notre compréhension avec les données que nous avons aujourd'hui. Il faut chercher à voir le panoptique comme il est et aller au-delà sans conserver des barrières de cette prison de verre. Autrement, notre regard reste prisonnier de celui du Panoptique tandis que notre réalité fuit cette prison pour se fondre davantage dans une surveillance de plus en plus accrue. Ainsi, nous ne réalisons pas pleinement les effets de la surveillance contemporaine.

Nous avons tenté de démontrer l'importance de la composition de l'espace, des décisions qui y sont prises et du corps humain qui se dissipe de plus en plus dans le brouillard de la surveillance et de ses nombreux dédales informatiques. Nous avons parlé d'humanité de surveillance, comme si l'humanité pouvait prendre plusieurs formes, se confondre et se remodeler. Pierre-Joseph Proudhon a dit : « Le système de l'humanité ne

sera connu qu'à la fin de l'humanité » (*Le Peuple*, Proudhon). L'humanité elle-même, on ne peut la définir. Nous ne pouvons que comprendre en des termes imprécis ce que l'on pense croire comme de l'humanité. L'humanité, l'essence de l'homme, sa capacité d'être au-delà d'un corps, voilà ce qui se révèle changé dans l'espace de surveillance. La substance de l'humanité qu'est la vie se retrouve mise à nue. Elle est mise à la merci des décisions de l'État dans un accroissement de la sécurité.

La vie devient l'ultime valeur. Elle est si importante qu'il faut la protéger, la protéger de ces corps qui l'emprisonnent et qui la menacent. La vie se voit donc téléchargée dans la mer numérique de la technologie, par laquelle s'assure la surveillance. Cette réalité illustre donc cet accroissement d'une nécessité collective pour l'ensemble humain de devenir un prisonnier civil. Ce prisonnier ne peut s'échapper de cette nouvelle forme socialement organisée de la surveillance. Il faut assurer la protection de la vie contre le risque devenu généralisé.

Reprenant les mots du personnage de Lightning : « Humans are in submission to these gods for care and protection... ». Les humains doivent se tourner vers ceux qui s'occupent de la surveillance, des individus qui échappent souvent même à la surveillance étatique, puisqu'ils sont des travailleurs d'agences privées. Si nous étions coupés de cette protection, la vie deviendrait de plus en plus risquée, comme en témoignent toutes les incarnations humaines des réalités cinématographiques ou de jeux vidéo. Le choix est de vivre une vie bien rangée, entrer et sortir aux bonnes bornes de métro, ne jamais devenir un bogue de cette société de l'espace urbain ou, autrement, le cauchemar du fugitif/rebelle devient une réalité. À l'extrême, c'est une chasse à l'homme qui s'amorce. Dans notre espace

actuel urbain, c'est plutôt une lutte constante de prouver notre identité¹⁷, un combat contre le brouillard chaotique qui souligne un bogue du système. Sans cette identité, l'on se retrouve à vivre en résistant à l'espace de surveillance.

C'est à cet instant que l'on se retrouve perdu. Comme Neo, Lightning, John Anderton, ou Desmond Miles, la réalité prend une toute autre tournure. Désorienté, détaché, il faut fuir ou combattre. Le combat, toutefois, reste ambigu. Est-ce un combat pour réintégrer l'espace tel qu'il est ou, plutôt, intégrer un nouvel espace? Comme Morpheus le dit à Neo :

That system is our enemy. But when you're inside, you look around, what do you see? Businessmen, teachers, lawyers, carpenters. The very minds of the people we are trying to save. But until we do, these people are still a part of that system and that makes them our enemy. You have to understand; most of these people are not ready to be unplugged. And many of them are so inured, so hopelessly dependent on the system, that they will fight to protect it.

La poursuite des buts de ceux ayant été déconnectés de l'espace de surveillance devient donc nécessaire à analyser dans l'élaboration d'un au-delà à la surveillance, si un tel au-delà existe. Qui combattre, comment et pour quelles raisons? Ce système a été mis devant nos yeux pour nous cacher la vérité, selon Morpheus (*The Matrix*, 1999). Quelle vérité? Ce sont des questions qui restent en suspens, mais auxquelles il faut répondre lorsque l'on désire illustrer tous les aspects de la surveillance. Ici, nous ne nous sommes concentrés que sur l'essence corporelle et géographique et la conception de la vie dans cet espace de la surveillance. Au-delà du fait que la surveillance est en croissance continue, il faut reconnaître que celle-ci guide nos vies, nos habitudes et notre culture. La vérité est que la surveillance connaît de moins en moins de limites. Elle est tout à fait rhizomatique sans

¹⁷ Lors de vols d'identité, le processus est extrêmement long et pénible pour les individus afin de prouver leurs informations.

nécessairement vouloir être un moyen d'administrer tous les corps dans son champ de vision.

Dans cet aspect vital de la surveillance, la vérité ne serait-elle pas qu'une vie sans corps ne prenant forme que dans des circuits électroniques numériques apportant son lot de risques tout comme n'importe quel autre espace? Qu'en fait, malgré la volonté de protéger la vie à travers l'espace de surveillance technologique, nous remettons cette vie à nouveau en danger? Le danger est ainsi intrinsèquement lié à la vie, pour laquelle sinon nous n'aurions plus aucun attachement. L'espace de surveillance n'est finalement qu'un nouvel espace où l'on poursuit la mise en danger de la vie afin de se sentir toujours vivant.

BIBLIOGRAPHIE

AGAMBEN, Giorgio (1998). *Homo Sacer : Sovereign Power and Bare Life* (trad. Daniel Heller-Roazen), Stanford University Press, Stanford, California, 199 pages.

AGAMBEN, Giorgio (2005). *State of Exception* (trad. Kevin Attell), The University Chicago Press, Chicago, 95 pages.

ALBRECHSTLUND, Anders & Lynsey DUBBELD (2005). « The Plays and Arts of Surveillance : Studying Surveillance as Entertainment », *Surveillance & Society*, pp.216-221.

AMOORE, Louise (2007). « Vigilant Visualities : The Watchful Politics of the War on Terror », *Security Dialogue*, 38 : 2, pp. 215-232.

ARADAU, Claudia et Rens VAN MUNSTER (2007). « Governing Terrorism: Through Risk: Taking Precautions, (un)Knowing the Future », *European Journal of International Relations*, 13: 1, pp. 89-115.

BALL, Kirstie et Frank WEBSTER (2003). *The Intensification of Surveillance*, Londres : Pluto Press, 176 pages.

BLEIKER, Roland (2003). « Learning from Art: A Reply to Holden's "World Literature and World Politics" », *Global Society*, 17: 4, pp.415-428.

BUSH, George W., Discours à West Point, New York, 1^{er} juin 2002.

BUTLER, Don (2009). « Part VI: Everyone's watching : A pioneering 'cyborg' says turning the tables — and cameras — on Big Brother is the answer », *Ottawa Citizen*, <http://www.ottawacitizen.com/news/under-surveillance/Part+Everyone+watching/1253557/story.html> (consulté le 1er avril 2010).

BYWATER, William (1990). « The Paranoia of Postmodernism », *Philosophy and Literature*, 14 : 1, p.79-84.

CAMPBELL, David (1998). *Writing security : United States foreign policy and the politics of identity*, Minneapolis : University of Minnesota Press, 289 pages.

CARR, Brian (2002). « *Strange Days and the Subject of Mobility* », *Camera Obscura*, 17 :2, Duke University Press, pp. 190-217.

DELEUZE, Gilles et Félix GUATTARI (1980). *Capitalisme et schizophrénie 2 : Mille plateaux*, Paris : Les Éditions de Minuit, 648 pages.

DILLON, Michael et Luis LOBO-GUERRERO (2008). « Biopolitics of security in the 21st century : an introduction », *Review of International Studies*, vol.34, pp. 265-292.

DUBBELD, Lynsey (2003). « Observing bodies. Camera surveillance and the significance of the body », *Ethics and Information Technology* 5:3 151–162.

FACCIOLI, Patrizia (2007). « La sociologie dans la société de l'image », *Sociétés*, no. 95, pp. 9-18.

FOUCAULT, Michel (2010). *Surveiller & Punir*, Paris : Les Éditions Gallimard, 360 pages.

FUREDI, Frank (2006). *Culture of fear revisited : risk-taking and the morality of low expectation*, Londres ; New York : Continuum, 4^e Édition, 212 pages.

GRAYSON, Kyle, DAVIES, Matt et Simon PHILPOTT (2009). « Pop Goes IR? Researching the Popular Culture – World Politics Continuum », *Politics*, 29 :3, pp. 155-163.

GROSE, Thomas K. (2008). « When Surveillance Cameras Talk », *Time*, 11 février.

GUZIK, Keith (2009). « Discrimination by Design: predictive data mining as security practice in the United States' 'war on terrorism' », *Surveillance & Society*, 7: 1, pp. 3-20.

HAGGERTY, Kevin D. et Richard V. Ericson (2000). « The surveillant assemblage », *British Journal of Sociology*, 51: 4 (Décembre), pp. 605-622.

HAGGERTY, Kevin D. (2010). « Security in a Surveillance Society », <http://www.uofaweb.ualberta.ca/sociology2/pdfs/SOC622%202010.pdf> (consulté le 1^{er} mars 2010).

HARPER, David (2008). « The Politics of Paranoia : Paranoid Positioning and Conspiratorial Narratives in the Surveillance Society », *Surveillance & Society*, 5 : 1, pp.1-32.

HAYLES, N. Katherine (1999). *How we Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature. and Informatics*. Chicago et Londres: University of Chicago Press.

HOLDEN, Gerard (2003). « World Literature and World Politics: In Search of a Research Agenda », *Global Society*, 17 :3, pp. 229-252.

KELLNER, Douglas (2010). « Hollywood Political Critiques of the Bush-Cheney Regime: From Thrillers to Fantasy and Satire », in *Cinema Wars : Hollywood Film and Politics in the Bush-Cheney Era*, Malden, MA: Wiley-Blackwell, p. 163-98.

KROKER, Arthur et Marilouise, ed. (2008). *Critical Digital Studies : A Reader*, Toronto : University of Toronto Press, 583 pages.

KNIGHT, Peter (2000). *Conspiracy Culture : From Kennedy to the X-Files*, Londres et New York : Routledge, 287 pages.

- LYON, David, dir. (2009). *Identifying citizens : ID cards as surveillance*, Cambridge ; Malden, MA : Polity, 208 pages.
- LYON, David (2008). *Playing the identity card: surveillance, security and identities*, Londres et New York: Routledge, 287 pages.
- LYON, David (2007). *Surveillance Studies: An Overview*, Cambridge: Polity, 243 pages.
- LYON, David (2006). *Theorizing Surveillance : the Panopticon and Beyond*, Cullompton, Devon, UK ; Portland, Or. : Willan Publishing, 351 pages.
- LYON, David (2002). *Surveillance as Social Sorting: privacy, risk, and digital discrimination*. London & New York: Routledge, 302 pages.
- LYON, David (2001). *Surveillance society: Monitoring everyday life*, Buckingham et Philadelphie: Open University Press, 2001, 189 pages.
- MARKS, Peter (2005). « Imagining Surveillance : Utopian Visions and Surveillance Studies », *Surveillance & Society*, 3 : 2-3, pp. 222-239.
- MULLER, Benjamin J. (2004). « (Dis) Qualified Bodies: Securitization, Citizenship and 'Identity Management' », *Citizenship Studies*, 8: 3, pp. 279-294.
- MULLER, Benjamin J. (2008). « Securing the Political Imagination: Popular Culture, the Security *Dispositif* and the Biometric State », *Security Dialogue*, 39: (2-3), pp. 199-220.
- MYTHEN, Gabe et Sandra WALKLATE (2008). « Terrorism, Risk and International Security : The Perils of Asking 'What If?' » *Security Dialogue*, 39 : (2-3), pp. 221-242
- ORR, Jackie (2004). « The Militarization of Inner Space », *Critical Sociology*, 30 : 2, pp. 451-481.
- OWENS, Patricia (2008), « Distinctions, Distinctions: 'Public' and 'Private' Force », *International Affairs*, 84 :5, pp. 977-90.
- TURSE, Nick (2008). « Introduction: A Day in the Life », in *The Complex: How the Military Invades our Everyday Lives*, New York: Metropolitan Books, p.1-18.
- WILLIAMS, Katherine et Craig JOHNSTONE (2000). « The politics of the selective gaze: Closed Circuit Television and the policing of the public space », *Crime, Law and Social Change*, 34 : 2 pp. 183-210.
- WOOD, David (2002). « Editorial. Foucault and Panopticism Revisited. », *Surveillance & Society*, 1 : 3, pp. 234-239.

Filmographie : *Strange Days* (1995), *The Matrix* (1999), *Minority Report* (2002), *V for Vendetta* (2005), *Tin Man* (2007), *The Surrogates* (2009).

Jeux vidéos : *Assassin's Creed 1 & 2* (2007 & 2009); *Final Fantasy XIII* (2010).

ANNEXE

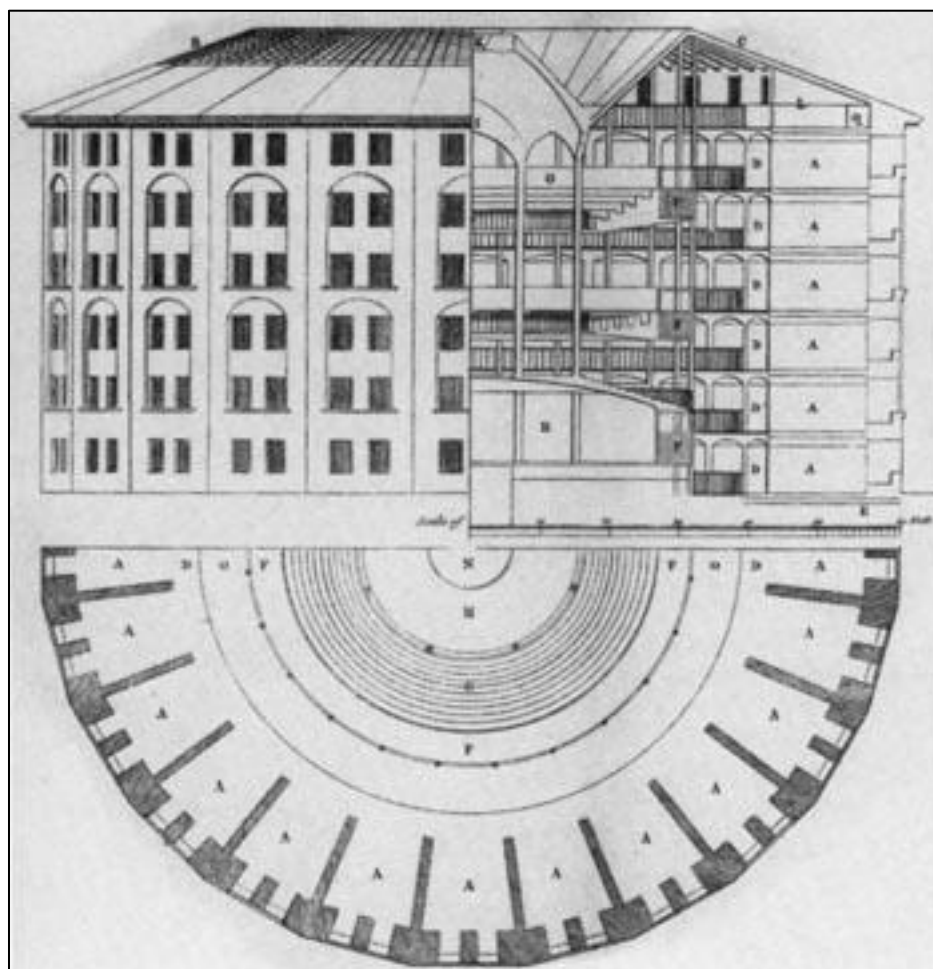


Figure 1 - Plan du Panopticon, Jeremy Bentham, dans Foucault (2010).