

***Black Mirror* : une autre manière de penser le  
rapport  
Homme-Technologie à travers la théorie de  
l'acteur-réseau.**

**Blondiau Thomas**

Thèse soumise à l'Université d'Ottawa  
dans le cadre des exigences du programme M.A. option thèse (Université d'Ottawa) et Maîtrise  
en criminologie de l'Université catholique de Louvain

Département de Criminologie  
Faculté des Sciences Sociales  
Université d'Ottawa

**Faculté de droit et de criminologie  
École de criminologie**

***Black Mirror* : une autre manière de  
penser le rapport  
Homme-Technologie à travers la  
théorie de l'acteur-réseau.**

Auteur : BLONDIAU Thomas

Promoteurs : DUFRESNE Martin et JANSSEN Christophe

Année académique 2019-2020

Master en criminologie à finalité approfondie

## **Plagiat et erreur méthodologique grave**

---

Le plagiat, fût-il de texte non soumis à droit d'auteur, entraîne l'application de la section 7 des articles 87 à 90 du règlement général des études et des examens.

Le plagiat consiste à utiliser des idées, un texte ou une œuvre, même partiellement, sans en mentionner précisément le nom de l'auteur et la source au moment et à l'endroit exact de chaque utilisation\*.

En outre, la reproduction littérale de passages d'une œuvre sans les placer entre guillemets, quand bien même l'auteur et la source de cette œuvre seraient mentionnés, constitue une erreur méthodologique grave pouvant entraîner l'échec.

\* A ce sujet, voy. notamment <http://www.uclouvain.be/plagiat>.

# Remerciements

Ce travail a été le fruit d'un cheminement personnel riche et passionnant. Néanmoins, rien de cela n'aurait été possible sans le concours de certaines personnes que je tiens à remercier.

Tout d'abord, il y a mes deux promoteurs, Martin Dufresne et Christophe Janssen, qui m'ont tous deux accompagné à des étapes diverses de ma démarche. J'aimerais néanmoins offrir un remerciement particulier à Martin qui m'a encadré, encouragé et supporté malgré la distance, la crise sanitaire et mon organisation souvent chaotique.

Viennent ensuite Valentine et Charlie qui ne mesurent probablement pas l'importance de l'aide et du soutien qu'ils m'ont apporté et sans qui ce mémoire n'aurait probablement jamais vu le jour.

Merci aussi à ma famille qui m'a soutenu et qui continue de me soutenir, qu'importe la distance, les désaccords et les problèmes. Les avoir à mes côtés est une chance au quotidien.

Merci enfin à tous ceux à qui je ne pense pas, mais qui, par leur action parfois discrète, m'ont soutenu, encouragé ou aidé de quelques manières que ce soit. Ce travail vous appartient tous un peu.

## Table des matières

Introduction.....	3
Problématisation .....	8
Chapitre 1 : De la réalité à l'écran .....	11
1. Les liens entre fiction et réalité.....	12
2. La réalité en danger.....	14
a) Le Compromis scélérat .....	14
b) La référence circulante .....	17
c) Black Mirror et la référence circulante .....	21
3. <i>White Christmas</i> .....	24
a) Black Mirror : la série télévisée .....	24
b) White Christmas : épisode spécial de Noël.....	25
c) Résumé .....	26
Chapitre 2 : Cache-cache avec la technologie .....	29
1. Les déterminismes de la relation entre technologie et culture.....	31
a) Le déterminisme technologique.....	31
b) Le déterminisme culturel.....	32
c) Le thermostat des déterminismes.....	33
d) Le Maître et l'Esclave.....	37
e) La technologie est une "chose" .....	38
f) La quadrature du cercle .....	39
2. La théorie de l'acteur-réseau.....	40
a) Ébauche .....	41
b) Émergence, filiation et principes.....	42
c) La traduction .....	45
d) Les actants.....	47
e) La délégation et la prescription.....	51
f) Articulation et assemblage .....	56
3. Reculer pour mieux sauter .....	60
Chapitre 3 : Passing through the screen .....	62
1) De nouvelles technologies ?.....	65
a) Les technologies dans la série .....	66
b) Les technologies primaires.....	68
c) Les technologies modernes.....	72

d) Les technologies post-humaines .....	81
e) La technologie est un actant .....	88
2) L'identité humaine .....	90
a) La possession.....	91
b) Les <i>Hybrots</i> .....	96
c) La technologie est une articulation .....	98
3) L'écran-miroir.....	99
a) La responsabilité.....	101
b) La justice pénale .....	105
c) La technologie est un assemblage, mais aussi .....	113
Conclusion .....	115
Bibliographie .....	119

## Introduction

Cela fait maintenant une semaine que vous portez jour et nuit votre nouvelle montre au poignet. D'après la société qui vous l'a vendue, c'est la période nécessaire pour calibrer son fonctionnement. C'est un couple d'amis qui vous a suggéré de les imiter en vous procurant ces bracelets connectés. Ils en avaient l'air ravis ! En plus, des fonctions classiques, horloge, podomètre, accès internet et applications en tout genre, cette montre à la possibilité de vous faire partager les émotions de la personne qui possède la montre jumelle à son poignet. Vous n'avez pas tout compris au fonctionnement technique de l'engin, mais c'est à la pointe de la technologie. Concrètement, la montre vous signale l'humeur de votre partenaire en émettant une lumière d'une couleur caractéristique. Il faut dire que ces derniers temps, votre couple bat un peu de l'aile, vous ne vous comprenez plus vraiment avec votre moitié. C'est pour cette raison que vous avez décidé de vous reconnecter grâce à la montre. Il s'avère justement que nous sommes le jour du réveillon de Noël, une fête riche en émotions où vous recevez chaque année la famille de votre compagne. Quelle meilleure occasion de tester votre bracelet ? Du moins ça c'est ce que vous vous êtes dit avant que la soirée ne commence. Il n'a pas fallu longtemps pour qu'un vert maladif indique à votre femme que vous n'aimez peut-être pas autant que vous le prétendiez le gâteau fétiche que sa mère amène chaque année. Du moins, c'est ce que le rouge clair de votre montre semble indiquer. Durant, l'apéro vous vous êtes dit qu'il fallait simplement que vous appreniez à mieux maîtriser vos émotions pour ne laisser filtrer que celles qui comptent et que vous désirez partager. Absorbé par vos pensées, vous n'avez pas vu qu'il était l'heure d'ouvrir les cadeaux. Pris au dépourvu, vous n'avez pas réussi à simuler de la joie lorsque vous avez ouvert le cadeau de votre femme. Bleu déception. Il faut dire que ce n'était pas vraiment ce que vous attendiez. Vous avez alors décidé de vous rattraper. Jouant le boute-en-train, vous avez essayé toute la soirée que la montre de votre compagne reste jaune bonheur. Mais sans succès, rose gêne, rouge colère, bleu tristesse et même vert écœurement. La montre ne vous a épargné aucune couleur. Les invités sont maintenant partis et vous voyez comme un phare dans la nuit, la montre de votre compagne vous renvoyer le rouge écarlate de votre propre colère. Une violente dispute éclate et vous partez en claquant la porte. Vous regardez votre montre et vous devinez votre reflet dans le noir d'encre qu'elle émet. Mais pas moyen de vous souvenir ... Qu'est-ce que ce noir signifie ?

Si ce genre de scénario vous est familier, il y a fort à parier que vous ayez déjà regardé un épisode de Black Mirror ou alors que vous en avez déjà entendu parler. Une formule simple : une situation familière dans laquelle s'introduit un élément technologique innovant qui nous amène tout doucement vers une situation déconcertante et dérangeante.

Si la formule n'est pas nouvelle, la série Black Mirror en est probablement l'utilisatrice la plus récente, la plus accessible (depuis son rachat par Netflix), mais surtout la plus aboutie de sa catégorie<sup>1</sup>. Il s'agit d'ailleurs d'un consensus assez partagé au sein de la communauté *Tech savvy*, c'est-à-dire ceux qui s'intéressent aux technologies modernes et à leur utilisation<sup>2</sup>.

C'est d'ailleurs ce qui m'a poussé moi aussi à m'intéresser plus en détail à cette série dont je vantais les mérites depuis mes premiers visionnages aux alentours de 2012. C'est ainsi que tout naturellement la série est revenue à la surface lorsque j'ai dû décider d'un sujet de mémoire, car comme dans celle-ci, je me posais et me pose toujours de nombreuses questions sur les technologies et leurs usages.

L'ambition de la série, de combler le fossé qui sépare technologie et éthique en traitant à l'écran des cas limites d'utilisations de technologies pour remobiliser l'implication du spectateur, a donc trouvé écho dans ma démarche. À moins que ce soit le contraire, je n'en suis plus certain désormais.

Mais pourquoi est-il important de mettre le spectateur en réflexion sur ces sujets ? Langdon Winner<sup>3</sup> nous dit que la société actuelle est dans une forme de somnambulisme technologique. Elle traverse en dormant les changements rapides de notre environnement technologique. Or, quand on constate l'impact que ces infrastructures ont sur l'organisation sociale et politique de la société ou le rôle que nous leur faisons jouer, on comprend la nécessité d'ouvrir le débat sur ces sujets<sup>4</sup>.

---

<sup>1</sup> Henneton, T. (2017, septembre). Science et prescience de « Black Mirror ». *Manière de voir*, 154. <https://www.monde-diplomatique.fr/mav/154/HENNETON/57757#:~:text=Proposant%20C3%A0%20chaque%20C3%A9pisode%20un,avec%20des%20intuitions%20souvent%20troublantes%E2%80%A6&text=%C2%AB%20Playtest%20%C2%BB%2C%20saison%203%2C%20%C3%A9pisode%202>.

<sup>2</sup> Caussade, M. (2018). *Black Mirror, un dispositif critique au coeur de discours et d'imaginaires sociaux des « nouvelles technologies » ? Etude de la méta-médialité à l'œuvre dans la série*. [Mémoire], Berthelot-Guiet K. (dir.), Sorbonne université (CELSA), pp. 5.

<sup>3</sup> Miller, C. A. Bennet, I. (2008). Thinking longer term about technology : is there value in science fiction-inspired approaches to constructing futures ?. *Science and Public Policy*, 35(8), pp. 597.

<sup>4</sup> *Ibidem*, pp. 599.

Néanmoins, un problème épineux demeure : les sociétés démocratiques contemporaines ont du mal à stimuler le débat sur ces questions<sup>5</sup> et plus largement à impliquer le citoyen dans le processus démocratique.

Or, je pense que les séries télévisées du fait de leur format et de leur succès sont plus qu'adaptées pour atteindre cet objectif. En effet, comme le précise Damour<sup>6</sup>, les séries sont non seulement un phénomène de société, mais aussi une forme d'art spécifique et un témoin de notre époque. Surtout quand on sait qu'en moyenne un Français passe 3h30 devant la télévision<sup>7</sup>.

J'étais désormais en possession de deux boîtes, une sous chaque bras à l'instar de paquets cadeaux un peu encombrants, d'un côté la technologie et de l'autre les séries. Ces boîtes, elles contiennent un ensemble de pratiques, d'acteurs, de structures, ou autres enfermés dans un espace fonctionnel rendu hermétique. Tant que la boîte fonctionne ou du moins conserve une certaine forme de légitimité, transformant les inputs en outputs, plus personne ne se questionne sur l'organisation interne de la boîte.

Ce que j'ai essayé de faire à l'instar de Latour dans *L'espoir de Pandore*, mais à mon niveau, c'est d'ouvrir certaines boîtes afin d'observer et de questionner ce qui avait été rendu invisible, non intelligible. Comme je l'ai dit, l'ambition de ce travail est d'observer ce qu'une série comme Black Mirror peut nous apprendre sur notre propre rapport à la technologie. J'ai donc dans un premier temps ouvert une boîte, celle des séries avec cette question : une série peut-elle rendre compte de notre réalité, de notre société et si oui par quel moyen ?

Cette exploration constituera notre premier chapitre. En m'appuyant sur les travaux de Latour, je vais tenter de déceler comment s'agencent les éléments dans ma boîte, comment notre réalité peut être transformée lors de son passage par cet espace clos ? Nous reviendrons sur le problème du compromis moderniste ainsi que sur la solution envisagée par Latour avant de proposer notre propre modèle en l'appliquant aux séries. Cette proposition, ce modèle nous offrira une première réponse qui servira de postulat et de point d'ancrage pour le reste du travail.

Nous évoquerons aussi plus en détail dans ce chapitre, la série Black Mirror ainsi que l'épisode sur lequel j'ai choisi d'opérer le focus à savoir *White Christmas*. J'y expliquerai notamment les raisons de ce choix. Notons que l'exercice que je propose aurait pu être réalisé avec n'importe

---

<sup>5</sup> Miller, C. A. Bennet, I., *Op. cit.*, pp. 599.

<sup>6</sup> Damour, F. (2015). Pourquoi regardons-nous les séries télévisées ?. *Etudes*, 5, pp. 81.

<sup>7</sup> *Ibidem*, pp. 82.

quel épisode de la série, mais n'aurait certainement pas offert un cheminement et des conclusions identiques.

Nous laisserons alors cette première boîte de côté en prenant bien soin de ne pas la refermer immédiatement, avant d'ouvrir la seconde, celle de la technologie. Nous tenterons d'y démêler les fils de ce qui constitue nos représentations contemporaines de la technologie. Car ces lignes de forces tendancielle, discours d'escorte ou encore déterminismes nourrissent la démarche de Black Mirror qui s'en inspire et les dévoie pour perdre le spectateur et l'inviter à se poser des questions sur son propre rapport à la technologie.

Nous explorerons donc les limites de ces représentations ainsi que les causes de ces dernières. Pour réaliser cela, nous serons épaulés notamment par Slack et Wise dans leur ouvrage précieux, *Determinism, Culture and Technology : A primer*. Je proposerai alors, pour poursuivre notre analyse là où ces représentations ne nous le permettent pas, de nous tourner vers la théorie de l'acteur-réseau (*Action-Network Theory* ou *ANT* en anglais).

En nous appuyant sur des auteurs comme Latour, Law, Callon ou Akrich, nous tenterons d'ériger des principes et de constituer une boîte à outils, qui nous accompagneront pour le reste du travail. Car comme le dit particulièrement bien Mopas<sup>8</sup> : « *Although it provides us with a series of research questions and theoretical concepts to make critique possible, ANT does not tell us what we should do after we open up the "black box" of science and technology.* ».

Notre dernier chapitre ne sera pas une nouvelle boîte à ouvrir, mais plutôt des propositions de lectures permises par l'ouverture des deux boîtes précédemment présentées. Nous nous intéresserons à la manière dont une série de part son ancrage dans le réel, nous raconte quelque chose sur un sujet particulier. Nous tenterons donc de relier forme (série) et contenu (technologie), en modifiant et en créant des nouvelles liaisons.

Nous proposerons ainsi plusieurs réflexions qui nous montrent comment à partir de Black Mirror et de la théorie de l'acteur-réseau nous pouvons penser autrement notre rapport quotidien aux technologies. La technologie jouera dans notre propre série-mémoire trois rôles successifs. Dans la technologie comme actant, nous partirons de l'appellation équivoque 'nouvelles technologies' et avec l'aide Scolari et de McLuhan nous imaginerons une nouvelle catégorisation.

---

<sup>8</sup> Mopas, M. (2015). Translating Critical Scholarship Out of the Academy: ANT, Deconstruction and Public Criminology. In Robert, D. Dufresne, M. (ed.), *Actor-Network Theory and Crime Studies*, Routledge, pp. 81.

Dans son rôle suivant, la technologie incarnera désormais une articulation. Nous questionnerons avec Debaise, Krausova et Hazan, la notion d'identité humaine ainsi que ce qui nous différencie des technologies dont nous ne sommes peut-être plus si éloignés. Enfin, jouant la partition d'un assemblage, la technologie sera au cœur, dans la dernière partie, d'un aller-retour entre réalité et fiction. Nous y dévoilerons les liens qu'elle tisse dans la série avec la notion de responsabilité puis grâce à Kaminski avec le système judiciaire.

Il sera alors temps de conclure notre périple et de résumer ce que nous y avons appris ou du moins découvert. Mais je ne vous retiens pas plus longtemps. Je vous laisse à présent ouvrir vos cadeaux. Et surtout un *Joyeux Noël* ...

Thomas.

## Problématisation

Comme précisé dans l'introduction l'approche de mon objet a beaucoup évolué depuis le début de ce projet et notamment à travers différents travaux effectués aussi bien à l'Université Catholique de Louvain qu'à l'Université d'Ottawa. Cependant, mon objet de recherche ainsi que mon intérêt pour ce dernier sont restés intacts et continuent d'alimenter ma réflexion.

Cet objet, c'est la série télévisuelle Black Mirror. C'est tant par affinité personnelle que par intérêt académique que j'ai choisi de m'intéresser à cet objet particulier, dont j'ai croisé la route vers 2012 (avant son rachat par Netflix). Je ne vais pas faire ici la description complète de mon objet, nous ferons cela ensemble plus tard dans le travail. Je me contenterai d'une présentation succincte.

Black Mirror est une anthologie télévisuelle créée par Charlie Brooker. Elle fait partie de ce qu'on appelle des « critical media shows ». Black Mirror puise au plus profond des angoisses de ses contemporains et les utilise pour projeter sur l'écran un scénario dystopique qui pousse le téléspectateur à réfléchir sur l'évolution de la société qui l'entoure. Loin de proposer une vision dichotomique de type oui/non, la série tente de proposer des histoires dérangeantes qui touchent des thèmes centraux de notre existence. Dans son viseur : la technologie.

Deux constats servent de base à l'utilisation de ce matériau. D'une part, la technologie n'est jamais neutre, que ce soit lors de sa conception ou de son utilisation, toute technologie est toujours le fruit de choix et des décisions, parfois implicites ou inconscientes, de l'Homme. D'autre part, comme le disent Cirucci et Vacker<sup>9</sup> : « *Notre technologie et notre civilisation ont évolué bien plus vite que notre espèce, laissant défis à nos esprits de donner du sens à ce monde.* ».

C'est cet aspect de la série qui est au centre de mes préoccupations et qui alimente ma problématique de recherche. Tout mon questionnement tourne autour du rapport entre l'Homme et la technologie : utilisations, effets, potentialités, etc. Pourtant ma manière d'aborder la question, mon angle de vue a, à contrario, été modifié.

Dans un premier temps ce sont les notions de norme et de déviance qui étaient au centre de ma façon d'envisager les choses. L'idée était de dire que ces deux notions étaient en train de changer, notamment sous l'action du développement des technologies, et je désirais observer

---

<sup>9</sup> Cirucci, M. Vacker, B. (2018). Introduction. In Cirucci M. and Vacker B. (ed.), *Black Mirror and Critical Media Theory*, Lexington Books, pp. x. (Traduction personnelle).

ce changement à travers la série. Plusieurs problèmes sont apparus lorsque j'ai tenté de formaliser une question à partir de ce point de vue.

Premièrement, la notion de norme est vaste et souvent implicite. Il était donc difficile, voire présomptueux, dans un travail de thèse de penser pouvoir la circonscrire et la révéler. Deuxièmement, je désirais effectuer une comparaison afin de mettre en avant un changement supposé. Or pour ce faire, j'avais logiquement besoin d'un point de référence dont la définition m'exposait aux mêmes écueils que pour la notion de norme.

À la suite de ces difficultés, je me suis tourné vers la criminologie culturelle. Cette nouvelle orientation présentait plusieurs intérêts notamment son ancrage post-moderne, son tropisme pour les médias et enfin sa dimension critique. Mais, elle présentait également de nouvelles limites. Dans mon cas c'est essentiellement la difficulté d'expliquer le lien causal entre représentations à l'écran et les actions/comportements des individus qui m'a encouragé à chercher ailleurs. Ce problème explique d'ailleurs partiellement la conception du premier chapitre de ce travail, c'est-à-dire l'exploration du lien entre réalité et fiction.

Je me suis donc finalement approché de la théorie de l'acteur-réseau aussi appelé sociologie de la traduction. Il est difficile de donner ici une définition établie de cette perspective, nous tenterons néanmoins de nous plier à cet exercice dans le deuxième chapitre.

Ce qui m'a particulièrement intéressé dans cette perspective/méthode, c'est essentiellement la notion d'*agency*. Et plus précisément pouvoir affirmer que des entités non-humaines possèdent ou exercent du moins, elles aussi un pouvoir d'action dans toutes sortes d'interrelations. En sortant de la dichotomie objet/sujet, la théorie de l'acteur-réseau propose de dire que les entités non-humaines ont une capacité d'influer et d'agir dans leurs interactions avec des individus ou dans les interactions entre ces derniers.

C'est cet aspect qui m'a immédiatement renvoyé vers mon matériau de base, à savoir la série, et qui m'a permis de la redécouvrir sous un jour nouveau. Cette simple modification de regard permet de s'écarter de deux formes de conceptions classiques de la technologie que nous aborderons aussi dans le chapitre deux. D'une part il y a le déterminisme technologique et d'autre part, le déterminisme culturel.

C'est donc dans cet entre-deux que j'ai désiré évoluer avec *Black Mirror*. Selon moi, dans la série ce n'est ni l'humain ni la technologie qui sont responsables de la dystopie, mais c'est plutôt la façon dont ils interagissent qui crée la situation problème exposée à l'écran. Par

ailleurs, je trouve aussi que cette idée rejoint assez bien l'absence de jugement moral sur les actions des individus dans la série. Black Mirror ne met ni en cause la technologie ni son utilisateur, elle se contente d'exposer une potentialité.

Ceci conclut cette partie sur ma problématique et son évolution. J'ai essayé de mettre en avant mon processus de réflexion avec les différentes étapes et les raisons des changements opérés dans mon orientation. Au terme de ce cheminement, ma question de recherche reste un peu vague. Il s'agit plutôt d'intérêts de recherche qui se sont rencontrés pour former ce travail.

Nous y retrouvons une admiration pour la série Black Mirror doublée d'un questionnement sur le lien entre réalité et fiction ; une volonté d'explorer les questions qui touchent aux technologies hors des sentiers plus conventionnels ; et enfin la conviction que la recherche dans une série de nouvelles manières de penser la technologie se révélera naturellement riche. C'est ainsi que nous aboutissons à cette question ou plutôt à cette proposition : « *Black Mirror : une autre manière de penser le rapport Homme-Technologie à travers la théorie de l'acteur-réseau.* ».

## Chapitre 1 : De la réalité à l'écran

*Quant au miroir, il est l'instrument d'une universelle magie qui  
change les choses en spectacles, les spectacles en choses,  
moi en autrui et autrui en moi.*  
Maurice Merleau-Ponty

Lorsqu'on s'intéresse de près ou de loin à une série, la question de son rapport à la réalité finit toujours par se poser. Que ce soit un péplum, une série B ou de la science-fiction, la question persiste : peut-on établir un lien entre réalité et fiction ? La question est d'autant plus importante pour moi, car elle fait partie intégrante de ce travail. Bien sûr, le lien entre les séries et le monde réel peut sembler évident, voire instinctif.

Je ne suis d'ailleurs le seul que cette question taraude. Dans leur ouvrage *Criminology goes to the movies*, Nicolas Rafter et Michelle Brown nous disent ceci<sup>10</sup> : « *What is the relationship between criminology and crime films ? What kinds of intellectual enterprises occur at the intersection of criminological theory and cinema ? What sorts of encounters might occur were criminology to go to the movies ?* ».

C'est pour répondre à ce type de question qu'il nous faut ouvrir notre première boîte. Comme le précise Esquenazi<sup>11</sup> : « *Les enquêtes ethnologiques sur la réception démontrent largement la réalité de l'emprise que peuvent avoir des univers fictionnels sur des publics et surtout l'importance de cet écho réciproque entre univers fictionnel et monde réel.* ».

Mais, il nous reste à trouver un moyen, un chemin, un modèle qui puisse nous indiquer comment réaliser ce passage de l'un à l'autre qui nous semble pourtant si naturel. Allons voir ce qui se trouve derrière cette apparente évidence et tentons de répondre à cette question : Comment rendre compte, de manière plus formelle, de cette intuition sur l'existence du lien entre fiction et réalité ?

---

<sup>10</sup> Rafter, N. Brown, M. (2011). *Criminology Goes to the Movies: Crime Theory and Popular Culture*. NYU Press, pp. 1.

<sup>11</sup> Esquenazi, J-P. (2017). Séries télévisées et « réalités » : les imaginaires sériels à la poursuite du réel. In Sepulchre, S. (dir.), *Décoder les séries télévisées (2ème édition)*, Deboeck, pp. 225.

## 1. Les liens entre fiction et réalité

Nous allons utiliser le travail d'Esquenazi comme point de départ pour répondre à cette question. Il convient tout d'abord de distinguer trois niveaux de lecture ou plutôt trois niveaux de réalité<sup>12</sup> auxquels peuvent se rapporter les séries. Esquenazi les résume comme suit<sup>13</sup> :

- l'objet sériel comme *trace concrète* d'une production ;
- l'objet sériel comme *représentation* d'un point de vue sur le monde contemporain ;
- l'objet sériel comme *illustration ou exemplification* du monde vécu du destinataire.

Le premier niveau concerne le travail de création et de production. Cela englobe aussi bien les intentions et les idées des écrivains et/ou réalisateurs que les aspects plus pragmatiques comme le budget ou les méthodes de tournage. Rappelons d'ailleurs que dans le cas de l'épisode de Black Mirror qui nous occupe, White Christmas, son format « spécial » est la conséquence directe de questions d'ordre budgétaire au sein de la chaîne de production<sup>14</sup>.

Esquenazi le résume bien en disant<sup>15</sup> : « *Toute fiction est donc une paraphrase de ses conditions de productions : elle révèle ou traduit, de façon indirecte, les méthodes de travail aussi bien que les idées de ses producteurs.* ». Ces dernières étant logiquement influencées par les intérêts culturels du moment, ce qui explique par exemple la différence de ton entre Black Mirror et The Twilight Zone. J'attire déjà l'attention du lecteur sur cette idée de paraphrase ou de reflet, car nous y reviendrons plus tard. Cependant, malgré l'importance de ce premier niveau de réalité, il sera peu traité dans le cadre de ce travail.

Le second niveau de réalité évoqué par Esquenazi dans son texte concerne ce qu'il nomme le réalisme d'une fiction. C'est-à-dire le degré de proximité entre d'une part la série et d'autre part la réalité. En effet toutes créations artistiques fictionnelles, et donc à fortiori les séries, possèdent un ancrage plus ou moins distant avec le monde qui l'entoure. C'est ce que l'auteur nomme une base réelle.

Il ajoute<sup>16</sup> : « *Il faut donc garder à l'esprit que la représentation fictionnelle est un miroir toujours plus ou moins déformant, d'autant qu'elle n'a pas comme le documentaire à satisfaire*

---

<sup>12</sup> Esquenazi, *Op. cit.*, pp. 213.

<sup>13</sup> *Ibidem*, pp. 217.

<sup>14</sup> Brooker, C. Jones, A. and Arnopp, J. (2018). *Inside Black Mirror*. Crown Archetype, pp. 101-103.

<sup>15</sup> Esquenazi, *Op. cit.*, pp. 214.

<sup>16</sup> *Ibidem*, pp. 215.

*des exigences de vérités.* ». Notons que cette idée de miroir est particulièrement intéressante dans le cas de Black Mirror puisque la notion est directement présente dans le titre.



Fig. 1 : écran titre de la série Black Mirror<sup>17</sup>

À cela s'ajoute aussi l'iconographie de l'écran brisé, à la fois fenêtre vers le monde et support de notre propre reflet. Ce second niveau sera celui qui nous occupera essentiellement ici. Nous verrons plus loin comment je propose de conceptualiser cette idée de réalisme d'une fiction.

Enfin, le troisième et dernier niveau de réalité traité par Esquenazi, est celui de la réception<sup>18</sup>. Outre l'aspect pragmatique qui concerne les conditions matérielles (diffusion notamment), cette idée de réception renvoie essentiellement à la manière dont le public, au sens large du terme, va s'immerger dans le contenu fictionnel proposé.

On est à ce niveau sur la question des émotions véhiculées et ressenties, mais aussi sur l'interprétation qui va être faite par le spectateur. Remarquons d'ailleurs que dans le cas de Black Mirror c'est en jouant sur l'affect que les showrunners espèrent initier la réflexion chez le spectateur<sup>19</sup>. L'idée est donc de comprendre « ... *comment cette expérience réelle à propos d'un univers imaginaire nous ramène parfois brutalement vers la réalité.* »<sup>20</sup>.

D'une certaine manière on effectue ici le chemin inverse de celui du niveau précédent. Là où, on allait du réel vers la série, on regarde désormais la manière dont cette dernière, à travers l'expérience du spectateur, nous ramène vers le réel. Cet aspect sera moins central dans notre

---

<sup>17</sup>[https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.programme-television.org%2Fnews-tv%2FBlack-Mirror-y-aura-t-il-un-episode-special-coronavirus-Le-createur-repond-4658375&psig=AOvVaw3vVkJnci36W1dSCSO6dI3G&ust=1604676234996000&source=images&cd=vfe&ved=0CAIQjRxqFwoTCPCoy\\_va6-wCFQAAAAAdAAAAABAD](https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.programme-television.org%2Fnews-tv%2FBlack-Mirror-y-aura-t-il-un-episode-special-coronavirus-Le-createur-repond-4658375&psig=AOvVaw3vVkJnci36W1dSCSO6dI3G&ust=1604676234996000&source=images&cd=vfe&ved=0CAIQjRxqFwoTCPCoy_va6-wCFQAAAAAdAAAAABAD)

<sup>18</sup> Esquenazi, *Op. cit.*, pp. 216-217.

<sup>19</sup> Conley, D. Burroughs, B. (2019). Black Mirror, mediated affect and the political. *Culture, Theory and Critique*, pp. 139-153.

<sup>20</sup> Esquenazi, *Op. cit.*, pp. 217.

réflexion. En effet, selon moi l'exploration de ce dernier nécessiterait une approche plus empirique (enquêtes, témoignages, etc.) et sort donc du cadre de ce travail. Néanmoins, restons prudent, si j'ai décidé d'écarter le premier et le troisième niveau de réalité évoquer ici, ce choix théorique n'enlève ni pertinence ni intérêt à ces derniers.

## 2. La réalité en danger

Nous avons donc vu qu'il y a trois liens possibles entre la fiction et le réel. Et comme je l'ai mentionné, je vais essentiellement analyser la série comme une représentation d'un point de vue (partiel et partial) sur notre monde contemporain. Pourtant avant de pouvoir travailler sur l'épisode en tant que tel, il me reste à expliquer comment je passe de la réalité à la représentation. Par quels mécanismes la réalité est-elle transformée en ce miroir déformant qu'est la série ?

Pour ce faire, un détour par l'anthropologie des sciences telle que théorisée par Bruno Latour, me paraît utile et pertinent. En effet, sa pensée, en décalage avec des tendances théoriques plus classiques, ouvre de nouvelles perspectives, notamment lorsque l'on désire s'intéresser à une série télévisée. Nous verrons plus loin comment nous utiliserons cette pensée.

Dans un premier temps, nous allons nous concentrer sur ce que Latour nomme le Compromis moderniste ou scélétrat, modèle usuel de l'épistémologie classique, ainsi que ses failles. Dans un second temps, nous nous intéresserons à l'alternative que Latour propose pour pallier ce compromis. Enfin, nous verrons comment appliquer la théorie développée au cas qui nous occupe et ce que cela nous apporte comme enseignements.

### a) Le Compromis scélétrat

Latour part de la question suivante : qu'est-ce que la réalité et comment la connaître ? Cette question qui précède toute entreprise de connaissance est au centre de nombreuses réflexions philosophiques. Selon Latour<sup>21</sup> la réponse qui a été retenue par l'histoire et qui préside encore aujourd'hui dans le monde des sciences, s'élabore sur le postulat (erroné selon l'auteur)

---

<sup>21</sup> Latour, B. (2007). *L'espoir de Pandore. Pour une version réaliste de l'activité scientifique*. La Découverte, pp. 11.

suisant : la connaissance de la réalité n'est possible qu'à partir d'un esprit coupé de cette dernière.

Autrement dit pour connaître la réalité il convient de séparer conceptuellement l'esprit de la matérialité qu'il prétend étudier. C'est ce que Latour nomme *le cerveau-dans-son-bocal*<sup>22</sup>. Ce dernier peut alors en toute tranquillité poser un regard englobant sur la réalité.

Mais cette séparation artificielle crée un nouveau problème : « *Seul un esprit mis dans cette situation extrêmement singulière – observer un monde à partir de son propre intérieur et n'être lié à l'extérieur que par la fragile connexion du regard - sera soumis à la crainte permanente de perdre la réalité ; seul un observateur privé de corps cherchera désespérément un nécessaire de survie qui soit absolument fiable.* »<sup>23</sup>.

L'absolue certitude. Comment être certain de bien observer la réalité et d'y rester connecté ? Si Descartes proposa de recourir à Dieu, Kant de son côté préconisa la morale. Mais dans les deux cas, selon Latour, l'erreur initiale persiste : vouloir séparer l'esprit du corps. Cependant, à la morale finit par se substituer la société avec ses préjugés, ses catégories et ses représentations.

Pourtant toujours selon Latour cela ne modifie en rien le problème, mais permet néanmoins de faire ressortir deux craintes profondément enfouies dans les soubassements de cette séparation corps-esprit : la perte de l'accès à la réalité et la peur de la loi de la rue (« *La Force fait le Droit [...]* »)<sup>24</sup>.

Latour insiste<sup>25</sup> : « *Pourquoi, tout d'abord, avons-nous besoin de l'idée même d'un monde extérieur et du très incommode poste d'observation – le cerveau-dans-son-bocal – qu'il suppose ?* ». La réponse se trouve dans la seconde crainte évoquée, la première découlant de cette dernière.

En effet, pour échapper à la raison du plus fort, à l'idée que la force fait le droit, il convient d'avoir recours à une autre ressource inhumaine, l'objet objectif. C'est pour créer ce dernier que l'on a effectué la séparation problématique, donnant naissance à la première crainte, celle de la perte de lien avec la réalité. Car si ce lien est perdu plus rien ne justifie alors la prédominance de la raison sur la force.

---

<sup>22</sup> Latour, *Op. cit.*, pp. 11.

<sup>23</sup> *Ibidem*, pp. 11.

<sup>24</sup> *Ibidem*, pp. 14.

<sup>25</sup> *Ibidem*, pp. 19.

Ou si l'on cite Latour<sup>26</sup> : « Pour échapper à la menace d'une loi de la rue qui rendrait tout bas, monstrueux et inhumain, nous devons nous appuyer sur quelque chose qui ne soit pas d'origine humaine, qui n'ait pas trace d'humanité, quelque chose qui soit purement, aveuglement et froidement extérieur à la Cité. [...] Pour construire cette situation paradoxale, nous imaginerions un esprit-dans-un-bocal totalement déconnecté du monde, n'y accédant que par un étroit canal artificiel. ». L'auteur nomme ceci le *Compromis moderniste*.

Finalement que ce soit Dieu, la Morale ou la Société tous sont les composants d'une même construction. C'est pourquoi Latour propose d'abandonner cette quadrature du cercle<sup>27</sup> : « Dès lors qu'il n'y a plus d'esprit-dans-son-bocal contemplant du regard un monde extérieur, la quête de l'absolue certitude se fait moins pressante, et il n'est pas très difficile de renouer avec le relativisme, les relations, la relativité qui ont toujours favorisé le développement de la science. ».

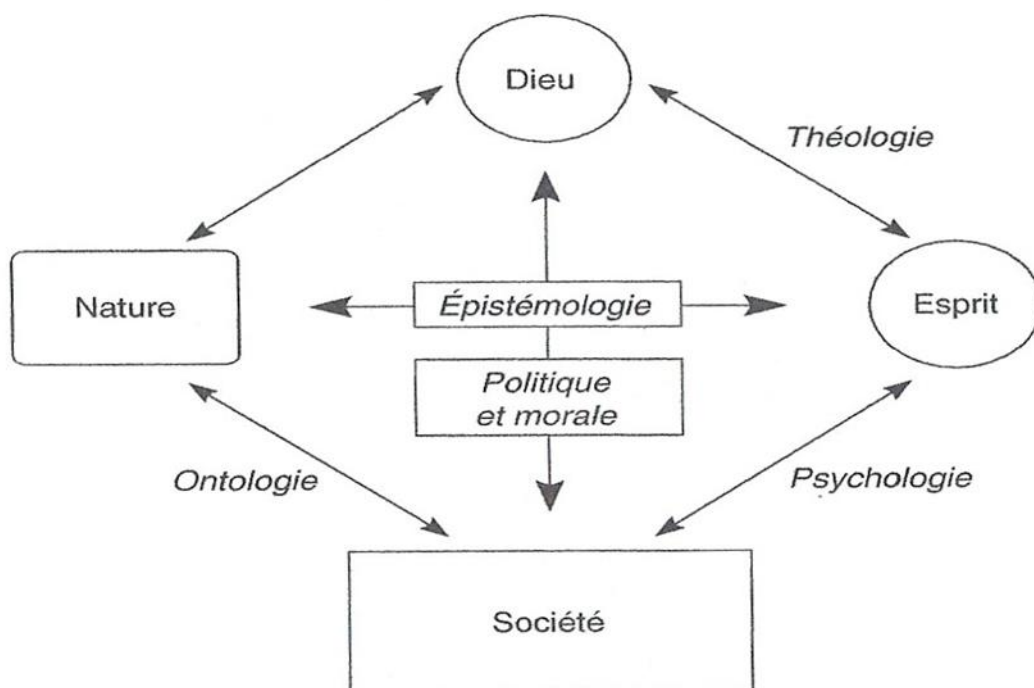


Fig. 2 : le Compromis Moderniste <sup>28</sup>

<sup>26</sup> Latour, *Op. cit.*, pp. 20.

<sup>27</sup> *Ibidem*, pp. 24.

<sup>28</sup> *Ibidem*, pp. 21.

Le projet de l'anthropologie des sciences est donc de proposer une certitude relative de la réalité, de s'affranchir du dogme de la raison (et donc du Compromis), de libérer les non-humains de l'objectivation et l'humain de la subjectivation<sup>29</sup>.

Je conçois parfaitement que ce projet pourrait provoquer chez le lecteur des questions voire de la défiance. Latour est lui-même conscient de l'hostilité de certains envers sa théorie/son ambition qu'il qualifie de non moderne<sup>30</sup> (par opposition au post-modernisme ambiant). Il explique d'ailleurs dans son livre les raisons de cette défiance.

Cependant, dans le cadre du travail qui nous occupe, l'analyse de Latour nous servira de postulat pour la suite. Car s'il pourrait être très intéressant d'approfondir la réflexion initiée et de débattre des propositions avancées, cela sort malheureusement de ma propre ambition pour cette recherche.

#### b) La référence circulante

Maintenant que nous avons vu le problème posé par l'épistémologie classique et que nous avons tenté de comprendre l'idée derrière le projet de l'anthropologie des sciences de Latour, comment ce dernier propose-t-il concrètement de repenser notre rapport à la réalité ?

Latour résume pour nous<sup>31</sup> : « *Le Compromis rejeté dans le chapitre premier posait en préalable l'existence d'un fossé entre les mots et le monde, et essayait ensuite de jeter une frêle passerelle par-dessus ce précipice en établissant une correspondance risquée entre des domaines ontologiques considérés comme totalement différents – le langage et la nature. Je veux montrer qu'il n'y a ni correspondance, ni abîme, ni même deux domaines ontologiques distincts, mais un phénomène entièrement différent : une référence circulante.* ».

À travers cet article, Latour nous décrit pas à pas les étapes qui l'ont aidé à conceptualiser cette référence circulante. Pour ma part, je vais effectuer le trajet contraire en partant des figures qu'il propose afin de présenter les éléments qui nous intéressent.

Le premier schéma représente la *conception saltatoire*<sup>32</sup> que Latour attribue à la philosophie du langage, mais plus généralement au compromis étudié au point précédent. Ce que cette figure nous expose c'est qu'il existe un trou béant qui sépare le monde et le langage. Il faut donc

---

<sup>29</sup> Latour, *Op. cit.*, pp. 30.

<sup>30</sup> *Ibidem*, pp. 29.

<sup>31</sup> *Ibidem*, pp. 33.

<sup>32</sup> *Ibidem*, pp. 73.

réaliser un saut de foi dans l'espoir de trouver une correspondance *adequatio* entre les deux ensembles.

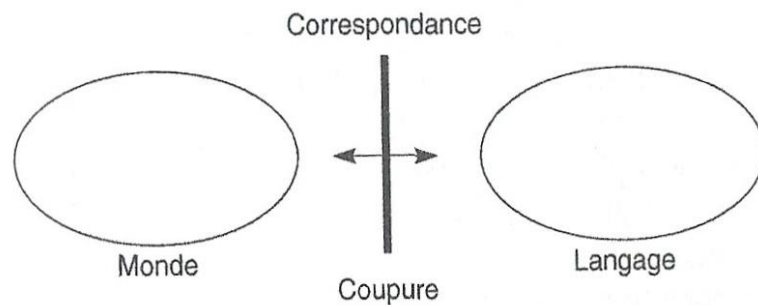


Fig. 3 : la conception « saltatoire » (W. James)<sup>33</sup>

Pour rendre compte de sa conception propre, Latour nous offre alors le schéma suivant :

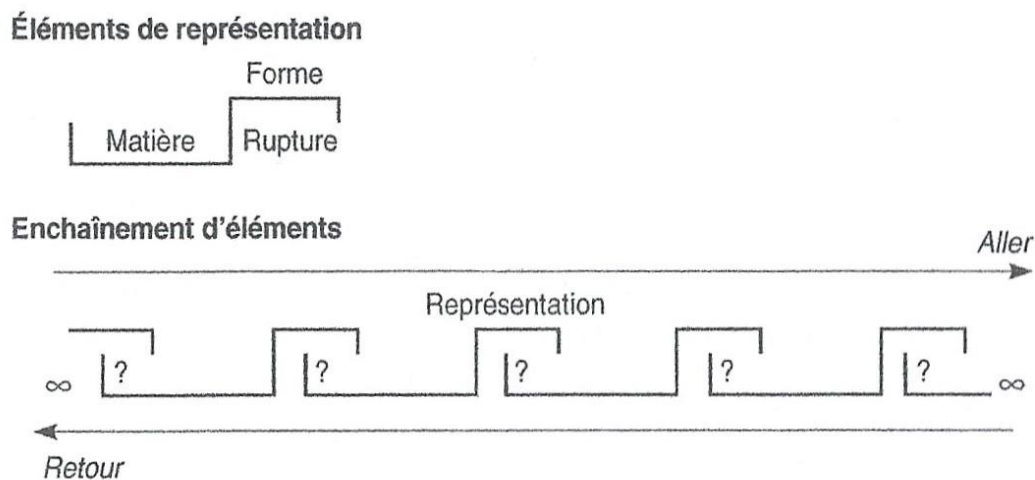


Fig. 4 : la conception « déambulatoire »<sup>34</sup>

Tentons de comprendre ensemble cette conception nouvelle qu'il qualifie de *déambulatoire*. À l'extrémité gauche de la chaîne, on retrouve la réalité que l'on prétend étudier. À l'extrémité opposée, il y a la référence scientifique, c'est-à-dire les différentes pratiques qui aboutissent à des propositions articulées sur la réalité étudiée<sup>35</sup>.

Ce qui va intéresser Latour c'est donc le passage de l'un à l'autre. Contrairement au premier schéma, ce passage ne résulte plus d'un saut imposé par une rupture, mais plutôt d'une chaîne qu'il nomme *chaîne de traduction*. Cette chaîne se compose d'une série plus ou moins longue

<sup>33</sup> Latour, *Op. cit.*, pp. 73.

<sup>34</sup> *Ibidem*, pp. 74.

<sup>35</sup> *Ibidem*, pp. 332.

de maillons. Chaque maillon va transporter d'un point à l'autre un morceau, une partie de ce qui se trouve à sa gauche, c'est-à-dire la matière. Cette chose Latour l'appelle l'*invariant*<sup>36</sup>, et il va être mis en forme à chaque étape via l'*inscription*.

Voici la définition que Latour nous donne de cette étape importante<sup>37</sup> : « *INSCRIPTION* : terme général qui se rapporte à tous types de transformations par lesquelles une entité se matérialise en signe, en archive, en document, en morceau de papier, en trace. [...] Elles sont toujours mobiles, c'est-à-dire qu'elles permettent de nouvelles traductions et articulations tout en conservant intacts certains types de relations (l'invariant). C'est la raison pour laquelle on les appelle également « mobiles immuables », un terme qui insiste sur le mouvement de déplacement et sur le caractère contradictoire de ce qui leur est demandé d'accomplir. Lorsque les mobiles immuables sont bien alignés, ils engendrent de la référence en circulation. ».

Pour résumer, l'inscription permet de capter un invariant et de le faire circuler le long de la chaîne. Par exemple, le langage évoqué plus tôt est une forme d'inscription, mais il n'est pas le seul. Pourtant, si l'invariant circule de chaînon en chaînon, chaque étape révèle une cassure, une rupture. En effet, lors de l'inscription tout ne peut être transmis, c'est l'essence même de cette étape et du travail plus global de la référence scientifique.

La qualité de cette dernière n'est donc pas tant assurée par l'impossible ressemblance que par l'alignement successif des inscriptions et des ruptures. Latour nous dit<sup>38</sup> : « *La connaissance ne parlerait pas d'un monde réel extérieur auquel elle ressemblerait mimétiquement, mais d'un monde réel intérieur dont elle assurerait la cohérence et la continuité.* ». Il y a donc à chaque étape une perte de certaines propriétés afin d'en gagner/conservé d'autres.

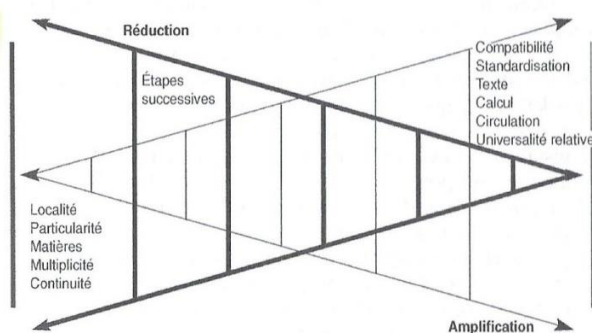


Fig. 5 : dialectique amplification-réduction présente à chaque étape que traverse la référence<sup>39</sup>

<sup>36</sup> Latour, *Op. cit.*, pp. 44.

<sup>37</sup> *Ibidem*, pp. 328.

<sup>38</sup> *Ibidem*, pp. 63.

<sup>39</sup> *Ibidem*, pp. 75.

C'est ce que résume le schéma ci-dessus qui expose le compromis entre réduction et amplification réalisé à chaque étape. Néanmoins Latour attire notre attention sur deux caractéristiques essentielles de cette chaîne.

Premièrement, elle n'est valable qu'à partir du moment on l'on peut y circuler dans un sens comme dans l'autre, de la localité vers l'universalité et inversement. Par ailleurs, la chaîne ne peut être rompue. L'ablation d'un chaînon remet en cause la solidité de l'entièreté de la chaîne.

C'est d'ailleurs selon l'auteur ce qui différencie la référence en circulation de la version classique. Notons enfin que la chaîne ne possède pas d'extrémité contrairement aux ensembles fermés du premier modèle.

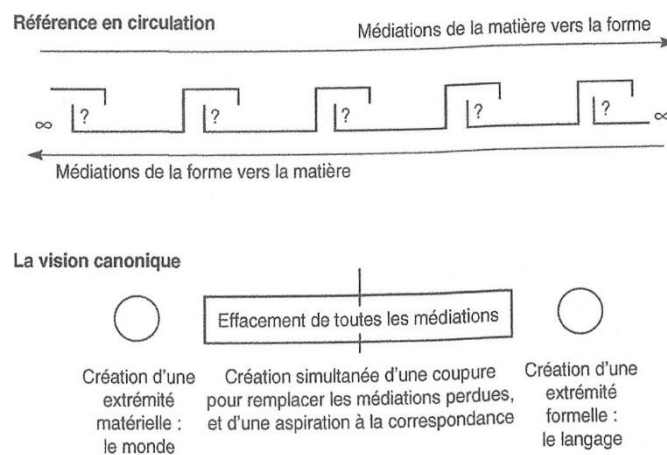


Fig. 6 : comparaison des deux modèles (saltatoire-déambulatoire)<sup>40</sup>

Avant de passer à la partie suivante, j'aimerais ajouter une observation personnelle. En effet, d'après moi le modèle proposé par Latour suppose que la chaîne est aussi solide que son maillon le plus faible, d'où j'imagine l'importance de la validité à chaque étape.

Et Latour conclut<sup>41</sup> : « *Jouissons de cette longue chaîne de transformations, de ces suites de médiateurs, au lieu de quémander les pauvres plaisirs de l'adequatio et du dangereux salto mortale que James a si superbement ridiculisé. Je ne puis jamais vérifier la ressemblance de mon esprit et du monde, mais je puis, en payant le prix, étendre le réseau où circule, par transformations constantes, la référence avérée. Cette philosophie des sciences « déambulatoire » n'est-elle pas plus réaliste, dans les deux sens du mot, que le vieux Compromis ?* ».

<sup>40</sup> Latour, *Op. cit.*, pp. 77.

<sup>41</sup> *Ibidem*, pp. 82.

### c) Black Mirror et la référence circulante

Il convient maintenant que je réponde à une autre question : pourquoi cet important détour épistémologique par l'anthropologie des sciences ? Comment cette réflexion très théorique, presque philosophique s'intègre-t-elle dans mon travail ?

Lors des premières étapes de ma recherche, j'avais, comme beaucoup d'auteurs, pressenti le lien existant entre la réalité et l'œuvre fictionnelle, en l'occurrence la série. Mais lorsque je tentais de lier l'un à l'autre, je finissais toujours par rencontrer le même problème : comment savoir si la série est bien le reflet même déformé, d'une quelconque forme de réalité ?

J'ai d'abord tenté de trouver un appui dans la criminologie culturelle, porte d'entrée presque logique quand on connaît le sujet de mon travail. Voici la définition syncrétique (O'Brien<sup>42</sup>, Hayward<sup>43</sup>, Ferrel<sup>44</sup> et Young<sup>45</sup>) que j'avais attribuée à cette dernière lors des phases préliminaires de ma recherche : « *La criminologie culturelle, est une perspective théorique récente et unique, qui grâce à une méthodologie spécifique, tente de dégager le sens du crime et de son contrôle, tel que construit par les individus, à travers les médias et les représentations véhiculées dans un contexte culturel donné, afin de proposer un mode d'action et de réflexion alternatif.* »

Cette nouvelle orientation présentait plusieurs intérêts notamment son ancrage post-moderne<sup>46</sup>, son tropisme pour les médias<sup>47</sup> et enfin sa dimension critique<sup>48</sup>. Mais aussi de nouvelles limites, en effet<sup>49</sup> : « ... *cultural criminology struggles to make convincing links between the particular behaviours and situations of its empirical subject and the general cultural and social scenes in terms of which those behaviours and situations make sense.* ». Le problème est que la criminologie culturelle suppose ce lien sans jamais en faire la démonstration.

En l'absence de réponse à ce problème, il me paraissait risqué d'embrasser sans concession la perspective culturelle. D'ailleurs si l'on y regarde de plus près la criminologie culturelle semble,

---

<sup>42</sup> O'Brien, M. (2005). What is "cultural" about cultural criminology ?. *The British Journal of Criminology*, 45(5), pp. 599.

<sup>43</sup> Hayward, K. (2009). Visual Criminology: cultural criminology-style, *Criminal Justice Matters*, 78(1), pp. 14.

<sup>44</sup> Ferrel, J. (1999). Cultural Criminology. *Annual review of Sociology*, 25, pp. 395.

<sup>45</sup> Young, J. and Brotherthon, D. (2014). Cultural criminology and its practices: a dialog between the theorist and the street researcher, *Dialect Anthropology*, 38 (2), pp. 117.

<sup>46</sup> Ferrel, *Op. cit.*, pp. 397.

<sup>47</sup> Brown, M. (2017). Visual Criminology, *Crime, Media, and Popular Culture*, 2, DOI: 10.1093/acrefore/9780190264079.013.206

<sup>48</sup> Ferrel, *Op. cit.*, pp. 409.

<sup>49</sup> O'Brien, *Op. cit.*, pp. 600.

elle aussi, être tombée dans le piège du Compromis moderniste que nous avons élaboré plus tôt. Elle crée une rupture entre le contexte social (la réalité) et les comportements. Elle tente ensuite de combler ce trou avec le concept de représentation sensé faire le lien de l'un à l'autre, sans parvenir jamais à recréer la chaîne causale entre les deux extrémités de son analyse. C'est ce qui m'a poussé à chercher ailleurs la base théorique qui servirait d'assise au reste de ma démarche.

Voilà comment j'en suis venu à m'intéresser à ce que propose Latour avec la notion de circulation de la référence que nous avons explorée dans le point précédent. Pour bien comprendre comment j'envisage d'exploiter cette notion, je me propose d'appliquer le schéma vu précédemment à mon projet.

Avant d'en venir au cas particulier (Back Mirror), prenons d'abord la chaîne de traduction générale d'une série. Du côté gauche, nous retrouvons la société, le contexte ou encore la réalité. Cette dernière va servir de matière pour l'écrivain/le réalisateur qui va lui donner la forme d'un script. Ce script (matériaux) va à son tour être utilisé par le producteur ainsi que tous les intervenants classiques pour donner le produit fini, la série (forme).

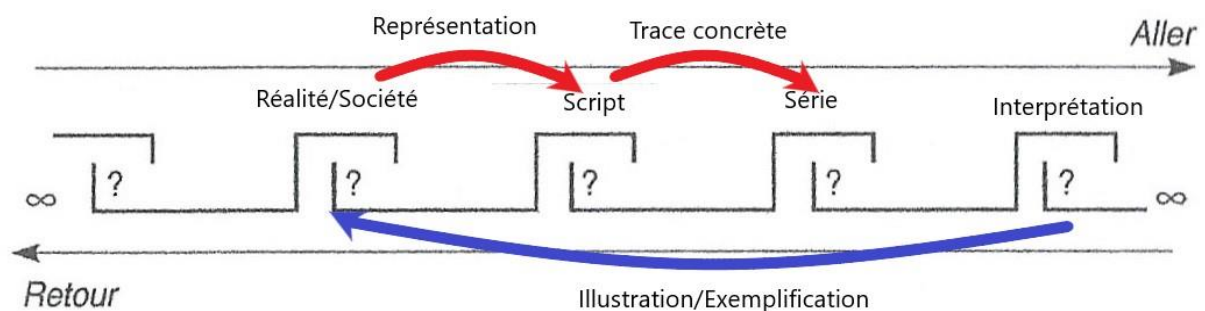


Fig. 7 : reprise et application de la Fig. 5

Ces deux premiers chaînons correspondent d'ailleurs assez bien aux deux premiers niveaux de réalité évoqués par Esquenazi<sup>50</sup> : l'objet sériel comme *trace concrète* d'une production et comme *représentation* d'un point de vue sur le monde contemporain.

La série va ensuite être consommée par le spectateur pour former une expérience. Le chemin inverse qui va de l'expérience au matériau de base (la réalité) me semble d'ailleurs être en phase avec ce qu'Esquenazi nomme le troisième niveau de réalité : l'objet sériel comme *illustration ou exemplification* du monde vécu du destinataire.

<sup>50</sup> Esquenazi, *Op. cit.*, pp. 217.

Mais la prudence reste de mise, le schéma que je dresse ici est probablement lacunaire. Chaque chaînon pourrait en effet, être redivisé et affiné en fonction de la profondeur de l'examen subtil. Il s'agit donc d'une figure générale qui me permet d'expliquer comment je perçois concrètement l'utilisation de la théorie de Latour.

Il est aussi certain que cette théorie présente des faiblesses ou des parts d'ombre qui vaudraient probablement la peine d'être questionnées. Par exemple, est-ce que les pertes progressives à chaque étape ne finissent pas par entrainer une distance plus importante que dans le schéma classique ? Ou encore, comment s'assurer qu'il ne manque aucun chaînon ? Comme je l'ai déjà mentionné, ce travail n'explorera pas ces questions plus avant, mais il convient de rester attentif et critique.

À présent, je vais simplifier le schéma des séries que je viens de vous présenter pour l'appliquer à mon travail. On retrouve donc à gauche la réalité technologique ou ce que Slack et Wise appellent la culture technologique<sup>51</sup>. Et à droite la série Black Mirror.

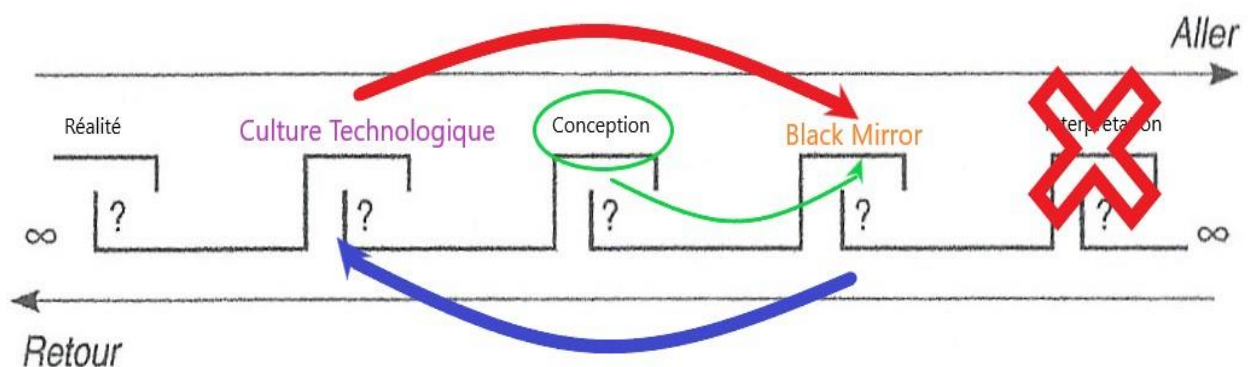


Fig. 8 : reformulation de la Fig. 7

Le lecteur attentif aura remarqué la disparition de chaînons précédemment présents. Or nous avons vu que la chaîne n'est réaliste tant qu'elle n'est pas brisée. Où sont donc passés ces chaînons ? En ce qui concerne le public et son interprétation je les ai écartés comme mentionné plus haut, pour des raisons de faisabilité (enquête de terrain, questionnaires, etc.). Mais puisque le chaînon se trouvait à l'extrême droite cela ne perturbe pas les chaînons sur lesquels j'opère le focus.

Ce qui pourrait être plus problématique, c'est la disparition des chaînons conception et production. En effet, je ne pouvais les écarter comme expliqué ci-dessus, mais ils me semblaient

<sup>51</sup> Slack, J. Wise, J. (2005). *Determinism, Culture and Technology : A Primer*. Peter Lang.

d'une importance moindre, voire anecdotique, dans l'analyse que je tente de réaliser. J'ai donc choisi de les englober dans le chaînon Black Mirror sans leur offrir un focus spécifique.

Finalement, l'analyse que je proposerai va consister à parcourir la chaîne d'une étape à l'autre dans les deux sens. Je vais tenter de voir comment la culture technologique a nourri la série et comment celle-ci nous raconte quelque chose sur la première. Cette discussion épistémologique peut vous avoir semblé longue, voire dispendieuse, mais il était important pour moi de bien faire comprendre le cheminement que j'avais parcouru ainsi que les choix que j'avais réalisés.

Maintenant que cela est fait, nous allons pouvoir nous appliquer à l'analyse des deux flèches présentes sur mon schéma dans le chapitre suivant. Mais avant revenons sur notre empire, notre cas mis à l'étude : l'épisode *White Christmas* issu de l'anthologie télévisuelle *Black Mirror*.

### 3. *White Christmas*

#### a) Black Mirror : la série télévisée

Avant de présenter plus spécifiquement l'épisode qui sera au centre de notre attention, il me paraissait important de revenir sur la série dont il est issu. Ainsi, je vais rapidement dresser le portrait de Black Mirror.

Lors de sa première diffusion en 2011, cette anthologie télévisuelle créée par Charlie Brooker, a attiré sur la télévision britannique près de 2 millions de téléspectateurs<sup>52</sup>. Depuis, son succès et sa popularité n'ont fait qu'augmenter jusqu'à sa récupération par Netflix en 2014. Mais pourquoi un tel engouement ?

Comme je l'ai déjà dit, la série est ce qu'on pourrait appeler « a critical media show ». À l'instar de son prédécesseur, *The Twilight Zone (La quatrième dimension)*, Black Mirror puise au plus profond des angoisses de ses contemporains et les utilise pour projeter sur l'écran un scénario dystopique qui pousse le téléspectateur à réfléchir sur l'évolution de la société qui l'entoure. Loin de proposer une vision dichotomique de type oui/non, la série tente de proposer des histoires dérangeantes qui touchent des thèmes centraux de notre existence.

Or à chaque époque ses angoisses. Dans les années 50, en pleine guerre froide, *The Twilight Zone* utilisait habilement les thèmes de l'espace, mais aussi de l'apocalypse nucléaire comme

---

<sup>52</sup> Cirucci, M. Vacker, B. (2018). Introduction. In Cirucci M. and Vacker B. (ed.), *Black Mirror and Critical Media Theory*, Lexington Books, pp. vii.

matériau de base pour son anthologie. L'utilisation de la science-fiction permet aux créateurs de la série, sous couvert de monde fictif, de contourner la censure pour aborder des thèmes souvent dérangeants<sup>53</sup>. D'autant que comme le précise Boutet<sup>54</sup> : « *Ces fables inquiétantes ont toutes une morale d'autant plus grinçante qu'elle s'applique à des personnages ordinaires et donc, proche du téléspectateur.* ».

Black Mirror a donc repris la formule qui combine paradoxe et retournement de situation pour l'appliquer à notre époque. Dans son viseur, non plus la Guerre froide, mais plutôt la technologie. Deux constats servent de base à l'utilisation de ce matériau. D'une part, la technologie n'est jamais neutre<sup>55</sup>. Que ce soit lors de sa conception ou de son utilisation, toute technologie est toujours le fruit de choix et des décisions, parfois implicites ou inconscients, de l'Homme. D'autre part, comme le disent Cirucci et Vacker<sup>56</sup> : « *Notre technologie et notre civilisation ont évolué bien plus vite que notre espèce, laissant défis à nos esprits de donner du sens à ce monde.* ». Ce qui rejoint assez bien l'idée de somnambulisme qui sera évoquée plus loin.

Le but de la série est de montrer la nécessité de réfléchir à de nouvelles façons d'être, de revoir notre rapport à la technologie. Chaque épisode constitue une réflexion à lui seul et compose un élément d'une anthologie dont le seul point commun est le mode d'écriture et le thème central.

#### b) White Christmas : épisode spécial de Noël

L'épisode qui va nous occuper ici est le quatrième épisode de la saison deux de Black Mirror<sup>57</sup>. Diffusé pour la première fois le 16 décembre 2014, cet épisode excède la durée classique des 45 minutes pour proposer un épisode spécial de 75 minutes.

Derrière ce choix un peu particulier se cachent en fait des contraintes budgétaires. Cela renvoie d'ailleurs au premier rapport des séries à la réalité évoqué par Esquenazi (l'objet sériel comme *trace concrète* d'une production)<sup>58</sup>. En effet, malgré le succès de la série, Chanel 4 qui supervise

---

<sup>53</sup> Boutet, M. (2017). Histoire des séries télévisées. In Sepulchre, S. (dir.), *Décoder les séries télévisées (2ème édition)*, Deboeck, pp. 20.

<sup>54</sup> *Ibidem*, pp. 20.

<sup>55</sup> Cirucci M., Vacker B., *Op. cit.*, pp. ix-xi.

<sup>56</sup> *Ibidem*, pp. x. (Traduction personnelle).

<sup>57</sup> Blanc comme neige (Black Mirror). (2020, Avril 17). In *Wikipedia*.

<sup>58</sup> Cfr. Chap 1 Partie 1.

le projet à l'époque et les producteurs (Charlie Brooker et Annabel Jones) n'arrivent pas à s'entendre sur la production de nouveaux épisodes<sup>59</sup>.

Ils finissent cependant par s'accorder et un budget pour 90 minutes est débloqué. Charlie Brooker décide alors de reprendre certaines idées qu'il avait pour d'autres épisodes et de les fusionner dans une seule et même histoire : « *We wanted to do our own portmanteau [en référence au film Twilight Zone] : several stories that spun off a central conceit.* »<sup>60</sup>. C'est-à-dire un film qui combine plusieurs histoires, à la manière d'un portemanteau (encore un des effets du contexte de production).

Deux technologies seront au centre de cet épisode. La première le Z-eyes, est une sorte de lentille qui permet à son utilisateur de streamer directement son flux visuel, mais aussi de bloquer des personnes en les effaçant de notre vision. Cette technologie est par ailleurs assez proche de celle présentée dans un autre épisode : *The entire history of you*. La seconde technologie consiste en une sorte d'œuf dans lequel est copiée la conscience d'un individu (un Cookie). Cette idée sera reprise plus tard dans l'épisode intitulé *Black Museum*.

Je vais maintenant résumer les trois parties qui constituent cet épisode portemanteau. Avant de poursuivre, j'encourage vivement le lecteur à visionner l'épisode en amont de la lecture de ce travail. Cela lui permettra de bien s'imprégner de l'ambiance générale, de mieux comprendre l'histoire, mais aussi, et surtout de se faire son propre avis sur les sujets qui seront abordés plus loin. Je préviens par ailleurs que ce résumé contient des « *spoils* » majeurs. Je vous invite donc vraiment à aller voir l'épisode (disponible sur Netflix<sup>61</sup>).

### c) Résumé<sup>62</sup>

Joe Potter et Matt (Matthew) Trent travaillent ensemble depuis cinq ans dans une maison isolée, et coincés par de fortes chutes de neige, ils s'appêtent à célébrer Noël. Pour une fois, Matt tente d'en savoir un peu plus sur Joe. Celui-ci est réticent à évoquer son passé, et questionne plutôt Matt sur le sien. Trop content d'en avoir enfin l'occasion, Matt se lance dans la narration de son histoire.

---

<sup>59</sup> Brooker, C. Jones, A. and Arnopp, J. (2018). *Inside Black Mirror*. Crown Archetype, pp. 101-103.

<sup>60</sup> *Ibidem*, pp. 106.

<sup>61</sup> À défaut, je suis en mesure de vous fournir une copie dudit épisode.

<sup>62</sup> Ce résumé est construit à partir de la page Wikipédia de l'épisode, du livre *Inside Black Mirror* et de ma propre expérience de visionnage.

On apprend alors que Matt était, à une époque, coach en séduction. Via un appareil implanté dans leurs yeux, surnommé Z-Eye qui permet de retransmettre en direct ce que la personne voit, Matt accompagne des hommes célibataires dans leurs tentatives de séduire des femmes. L'un de ses clients, Harry, le contacte pour obtenir de son aide. Par le biais du Z-Eye, Matt le guide tout au long de la soirée. Cependant, Matt n'est pas le seul témoin des tentatives de Harry, puisqu'un groupe d'autres hommes visionnent également ce qui se passe, tout en lui faisant part de leurs commentaires et suggestions.

Harry réussit à intéresser l'une des participantes, Jennifer. Cette dernière accepte finalement de le laisser la raccompagner. Persuadé qu'il est sur le point d'avoir des relations sexuelles avec elle, il accepte sans se méfier un verre d'alcool fort. Alors que Jennifer converse sur le fait qu'elle entend plusieurs voix discordantes dans sa tête, Harry et les hommes qui regardent finissent petit à petit par comprendre qu'elle est schizophrène et qu'elle est en train de l'empoisonner.

Matt est arrêté quelque temps après pour avoir indirectement causé la mort de Harry. Lorsqu'il tente de s'expliquer auprès de sa femme, celle-ci le « bloque » en utilisant son Z-Eye, les rendant dorénavant invisibles et inaudibles l'un pour l'autre, remplaçant leur corps par une image pixelisée et brouillée. Matt explique à Joe que c'est à la suite de cet événement qu'il s'est retrouvé dans cette maison isolée, mais ajoute qu'aider ses clients à séduire des femmes n'était qu'un hobby, et il lui raconte alors quel était son vrai métier en tant qu'employé.

Greta, une femme riche et exigeante, patiente à l'hôpital en vue d'une opération. Durant celle-ci, elle subit une expérience extra-corporelle, et se retrouve enfermée dans un appareil électronique portable. Lorsqu'elle reprend conscience, elle se retrouve chez elle, à l'intérieur de l'appareil. Confuse et terrifiée, elle est accueillie par Matt, employé de Smart Elligence.

Il lui explique qu'elle est devenue ce qui est appelé un *Cookie*, une copie numérique de sa conscience dont le but est de gérer la maison intelligente de Greta. Mais la copie de Greta refuse de croire qu'elle n'est pas réelle et maintient qu'elle n'est pas une esclave. La fonction de Matt est de briser la volonté de ces copies numériques pour les faire obéir et les rendre performantes, au service de leurs propriétaires.

Pour cela, il utilise une forme de torture qui consiste à changer la perception que les Mouchards ont du temps : quelques secondes durent pour eux plusieurs semaines. Rendu fou par l'absurdité et l'isolement, le Mouchard finit par se soumettre à son nouveau rôle.

La fin de l'épisode, reprend le récit de Joe qui tente d'expliquer à Matt comment il s'est lui-même retrouvé ici. Joe était en couple avec Beth depuis plusieurs années lorsque celle-ci tomba enceinte. Après une violente dispute sur l'avenir de leur couple, Beth finit par lui dire qu'elle ne veut pas de cet enfant et qu'elle va se faire avorter, avant de bloquer Joe. Elle quitte leur appartement le lendemain matin sans laisser d'adresse.

Il tente de lui écrire plusieurs lettres d'excuses auxquelles elle ne répond jamais. Déterminé à voir son enfant, il la suit jusqu'à la maison de son père avec qui elle passe Noël tous les ans. Caché dans les bois, il aperçoit Beth et le bébé, tous les deux des silhouettes floutées. Le même scénario se reproduit pendant quatre ans, au cours desquels Joe a pris l'habitude de laisser un cadeau pour l'enfant sur le pas de la porte. Malgré le blocage, il devine que la silhouette est celle d'une petite fille.

Un jour où il regardait les informations, Joe apprend que Beth est morte dans un accident de train. Il comprend que cela rend le blocage caduc, et, impatient de voir enfin sa fille, Joe se rend chez son ex-beau-père avec un cadeau. Alors qu'il approche de la maison, il aperçoit la fille jouer dans le jardin, et réalise qu'elle a des traits asiatiques.

Il comprend que Beth le trompait avec son ami Tim. Dévasté, Joe suit la fillette dans la maison où il demande au père de Beth des explications. Plein de rage, Joe frappe le père de Beth à la tête avec la boule à neige, et le tue. Il vit en fugitif pendant deux mois avant d'être appréhendé par la police.

L'épisode arrive alors à sa conclusion. Lorsque Matt demande ce qui est arrivé à la fille de Beth, il découvre qu'après avoir découvert son grand-père mort dans la cuisine, celle-ci est sortie pour chercher de l'aide et est morte de froid. Matt satisfait de la confession Joe disparaît et Joe réalise alors avec horreur qu'il est en fait une copie virtuelle comme celle de Greta, et que le vrai Joe refuse d'avouer le meurtre de son ex-beau-père. La police a donc fait appel à Matt pour extirper une confession de son Mouchard.

Alors que le vrai Joe est inculpé, Matt rappelle à la police qu'il a accompli sa part du marché et que la police doit abandonner les charges pour son implication dans le meurtre de Harry. L'officier de police lui annonce qu'il va être libéré, mais qu'il va être soumis à un blocage. Tous les gens qu'il croise seront dorénavant brouillés, alors que ces personnes distingueront sa silhouette floutée et colorée en rouge pour signaler son appartenance à la catégorie des anciens ou actuels criminels. Le double de Joe reste quant à lui coincé dans la maison.

## Chapitre 2 : Cache-cache avec la technologie

*L'étudiant. – Vous savez ce qui serait vraiment bien ? Puisque personne ici n'a l'air de comprendre l'ANT, vous devriez écrire un guide. Comme ça, on serait sûr que nos professeurs savent de quoi il s'agit et ... je ne veux pas être mal élevé ... ils hésiteraient davantage peut-être à nous pousser là-dedans ... si vous voyez ce que je veux dire.*

*Le professeur. – C'est aussi grave que ça ?*

*L'étudiant. – Enfin, moi, vous savez, je suis juste un doctorant. Vous vous êtes professeur. Vous avez beaucoup publié, vous pouvez vous permettre de faire des choses que je ne peux pas faire. Il faut bien que j'écoute ce que me dit mon directeur de thèse. Je ne peux pas vous suivre trop loin.*

*Le professeur. – Pourquoi venir me voir, alors ?*

*L'étudiant. – J'avoue que depuis une demi-heure, je me pose la même question ...*

*Bruno Latour*

Dans le chapitre précédent, nous avons tenté de déconstruire ou du moins de questionner un mode d'accès à la connaissance, une méthode épistémologique dont nous avons pointé les limites (Compromis Moderniste). Dans un second temps, nous avons, avec l'aide de Latour, proposé une méthode d'analyse, un cheminement alternatif pour comprendre le passage de la réalité à la fiction, celui de la chaîne de traduction.

Fort de ce nouveau modèle, nous l'avons alors appliqué à ce qui nous occupe dans ce travail, c'est-à-dire une série. Cette nouvelle manière de conceptualiser l'accès à une forme de réalité à travers la série était autant une tentative de légitimation de ma démarche que l'application d'une méthode que nous verrons plus en détail dans ce chapitre.

Il est maintenant temps de s'intéresser à la seconde boîte de mon entreprise, c'est-à-dire la technologie et plus précisément le rapport qu'elle entretient avec notre société<sup>63</sup>. Nous allons comme dans le chapitre précédent remettre en cause certaines des conceptions communes qui traversent notre société. Nous tenterons d'abord de dégager la manière dont notre société perçoit la technologie. Nous observerons qu'il existe deux conceptions de notre rapport à cette dernière.

---

<sup>63</sup> Je vais utiliser dans cette partie les termes culture et société de manière interchangeable, comme des synonymes. Je suis bien conscient qu'il existe des différences substantielles entre les deux, mais je les utiliserai indifféremment pour exprimer l'idée d'une organisation ou d'un regroupement d'êtres humains en une entité identifiable.

Nous montrerons ensuite pourquoi ces conceptions dichotomiques de la technologie posent un problème.

C'est d'ailleurs là toute la force et toute l'intelligence qui vaut à la série les louanges de nombreux critiques. Plutôt que d'appliquer un traitement réaliste à un monde de fiction, elle introduit de la fiction dans notre monde. La série démarre de notre quotidien et va progressivement, au fil des traductions modifier une technologie existante. Nous pouvons ainsi dire qu'elle inscrit une technologie réelle en une technologie fictionnelle. Celle-ci va à son tour redéfinir les codes d'une société contemporaine pour finir par nous proposer une société plus ou moins dystopique.

En effet, chaque technologie inscrite va transporter avec elle une partie des représentations/conceptions qui accompagnaient la technologie d'origine. Mais lorsque nous arrivons en bout de chaîne, ces conceptions ne cadrent plus avec le nouveau contexte, il y a une dissonance. Dans un premier temps donc, ce chapitre aura vocation à présenter ces représentations de la technologie (aux nombres de deux) qui transitent dans la chaîne de traduction qu'est Black Mirror ainsi que les limites auxquels les expose ce cheminement.

Dans un second temps, fort du constat de l'inadéquation des représentations contemporaines classiques, pour penser la technologie dans Black Mirror, nous tenterons de dégager une alternative. Cette dernière aura vocation, notamment dans le dernier chapitre de ce travail, à nous autoriser le passage de la réalité à la fiction (et inversement) au sein de la chaîne de traduction que nous propose la série.

C'est dans cette optique que nous allons nous constituer une boîte à outils issue de la théorie de l'acteur-réseau avant d'entamer la dernière partie du travail dans laquelle nous montrerons, outre les faiblesses des représentations mises à défaut par la série, la richesse de notre nouvelle conception. Grâce à elle nous verrons comment Black Mirror nous invite à repenser notre rapport à la technologie de manière plus complexe, mais aussi plus fine et peut être surtout ironiquement plus réelle.

J'attire l'attention du lecteur sur un choix supplémentaire opéré dans ce chapitre. En effet, malgré sa vocation plus théorique, il ne contient pas l'ensemble des références, du corpus qui sera utilisé. Ainsi, vous retrouverez dans le dernier chapitre, des apports théoriques qui seront mobilisés selon l'analyse effectuée.

Nous ferons appel respectivement à McLuhan et sa reprise par Scolari dans la première partie sur les ‘nouvelles technologies’, à Debaise, Krausova et Hazan dans la deuxième partie sur l’identité et enfin à Kaminski dans la troisième et dernière partie. Cela tient autant à une volonté de faire coller directement mon analyse à la théorie utilisée qu’à celle d’alléger ce chapitre, peut-être un peu au détriment du dernier j’en conviens.

## 1. Les déterminismes de la relation entre technologie et culture

Lorsque nous tentons de comprendre comment nous concevons notre rapport à la technologie, deux choix semblent s’offrir à nous. Leur point commun : la question de la causalité<sup>64</sup>. Cependant, à l’instar de la fameuse question de l’œuf et de la poule, chacune des deux visions attribue causes et effets à des entités différentes.

D’un côté, on retrouve la technologie, et de l’autre, la culture. Cette tendance humaine à penser les relations sous forme de cause et effet invite Slack et Wise à dire<sup>65</sup> : « *While it is simply not the case that determining things is necessarily what technology is all about, conceiving of the relationship between culture and technology in causal terms plays such a powerful cultural role that it deserves careful scrutiny.* ». C’est donc ce que nous allons faire : regarder comment cette recherche de la causalité débouche sur deux visions différentes et opposées qui ont un impact majeur sur nos conceptions de la technologie.

### a) Le déterminisme technologique

Cette première conception part du postulat suivant : la technologie produit des effets. C’est donc l’idée que la technologie est la cause de quelque chose. Mais de quoi ? Cette forme de déterminisme repose selon Lagdon Winner sur deux hypothèses<sup>66</sup> :

1) La base technique d’une société est la condition fondamentale affectant tous les modes de l’existence sociale.

2) Le changement technologique est la source la plus importante de changements au sein d’une société.

Pour résumer, cette vision considère la technologie comme centrale dans la création et la définition de ce qu’est une société. De plus, c’est la technologie qui est le véritable moteur du

---

<sup>64</sup> Slack, J. Wise, J. (2005). *Determinism, Culture and Technology : A Primer*. Peter Lang, pp. 50.

<sup>65</sup> *Ibidem*, pp. 50.

<sup>66</sup> *Ibidem*, pp. 51.

changement. Cette forme de déterminisme est l'une des plus présentes dans nos sociétés occidentales. Elle est fortement ancrée notamment grâce à l'étroite relation qui existe dans l'imaginaire collectif entre technologie et progrès<sup>67</sup> (lui-même intrinsèquement lié à la notion de *conviniencia*<sup>68</sup>).

Notons cependant que si la conception technologique est partagée par le plus grand nombre, elle est fréquemment considérée comme péjorative dans de nombreux cercles académiques<sup>69</sup>. Ce déterminisme est aussi souvent présent de manière tacite dans les *Surveillance Studies* (qui étudient souvent la dynamique surveillance-technologie).

Pourtant malgré sa prééminence dans le discours et l'inconscient (*Guns do kill people*<sup>70</sup>, *Les écrans rendent violents*<sup>71</sup>, etc.), difficile de sortir totalement l'humain de l'équation. Comme le précisent Slack et Wise<sup>72</sup> : « *Technologies do not, in and of themselves, determine effect. [...] Rather, technologies do requires various forms of involvement or participation of people at various stages of their development and use.* ».

#### b) Le déterminisme culturel

Lorsqu'on inverse la flèche de la causalité pour présenter la technologie non plus comme une cause, mais bien comme un effet, on entre alors dans ce que Slack et Wise nomme le déterminisme culturel<sup>73</sup>. Les hypothèses précédemment présentées sont ici renversées :

- 1) Les valeurs, croyances et pratiques d'une culture provoquent le développement et l'utilisation de technologies spécifiquement conçues pour y répondre.
- 2) Les changements culturels aboutissent à des changements technologiques.

C'est donc lorsque la culture évolue que cette dernière se dote des technologies adéquates pour atteindre son but. La technologie est donc le reflet à un moment et un endroit donné de la culture dont elle est issue. La technologie est instrumentalisée, pouvant être changée et remplacée au gré des aspirations et besoins culturels.

---

<sup>67</sup> Slack J., Wise J., *Op. cit.*, pp. 13-31.

<sup>68</sup> *Ibidem*, pp. 32-47.

<sup>69</sup> Dafoe, A. (2015). On Technological Determinism: A Typology, Scope Conditions, and a Mechanism. *Science, Technology, & Human Values*, 40(6), pp. 1047.

<sup>70</sup> Braga, A. Cook, P. (2018, November 5). Guns Do Kill People. *The Regulatory Review*. <https://www.theregreview.org/2018/11/05/braga-cook-guns-do-kill-people/>

<sup>71</sup> Molénat, X. (2003-2004). Les écrans rendent-ils violent ? *Le monde de l'image*, Hors-série (ancienne formule), 43, pp. 1.

<sup>72</sup> Slack J., Wise J., *Op. cit.*, pp. 53.

<sup>73</sup> *Ibidem*, pp. 53-56.

Cette manière de concevoir la technologie se cache derrière à d'autres types de slogans comme celui bien connu de la National Rifle Association (qui protège le droit de posséder une arme librement aux États-Unis) : *Guns don't kill people, people kill people*. La critique de ce mode de pensée est plus complexe que dans le cas précédent. Pour en revenir à l'exemple du fusil, il s'agirait de montrer que tuer avec un fusil ce n'est pas identique à l'action de tuer avec une arme blanche par exemple.

On pourrait arguer que le résultat est le même : il y a eu mort d'homme. Pourtant ce serait occulter la relation importante qui existe entre l'Homme et la technologie. Poussons le raisonnement plus loin. Si la technologie reflète la culture alors, que dire des effets secondaires ? Comment justifier le fait que l'instrument fait à notre image ne se comporte pas toujours de la manière attendue ?

Il existe de nombreux ouvrages dont *Why things bite back* de Edward Tenner qui tentent de proposer une classification des différents types d'effets<sup>74</sup> (*side effects, revenge effects, repeating effects, etc.*). Mais une liste n'est pas une explication, Slack et Wise enfoncent donc le clou<sup>75</sup> : « *Effects are all equally effects, whether you like them or not, whether you intended them or not. And if some effects aren't intended, then the culture no longer seems to be in complete control of technologies and their effects. Thus, the proclivity to differentiate between effects and side effects tells us less about the cultural work performed by technology than it does about our own cultural desire to believe in cultural determinism at the same time that we acknowledge its failure.* ».

#### c) Le thermostat des déterminismes

Nous avons vu les limites des deux positions précédemment développées. D'une part, la technologie ne peut se passer d'une forme d'intervention humaine et d'autre part, la technologie n'est pas un simple outil destiné à combler des désirs culturels.

Il pourrait être facile d'arguer que cette division dichotomique entre deux extrêmes ne permet pas de rendre compte avec finesse d'une position plus nuancée. Bien que les deux parties précédentes aient eu pour vocation de grossir le trait afin de mieux saisir le panorama qui s'offre à nous, la plainte peut sembler légitime.

---

<sup>74</sup> Slack, J. Wise, J., *Op. cit.*, pp. 55.

<sup>75</sup> *Ibidem*, pp. 55.

Nous allons donc développer ici deux manières plus abouties de conceptualiser ces déterminismes.

La première sur laquelle nous passerons rapidement est celle de Allan Dafoe. Ce déterministe technologique modéré (selon ses propres mots) nous dit ceci<sup>76</sup> : « *The question should not be a dichotomous one of whether technological determinism is right or wrong, but a set of questions of degree, scope, and context : to what extent, in what ways, and under what scope condition are particular kinds of technology more autonomous and powerful in shaping society ?* ».

Il propose dès lors le modèle suivant qui suppose une forme de continuum entre les deux positions extrêmes, avec un constructivisme social modéré (constructivisme social est ici l'équivalent du déterminisme culturel) et un déterminisme social léger qui font le lien. Ces derniers se recouvrent d'ailleurs partiellement.

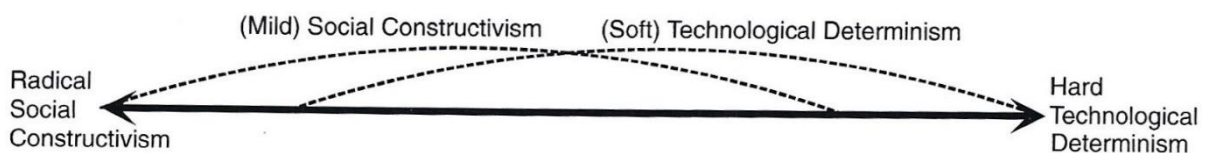


Fig. 9 : continuum théorique entre les extrêmes déterministes<sup>77</sup>

Selon l'auteur le débat pourrait être en partie solutionné par la question des niveaux d'analyse. Le déterminisme culturel peinerait à observer des tendances plus macro tant spatialement que temporellement, mais pourrait être plus à même de percevoir des nuances plus locales. Alors que le déterminisme technologique agirait de manière contraire.

Le second modèle proposé est celui de Jennifer Slack dans son ouvrage *Communication Technologies and Society*. Par opposition à l'auteur précédent, je positionnerai plutôt Jennifer Slack bien que très critique, dans la catégorie des déterministes culturels<sup>78</sup>. Le modèle proposé par Slack va être le fruit de deux complexifications simultanées.

<sup>76</sup> Dafoe, A., *Op. cit.*, pp. 1050.

<sup>77</sup> *Ibidem*, pp. 1050.

<sup>78</sup> Cette affectation arbitraire pourrait être sujette à débat. Elle n'a pas pour objectif d'enfermer l'auteur dans une catégorie fermée. Ce choix n'est pas non plus entaché d'une connotation péjorative, mais est simplement là pour créer un effet de contraste avec l'auteur précédent. En outre, cela rend aussi compte de ma propre lecture des écrits de l'auteur.

Mechanistic Perspectives	Nonmechanistic Perspectives
Simple Causality	Expressive Causality
Symptomatic Causality	Articulation and Assemblage

Fig. 10 : tableau des quatre perspectives proposées par J. Slack<sup>79</sup>

D'une part les deux catégories précédentes vont être renommées et affinées. D'autre part, ces catégories vont être doublées selon le type de causalité recherchée. Ce qui nous offre in fine quatre grilles de lecture de la relation entre technologie et culture. Tentons de simplifier.

*i. Perspectives mécanistiques de la cause<sup>80</sup>*

L'allégorie proposée est celle d'une table de billard avec les composants de la culture comme billes de couleurs et où la technologie est la bille blanche. La bille blanche est présente indépendamment des autres billes (assertion n°1). De plus, chaque bille colorée est une entité en soi qui peut être en contact avec d'autres, mais qui reste indépendante (assertion n°4). Lorsque la bille blanche entrera en mouvement (assertion n°3), elle déplacera les billes de couleurs dans une configuration nouvelle (assertion n°2).

À partir de ce cadre spécifique, deux perspectives vont émerger. Nous avons tout d'abord la **causalité simple** : la technologie a des effets, ces derniers sont intrinsèques à la technologie elle-même et ne peuvent par conséquent être autre que ce qu'ils sont. Le schéma est de type action-réaction dans sa version la plus épurée.

La **causalité symptomatique**, perspective plus commune que la précédente, va partir du même point. La technologie a des effets, mais contrairement à la causalité simple ou ces effets sont spécifiques (une action = un effet), la technologie offre ici une palette d'effets. Libre alors à l'Homme de faire de choix pour orienter la technologie vers l'effet désiré.

Autrement dit, les billes de couleur ont la possibilité de dévier la bille blanche, mais uniquement dans un spectre donné. Néanmoins dans les deux cas (simple et symptomatique), la technologie continue d'agir de façon autonome et les effets restent inhérents au processus de la mise en mouvement dans les deux cas.

<sup>79</sup> Slack, J. Wise, J., *Op. cit.*, pp. 118.

<sup>80</sup> *Ibidem*, pp. 118-125.

ii. *Perspectives non-mécanistiques de la cause*<sup>81</sup>

Ce nouveau mode de pensée, donne vie à deux points de vue différents. Ces derniers diffèrent essentiellement dans leur manière de concevoir la création/mise en place du contexte social. Autrement dit, ils interprètent différemment la nature du contexte ainsi que la façon dont se dernier change.

Le premier point de vue se nomme la **causalité expressive**. Le concept clé est ici celui d'essence. Chaque chose (une action, une personne, une technologie, un concept culturel, etc.) possède une essence qui détermine son identité de manière immuable. Appliquée à la culture (un peu à la manière du facteur critique des déterministes légers/modérés), cette dernière est alors considérée comme homogène (partageant la même essence). Lorsque des changements affectent l'ensemble homogène de la culture, c'est forcément dû à l'un de ses éléments.

Selon les auteurs, l'essence de notre culture varie. Jacques Ellul l'identifiera comme étant la technique. Pour d'autres, c'est le capitalisme qui est l'essence tant recherchée. Le problème de cette conception est qu'elle laisse peu de place à l'exploration et au questionnement puisqu'in fine tout se résume à l'essence identifiée par l'auteur.

Le second point de vue est nommé **articulation et assemblage**<sup>82</sup> ne considère plus que toutes les articulations entre les éléments qui animent la culture doivent être réduites à un seul et même élément nommé essence. Si ces articulations partagent parfois des traits communs, elles sont aussi souvent différentes, voire contradictoires. La toile ou le réseau de ces articulations est ce que les auteurs appellent un assemblage.

Le problème qui persiste peu importe le parti-pris sélectionné dans les quatre que nous avons présenté ci-dessus, c'est qu'ils continuent de réfléchir en termes de causalité. Même s'ils sont plus fins et développés que les deux déterminismes dont ils sont issus, ils n'échappent pas à cette recherche. Au lieu de proposer une position dichotomique chaud-froid, ils tentent de négocier des entre-deux tièdes, à la manière d'un thermostat.

Comme si l'on pouvait déclarer que la cause est 30% attribuable à la technologie et les 70% restant à la culture. Comme si le but était de déterminer la part prenante de chacun des extrêmes

---

<sup>81</sup> Slack, J. Wise, J., *Op. cit.*, pp. 125-133.

<sup>82</sup> Ces deux concepts seront repris plus loin dans la partie sur l'acteur-réseau mais utilisé de façon moins déterministe. Slack et Wise qui développent ces concepts effectuent ici une manœuvre étrange puisqu'ils les placent dans une logique causaliste (la cause c'est la relation) tout en tentant de se distancier de cette démarche. L'argument qui va suivre est donc à prendre avec prudence en ce qui concerne ce quatrième point de vue.

dans le problème qui nous occupe. Pourtant, en l'absence d'une autre voie pour penser la relation entre culture et technologie, les individus n'ont d'autres choix que de recourir de façon alternative, mais parfois aussi simultanée à l'une ou à l'autre des positions présentées. C'est ce que l'on peut nommer un *Hobson choice*, autrement dit un choix entre des options qui n'en sont pas. Dans notre cas, toutes reviennent irrémédiablement à la question fallacieuse de la causalité. Mais quel est le problème avec cette recherche de la cause ?

#### d) Le Maître et l'Esclave

Nous avons vu que la recherche de la cause est un réflexe fondamentalement humain. La question de la cause, lorsqu'elle est résolue, permet d'attribuer les félicitations ou les reproches selon la situation. Nous tentons donc de distinguer le pouvoir causal chez l'un des éléments de l'interaction que nous observons. Mais attribuer ce pouvoir causal revient in extenso à déterminer qui a le contrôle dans l'interaction, qui est l'élément déterminant, qui par son action va forcer l'ensemble des autres éléments à se mettre en branle.

Et c'est cette question de contrôle qui pose un problème lorsqu'on s'intéresse à la technologie. Sommes-nous maîtres de nos créations ou ces dernières ont-elles pris le pas sur leurs créateurs ? Lorsqu'on s'intéresse à ces questions, les allusions au livre culte de Mary Shelley, *Frankenstein*, ne manque pas.

Selon Slack et Wise<sup>83</sup> : « *The Frankenstein story has stuck with us for almost two hundred years, partly because the creature in question is the creation of science, not magic. It is a fable about the ethics of science and the control of technology. The irony here is that modern science and technology often intend to control nature or culture. Thus, to lose control of the very things that promise control seems dire.* ».

Le parallèle entre la technologie et le monstre de Frankenstein est en effet aussi effrayant que stimulant. Une autre manière bien connue de pousser cette réflexion sur le contrôle est de faire appel à Hegel et à son histoire du Maître et de l'Esclave.

Pour faire court, l'idée est la suivante : deux individus entre en interaction, s'en suit une compétition afin de prendre l'ascendant sur l'autre. Celui qui gagne cette compétition sera appelé le maître et le perdant l'esclave. Fort de sa position dominante, le maître va déléguer (pouvoir causal) une série de tâches à l'esclave. Ce faisant et avec le temps, le maître va perdre

---

<sup>83</sup> Slack, J. Wise, J., *Op. cit.*, pp. 59.

la capacité d'effectuer les tâches auquel il a lui-même renoncé. Ainsi, l'esclave devient le nouveau dépositaire du pouvoir, car le maître est désormais dépendant de celui qu'il prétendait contrôler. Les rôles s'inversent et le problème recommence.

Nous sommes dans une impasse et le serpent se mord la queue. Cette recherche de la cause finit par nous faire tourner en rond. Slack et Wise ajoutent<sup>84</sup> : « *The question of control highlights the fundamental circularity of many of the arguments about technology and its relation to humans. We create technologies to establish control but then get upset that we are controlled by technologies.* ». Outre cette circularité infernale, les positions présentées jusqu'à présent posent un second problème : la définition donnée à la technologie.

e) La technologie est une "chose"

D'ailleurs, c'est peut-être bien la définition faite de la technologie (ou plutôt son absence) qui est à l'origine du reste. Mais arrêtons de chercher des causes et examinons la situation. Le terme technologie est de l'aveu de nombreux auteurs trop polysémique. C'est-à-dire que sa définition varie selon les circonstances et les utilisations. Leo Marx dit<sup>85</sup> : « ... *that the term technology, by conflating specific artifacts and broad sociotechnical systems, induces erroneous deterministic thinking and that the abstract concept 'is almost completely vacuous'*. ». ».

De leur côté, Slack et Wise pointent trois difficultés<sup>86</sup> avec la définition de ce terme. Premièrement, il est difficile de trouver une définition qui s'avère fonctionnelle dans toutes les situations du quotidien. Deuxièmement, comme dit plus haut, le terme est polysémique et varie donc logiquement à la fois dans le temps et dans l'espace. Enfin, les significations dénotatives (sens explicite et culturellement partagé) et connotatives (implicites et liées aux croyances, souvenirs, sentiments) peinent à s'aligner et évoluent souvent de manière discordante.

Pour toutes ces raisons, Dafoe nous invite<sup>87</sup> à l'utilisation d'autres termes plus précis selon lui comme : artéfact, technique, institutions ou encore systèmes sociotechniques. Mais multiplier les termes ne me paraît pas une solution viable. Dafoe tente<sup>88</sup> donc de formuler une définition : « *Technology, thus, denotes those entities – artifacts, techniques, institutions, systems – that are or were functional and emphasizes the functional dimension of those entities.* ».

---

<sup>84</sup> Slack J., Wise J., *Op. cit.*, pp.73.

<sup>85</sup> Dafoe, A., *Op. cit.*, pp. 1051.

<sup>86</sup> Slack, J., Wise J., *Op. cit.*, pp. 112.

<sup>87</sup> Dafoe, A., *Op. cit.*, pp. 1051.

<sup>88</sup> *Ibidem*, pp. 1051.

De son côté, Élisabeth Grosz dit<sup>89</sup> : « *Technology is that which ensures and continually refines the ongoing negotiations between bodies and things, the deepening investment of the one, the body, in the other, the thing.* ». Bien que cette seconde définition sorte déjà plus du carcan des déterminismes en mettant l'accent sur la relation, elle finit par penser la technologie en tant que chose.

C'est là que se situe, selon Slack et Wise, le cœur du problème<sup>90</sup> : « *It means to understand and treat technology in terms of objects that have discrete boundaries precisely delimiting the objects and differentiating them from others.* ». Ces objets puisqu'ils sont différenciés (nous pouvons tracer leurs limites), sont éventuellement en relation avec la culture, mais ils en sont distincts.

Cette distance, nous pousse à nous focaliser sur l'indépendance de la technologie plutôt que sur la forme qu'elle donne aux relations entre éléments vivants et non-vivant. Nous réfléchissons en termes d'utilité et de confort (*convinience*). Nous finissons par enfermer la technologie dans un rôle d'outil sans prendre en compte le rôle qu'elle joue dans la société en dehors de sa simple utilité.

De plus, nous nous coinçons nous-mêmes dans un point de vue humainement centré, qui regarde l'objet comme instrument plutôt que les relations que la technologie et la culture nouent ensemble. Et Slack & Wise de conclure<sup>91</sup> : « *Ironically, by focusing on the human purpose it is possible to ignore the importance of an aspect of the thingness of technologies : their materiality, as objects of and for themselves quite apart from their fonction and meanings for human.* ».

#### f) La quadrature du cercle

Reprenons depuis le début. Nous avons démarré avec mon intérêt pour la technologie dans Black Mirror. Après un premier chapitre centré sur les séries, nous nous sommes intéressés à la technologie. Pour comprendre ce qui se cachait derrière ce terme vague, j'ai cherché à saisir les représentations qui l'entourent.

Nous avons donc d'abord vu les deux formes de déterminismes classiques, culturels et technologiques, ainsi que leurs écueils. Nous avons alors tenté d'affiner notre découpage

---

<sup>89</sup> Slack, J. Wise, J., *Op. cit.*, pp. 111.

<sup>90</sup> *Ibidem*, pp. 109-111.

<sup>91</sup> *Ibidem*, pp. 111.

notamment à travers la question de la causalité, pour finir par émerger sur le même problème. Nous nous sommes finalement aventurés du côté de la parabole du Maître et de l'Esclave et la relation causalité-pouvoir pour découvrir que notre problème repose dans notre définition de la technologie.

Tant que nous considérerons la technologie comme un outil fondamentalement séparé de la culture, nous resterons enfermés dans la bouteille à mouche (image utilisée par Pirès pour signifier une 'prison de l'esprit')<sup>92</sup>. Comment sortir de ce piège fatal ?

Revenons-en à Frankenstein. Selon Latour<sup>93</sup> : « *Dr. Frankenstein's crime was not that he invented a creature through some combination of hubris and high technology, but rather that he abandoned the creature to itself.* ». Il est donc temps de faire revenir la technologie dans le giron dont elle est issue. Or selon Latour<sup>94</sup> : « *La technique, c'est la civilisation elle-même.* ».

À défaut d'aimer notre monstre, nous devons au moins nous en occuper et donc nous efforcer de le comprendre dans toute sa complexité<sup>95</sup> : « *It is time to shift our focus away from issues of control, dependence, and trust (as well as causality, progress, and convenience), to think about technology in new ways, to pose new questions, and to find, perhaps, new answers.* ». Cette révolution presque copernicienne ne nous amènera peut-être nulle part, mais au moins nous aurons essayé !

## 2. La théorie de l'acteur-réseau

Maintenant que nous avons fait le choix de nous détourner des considérations classiques qui entourent la technologie, il convient de trouver un nouveau cadre, un nouveau foyer pour accueillir notre réflexion et nous doter d'outils (conceptuels et non technologiques) utiles et nécessaires pour poursuivre notre entreprise.

Pour élaborer notre boîte à outils (Latour n'apprécie pas beaucoup la notion de cadre théorique), je me suis référé aux trois auteurs/théoriciens centraux dans la théorie de l'acteur-réseau. Il s'agit de Bruno Latour, John Law, Michel Callon et Madeleine Akrich. Cette partie du chapitre sera donc consacrée à l'élaboration de cette perspective théorique. Après avoir constaté les

---

<sup>92</sup> Pirès, A. (1995). Quelques obstacles à une mutation du droit pénal. *Revue générale de droit*, 26(1), pp. 134-135.

<sup>93</sup> Foht, B. (2018). Responsable Frankenstein's ?. *The New Atlantis*, 54, pp. 83-95.

<sup>94</sup> Latour, B. (2018). La technique, c'est la civilisation elle-même. *Revue internationale et stratégique*. France O. et Huyghe F.-B. (propos recueillis par), 110(2), pp. 163-171.

<sup>95</sup> Slack, J. Wise, J. (2005). *Determinism, Culture and Technology : A Primer*. Peter Lang. pp. 73.

problèmes liés à la dénomination ‘théorie de l’acteur-réseau’, nous repartirons des fondamentaux pour proposer notre propre organisation des concepts.

a) Ébauche

Donner une définition précise de ce qu’est la théorie de l’acteur-réseau (ANT) aussi appelée sociologie de la traduction n’est pas une tâche aisée. De l’aveu même de Bruno Latour<sup>96</sup> : « ... *l’ANT constitue avant tout un argument négatif. Elle ne dit rien positivement sur quoi que ce soit.* ». À l’heure où j’écris ces lignes après bon nombre de lecture, je peine parfois encore à bien en saisir les contours. Il faut dire que le titre en lui-même prête déjà à confusion :

-Acteur : le premier terme est déjà problématique puisque l’ANT aura tendance à lui préférer le terme d’actant moins connoté sémantiquement. Latour relie<sup>97</sup> d’ailleurs directement le terme d’acteur au structuralisme.

-Réseau : ce second terme lui aussi est source de méprise, car il laisse entendre qu’il suffit de tracer l’ensemble des liens qui existent entre les acteurs pour pouvoir en dire quelque chose. Or c’est sur le mouvement, les changements qui parcourent et animent ce réseau qu’il faut porter notre attention.

Comme le disent Slack et Wise<sup>98</sup> : « *The danger of thinking of technologies (and humans, for that matter) as agents in a network is that we then tend to think of actors as point in a stable web, like knots in a fishing net.* ». Avec le risque ultérieur de séparer l’agent de la structure alors que l’un n’existe pas sans l’autre et inversement.

-Théorie : ce terme est probablement le plus galvaudé, car de théorie, l’ANT n’en a que le nom. Il s’agit plutôt d’une méthode<sup>99</sup> ou mieux encore une famille disparate<sup>100</sup> d’outils, de sensibilités et de méthodes de type *material-semiotic*<sup>101</sup>.

Cela fera dire à Latour<sup>102</sup> : « *abandonning what was wrong with ANT, that is ‘actor’, ‘network’, ‘theory’, without forgetting the hyphen.* ». Nous voilà bien avancé. Notons que pour des

---

<sup>96</sup> Latour, B. (2004). Comment finir une thèse de sociologie : petit dialogue entre un étudiant et un professeur (quelque peu socratique). *La Découverte*, 24, pp. 154

<sup>97</sup> Latour, B. (2004)., *Op. cit.*, pp. 168.

<sup>98</sup> Slack, J. Wise, J., *Op. cit.*, pp. 145.

<sup>99</sup> Crawford, C.S. (2005). Actor Network Theory. In Ritzer, G. (ed.), *Encyclopedia of Social Theory*, pp. pp. 1.

<sup>100</sup> Law, J. (2007). Actor Network Theory and Material Semiotics. In Turner, B. (ed.), *The New Blackwell Companion to Social Theory*, pp. 2.

<sup>101</sup> Sémiotique : qui étudie le processus de signification, c’est à dire la production, la codification et la communication de signes.

<sup>102</sup> Crawford, C.S., *Op. cit.*, pp. 3.

questions de facilité je continuerai à utiliser les termes ‘‘théorie de l’acteur-réseau’’ mais au sens où nous allons maintenant les définir. Pour mieux comprendre cette méthode revenons-en au basique.

b) Émergence, filiation et principes

La théorie de l’acteur réseau émerge dans le courant des années 80 dans les écrits d’auteurs comme Latour, Law ou encore Callon et Akrich. Ses filiations sont multiples<sup>103</sup> : Foucault avec sa conception pouvoir/savoir ou encore Deleuze et Guattari auxquels nous emprunterons plus loin le concept d’assemblages. Certains auteurs comme Hanjo Berressem remontent<sup>104</sup> même jusqu’à Bateson ou Serres (*nature writting*) pour en trouver les inspirations. Notons enfin, l’influence réciproque entre Latour et Harraway<sup>105</sup> que nous n’explorerons pas mais qui constitue une piste de réflexion très intéressante pour qui voudrait approfondir.

Durant les années 80 vont se développer une série de principes, qui ne seront pas rassemblés en un corpus fixe ou en une perspective théorique. En effet<sup>106</sup> : « *Theorists presupposed that advancing a single set of principles was counter to the desire to sustain ANT as a diverse and dispersed set of practices with transformative properties.* ».

Néanmoins, aux alentours des années 90<sup>107</sup>, ces principes finissent par s’ériger en une approche distincte et identifiable. L’ANT a donc en quelque sorte été placé dans sa boîte noire notamment en raison de l’aspect performatif et donc utile des idées qu’elle introduisait. Tentons maintenant de lister les différents principes que j’ai pu rassembler afin de mieux saisir ce qu’est la sociologie de la traduction.

1. La théorie de l’acteur-réseau est avant tout **descriptive**<sup>108</sup>. Elle s’intéresse à la manière dont les relations se créent et se défont au gré des actions et des actants. En ce sens, elle se concentre sur la performativité du social<sup>109</sup>.

---

<sup>103</sup> Crawford, C.S., *Op. cit.*, pp. 3.

<sup>104</sup> Berressem, H. (2015). Déjà Vu : Serres after Latour, Deleuze after Harman, ‘‘Nature Writing’’ after ‘‘Network Theory’’. *American Studies*, 60(1), pp. 59.

<sup>105</sup> François, K. (2013). Pro-Latour. *Found Sci*, 18, pp. 339.

<sup>106</sup> Crawford, C.S., *Op. cit.*, pp. 3.

<sup>107</sup> Law, J., *Op. cit.*, pp. 7.

<sup>108</sup> *Ibidem*, pp. 2.

<sup>109</sup> Robert, D. Dufresne, M. (2015). Thinking through Networks, Reaching for Objects and Witnessing Facticity. In Robert, D. Dufresne, M. (ed.), *Actor-Network Theory and Crime Studies*, Routledge, pp. 1.

2. Le corollaire du premier principe est que l'ANT se fonde non pas sur la théorie, mais essentiellement sur des **études de cas** empiriques<sup>110</sup>. L'objectif est de raconter une histoire en suivant les aventures, les pérégrinations des actants placés sous notre microscope.

C'est pourquoi cette méthode est particulièrement utile dans notre cas. En effet, l'ambition du travail est d'observer la série et de tenter de dire quelque chose sur les liens qui s'y créent entre technologie et culture. Law propose<sup>111</sup> d'ailleurs de remplacer les termes d'*actor network theory* par ceux de *material semiotic*.

3. La réalité est **fluide**. Elle est le fruit de l'action constante des actants (la notion de mobile-immobile présenté au chapitre premier s'inscrit aussi dans cette logique). La stabilité d'un assemblage (ou structure) est donc contingente aux relations qui se nouent et se dénouent entre les actants<sup>112</sup>. Ce qui rend aussi cette méthode attirante c'est qu'elle a vocation à explorer des champs aux frontières encore floues, dans lesquels les changements sont soudains et inattendus<sup>113</sup>.

Or, il me semble que cela s'applique de façon commode à mon champ d'études. En effet, l'étude d'une série en criminologie est encore un exercice peu commun. En outre, le domaine des médias, mais surtout des technologies qui sont au centre de la série, est un espace changeant et évolutif.

4. L'un des points les plus importants est que l'ANT reconnaît aux **actants dits non humains** une forme d'*agency*<sup>114</sup>. Elle tente de créer un espace où humains et non-humains évoluent en tant qu'égaux du moins au niveau de leur capacité à influencer sur la réalité. C'est pourquoi l'ANT est souvent qualifiée d'anti-humaniste<sup>115</sup> ou encore d'anti-essentialiste<sup>116</sup>.

Cette reconnaissance offerte aux non-humains est vraiment essentielle, car elle nous permet de nous extirper de la notion de 'chose' que nous avons évoquée dans la partie précédente. Cette décentralisation de notre focus sur l'humain nous permet d'observer les non-humains (et donc les technologies) sous un jour nouveau.

---

<sup>110</sup> Law, J., *Op. cit.*, pp. 2.

<sup>111</sup> *Ibidem*, pp. 2.

<sup>112</sup> Robert, D. Dufresne, M., *Op. cit.*, pp. 1.

<sup>113</sup> Slack, J. Wise, J., *Op. Cit.*, pp. 155.

<sup>114</sup> Crawford, C.S., *Op. cit.*, pp. 2.

<sup>115</sup> Robert, D. Dufresne, M., *Op. cit.*, pp. 1.

<sup>116</sup> Crawford, C.S., *Op. cit.*, pp. 1.

Ce principe explique presque à lui tout seul pourquoi je me suis tourné vers l'ANT pour réaliser ce travail. L'idée de reconnaître aux technologies une forme d'*agency* modifie profondément la manière dont peut être visionnée et comprise une série comme Black Mirror.

5. Puisque les actants sont des êtres relationnels, le pouvoir n'est pas l'apanage d'un des éléments, mais il est un effet de la **relation** entre les actants<sup>117</sup>. Nous rejoignons la vision développée ici par Slack et Wise lorsque nous évoquons la perspective non-mécanistique de l'articulation et de l'assemblage.

6. Dans son effort descriptif, l'ANT encourage l'**agnosticisme**<sup>118</sup>, c'est-à-dire l'abandon d'idées préconçues sur les actants ou le réseau qui s'appêtent à être le fruit de l'observation. Cependant, attention puisque le monde est relationnel, l'exploration empirique et les textes qui peuvent en découler le sont aussi.

Il convient donc de se méfier de l'affirmation ou de la recherche de l'objectivité<sup>119</sup> (Haraway proposera la notion proche de *rational knowledge*<sup>120</sup>). Law va plus loin et dit<sup>121</sup> : « *To describe the real is always an ethically charged act.* ». J'invite le lecteur à prendre cet avertissement au sérieux, car mon travail n'échappe pas à la règle et même si je tente de faire preuve d'une forme de subjectivité maîtrisée, je ne suis pas infallible.

7. Le dernier principe, plus général, est celui de la **symétrie généralisée**<sup>122</sup>, c'est-à-dire que seul un cadre explicatif peut être utilisé lorsque nous décrivons et interprétons les tribulations des actants. Nous ne pouvons pas passer d'un registre théorique à l'autre au gré de nos besoins et de nos envies. Et puis, l'absence d'observation n'est-elle pas une observation à part entière ?

Je clôturerai ici la présentation des principes de la théorie de l'acteur-réseau. Certains d'entre eux gagneraient peut-être, voire certainement, à être étoffés, complexifiés, mélangés ou séparés. Cette liste n'est donc ni exhaustive ni parfaite, mais elle reflète ma perception actuelle de l'ANT, sorte d'instantanée floue d'un objet en mouvement.

Cette liste n'a d'ailleurs pour vocation que d'offrir au lecteur des *guidelines* afin de comprendre l'état d'esprit général qui anime la méthode que nous allons utiliser. Cela étant dit, je vais maintenant présenter les concepts centraux qui nous serviront pour la suite du travail. Ces

---

<sup>117</sup> Robert, D. Dufresne, M., *Op. cit.*, pp. 1.

<sup>118</sup> Crawford, C.S., *Op. cit.*, pp. 2.

<sup>119</sup> Law, J., *Op. Cit.*, pp. 3.

<sup>120</sup> François, K., *Op. cit.*, pp. 340.

<sup>121</sup> Law, J., *Op. Cit.*, pp. 17.

<sup>122</sup> Crawford, C.S., *Op. cit.*, pp. 2.

concepts dérivent forcément des principes évoqués et seront répartis en quatre sections (traduction, actants, délégation/prescription et articulation/assemblage).

### c) La traduction

Ce concept renvoie directement à la conception de la chaîne de traduction qui nous avons élaborée dans le premier chapitre. En conséquence, je vais simplement reprendre l'idée générale ainsi que les définitions des quelques termes clés.

Pour rappel voici comment Latour définit<sup>123</sup> lui-même ce terme : « *Traduction : plutôt que d'opposer les mots et le monde, l'anthropologie des sciences, par son insistance sur la pratique, a multiplié les termes intermédiaires qui attirent l'attention sur les transformations caractéristiques des sciences ; comme "inscription" ou "articulation", "traduction" est un terme qui brouille le Compromis moderniste. Dans ses connotations linguistiques et matérielles, il renvoie à tous déplacements assurés par d'autres acteurs dont la médiation est indispensable pour qu'une action quelconque ait lieu. Au lieu d'une opposition rigide entre contexte et contenu, les chaînes de traduction renvoient au travail par lequel les acteurs modifient, déplacent et traduisent leurs intérêts variés et contradictoires.* ».

Décortiquons cette citation afin d'en comprendre les tenants et les aboutissants. Nous y retrouvons tout d'abord la notion de pratique et d'empirie que nous venons de présenter dans les principes. De plus, le début de la définition renvoie directement à la démarche que nous avons accomplie dans le premier chapitre. Nous avons alors tenté de rendre compte de la transformation étape par étape de la réalité en une série. Plus spécifiquement ce qui nous intéressait c'était comment une conception actuelle de la technologie (fraction de réalité) était transposée dans une série comme Black Mirror.

Le reste de la définition nous éclaire sur la manière dont cette traduction s'opère. Les acteurs vont s'emparer d'un matériau et donc lui faire subir une transformation, c'est-à-dire un transport avec déformation. Par exemple, prendre une photo d'un panorama : la réalité visible est transportée vers une pellicule en deux dimensions. C'est ce phénomène qui est nommé traduction par opposition à la diffusion (transfert sans distorsion).

---

<sup>123</sup> Latour, B. (2007). *L'espoir de Pandore. Pour une version réaliste de l'activité scientifique*. La Découverte, pp. 333.

Notons que dans notre exemple deux acteurs différents entrent en jeu, le photographe et l'appareil photo. La traduction d'une entité aboutit à la création d'une inscription. La photo que l'on imprime dans notre exemple est donc une inscription.

Les inscriptions, que l'on nomme aussi mobiles immuables, sont<sup>124</sup> : « ... *toutes les transformations par lesquelles une entité se matérialise en signe, en archive, en document, en morceau de papier, en trace.* ». Black Mirror est donc à proprement parler une inscription.

Ces inscriptions sont fixées sur un support (donc immuable), mais en même temps mobile puisqu'elles peuvent toujours servir à des nouvelles traductions ou articulations. Pour en revenir à l'exemple, la photo peut être utilisée dans un diaporama durant un dîner de famille.

L'alignement des mobiles-immuables (c'est-à-dire l'intégrité de la chaîne de traduction) permet ce que Latour appelle la référence en circulation<sup>125</sup>. C'est l'ensemble de la chaîne qui me permet de dire à mes proches que je suis parti en vacances à cet endroit, celui dont la photo projetée à l'écran. La photo raconte quelque chose sans pouvoir retranscrire l'expérience de départ dans son intégralité.

Pour résumer autrement<sup>126</sup> : « *Thus, translation is the process of establishing identities and the conditions of interaction, and of characterizing representations. However the translation is always at the same time a process of both social and physical displacement. Network element deviate from previous inclinations are converted to inscriptions or immutable mobile [...], are defined and ascribed roles, and are mobilized and/or circulated through translation. The realization of a set of networked possibilities entails that others are always unrealized. As effect, translation orders, and produces society and agency, nature and machine.* ».

Cette définition apporte un éclairage intéressant sur la question des possibilités non réalisées. Pour reprendre mon exemple, si je prends une photo de ce panorama je n'aurai pas la place pour d'autres photos (appareil argentique). Ce choix va ensuite avoir un impact sur ma réalité puisque c'est cette photo qui va rendre compte de mon voyage à ma famille. Si j'avais choisi une autre photo, je n'aurais pas raconté la même histoire.

---

<sup>124</sup> Latour, B., *Op. Cit.*, pp. 328.

<sup>125</sup> *Ibidem*, pp. 328.

<sup>126</sup> Crawford, C.S., *Op. cit.*, pp. 2.

Mais comment une seule photo pourrait-elle être la quintessence d'un voyage de deux semaines de l'autre côté du monde ? Ce phénomène dont nous avons déjà parlé est ce qu'on appelle une boîte noire ou plutôt une mise en boîte noire.

Concrètement, il s'agit d'utiliser un seul élément de la chaîne de traduction pour en représenter l'entièreté. Latour nous explique<sup>127</sup> : « *Mise en boîte noire : cette expression est tirée de la sociologie des sciences et décrit la façon dont le travail scientifique et le travail technique sont occultés par leur propre réussite. Quand une machine fonctionne efficacement, quand un état des choses est établi, on ne s'intéresse plus qu'à leurs inputs et outputs, pas à leur complexité interne. C'est ainsi que, paradoxalement, plus la science et la technologie connaissent le succès, plus elles deviennent opaques et obscures.* ».

Donc, si ma photo représente bien mon voyage, elle finira par devenir à elle seule le voyage. Néanmoins, les boîtes noires peuvent toujours être réouvertes<sup>128</sup>. La stabilité du réseau demande un effort constant des acteurs (principe de fluidité). C'est d'ailleurs dans l'articulation des relations entre actants et donc dans la stabilité des réseaux qu'il faut chercher pour mettre à jour les dynamiques de pouvoir, mais nous en reparlerons plus loin avec les assemblages et les lignes de force.

Cette notion de traduction est réellement centrale et première dans la théorie de l'acteur-réseau. Elle permet de comprendre comment un réseau se construit, comment il est mis en boîte noire, mais plus que tout elle montre le rôle déterminant des acteurs dans le processus.

Si l'acteur est substitué à un autre, l'ensemble de l'interaction est modifié. Un appareil numérique ou une caméra ne raconteront pas le même voyage. C'est d'ailleurs de cette idée que découle celle d'*agency* des actants non humains, c'est parce qu'ils impactent les relations et donc le réseau, qu'il importe de les sortir du simple rôle d'intermédiaire pour qu'ils remplissent celui de médiateur. C'est ce que nous allons voir dans le point suivant.

#### d) Les actants

Le terme de médiateur suppose en effet un rôle actif, mais inclus aussi une notion de transformation<sup>129</sup> et donc une traduction. L'intervention d'une technologie ajoute

---

<sup>127</sup> Latour, B., *Op. cit.*, pp. 329.

<sup>128</sup> Crawford, C.S., *Op. cit.*, pp. 3.

<sup>129</sup> Slack, J. Wise J., *Op. cit.*, pp. 139.

invariablement quelque chose à l'intention humaine (par exemple un meurtre à l'arme blanche ou un meurtre au fusil sont deux actions différentes).

Latour et Callon définissent l'acteur comme ceci<sup>130</sup> : « ... *any element which bends space around itself, makes other elements dependent upon itself and translate their will into a language of its own.* ».

Pour illustrer cette citation, prenons l'exemple d'une porte<sup>131</sup>. Il semble évident que sa présence affecte l'espace qui l'entoure. On ne rentre pas de la même manière dans une pièce lorsque la porte est ouverte ou fermée. Un individu va donc prendre en considération (ce que nous nommerons plus tard prescription) la position de la porte avant d'entrer ou de sortir de la pièce. La porte elle-même dépend du mur qui l'enserme. Par ailleurs, dans son propre langage (ouverte ou fermée), la porte traduit l'intention d'un autre acteur (besoin d'intimité, désir d'une pièce bien chaude, etc.). La porte remplit donc bien elle aussi toutes les conditions du rôle d'acteur.

Notons comme dit plus haut que le terme d'actant lui sera préféré<sup>132</sup> : « *Puisqu'en français le mot "acteur" est souvent réservé aux humains, le mot "actant", emprunté à la sémiotique, est parfois employé pour inclure les non-humains dans la définition.* ». Comme l'a montré Latour avec Pasteur et ses levures<sup>133</sup>, l'acteur (ou actant) va se mettre à exister dès que nous allons pouvoir identifier ses performances lors d'épreuves. Celles-ci nous permettront de définir ses compétences et de l'intégrer à une institution.

Dit autrement<sup>134</sup> : « *Parce qu'il n'existe pas d'autre moyen de donner corps à un acteur que son action, et pas d'autre moyen de cerner les contours d'une action que de se demander quels autres acteurs sont modifiés, transformés, perturbés ou créés par le personnage central de la scène.* ». Ce qui nous donne<sup>135</sup> : « ... *actant, is any agent, collective or individual, that can associate or dissociate with other agents. Actants enter into networked associations, which in turn define them, name them, and provide them with substance, action, intention, and subjectivity.* ».

Cela fait probablement beaucoup de définitions d'un seul et même terme, mais il importe de bien saisir ce dernier dans toutes ses subtilités avant de continuer à avancer. Lorsqu'on parle

---

<sup>130</sup> Slack, J. Wise J., *Op. cit.*, pp. 104.

<sup>131</sup> Johnson, J. (1988). Mixing Humans and Nonhumans Together: The Sociology of a Door-Closer. *Social Problems*, 35(3), pp. 298-310.

<sup>132</sup> Latour, B., *Op. cit.*, pp. 323.

<sup>133</sup> *Ibidem*, pp. 117-132.

<sup>134</sup> *Ibidem*, pp. 127.

<sup>135</sup> Crawford, C.S., *Op. cit.*, pp. 1.

d'actants, nous venons de le voir, une entité non-humaine peut, elle aussi, remplir les conditions des différentes définitions. C'est pourquoi les utilisateurs de l'ANT finissent par dire, peut-être par abus de langage, que les actants non humains possèdent eux aussi de l'*agency*, ce qui aura pour effet d'immédiatement faire bondir de leur siège certains théoriciens.

En effet, le terme d'*agency* est presque exclusivement réservé aux humains, nous allons donc clarifier ce que nous entendons lorsque nous attribuons cette capacité d'action à d'autres actants. Notons que le terme actants non humain exclu ce qui a trait au symbolique, au super naturel (déité par exemple) ou ce qui se compose à la fois d'humain et de non humain (comme la société).

Je vais décliner quatre « effets » que j'expliquerai brièvement avant de les exemplifier.

1) Non-humains comme **conditions** de possibilité pour la société humaine<sup>136</sup> : l'idée est qu'il existe quelque chose qui différencie fondamentalement l'Homme de ses homologues du règne animal tels les singes. Ces éléments ce sont les non humains qui sont caractérisés par une durabilité matérielle. Selon l'ANT, ces entités sont des stabiliseurs nécessaires à l'existence de toutes sociétés humaines. Ces dernières ne peuvent se reposer uniquement sur des liens sociaux.

Dans *Black Mirror*, il est aisé de voir cet effet à l'œuvre. Je pense notamment à l'épisode « Chute libre » (*Nosedive*) qui dépeint un monde où les relations sociales sont notées par le biais d'une application. Or, cette technologie est le ciment qui permet à cette société fictive de fonctionner. Elle offre une potentialité d'existence.

D'ailleurs, quand la protagoniste quitte malgré elle ce système, elle se retrouve au sein des parias dans une forme de société différente structurée par d'autres moyens. La série expose ici comment cette technique spécifique (réseau social ici) permet d'établir une société spécifique régie par des codes et des comportements différents. Nous verrons plus loin que le *Z-Eyes* joue un rôle similaire dans le cadre de notre épisode.

2) Non-humains comme **médiateurs**<sup>137</sup> : nous en avons parlé plus haut, ce qui est ici mis en avant c'est que ces entités ne sont pas de simples relais au sein des interactions. Elles ne se contentent pas de transmettre un signal. À l'instar de la différence entre intermédiaire et médiateur, les entités non humaines ajoutent « quelque chose » à l'interaction. Notons

---

<sup>136</sup> Sayes, E. (2014). Actor-Network Theory and methodology: Just what does it mean to say that nonhumans have agency?. *Social Studies of Science*, 44(1), pp. 137.

<sup>137</sup> *Ibidem*, pp. 137.

cependant que la nature de ce ‘plus’ reste ambiguë. Nous y reviendrons lorsque nous évoquerons la prescription.

Cet aspect est d’après moi celui qui est le plus pertinent pour comprendre les limitations de l’approche déterministe culturelle. Dans cette optique, les non humains ne sont que les dépositaires temporaires d’une intention/action humaine. Or, ce que propose ici Sayes c’est qu’ils ajoutent une plus-value à l’interaction dans laquelle ils sont pris (caméra vs appareil photo).

Par exemple, si je prends le premier épisode de la série *Black Mirror (National Anthem)*, il évoque le voyeurisme. Dans cet épisode, il est frappant de voir comment la mise à distance créée par l’écran ajoute quelque chose à l’action de regarder. Pourtant, rien ne change dans le fondement même de cet acte. Mais dans un même temps, on ne peut nier que l’intermédiaire, ou plutôt le médiateur télévisuel, modifie la manière de voir. Nous retrouverons aussi le thème du voyeurisme dans *White Christmas*.

3) Non-humains en tant que membres d’**associations morales et politiques**<sup>138</sup> : nous approfondirons aussi cet aspect plus loin lorsque nous parlerons de prescription et de délégation, mais tentons déjà d’en dire quelques mots. C’est l’idée que les actants non humains (et à fortiori les technologies) ne sont pas neutres<sup>139</sup>. Les relations dans lesquelles ils sont pris renferment des enjeux de pouvoir. Les non-humains sont donc dépositaires d’une force morale et politique selon la délégation dont ils font l’objet.

Langdon Winner<sup>140</sup> nous dit : « *Neutrality is a perception that is imposed on technology when it’s working well.* ». Pour appuyer ses dires, il prend l’exemple des ciseaux et des gauchers. Le fait d’avoir forcé durant des années les gauchers à utiliser des ciseaux de droitiers montre bien comment les ciseaux étaient investis d’une dimension politique. Un autre exemple donné par Latour : la ceinture de sécurité<sup>141</sup>. Cette dernière possède un certain pouvoir moral (préservation de la vie) qu’elle va signaler puis redistribuer au conducteur qui l’attache.

---

<sup>138</sup> Sayes, *Op. cit.*, pp. 139.

<sup>139</sup> Latour, B. (2018). La technique, c’est la civilisation elle-même. *Revue internationale et stratégique*. France O. et Huyghe F.-B. (propos recueillis par), 110(2), pp. 168.

<sup>140</sup> Winner, L. (1980). Do Artifacts Have Politics ?. *Daedalus*, 109(1), pp. 122.

<sup>141</sup> Latour, B. (1989). The moral dilemmas of a safety belt. (trans. Davis, L.). [https://courses.ischool.berkeley.edu/i290-tpl/s11/w/images/6/69/The\\_Moral\\_Dilemmas\\_of\\_a\\_Safety-belt.pdf](https://courses.ischool.berkeley.edu/i290-tpl/s11/w/images/6/69/The_Moral_Dilemmas_of_a_Safety-belt.pdf)

- 4) Non-humains comme **rassemblements**<sup>142</sup> : on retrouve cet effet dans le terme d'acteur-réseau. Bien qu'étant acteur, les non-humains représentent aussi la possibilité de rassembler un réseau d'acteurs d'origines, de temporalités, mais aussi d'espaces différents. Ce potentiel rassembleur est d'ailleurs un des éléments clés de la solidité des associations humaines. Les non humains eux aussi possèdent un pouvoir d'action au sein des chaînes de traduction.

La photo prise en exemple tantôt plie à la fois le temps et l'espace. Un téléphone est un autre exemple de l'effet rassembleur d'un actant non humain. Il me permet de joindre toutes personnes disposant elles aussi d'un téléphone. Cette technologie a d'ailleurs augmenté son action sur l'espace depuis la création des téléphones portables.

Nous avons déjà parlé plusieurs fois de délégation et de prescription, regardons maintenant de quoi il en retourne.

e) La délégation et la prescription

Nous avons donc découvert que la traduction, phénomène central de l'ANT, était le fruit des interactions entre des médiateurs que nous avons nommés actants. Ces derniers modifient et transportent par leur action, d'autres actants. Nous avons ensuite défini un actant comme une entité qui a un effet sur ce qui l'entoure. Nous avons différencié deux types d'actants d'origine ontologique différente : les actants humains et les actants non-humains.

Bien que d'origine différente, ces deux acteurs sont égaux dans leur capacité à agir sur leur environnement. Nous nous sommes ensuite penchés sur les spécificités de l'action des actants non-humains dont nous avons présenté quatre formes (condition, médiateur, association morale et rassemblement). Si ces dernières tentent de lever le voile sur l'agency non-humaine, elles ne me paraissent cependant pas suffisantes.

Dans son ouvrage, Latour distingue<sup>143</sup> quatre formes/sens de ce qu'il appelle *médiation technique*. Comprenez : mode d'action des actants non humains (des médiateurs issus de la technique). Nous allons rapidement passer sur les trois premiers soit parce qu'ils renvoient à un point que nous avons déjà abordé soit, car ils sont plus difficilement mobilisables pour nous. Nous nous attarderons plus sur la quatrième forme de médiation technique proposée par Latour,

---

<sup>142</sup> Sayes, E., *Op. cit.*, pp. 140.

<sup>143</sup> Latour, B. (2007). *L'espoir de Pandore. Pour une version réaliste de l'activité scientifique*. La Découverte, pp. 187-201.

car il s'agit d'un concept clé de la théorie de l'acteur-réseau et nous y ajouterons une cinquième qui lui est directement liée. Mais, passons d'abord en revue les trois premiers.

1) La **traduction des buts** : c'est l'idée que la responsabilité d'une action est imputable à l'ensemble des acteurs en présence. Cette notion permet encore une fois de gommer la distinction entre humain et non-humain en leur offrant un poids similaire dans la réalisation de l'action.

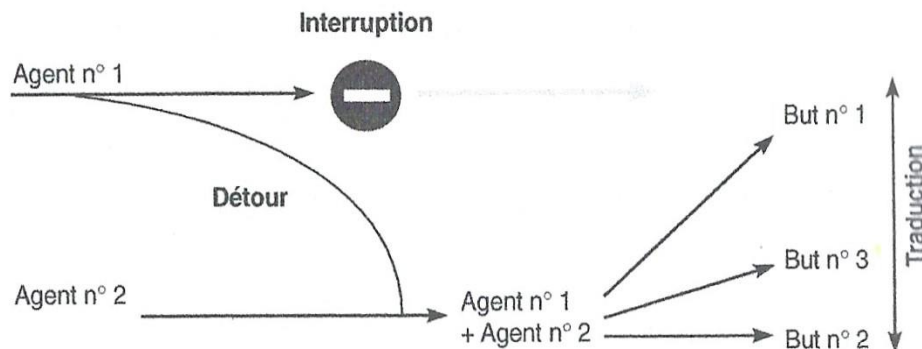


Fig. 11 : traduction des buts<sup>144</sup>

Le schéma résume cette médiation comme suit : lorsque deux agents aux buts/intentions différents entrent en contact, ils forment alors une nouvelle entité (agent 1 + agent 2) qui peut alors soit réaliser l'un des deux buts des agents initiaux, soit créer un nouveau programme d'action (but 3) qui ne correspond pas aux objectifs initiaux.

Latour nous explique<sup>145</sup> : « Nous pouvons maintenant porter notre attention sur ce ''quelqu'un d'autre'', cet acteur hybride se composant par exemple, de l'arme à feu et du tireur. Nous devons apprendre – à redistribuer – les actions à beaucoup plus d'agents que ne le prévoient les scénarios matérialiste ou sociologique. ».

2) La **composition de l'action** : selon moi cette seconde médiation est plus un complément de la précédente. L'idée est qu'une action est la propriété d'une association d'actants, peu importe la nature du premier actant (le moteur de l'action).

<sup>144</sup> Latour, B., *Op. cit.*, pp. 188.

<sup>145</sup> *Ibidem*, pp. 189.

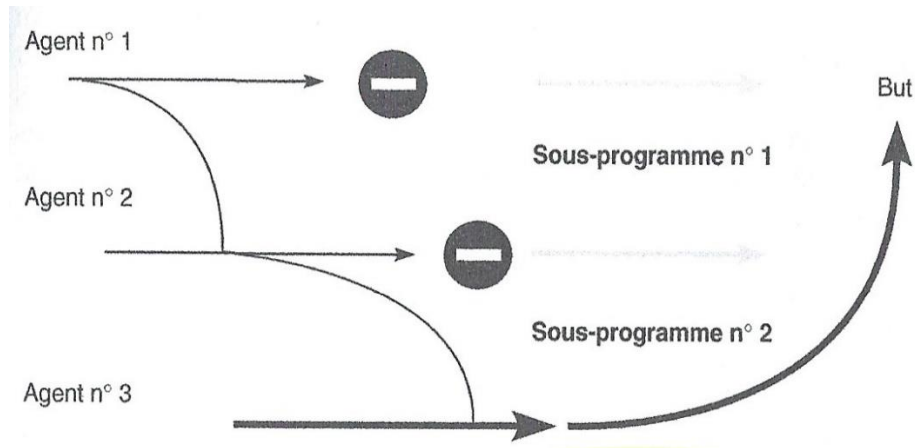


Fig. 12 : la composition<sup>146</sup>

Latour résume<sup>147</sup> : « Si on augmente le nombre de sous-programmes, le but composite – la courbe grasse de la figure – devient la réussite commune de chacun des agents détournés par le processus de traductions successives. ».

3) La **mise en boîte noire** réversible : nous avons déjà vu ce point à plusieurs reprises, notamment dans le point sur la traduction. Afin de ne pas me répéter, je me contenterai de l'ajout du schéma proposé par Latour qui présente les différentes étapes de ce processus.

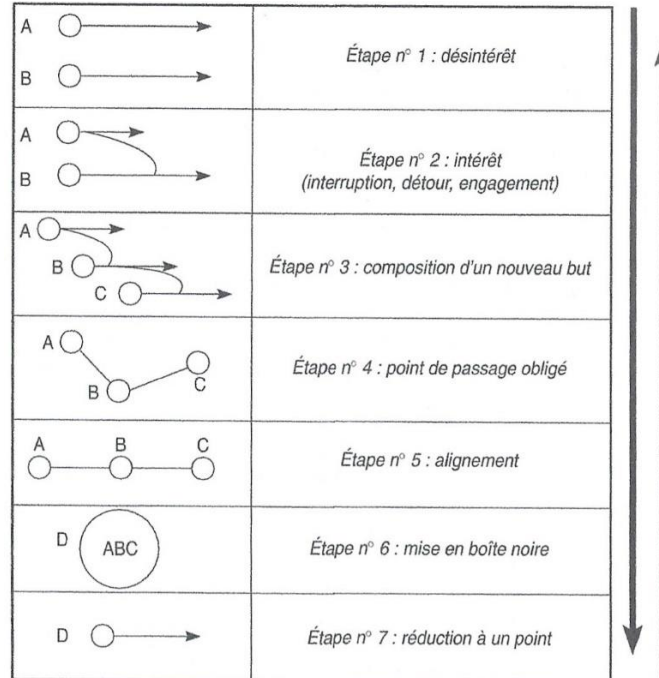


Fig. 13 : étapes de la mise en boîte noire réversible<sup>148</sup>

<sup>146</sup> Latour, B., *Op. cit.*, pp. 191.

<sup>147</sup> *Ibidem*, pp. 191.

<sup>148</sup> *Ibidem*, pp. 194.

4) Attardons-nous maintenant sur le quatrième type de médiation que Latour nomme la **délégation**. Cette médiation est le premier membre d'un couple dont Latour ne cite pas le second membre, c'est-à-dire la prescription. Or, ces deux notions fonctionnent de pair, à l'instar du couple action-réaction.

La délégation se définit comme la transmission d'une ou des tâches à quelqu'un ou quelque chose d'autre. Dit autrement, un actant peut déléguer une tâche à d'autres actants, qu'ils soient humains ou non. Slack et Wise ajoutent<sup>149</sup> : « *In the process of delegation, a translation occurs and the task is inscribed or incorporated in a new form.* ».

Il est important de noter que l'on parle de *traduction* de tâche ce qui implique que, comme nous l'avons vu, durant l'inscription il va y avoir une modification, celle-ci joue d'ailleurs une part essentielle dans le concept de prescription.

La forme de délégation qui nous intéressera principalement est évidemment celle de l'humain vers le non-humain, vers la technologie. L'homme va déléguer à la technologie une tâche soit qu'il réalisait soit qu'il ne pouvait réaliser. Par exemple, on va donner au panneau-STOP la tâche précédemment humaine de réguler la circulation.

A contrario un avion va se voir déléguer une tâche que l'homme ne pouvait accomplir lui-même, à savoir voler. Latour nous dit<sup>150</sup> que la délégation opère un déplacement spatial, temporel, actoriel, ou une combinaison des trois.

Cette notion de délégation nous permet d'offrir un éclairage nouveau sur les formes d'*agency* des actants non humains évoqués au point précédent. En effet, plus l'humain évolue dans une société complexe, moins il peut réaliser seul l'entièreté de tâches nécessaires à la cohésion de l'ensemble. C'est pourquoi il va déléguer certaines de ses tâches aux non-humains. C'est en ce sens que ces derniers deviennent des conditions nécessaires aux sociétés humaines.

Par exemple une maison, permet d'éviter à l'homme de devoir chercher quotidiennement un abri. L'homme lui délègue la tâche de l'abriter et il peut ainsi utiliser son temps pour d'autres tâches. Par ailleurs, cette délégation offre une persistance, une stabilité à la fois dans le temps et l'espace : le réveil sonnera bien demain matin comme prévu, le marteau prêté à mon voisin fonctionnera chez lui comme chez moi, etc.

---

<sup>149</sup> Slack, J. Wise J., *Op. cit.*, pp. 141.

<sup>150</sup> Latour, B., *Op. cit.*, pp. 198.

La délégation est aussi l'explication de l'aspect moral et politique des non-humains. Il est en effet possible de déléguer à ces derniers des fonctions d'ordre plus complexe. La ceinture de sécurité évoquée plus tôt est un bon exemple. Latour nous dit<sup>151</sup> : « *Here, then, is the redistribution of the constant mass of morality. A fraction of it is entrusted to the driver – to put on his or her belt and buckle it – while another fraction is entrusted to a device that is sometimes permissive, sometimes restraining, sometimes reversible, sometimes irreversible.* ».

Enfin, l'idée de l'effet rassemblant des non-humains est directement liée à la notion de déplacement (spatial, temporel ou actoriel) évoqué. Sayes nous explique<sup>152</sup> : « *Nonhumans, while certainly viewed as actors in their own right, are seen as gathering actors from other times and other spaces. This much is, in fact, suggested by the very notion of an actor-network: the assembling together of a network of actors of variable ontologies, of variable times, and of variable spaces.* ».

Le lecteur attentif aura remarqué que j'ai sauté le deuxième point, celui des non-humains comme médiateurs. Lorsque j'évoquais cet aspect, j'avais mentionné que l'intervention des non-humains ajoutait un « plus » à l'interaction, mais j'étais resté vague sur la nature de cet extra.

5) Selon moi, c'est grâce à la notion de **prescription** que nous allons pouvoir comprendre de quoi il retourne. Pour faire simple, la prescription, c'est lorsque la technologie délègue une tâche à l'humain. Néanmoins, cette prescription est directement liée à la tâche initialement déléguée par l'humain, à la technologie en question.

Slack et Wise précisent<sup>153</sup> : « *According to Latour, once technology has been inscribed with tasks and is released into the culture, it prescribes tasks back to us, with the inevitable work of translation.* ». Cette notion est certainement plus subtile que les précédentes et donc plus difficile à intégrer.

Elle rend par exemple compte des différents effets (*side, revenge, etc.*) évoqués dans la partie sur les déterminismes. Une technologie à qui nous avons délégué une tâche modifie cette dernière lorsqu'elle nous la prescrit en retour, ce qui peut aboutir à des conséquences non initialement prévues.

---

<sup>151</sup>Latour, B. (1989). The moral dilemmas of a safety belt. (trans. Davis, L.). pp. 4.

<sup>152</sup> Sayes, E., *Op. cit.*, pp. 140.

<sup>153</sup> Slack, J. Wise, J., *Op. cit.*, pp. 142.

Lorsque la technologie nous prescrit des tâches, ces dernières prennent la forme d'habitudes, de compétences<sup>154</sup> ou encore de « *behaviors, attitudes, and values* »<sup>155</sup>, inscrites en nous. Prenons l'exemple d'une carafe d'eau. Nous lui déléguons la tâche de contenir un liquide et de pouvoir le restituer à priori facilement. En réponse, la carafe nous prescrit de la prendre par l'anse pour verser l'eau. Si j'avais utilisé un verre ou une bouteille dont la tâche déléguée est similaire, je n'aurais pas agi de la même façon, car l'objet ne m'aurait pas prescrit la même chose.

Quand la prescription est inscrite dans nos comportements, leur caractère prescriptif disparaît pour être remplacé par l'habitude ou la normalité. D'où la difficulté d'identifier cet effet. S'inspirant d'Akrich, Latour nous donne une astuce pour repérer ces prescriptions<sup>156</sup> : « *By replacing them by strings of sentences (usually in the imperative) that are uttered (silently and continuously) by the mechanism for the benefit of those who are mechanized : do this, do that, behave this way, don't go that way.* ».

Notons que les non-humains prescrivent aussi des comportements en lien avec la technologie notamment à travers la valorisation des notions d'efficacité et de confort (elles-mêmes liées au progrès)<sup>157</sup>. Avant de passer au point suivant je signale que la critique d'anthropomorphisme<sup>158</sup> voire de *fétichisme*<sup>159</sup> des deux notions délégitimation et prescription est couramment évoquée.

Cette critique ne sera pas adressée dans ce travail, je préciserai simplement<sup>160</sup> : « *But as Latour uses the term anthropomorphism means 'either what has human shape or what gives shape to humans'. So the mobile phone or bread machine is anthropomorphic because (a) 'it has been made by men ' [and woman] ; (b) 'it substitutes for the actions of people ;' and (c) 'it shapes human activities by prescribing.* ».

#### f) Articulation et assemblage

Il s'agit là de la dernière paire conceptuelle de notre boîte à outils. Nous en avons déjà brièvement parlé dans la partie sur les déterminismes où je les présentais comme une forme de déterminisme culturel. Cette classification était celle des auteurs (Slack et Wise) eux-mêmes.

---

<sup>154</sup> Slack, J. Wise, J., *Op. cit.*, pp. 142.

<sup>155</sup> *Ibidem*, pp.142

<sup>156</sup> Johnson, J., *Op.cit.*, pp. 301.

<sup>157</sup> Slack, J. Wise J., *Op. cit.*, pp. 143.

<sup>158</sup> *Ibidem*, pp. 145.

<sup>159</sup> Latour, B., (2007). *L'espoir de Pandore. Pour une version réaliste de l'activité scientifique*. La Découverte, pp. 200.

<sup>160</sup> Slack, J. Wise J., *Op. cit.*, pp. 145.

Cependant, si je me suis beaucoup instruit et inspiré du travail de ces deux auteurs dans leur ouvrage *Culture and Technology : A Primer*, je tiens à prendre de la distance vis-à-vis de l'utilisation des concepts qui y est faite.

En effet, la fin de leur ouvrage ainsi que les conclusions qu'ils tirent ne me paraissent pas être en phase avec ce que je tente moi-même de faire. C'est pour cette raison qu'articulation et assemblage occupent une case du tableau des déterminismes réalisé par Slack et Wise et présenté dans la première partie de ce chapitre.

Pourtant, leurs concepts demeurent tout à fait pertinents dans le cadre d'une approche se réclamant de la théorie de l'acteur réseau. C'est pourquoi nous allons donc maintenant nous y intéresser avant de passer à la dernière partie du travail.

Commençons avec la définition donnée par Slack et Wise de l'**articulation**<sup>161</sup> : « *Articulation can be understood as the contingent connection of different elements that, when connected in a particular way, form a specific unity.* ». Autrement dit lorsque deux éléments ou actants entrent en relation, ils forment alors une nouvelle entité unique qui dépend du type de relation créée.

L'exemple donné par Stuart Hall est celui d'un camion. Ce dernier se compose d'une cabine et d'une remorque. Lorsqu'ils sont accouplés, nous nommons alors ça un camion. Pourtant, si nous accrochons la même remorque à une autre cabine, c'est peut-être toujours un camion, mais il n'est plus identique, il s'agit d'une nouvelle entité.

Si l'on reprend le schéma fait par Latour pour nous parler de la traduction des buts<sup>162</sup>, ce qu'il nomme détour (car l'actant dévie de son but) pourrait être renommé articulation. Les articulations peuvent aussi bien être un texte, qu'un concept ou encore un objet, une institution, etc.

Notons qu'un actant interagissant dans une articulation peut lui-même être le fruit de nombreuses articulations. Par exemple, un fusil est une articulation de différents éléments comme la culasse, la crosse, le chargeur, etc. C'est la mise en relation de toutes ces parties qui forment l'identité "fusil" qui à son tour peut interagir avec un humain pour former un "tireur".

Revenons à la définition, car nous avons laissé de côté l'autre idée clé du concept d'articulation, à savoir la contingence. En effet, les articulations formées ne sont pas nécessaires. C'est-à-dire comme nous l'avons dit plus haut avec les camions, que les éléments peuvent se connecter

---

<sup>161</sup> Slack, J. Wise J., *Op. cit.*, pp. 152.

<sup>162</sup> Cfr. Chap. 2, Partie 2, e)

différemment. Il est aussi envisageable que l'articulation se délite d'elle-même ou sous l'action d'autres actants.

Les articulations ne sont pas fixes dans le temps et évoluent. C'est un phénomène transitionnel et dynamique<sup>163</sup> : « *Articulation is not just a noun : a description of a connection already forged. It is also a verb : it is the work of articulating, of making connections, of constructing unities; and disarticulating is the work of breaking connections, of deconstructing unities.* ».

Quelles sont les implications de la notion d'articulation ? Premièrement, elle nous permet de mieux saisir la notion de réseau d'acteurs, comme une toile en mouvement permanent (principe de fluidité) et dont l'état transitoire nous renseigne sur les liens entre les actants à un endroit et à un moment précis.

Deuxièmement, les articulations sont nombreuses, voire infinies, cartographier l'ensemble de ces dernières n'est donc pas un travail réalisable. Troisièmement, du fait de leur caractère contingent, les articulations sont le résultat de luttes entre des entités aux intentions différentes. La manière dont les articulations se font ou se défont nous instruit donc sur les forces en présence.

Quatrièmement, il existe ce que Hall nomme des *lignes de forces tendancielle*s<sup>164</sup>, c'est-à-dire des articulations qui tendent à rester en place. Or, si ces articulations se maintiennent c'est qu'elles sont le fruit d'efforts constants de la part des actants qui la composent.

Grâce à ce que nous venons de voir, il est possible de considérer la technologie comme une articulation. C'est-à-dire qu'elle est le fruit de nombreuses interactions qui forment son identité. Ces interactions sont en évolution permanente et donc l'identité 'technologie' l'est aussi. Il peut néanmoins exister des lignes de forces tendancielles parmi l'ensemble des articulations que la technologie réalise. La relation technologie-progrès est par exemple une articulation très durable dans le temps.

En outre, les articulations ont du sens et donnent du sens. Puisque les articulations sont contingentes, la mise en place d'articulations spécifiques s'accompagne d'effets eux aussi spécifiques. De plus, ces articulations nous renseignent sur leur contexte d'émergence. Par exemple, l'inexistence de ciseau pour gaucher avait pour effet de forcer ces derniers à utiliser leur main droite. Cette absence nous renseigne aussi sur le contexte de cette époque particulière.

---

<sup>163</sup> Slack, J. Wise, J., *Op. cit.*, pp. 154.

<sup>164</sup> *Ibidem*, pp. 155.

La technologie peut donc être conceptualisée comme une articulation (si nous prenons une technologie spécifique), mais elle peut aussi être un assemblage (la technologie avec un T capital). Ce concept est directement tiré du travail de Gilles Deleuze et de Félix Guattari, dont nous allons proposer ici une version simplifiée, plus facile d'usage.

Un **assemblage** peut se définir comme suit<sup>165</sup> : « *In this sense, then, an assemblage is a particular constellation of articulations that selects, draws together, stakes out and envelops a territory that exhibits some tenacity and effectivity.* ».

Un assemblage est donc un ensemble d'articulations rassemblées en un amas stable (du moins plus stable que les articulations qui le composent) qui agit sur notre environnement (pratiques, représentations ou expériences). Un assemblage est donc plus que la simple somme de ses parties pourtant même s'il présente une stabilité accrue, l'assemblage est lui aussi sujet aux changements et aux modifications.

L'exemple pris par Slack et Wise est celui de l'assemblage "surveillance" qui a été profondément altéré à la suite du 11 Septembre sans que ses éléments constitutifs aient pour autant subi des changements, les caméras n'ont pas changé, elles étaient les mêmes le 12 Septembre que la veille.

La notion d'assemblage est donc plus complexe qu'une simple liste d'articulation<sup>166</sup> : « ..., *'assemblage' is meant to subvert the notion of preexisting, intact human subjectivity. That is, the agency active in any assemblage isn't necessarily human agency, and that human subjectivity itself is an assemblage.* ».

Cette phrase nous permet de complexifier la notion d'*agency* chez les non humains élaborés plus tôt. L'*agency* qu'elle soit humaine ou non n'est en ce sens pas une propriété intrinsèque de l'actant, mais un effet transitoire de l'assemblage dans lequel l'actant interagit. Ainsi<sup>167</sup> : « *Rather agency – the ability to bend space, to make something happen – is possible or not possible depending on the particular assemblage. That assemblage may or may not assemble the world in such a way that agency is attributed to one thing of another.* ».

---

<sup>165</sup> Slack, J. Wise, J., *Op. cit.*, pp. 157.

<sup>166</sup> *Ibidem*, pp. 159.

<sup>167</sup> *Ibidem*, pp. 159.

### 3. Reculer pour mieux sauter

Ce chapitre très théorique poursuivait plusieurs ambitions. Nous avons d'abord tenté de décortiquer les conceptions qui entourent le terme **technologie** dans le discours populaire. Ou dit autrement, nous avons essayé de percevoir les lignes de forces tendanciennes qui constituent l'assemblage actuel de la technologie.

Nous avons ainsi découvert deux points de vue antagonistes, appelé respectivement **déterminisme culturel** et **déterminisme technologique**. Mais nous nous sommes rendu compte que ces conceptions partageaient une idée commune, celle de la technologie comme 'une chose'.

Après avoir évoqué le problème de la **causalité**, nous avons conclu qu'il pourrait être utile de dégager une nouvelle voie pour penser la notion de technologie. C'est pourquoi nous nous sommes lancés dans l'exploration de la théorie de l'**acteur-réseau**.

Law résume<sup>168</sup> pour nous cette approche : « *There is a semiotic relationality (it's a network whose element define and shape one another), heterogeneity (there are different kind of actors, human and otherwise), and materiality (stuff is there a-plenty, not just 'the social'). There is an insistence on process and its precariousness (all elements need to play their part moment by moment or it all comes unstuck). There is attention to power as an effect (it is a function of network configuration and in particular the creation of immutable mobiles), to space and to scale (how it is that networks extend themselves and translate distant actors). ».*

Ce que nous avons tenté d'y trouver ce n'est pas tant un cadre théorique, mais plutôt une boîte à outils utile pour la suite de notre exploration. La **traduction** nous explique comment les acteurs agissent à distance et transforment d'autres acteurs en inscriptions et mobiles immuables.

La notion hétérogène d'**actant** nous aide à comprendre la diversité des acteurs en présence et nous décentre de l'humain. Ainsi, les actants peuvent former entre-deux des **articulations**, c'est-à-dire des entités composites et transitoires dont la construction et la déconstruction ont des effets. Nous intéresser aux articulations c'est donc autant explorer la question des potentialités que des impacts sur le réel.

---

<sup>168</sup> Law, J., *Op. cit.*, pp. 7.

Ces articulations peuvent à leur tour créer des **assemblages**, configurations uniques dont l'agencement nous renseigne sur la répartition du pouvoir et plus spécifiquement de l'*agency* (capacité d'action/de traduction), entre **délégation** (humain -> non-humain) et **prescription** (non-humain -> humain). La technologie n'est donc pas simplement une 'chose', mais elle est à la fois actant, articulation et assemblage.

## Chapitre 3 : Passing through the screen

*L'accord de la nourriture orientale et de la baguette ne peut être seulement fonctionnel, instrumental ; les aliments sont coupés pour pouvoir être saisis par la baguette, mais aussi la baguette existe parce que les aliments sont coupés en petits morceaux ; un même mouvement, une même forme transcende la matière et son outil : la division.*

*Roland Barthes*

Nous voici à présent dans la troisième et dernière partie de ce travail. Comme le titre le suggère, il est maintenant temps de laisser nos boîtes de côté, de traverser l'écran et d'aller voir ce qui se trouve derrière, ce que Black Mirror peut nous offrir en termes de réflexions.

Reprenons la démarche de ce travail avec le nouveau vocabulaire dont nous sommes désormais équipés. Le chapitre premier avait pour objectif de comprendre comment l'assemblage qu'est une série fonctionnait. C'est-à-dire comment de nombreux actants (producteurs, scénaristes, acteurs, caméra, décors, spectateurs, etc.) s'articulaient entre eux pour faire circuler à travers une chaîne de traduction, une partie de notre réalité jusqu'à l'écran. Mais aussi dans le sens inverse, comment ce qui est projeté à l'écran nous renseigne sur le contexte de création.

La partie de notre société qui nous intéresse, et qui constitue le cœur de la série, est elle-même un assemblage, il s'agit de la technologie. En percolant, à travers la chaîne de traduction, cet assemblage va être transformé pour produire à l'écran un nouvel assemblage technologique.

La subtilité consiste à former quelque chose de suffisamment différent pour susciter la réflexion tout en étant nécessairement identique pour faciliter l'identification. C'est pourquoi Black Mirror modifie l'assemblage technologique contemporain en y ajoutant une articulation nouvelle ou un actant inédit afin de produire un assemblage unique.

C'est ensuite en suivant les actants, les protagonistes, que nous découvrons au fil du récit comment l'assemblage se trouve modifié par les éléments perturbants introduits. Pour le dire autrement, Black Mirror questionne notre rapport contemporain à la technologie, en

introduisant des imaginaires technologiques dans une trame narrative qui déjoue les discours d'accompagnement<sup>169</sup> classique des technologies.

Ce que je nomme ici discours d'accompagnement reprend l'ensemble des considérations, représentations et imaginaires qui entourent la technologie dans notre société. Nous avons dans le chapitre 2 classé ces discours dans deux catégories distinctes que nous avons nommées déterminisme.

Cependant, fort de l'intuition que Black Mirror repense et détourne les codes pour nous proposer quelque chose qui, selon moi, ne peut être pensé dans un cadre classique, nous nous sommes équipés d'outils différents issus de la théorie de l'acteur-réseau.

Je paraphrase Manon Caussade en disant<sup>170</sup> que l'idée est de dépasser le débat de savoir si Black Mirror est une série pro ou anti-technologie, en montrant que c'est toujours de [*la relation entre humain et technologie*]<sup>171</sup> que surgit le hiatus, et non de la technologie elle-même.

Nous nous plongeons donc maintenant, dans notre empirie, notre étude de cas pour suivre nos actants et voir ce que Black Mirror nous propose. Nous allons donc partir de certaines scènes de l'épisode White Christmas que nous allons analyser, décortiquer et déconstruire afin de faire une série de propositions sur ce que Black Mirror nous offre comme réflexions sur notre rapport à la technologie.

Je parle de propositions, car je ne peux produire d'affirmation à partir d'un matériau fondamentalement interprétable. Les imaginaires mobilisés par la série (objet de consommation rappelons-le) sont nécessairement ancrés dans un contexte (assemblage) spécifique, celui de sociétés occidentales technologiquement avancées. La critique de Black Mirror est autant située spatialement que temporellement. Idem pour mon expérience de visionnage qui est, elle aussi, influencée par ma propre subjectivité (elle-même construite au sein d'un environnement particulier).

Je vais m'efforcer de suivre les acteurs au mieux grâce à nos outils pour ensuite faire des propositions que je corroborerai selon les thèmes avec les réflexions d'autres auteurs. Je vous

---

<sup>169</sup> Caussade, M. (2018). *Black Mirror, un dispositif critique au coeur de discours et d'imaginaires sociaux des « nouvelles technologies » ? Etude de la méta-médialité à l'œuvre dans la série*. [Mémoire], Berthelot-Guiet K. (dir.), Sorbonne université (CELSA), pp. 2.

<sup>170</sup> *Ibidem*, pp. 10.

<sup>171</sup> [de l'usage et des pratiques humaines autour de ces technologies] dans le texte original

invite donc à me suivre au rythme des dialogues, des détours et des retournements afin de voir jusqu'au cela nous amènera. Je ne vous promets rien si ce n'est peut-être une bonne histoire.

Cette histoire, nous allons la découper en trois récits. Dans un premier temps, au départ d'une réflexion sur les "nouvelles technologies", nous nous concentrerons sur la technologie en tant qu'actant. Je tenterai d'opérer un distinguo entre différents types d'actants technologiques exposés à l'écran selon les effets qu'ils produisent.

Le récit suivant sera le fruit d'une première prise de hauteur, d'un premier zoom en arrière, puisque nous envisagerons la technologie non plus comme actant, mais comme articulation. Cette partie se penchera notamment sur des questions d'identité.

Enfin, dernier traveling arrière, avec la technologie comme assemblage. Nous nous intéresserons alors à des questions plus politiques avec notamment la surveillance ainsi que les pratiques sociales et pénales ayant cours dans la série.

Le découpage que je propose est fondamentalement arbitraire d'autant plus que les trois niveaux (actant, articulation et assemblage) sont intimement liés et contingents. Il ne faut donc pas les considérer comme trois niveaux distincts, mais plus comme trois facettes d'une même réalité.

## 1) De nouvelles technologies ?

Lorsqu'on parle de Black Mirror, le terme de "nouvelles technologies" revient de façon récurrente sans que personne ne semble pouvoir expliquer ce qu'il entend par cette expression. Mais, la série n'est pas la seule, à être associée de manière abusive à ce concept flou. Foires, conférences, cours universitaires, reportages ... les exemples ne manquent pas.

Il suffit d'inscrire ces termes dans un moteur de recherche pour être noyé sous les résultats. S'il s'agissait seulement d'un adjectif visant à classer des technologies chronologiquement, cette expression ne générerait certainement pas autant d'engouement.

Nous avons constaté plus tôt que la définition du terme technologie représentait un problème épineux. Pourtant, malgré l'adjonction du qualificatif 'nouvelles', l'expression reste aussi vague qu'absconse. Si l'on se fie à la définition de Wikipédia, voici ce que l'on apprend<sup>172</sup> : « *Les « nouvelles technologies » désignent des domaines très évolutifs et des techniques diverses, pouvant rendre plus accessibles les rapports entre hommes et avec les machines : au sens large, toute la « haute technologie » ; au sens étroit, les nouvelles techniques de l'information et de la communication (TIC) (Internet, Smartphone, protocole Bluetooth...).* ».

La notion clé de cette définition est d'après moi apportée par le terme *accessibilité*, qui n'est pas sans rappeler de près ou de loin l'association progrès-technologie défendue par Slack et Wise<sup>173</sup> : « *More technology and new technology have been widely used as the yard-sticks for progress.* ».

Cette utilisation parfois abusive de l'expression serait donc le produit du discours, de l'imaginaire, bien ancré que l'innovation technologique, qui débouche sur de nouvelles technologies caractérisées par une accessibilité (*convenience*) accrue, est synonyme de progrès.

Ce dernier étant toujours selon Slack et Wise l'un des leitmotivs les plus présents de nos sociétés<sup>174</sup>. Qu'en est-il maintenant de Black Mirror ? Comment la série s'inspire-t-elle de cette vision de la technologie ? Comment utilise-t-elle cet imaginaire préexistant afin de l'actualiser dans le récit ?

---

<sup>172</sup> Nouvelles technologies. (2020, Décembre 18). In Wikipedia.  
[https://fr.wikipedia.org/wiki/Nouvelles\\_technologies](https://fr.wikipedia.org/wiki/Nouvelles_technologies)

<sup>173</sup> Slack, J. Wise J., *Op. cit.*, pp. 159.

<sup>174</sup> *Ibidem*, pp. 13-31.

a) Les technologies dans la série

L'un des traits caractéristiques de la série est de parvenir, sans jamais utiliser de noms commerciaux existant, à suggérer selon les épisodes des médias/technologies équivalents et identifiables.

Mais la série va plus loin, car comme le dit cette reporter du New York Times<sup>175</sup> : « *To that end, the gadgets in "Black Mirror", including the creepy memory-recording devices, look sleek enough to want, which is perhaps the show's cleverest trick. It is impossible to watch the show and not idly fantasize about having access to some of the services and systems they use, even as you see them used in horrifying ways.* ». En fait, Black Mirror nous vend du progrès !

Si l'on reprend le tableau réalisé par Caussade dans son travail, nous obtenons ceci :

Épisodes	Équivalent du média contemporain	Degré fictionnel de l'application
<i>Nosedive</i>	Instagram x TripAdvisor / Uber ou toute autre application de rating	Faible : mise en place d'un système vaguement comparable en Chine : le <i>Social Credit System</i>
<i>Hated in the Nation</i>	Twitter	Nul : l'application existe telle quelle
<i>Hang the DJ</i>	Tinder et autres applications de dating	Fort : l'interface existe déjà, l'algorithme de <i>matching</i> basé sur des centaines de simulations de <i>pairing</i> est fictionnel

Fig. 14 : Tableau récapitulatif des propriétés de chaque épisode<sup>176</sup>

Nous avons d'abord l'épisode concerné, suivi de son équivalent contemporain et enfin son degré fonctionnel. Effectuons à présent le même travail avec notre épisode.

Dans notre histoire deux technologies semblent se distinguer en raison leur nouveauté. Nous avons d'une part le Z-Eye et de l'autre l'Œuf (ou Cookie). L'inspiration du premier semble clairement être les Google Glass.

<sup>175</sup> Wortham, J. (2015). 'Black Mirror' and the Horrors and Delights of Technology, *The New York Times Magazine*. <https://www.nytimes.com/2015/02/01/magazine/black-mirror-and-the-horrors-and-delights-of-technology.html>

<sup>176</sup> Caussade, M., *Op. cit.*, pp. 14.



Fig. 15 : image publicitaire pour des Google Glass<sup>177</sup>

« Les Google Glass sont des lunettes connectées diffusant des informations en réalité augmentée. Elles sont équipées d'une caméra, d'un microphone, d'un écran miniature situé sur la monture dans l'axe de vision de l'œil droit, d'un écouteur et d'un pavé tactile pour naviguer dans l'interface. Les Google Glass fonctionnent couplées à un smartphone auquel elles se connectent via une liaison Wi-Fi. Elles permettent d'utiliser des applications installées sur le mobile, notamment les services Google Maps, Agenda, Hangouts ; de recevoir des notifications pour les messages électroniques et les SMS ; de prendre des photos ou de filmer avec la caméra intégrée. Les informations sont projetées sur l'écran transparent et viennent se superposer à l'environnement réel. »<sup>178</sup>.

Le degré fictionnel du Z-Eye est somme toute faible. Nous retrouvons la superposition avec la réalité sous la forme d'une interface, la molette de contrôle ainsi que les diverses fonctionnalités et applications (photo, écouteurs, etc.).

La différence semble être que dans notre épisode, il s'agit de lentilles inamovibles présentes dans les deux yeux. Il y a aussi la fonction de *Block*, assez proche d'une application de modification de l'image finalement. Mais surtout le Z-Eye n'est plus relié à un téléphone intelligent, mais directement au cerveau.

En ce qui concerne l'Œuf, ce n'est plus une inspiration unique, mais un pan technologique entier, celui de la domotique. C'est-à-dire : « *La domotique est l'ensemble des techniques de l'électronique, de physique du bâtiment, d'automatisme, de l'informatique et des télécommunications utilisées dans les bâtiments, plus ou moins « interopérables » et*

<sup>177</sup> <https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.sirris.be%2Ffr%2Fblog%2Fagco-tire-parti-des-avantages-des-lunettes-google-glass-dans-ses-activites-quotidiennes&psig=AOvVaw3T67ExBMllyQ7E7NbTThLs&ust=1608837088331000&source=images&cd=vfe&ved=0CAIQjRxqFwoTCMiem67n500CFQAAAAAdAAAAABAJ>

<sup>178</sup> <https://www.futura-sciences.com/tech/definitions/smartphone-google-glass-15803/>

permettant de centraliser le contrôle des différents systèmes et sous-systèmes de la maison et de l'entreprise. »<sup>179</sup>.

Néanmoins, la maison intelligente présentée dans la série relève d'un niveau fictionnel plus élevé que pour le Z-Eyes. En effet, ce n'est plus un ordinateur/programme centralisé qui gère les tâches, mais une entité unique, fruit d'une technologie bien plus avancée, sorte d'intelligence artificielle hybride et futuriste (nous reviendrons plus loin sur le statut de cette entité particulière).

Voici donc les deux technologies fictionnelles qui seront présentes dans notre histoire :

Technologie fictionnelle	Alter ego réel	Degré fictionnel
Z-Eye	Les Google Glass	<i>Faible</i> : la différence majeure réside dans le mode implantation.
Œuf/Cookie	La domotique	<i>Faible</i> : pour ce qui concerne la gestion d'une maison intelligente. <i>Fort</i> : pour ce qui a trait à l'unité de contrôle.

Fig. 16 : tableau récapitulatif pour l'épisode White Christmas

Cependant, nous n'avons toujours pas élucidé ce qui les distingue d'autres formes de technologie. C'est donc ce que nous allons faire. Dans ce travail, j'ai décidé de répartir les technologies en trois catégories. Ainsi, nous aurons les technologies primaires, les technologies modernes et enfin les technologies que j'appellerai post-humaine qui sont ma version des nouvelles technologies.

#### b) Les technologies primaires

La première scène de l'épisode prend place dans une maisonnette visiblement rustique, apparemment isolée dans un désert glacé, à l'approche de Noël. Notre premier protagoniste, Joe se réveille. Nous apercevons sa chambre somme toute assez spartiate avant qu'il se dirige vers une autre pièce. Il arrive donc dans la cuisine, éteint la radio et se place à table. Notre second protagoniste, Matthew entre alors en jeu.

<sup>179</sup> Domotique. (2020, Décembre 20). In Wikipedia.  
<https://fr.wikipedia.org/wiki/Domotique#:~:text=La%20domotique%20est%20l'ensemble,la%20maison%20et%20de%20l'>

Nous apprenons qu'ils ne travaillent pas aujourd'hui et Matthew lui propose de partager un moment et d'apprendre à se connaître. Sur la table se trouve une bouteille d'alcool ainsi que deux verres.



Fig. 17 : Matthew assis à table avec Joe (2'46'')<sup>180</sup>

Cette bouteille d'alcool va être notre troisième protagoniste et représente ce que je nomme une technologie primaire. Comment comprendre ce que je viens de décrire ? La première question qui vous vient peut-être est probablement liée à une surprise : en quoi l'alcool est-il une technologie ? À l'instar d'un vaccin par exemple, l'alcool est selon moi une technologie biologique.

C'est-à-dire qu'il s'agit d'une substance d'origine naturelle (pomme de terre pour la vodka par exemple) qui va subir des transformations/traduction sous l'action de levure (petite pensée pour l'étude de Latour sur Pasteur et ses levures) pour aboutir au produit final. L'alcool est donc le produit d'actant humain (le distilleur) et non-humain (les levures). Mais, l'alcool est lui-même un actant non humain.

Il n'est en effet pas difficile de constater que son ingestion provoque chez les actants humains des modifications substantielles tant comportementales que physiologiques. L'alcool est donc

---

<sup>180</sup> Toutes les images issues de l'épisode White Christmas seront signalées par un *time code*, en plus d'alléger les notes de bas de page, cela permettra au lecteur de retrouver la scène. Les *time codes* sont ceux de la version Netflix.

bien un actant non humain et à fortiori une technologie, car issu d'un processus technique de fabrication.

Mais l'articulation homme-alcool s'inscrit aussi dans un assemblage culturel plus vaste. En effet, dans nos sociétés, l'alcool tient un rôle majeur dans de nombreux événements festifs et sociaux. Sa fonction varie, mais il joue un rôle dans la mise en place de certaines relations sociales, notamment grâce à son effet désinhibant.

Nous avons donc Matthew (actant 1) qui désire entrer en relation avec Joe (actant 2). Pour atteindre son objectif, il va avoir recours à un autre actant non humain cette fois, l'alcool. D'ailleurs, nous pouvons constater qu'au fil du récit et des verres, Joe va se relâcher et commencer à entrer en relation avec Matthew. Le but initial (réticence face à la conversation : « *I'm not big on conversation.* ») de Joe va d'ailleurs être progressivement modifié suite à l'introduction de l'alcool, il finira d'ailleurs par parler plus qu'il ne l'aurait voulu.

Si l'on reprend les schémas de Latour<sup>181</sup> à notre sauce, cela donne :

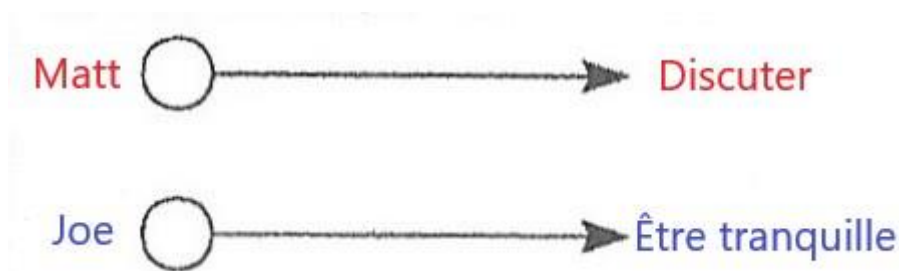


Fig. 18 : objectif des deux actants de la scène

Notons que les deux buts présentés ici sont les buts patents ou explicites. Nous apprendrons plus tard que Matthew tente de faire avouer Joe qui refuse de confesser son crime.

Les deux actants en présence poursuivent deux buts distincts qui n'entrent pas en contact. Pour atteindre son objectif contrarié, Matthew va effectuer un détour, il va introduire un nouvel actant. Cet actant (l'alcool) va interagir avec Joe (et Matthew) pour produire une modification de son but initial qui aboutira à un nouveau programme : d'abord de l'intérêt pour l'histoire de Matthew puis l'envie de se décharger de son fardeau.

---

<sup>181</sup> Latour, B. (2007). *L'espoir de Pandore. Pour une version réaliste de l'activité scientifique*. La Découverte, pp. 188-194.

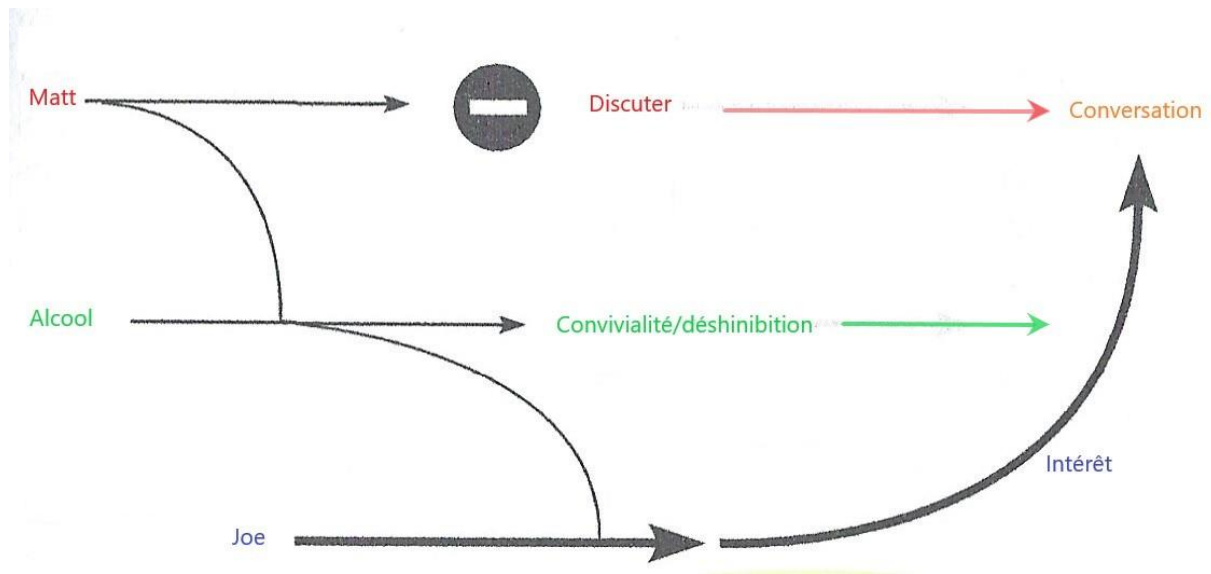


Fig. 19 : composition des buts avec la médiation de l'alcool

Nous avons donc une nouvelle articulation d'actant (Matthew-alcool-Joe) qui prend place dans un assemblage culturel qui offre à l'alcool une signification et un rôle spécifique (délégation) que les autres acteurs connaissent et partagent (prescription).

L'alcool sera d'ailleurs un thème récurrent dans l'épisode. Il se retrouve dans la scène chez Jennifer, lorsqu'elle proposera à Harry de boire le verre qui contiendra par ailleurs le poison, lors du karaoké ou encore lors du dîner entre les deux couples. A chaque fois l'alcool y jouera un rôle similaire. Cet exemple me permet de mettre en avant les trois caractéristiques que j'attribue à une technologie primaire, tel que l'alcool.

Premièrement, il s'agit d'une technologie relativement simple. C'est-à-dire qu'elle est facilement identifiable et qu'elle comporte peu d'actants dans sa forme finale, indépendamment donc du nombre d'actants présents dans sa chaîne de traduction/production. Par exemple, l'alcool, même lorsqu'il est produit par une industrie à grande échelle, est un actant simple (une bouteille et un liquide) dont les contours, l'action et les effets sont assez facilement identifiables.

Deuxièmement, une technologie primaire interagit, s'articule avec peu d'autres actants, mais surtout de manière transitoire, son action est facilement discernable dans le temps et dans l'espace. Dans notre exemple, l'alcool est en relation avec deux actants dans la cuisine lors d'un dîner. Une fois la soirée terminée (les actants se séparent), l'effet social prend fin, et une fois éliminé par l'organisme, l'effet désinhibant disparaît lui aussi. Notons que même dans le cas

de la soirée, malgré le nombre d'actants plus important, le mode d'articulation avec l'alcool reste situé dans le temps et l'espace, il est donc transitoire et simple à identifier.

Troisièmement, sa définition, son rôle et ses représentations (qui peuvent évoluer rappelons-le) sont largement partagés par les actants d'un assemblage précis. Comme l'alcool ici. Malgré les contextes différents (cabane, soirée, dîner), l'alcool est introduit par les actants pour son effet spécifique et reconnu par tous. Son inscription est tellement forte, que même si l'on suppose que dans la simulation entre le Cookie de Joe et Matthew, son effet physiologique n'est pas présent (la série ne nous dit rien à ce sujet), l'alcool agit tout de même par habitude de l'effet qu'il est supposé avoir (sorte de placebo virtuel).

Nous pouvons à présent repérer d'autres exemples. Le miroir dans la chambre : un seul élément (la glace), interaction simple (Joe se regarde et le miroir lui renvoie son image) et transitoire (s'il n'observe plus le miroir ou quitte la pièce, l'interaction prend fin) et finalement, le rôle du miroir (s'observer) est commun et chacun (dans le contexte de son utilisation) sait (ou plutôt a appris) comment s'en servir.

Idem pour la fourchette : un bloc de métal, le temps du repas, pour manger. Nous pourrions continuer ainsi avec beaucoup d'autres objets/technologies présent(e)s. C'est d'ailleurs, je crois l'un des éléments qui donnent à la cabane où prend part l'action son ambiance rustique, elle est remplie majoritairement de technologies primaires. Qu'en est-il à présent des technologies modernes ?

### c) Les technologies modernes

Pour bien comprendre cette autre forme de technologie, il convient de la mettre en rapport avec la précédente. En effet, les caractéristiques de ces technologies ne se perçoivent qu'à travers leur différence avec les technologies primaires. Un peu comme un calque permettrait de rendre compte d'une silhouette semblable, mais pourtant différente. Il en sera de même avec les technologies post-humaines que nous aborderons plus loin. Nous pouvons aussi reprendre l'idée des matriochkas qui s'emboîtent les unes dans les autres et qui malgré leur silhouette identique se démarquent par leur taille et leurs motifs.

Reprenons donc le fil de notre histoire. Nous apprenons lors de la discussion entre Joe et Matthew que ce dernier avait comme activité secondaire de coacher/d'accompagner des célibataires dans leur recherche de relation sexuelle et/ou amoureuse (« *The picking up girls*

*thing was a hobby.* »). C'est dans ce cadre qu'il fait la connaissance de Harry qui a fait appel à ses services.

La première scène qui va nous intéresser a lieu dans un bar (nommé la *The Turk's Head*) où se déroule une soirée privée organisée par un dénommé Frank Magson pour ses collègues/employés.



Fig. 20 : vue de la tablette de Matthew (5'41'')

Notons que la série nous expose ici comment Matthew obtient ses informations à partir d'un site visuellement très proche de Facebook (niveau fictionnel faible). Dans cette scène, Harry se dirige vers le bar et nous pouvons constater l'omniprésence de l'alcool dans la soirée. Comme précisé plus haut, ce dernier joue ici un rôle fédérateur et désinhibant.

Pourtant, fait intéressant, Matthew encourage Harry à se saisir d'une bouteille vide. Il lui explique que celle-ci ne sera qu'un accessoire (« *Just grab one of those empty bottles off the bar [...] We're just going to need it for a prop anyway.* »). Deux remarques à cet égard. Premièrement, cela renforce notre intuition sur le rôle culturellement inscrit de l'alcool. En effet, la simple présence d'une bouteille de bière, suffit à laisser entendre aux autres personnes que Harry utilise lui aussi l'alcool comme médiateur dans la mise en relation.

Pourtant et c'est la seconde remarque, ce n'est pas l'alcool qui servira à Harry. Ce dernier va mettre en place une autre forme de médiation. Avançons de quelques minutes, après avoir identifié sa cible, Harry se dirige vers un groupe d'individus. Entre alors en jeu, à la place de

l'alcool, une autre forme de médiation, résultat d'une articulation tout à fait particulière. Harry engage la conversation sur base d'un conseil que lui transmet Matthew.

Concrètement, nous pouvons observer Harry (actant 1), le Z-Eyes et plus précisément ses fonctions vidéo et audio (technologie/actant non-humain 1), Matthew (actant 2), un couple oreillette-micro (technologie 2), un ordinateur/tablette connecté à un réseau social (technologie 3 et 4), les autres participants au coaching que nous découvrirons plus tard, mais qui sont déjà présents (actant 3), eux aussi équipés de la même manière que Matthew (micro-oreillette-écran).

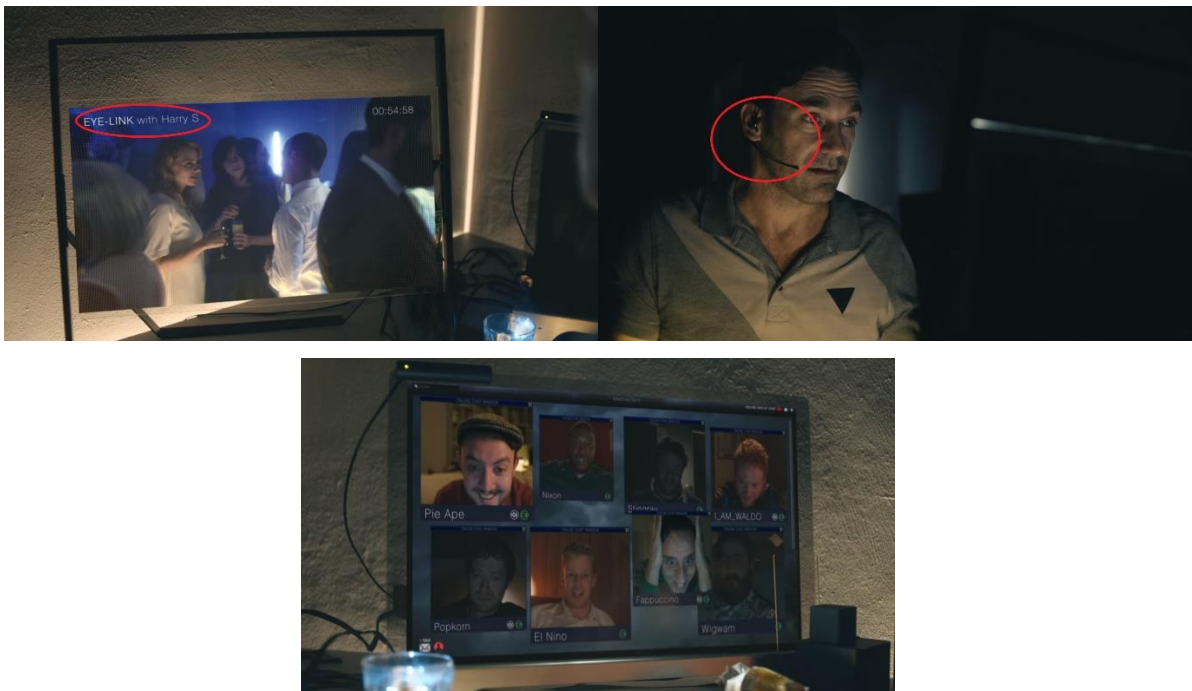


Fig. 21 : actants en jeu dans l'action (7'16'' ; 5'08'' ; 17'08'')

Une fois la conversation engagée, Harry va rapidement être confronté à un problème. Ou plutôt une situation problème qui entre en conflit avec son but. Un membre du groupe de discussion Dawson va mettre en doute sa légitimité à être présent à une soirée qui rappelons-le est privée.

Pour pallier cela, Harry va mettre en branle tout l'appareillage évoqué. Matthew va utiliser la vidéo du Z-Eyes de Harry pour identifier Dawson grâce au réseau social, puis va y piocher des informations utiles (dates d'activités, photos, etc.) qui combinées avec sa propre expertise vont lui permettre de communiquer via le micro des conseils à Harry afin de contourner l'obstacle. En ce qui concerne les autres participants, nous les verrons intervenir plus loin selon un schéma similaire lorsque Harry arrivera chez Amy.

Nous pouvons remarquer que l'assemblage que je viens de décrire fonctionne de manière assez similaire à ce qu'on appelle le *streaming*. C'est-à-dire une diffusion en continu d'un contenu

précis. Si cette méthode est notamment utilisée pour regarder des films et des séries, elle est aussi beaucoup utilisée dans le monde du jeu vidéo (sur des plateformes comme *Twitch* par exemple).

Particularité supplémentaire de ces plateformes : l'interaction avec les *viewers* via un chat. Comme dans la série ceux qui regardent (Matthew et les autres) commentent, interagissent et conseillent le streamer, autrement dit celui qui propose le flux vidéo (Harry dans notre cas).

D'ailleurs, il existe sur Twitch une catégorie intitulée *Just Chatting* qui comporte essentiellement des streamers qui ne diffusent plus des jeux, mais qui se filment dans leur quotidien. Certains vont jusqu'à laisser leurs *viewers* décider de leur repas ou de leur activité. Précisons aussi que le site a un objectif financier puisqu'il existe un système de dons.

Si le remplacement de l'alcool par un autre (système) médiateur et si la complexité de ce dernier saute aux yeux, il nous renseigne encore peu sur ce que je nomme technologie moderne. Le nombre d'actants en action est-il le critère utile ? Pas tout à fait.

Pour mieux comprendre, je vous suggère de faire un bref détour par le travail de Marshall McLuhan. L'une des citations clés pour comprendre son œuvre est celle-ci<sup>182</sup> : « *We shape our tools and then our tools shape us.* ». Si vous avez bien suivi, il est aisé d'identifier le couple délégation-prescription dans cette phrase. Dans la même veine, nous trouvons aussi<sup>183</sup> : « *No medium has its meaning or existence alone, but only in constant interplay with other media.* ». Nous retrouvons l'idée qu'un actant n'existe et ne se définit que dans sa relation à d'autres actants.

Nous pouvons donc constater une proximité conceptuelle entre notre approche de l'acteur-réseau et les idées de McLuhan. Notons tout de même que ce dernier tournera le thermostat un peu trop loin, au point d'être taxé de déterministe technologique par ses détracteurs. Il n'en reste pas moins que sa théorie-phare *The laws of media* reste très attrayante.

Mais avant de la détailler, une petite acrobatie de l'esprit est nécessaire. Vous aurez constaté que nous parlons de technologie et McLuhan de média. Or, malgré la proximité théorique (importante pour coller au plus près du principe symétrie généralisée proposée dans le chapitre précédant) technologie et média ne sont pas forcément synonymes.

---

<sup>182</sup> Scolari, C.A. (2018). The Entire Evolution of Media. In Cirruci, M. and Vacker, B. (ed.), *Black Mirror and Critical Media Theory*, Lexington Books, pp. 200.

<sup>183</sup> McLuhan, M. (1964). *Understanding Media: The Extensions of Man*. University of Toronto Press, pp. 43.

Oumar Kame, dans un article sur l'héritage de McLuhan, nous apporte la solution<sup>184</sup> : « ... *si tout médium est une prothèse qui a certains effets sur le sensorium, alors il s'ensuit que l'être humain change en présence des technologies.* ». Il suffit donc d'étendre la définition de média à toute technologie qui prolonge l'homme<sup>185</sup>. C'est à dire qui par sa présence, son action transforme l'humain présent dans l'interaction. Ici aussi nous évoluons en terrain connu, car nous rejoignons le concept de traduction que nous avons déjà présenté.

Si l'idée de synonyme est probablement usurpée, il n'est pas aberrant de dire que les termes de média (tel qu'utilisé par McLuhan) et de technologie présentent une parenté évidente, voire que le premier compose une partie du second. Scolari nous dit<sup>186</sup> : « *Technologies – in this case, communication technologies, from writing to digital, interactive media – generate environments that transform the subjects that use them.* ».

Ou encore<sup>187</sup> : « *In this interpretation, the media create an environment that surrounds the subjects and shapes their perception and cognition while transforming social relations.* ». En ce sens, je pense pouvoir dire que les technologies présentes dans Black Mirror, indépendamment de leur degré fictionnel, peuvent être considérées comme des médias.

Il est évident que cette proposition est sujette à débat. Elle est probablement moins vraie pour la fourchette que pour l'alcool. Ou moins vraie encore pour l'alcool que pour le Z-Eyes. Mais je partirai de cette proposition pour transposer avec prudence les apports de la théorie de McLuhan.

Ces *Laws of Media*, aux nombres de quatre, sont des principes, qui traversent l'ensemble des activités créatrices humaines (dans notre vocabulaire, nous pourrions dire délégation). Que ce soit un poème, une théorie, un instrument ou une technologie, les quatre mêmes dimensions s'y retrouvent. Je les synthétiserai ainsi : amélioration – désuétude - remobilisation – inversion. Scolari reprend McLuhan et suggère quatre questions pour nous aider dans l'identification de ces dimensions<sup>188</sup> :

---

<sup>184</sup> Kane, O. (2016). Marshall McLuhan et la théorie médiatique : genèse, pertinence et limites d'une contribution contestée. *tic&société*, 10(1). <https://doi.org/10.4000/ticetsociete.2043>

<sup>185</sup> Caussade, M. (2018). *Black Mirror, un dispositif critique au coeur de discours et d'imaginaires sociaux des « nouvelles technologies » ? Etude de la méta-médialité à l'œuvre dans la série.* [Mémoire], Berthelot-Guiet K. (dir.), Sorbonne université (CELSA), pp. 15.

<sup>186</sup> Scolari, C.A., *Op. cit.*, pp. 200.

<sup>187</sup> Scolari, C.A., *Op. cit.*, pp. 200.

<sup>188</sup> *Ibidem*, pp. 201-202.

- Qu'est-ce que l'artefact (l'entité) **améliore**, intensifie, accélère ou rend possible ? Nous sommes très proches ici de l'idée de progrès, mais il ne s'agit ici que de l'une des quatre dimensions.
- Qu'est-ce qui est écarté, remplacé ou mis en **désuétude** par le nouvel organe ?
- Qu'est-ce qui est récurrent ou récupéré d'acteurs et de services antérieurs et qui est **remobilisé** par la nouvelle forme ?
- Enfin, quel est l'**effet opposé**, non désiré qui apparaît lorsque l'on pousse la nouvelle entité à la limite de son potentiel ? Nous rejoignons la notion de *rogue effects* ou d'effets secondaires/indésirables qui nous avons déjà brièvement évoqués.

En quoi tout ceci nous est-il utile me demanderez-vous ? Selon moi, ces quatre lois nous permettent de rendre compte du passage, de la transformation qui différencie technologie primaire et moderne. Elles permettent de saisir l'aspect à la fois fluide et surtout contextuel des technologies. Une technologie moderne aujourd'hui sera peut-être primaire demain.

Par ailleurs, une technologie moderne s'appuie sur des technologies primaires pour voir le jour et exister (matriochkas qui s'emboîtent). Attention qui dit démarcation dit zone grise. La distinction que je propose n'est probablement pas applicable à toutes les technologies et ce dans toutes les situations.

Reprenons notre scène et tentons de voir comment le modèle que je propose peut s'y appliquer. Nous avons donc d'un côté l'alcool que j'ai qualifié de technologie primaire et de l'autre une combinaison de technologies dites modernes (réseaux sociaux, caméra, ordinateur, etc.). Posons-nous les quatre questions.

Qu'est-ce que notre amalgame moderne améliore ? Il permet dans notre cas d'outrepasser une épreuve (test de légitimité) que l'alcool ne pouvait pas résoudre. Néanmoins, pour que la comparaison reste pertinente il faut opérer dans le même registre. Nous parlons ici de l'impact de deux technologies différentes sur la création d'un lien social. Dans cette catégorie précise, nous pouvons donc dire que la technologie moderne réalise quelque chose que la technologie primaire ne pouvait pas faire ou moins bien.

Cela répond aussi partiellement à notre seconde question puisque c'est l'alcool, aide à la création de lien social/de cohésion, qui est écartée, du moins partiellement. Rappelez-vous Harry tient une bouteille, mais qui ne contient pas d'alcool. Ce dernier est remis à un rôle secondaire.

Néanmoins, dans cette même scène, une technologie désuète est remise au goût du jour. Pour pallier, l'aspect unidirectionnel de leur communication (en public, Harry ne peut s'adresser directement à Matthew sans éventer le subterfuge), l'utilisation d'un code est mis en place. En effet, Harry tapote sur sa bouteille pour répondre à Matthew. Cela répond à notre troisième question.



Fig. 22 : scène où Harry tapote sur sa bouteille (7'14'')

Enfin que se passe-t-il lorsque l'on pousse à l'extrême notre arsenal moderne ? Selon moi, l'effet indésirable qui est proposé par la série pour le *streaming*, c'est le voyeurisme qui sous-tend la création du groupe participant aux coachings de Matthew. En donnant accès à une partie de nos perceptions et en permettant la connexion à d'autres individus par le truchement de certaines technologies certes nous disposons de ressources nouvelles pour atteindre notre but (séduction dans notre scène), mais nous nous exposons au partage d'une partie de notre intimité.

Cet effet indésirable est d'ailleurs très bien retranscrit à l'écran. Un peu plus tard, Harry s'insurge d'être observé pendant ce qu'il espère être une relation sexuelle (« *I don't want you to see me, alright ?* »). Alors que lui-même a assisté aux ébats des autres ce qui suscite l'indignation de ces derniers (« *Oh, now he's Mr Fucking Ethics !* » ; « *You were happy to take a window seat while others did it.* »).

C'est d'ailleurs l'exploration de cette quatrième question qui est poussée à son paroxysme dans *Black Mirror*, c'est à ce niveau que la dimension critique de la série prend forme. C'est en poussant la porte des potentialités qu'elle interroge le spectateur sur ses propres représentations et conceptions de la technologie et à fortiori des technologies modernes.

Notons que l'alcool, technologie que j'ai qualifiée de primaire peut lui aussi lorsqu'il est poussé à l'extrême (alcoolisme), avoir l'effet contraire (isolement) à son effet initial (social). Comme je l'ai dit, restons prudents avec nos catégories.

Mais qu'en est-il des caractéristiques de ces technologies modernes ? Comme pour notre matriochka précédente, elles sont au nombre de trois. Premièrement, on retrouve le nombre d'actants impliqués ou pour le dire autrement le niveau de complexité de la chaîne de traduction. Par rapport aux technologies primaires, la complexité des technologies modernes est plus importante.

Difficile pour moi de fixer un étalon. Si l'on parle de l'alcool, il fut un temps où sa confection relevait d'un savoir-faire précis et où son utilisation était tributaire de nombreux actants. Mais au fil des transformations et des changements (meilleure maîtrise du processus, chaîne de production industrielle, distribution en grande surface, diffusion de son utilisation, etc.), cette technologie a perdu en complexité pour finir par ne plus être moderne, mais primaire.

Une échelle de temps ne suffit pas non plus. Des technologies récentes peuvent rapidement devenir primaires alors que d'autres, plus anciennes, restent modernes. Par exemple, les ordinateurs pourtant très récents commencent progressivement à voir ce que je nomme leur "complexité" diminuer, là où la télévision me paraît déjà plus avancée dans le processus. Peut-être est-ce lié à une forme de mise en boîte noire, mais cela reste pour le moment une simple piste de réflexion.

Deuxième caractéristique, conséquence plus ou moins directe de la précédente, la technologie moderne interagit avec des actants plus nombreux et dans des configurations moins linéaires et plus réticulaires. La mise en boîte noire pourrait peut-être expliquer l'aspect en apparence plus linéaire de relations qu'entretiennent les technologies primaires.

Néanmoins, point crucial, les interactions et les liens créés par les technologies modernes restent transitoires (une télévision peut être éteinte). D'ailleurs Matthew tente de faire disparaître son implication en détruisant son matériel (« *Wipe and destroy everything.* »). Nous verrons que c'est ce qui les distingue entre autres des technologies post-humaines dans ma proposition de modèle.

Enfin, dernière caractéristique, la diffusion et le consensus sur leur signification. Contrairement aux technologies primaires dont la signification et les codes sont bien ancrés, celles des technologies modernes sont plus floues. Vers la fin de l'épisode, nous apprenons de la bouche

d'un des agents que le service que proposait Matthew est considéré comme illégal. Pourtant, Matthew nous dit : « *All I did was help some lonely guys by providing a service.* ». Nous pouvons donc constater que la signification de l'utilisation de streaming fait débat dans la société de l'épisode.

L'officier précisera que ce n'est pas uniquement ce qui lui est reproché (« *You also fail to report a murder, fatal poisoning, in case you've forgotten.* »), nous pouvons supposer que c'est l'impression d'anonymat procurée par son activité qui a encouragé Matthew à ne pas réagir. Cela pourrait être l'une des conséquences du voyeurisme poussé à l'extrême.

Dans un registre plus contemporain, l'utilisation de la télévision fait par exemple débat, alors que celle de la fourchette non. C'est cette fluidité, cette inconsistance dans l'identité d'une technologie moderne au sein de l'assemblage qui peut conduire à des effets indésirables, des potentialités non envisagées et non désirées. Lorsque la délégation est incomplète ou peu précise, les possibilités des prescriptions sont plus nombreuses et certaines d'entre elles ne sont pas en phase avec le but initial.

Par exemple, la télévision se voit déléguer la tâche d'informer les gens, de les rendre plus critiques. Cependant, en l'absence de contrôle de l'aspect instructif (faible dans la délégation) d'autres types de programmes voient le jour. La prescription peut alors devenir : la télévision rend les gens bêtes. Cela crée une divergence de représentation entre les personnes qui affirment le rôle pédagogique de la télévision et ceux qui prônent son aspect divertissant.

Pour résumer, technologies primaires et modernes partagent certaines caractéristiques notamment l'aspect temporaire de leur action. Cependant, elles se différencient sur d'autres points. Tout d'abord, la complexité de leur réseau ou de leur chaîne de traduction. L'hypothèse que je propose pour expliquer cela est celle de la mise en boîte noire des technologies plus primaires.

Enfin, la représentation des technologies au sein de l'assemblage. Alors que les technologies primaires proposent des significations plutôt univoques, il n'en va pas de même pour les technologies modernes qui paraissent plus équivoques. À ce sujet Latour propose que<sup>189</sup> : « *Les nouvelles techniques sont faites pour cela, et les innovations de rupture offrent toujours*

---

<sup>189</sup> Latour, B. (2018). La technique, c'est la civilisation elle-même. *Revue internationale et stratégique*. France O. et Huyghe F.-B. (propos recueillis par), 110(2), pp. 165.

quelques années de liberté accrue à ceux qui les inventent. Ensuite, il s'opère une sorte de métabolisation et de retour. ».

Grâce à McLuhan, nous avons vu que c'est dans cette faille du sens que naissent des effets contradictoires, voire problématiques. Nous avons alors constaté que ce sont ces effets qui sont au cœur du dispositif critique de la série Black Mirror et donc a fortiori de l'épisode qui nous occupe. Venons-en donc maintenant au dernier type de technologies, celle que j'ai nommées post-humaines.

#### d) Les technologies post-humaines

Avant de tenter de discerner ce qui les distingue des deux précédentes, il convient d'abord de les identifier. Pour ma part, trois technologies de l'épisode me semblent pouvoir être qualifiées de post-humaines. Nous avons le réseau social (dont le nom ne nous est pas révélé), le Z-Eye et le Cookie. Maintenant que nous avons nos actants, suivons-les.

Commençons par le réseau social qui apparaîtra presque essentiellement durant la première partie de l'épisode. Son rôle sera presque toujours le même, c'est-à-dire fournir à Matthew des informations qu'il retransmettra ensuite à Joe. Ainsi, c'est là que Matthew récupère des informations sur le bar et la soirée qui s'y déroule, sur les deux femmes (Amy et Jennifer) et enfin lors de l'altercation/épreuve avec Dawson, c'est encore là qu'il trouvera le moyen pour Harry de se rendre légitime. Ce sont donc les informations glanées sur ce réseau qui permettront à Harry de réussir son 'épreuve' (en combinaison avec la technologie « *streaming* »).

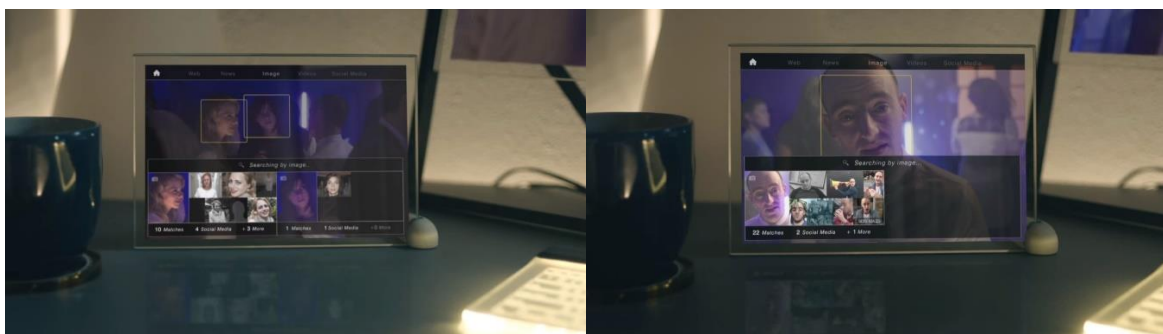


Fig. 23 : utilisation du réseau social pour trouver des informations (7'39'' et 8'34'')

Nous avons donc notre technologie : un réseau social qui permet aux protagonistes de disposer d'informations personnelles rendues disponibles (postées) par les individus eux-mêmes. Étant donné la proximité très forte avec d'autres réseaux sociaux réels (surtout Facebook), je me permettrai d'extrapoler certains aspects lorsque la série ne nous offre pas d'informations précises ou que ces dernières sont ouvertes à interprétations.

Tentons maintenant de décrire les caractéristiques de cette technologie pour observer si elles se différencient des technologies primaires et modernes évoquées précédemment. Premièrement, nous avons la complexité. Notre réseau social fictif me semble pouvoir être qualifié de complexe. En effet, il interagit avec d'autres technologies (reconnaissance faciale et Z-Eye) dans notre exemple, mais aussi avec un nombre important d'autres actants à savoir l'ensemble des utilisateurs du réseau. Ces derniers postent, consultent, modifient, bref interagissent avec le réseau.

Si nous nous basons sur nos propres réseaux, nous pouvons en outre supposer que ces interactions sont très variées : publicités, création de groupes d'intérêt ou d'événement, mise en relation, partage, vitrine, etc. De plus, délimiter ce réseau ne semble pas être une tâche facile, voire réalisable, tant il est tentaculaire (aussi bien en termes d'effet ou de fonctions, qu'en termes d'actants mis en interaction). Ce réseau social fictif est donc bien complexe, caractéristique qu'il partage avec les technologies modernes, mais qui le distingue déjà des technologies primaires.

Passons au deuxième attribut, le caractère transitoire de son action. C'est à ce niveau que va se jouer selon moi la différence et que les technologies post-humaines acquièrent leur singularité. En effet, alors que l'alcool et le streaming avaient tous deux une action située dans le temps et dans l'espace, ce n'est pas exactement le cas pour le réseau social. Les informations publiées sur ce dernier ne dorment pas, elles sont toujours disponibles. Par ailleurs, elles sont accessibles à tous (ou du moins un grand nombre en fonction du statut du profil : privé, public, etc.) et n'importe où.

Plus possible d'éteindre votre présence sur le réseau à moins d'effacer entièrement votre présence de ce dernier, ce qui revient à ne pas utiliser cette technologie spécifique. Une fois que vous avez décidé d'y avoir recours, il n'y a pas de on/off. Nous pourrions arguer que cela n'est pas suffisant.

Nous avons vu lorsque nous parlions de délégation que cette action avait déjà pour effet un déplacement spatial, temporel et actoriel, donc la création d'une certaine persistance de l'action, de la fonction ou de l'effet. Le marteau fonctionnera toujours demain, le réveil sonnera, etc.

Nous pourrions répliquer que c'est une question d'échelle qui différencie les technologies post-humaines. Elles agiraient sur des espaces plus vastes et pendant plus longtemps. Mais selon moi, au-delà de l'aspect de permanence, ce qui différencie ces technologies post-humaines des autres c'est qu'elles touchent à l'identité humaine. C'est-à-dire que par leur action elles influent,

modifient ou transforment ce qui définit un individu, c'est en ce sens qu'elles sont post-humaines.

Dans le cas de notre réseau social, nous pourrions parler de *data doubles*. Selon Los<sup>190</sup>, il s'agit d'entités qui rassemblent une importante quantité d'informations sur les individus, au point de former un double presque parfait de l'individu originel.

C'est exactement le principe derrière les réseaux sociaux, nous créons à partir de nos informations des alter ego virtuels à qui nous déléguons la tâche de nous représenter. Plus nous fournissons d'informations plus le double se rapproche de la perfection.

Los nous dit<sup>191</sup> : « *It is also noteworthy that doubles are becoming a global entity – a cross-national species (with all the dangers of distortion through translation), perpetually displaced, culturally uprooted aliens that know no borders (especially in view of supranational nature of many banks, insurance companies, employers, security arrangements, databases, etc.).* ». Mais en quoi ces doubles virtuels modifient-ils notre identité ?

Ils modifient notre identité, car ils représentent ce que nous tentons de montrer de nous aux autres. Ils finissent par nous faire jouer un rôle afin de coller à l'image que nous avons-nous mêmes tenté de propager.

Nous créons des doubles pour nous représenter et ceux-ci altèrent notre propre représentation de nous-mêmes. Il existe d'ailleurs un phénomène bien réel appelé<sup>192</sup> ‘‘*dysmorphie Snapchat*’’, c'est-à-dire des individus qui recourent à la chirurgie esthétique pour ressembler à leurs selfies retouchés.

La simple présence d'un individu sur les réseaux devient un indicateur de la personnalité de l'individu : lorsqu'il ne trouve pas d'information sur Jennifer, Matthew la qualifiera d'outsider, elle n'est pas comme les autres. Dans un autre registre, les informations fournies par le double de Dawson (celui qui remet la présence de Harry en cause) sont tellement précises, tellement vraies (porteuses de vérité) que Dawson finit par supposer que quelqu'un qui possède ces détails sur lui le connaît forcément.

---

<sup>190</sup> Los, M. (2006). Looking into the future : Surveillance, globalization and the totalitarian potential. In Lyon, D. (ed.), *Theorizing surveillance : The panopticon and beyond*, pp. 77-78.

<sup>191</sup> *Ibidem*, pp. 78.

<sup>192</sup> [https://www.sciencesetavenir.fr/sante/cerveau-et-psy/la-dysmorphie-snapchat-quand-les-patients-veulent-se-faire-operer-pour-ressembler-a-leurs-selfies-retouches\\_127133](https://www.sciencesetavenir.fr/sante/cerveau-et-psy/la-dysmorphie-snapchat-quand-les-patients-veulent-se-faire-operer-pour-ressembler-a-leurs-selfies-retouches_127133)

Or, Harry ne connaissait pas Dawson, mais il pouvait (par l'entremise de Matthew) facilement connaître le double de ce dernier. L'action des technologies post-humaines est donc plus complexe, car outre la permanence spatiale et temporelle, elle questionne aussi la permanence de l'identité humaine.

Il nous reste la troisième caractéristique des technologies actantes, c'est-à-dire l'aspect univoque de la représentation dans l'assemblage. Il me semble qu'à cet égard, les technologies post-humaines partagent l'ambiguïté des technologies modernes avec des représentations fluides et des effets imprévisibles omniprésents.

Paradoxalement cette dernière caractéristique est peu explorée par notre épisode en ce qui concerne le réseau social. Cela s'explique partiellement, car un autre épisode (*Nosedive*) s'attarde déjà sur les effets des réseaux sociaux poussés à l'extrême.

Cet épisode est d'ailleurs aussi un très bon moyen de saisir comment les technologies post-humaines (en l'occurrence les réseaux sociaux) agissent sur l'identité humaine. Notons aussi l'émergence du cyberharcèlement, qui parvient à atteindre les gens à travers leur avatar en ligne.

Ce premier exemple (réseau social) tiré de la série nous a permis d'accomplir deux choses. Premièrement, nous avons pu nous rendre compte que les technologies que j'appelle post-humaines peuvent présenter un degré fictionnel très faible. Il ne s'agit pas de technologies obscures aux effets stupéfiants, tirées de récits de science-fiction réservés aux initiés. Ces technologies sont déjà présentes et se développent d'ailleurs de plus en plus.

Deuxièmement, nous avons pu affiner la définition de notre second critère de classification des technologies en explorant la dimension identitaire. Vous remarquerez aussi que j'ai laissé de côté les trois premières lois de McLuhan, car elles ne me paraissaient plus pertinentes pour différencier les technologies post-humaines des autres. La quatrième loi quant à elle reste utile dans la compréhension de notre troisième caractéristique. Tentons à présent l'exercice avec le Z-Eye pour vérifier ce que nous avons découvert.



Fig. 24 : utilisation du Z-Eye pour prendre une photo (43'50'')

Le Z-eye est une technologie composite qui repose sur le principe de l'incorporation d'une interface visuelle au sein même de l'œil d'un individu. Je dis composite, car il comprend de nombreuses fonctions : photographie, jumelle, diffusion en direct/partage de son champ visuel, musique, et surtout le blocage (il existe sûrement un grand nombre de fonctionnalités à l'instar des applications d'un smartphone, je n'ai donc listé ici que celles que j'ai aperçues durant l'épisode). Cette interface est gérée par une roulette qui permet de faire défiler les options.

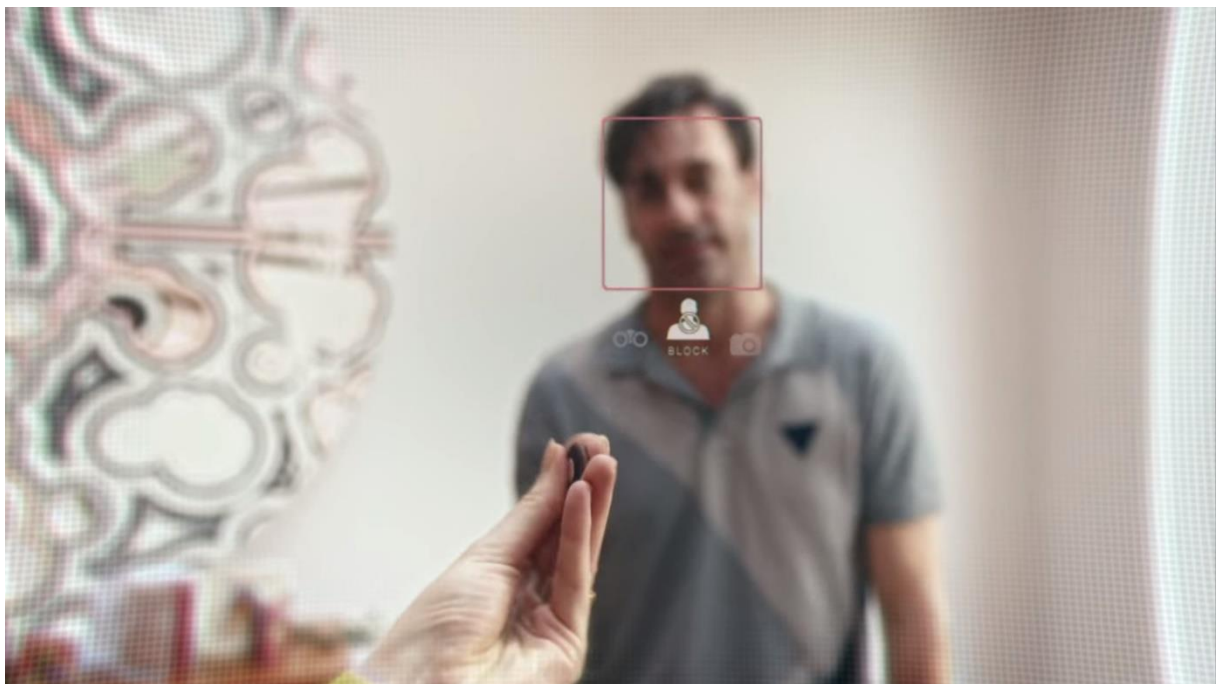


Fig. 25 : utilisation de la fonction blocage (25'39'')

Nous apprenons aussi de la bouche de Matthew que : « *We all got Zed-Eyes put in, right. [...] You can't even take them out.* ». Je pense qu'en ce qui concerne la complexité du réseau qui entoure cette technologie nous pouvons nous accorder pour dire qu'elle est élevée. Le Z-Eye permet l'interaction avec de nombreux outils, il est présent chez tous et peut interagir avec les autres notamment à travers le blocage. Qu'en est-il de la permanence ?

Premièrement puisqu'il est intégré au sein même de l'œil, cette technologie est omniprésente et ne peut en plus pas être ôtée. Le Z-Eye présente donc une permanence spatiale et temporelle forte. Nous pouvons aussi observer cet effet à travers la fonction de blocage qui d'une part s'applique aussi aux enfants et qui d'autre part peut-être étendu jusqu'au décès de l'individu.

Pour la permanence identitaire, nous comprenons vite que cette technologie fait partie intégrante des individus qui en sont équipés. En ce sens, elle participe à la création et à la modification de leur identité propre. Cet aspect est à nouveau très visible dans le cas du blocage qui semble être une action commune, car Matthew nous dit : « *It usually only lasts for what, like an hour.* ».

Or, cette fonctionnalité peut profondément modifier notre rapport aux autres et donc agir sur ce que nous pourrions nommer l'identité sociale. Lorsqu'à la fin de l'épisode, Matthew est placé sur le registre des voyeurs, c'est toute son identité qui est redéfinie par la forme rouge qu'il incarne désormais. Son impossibilité à interagir est synonyme d'une véritable mort sociale.

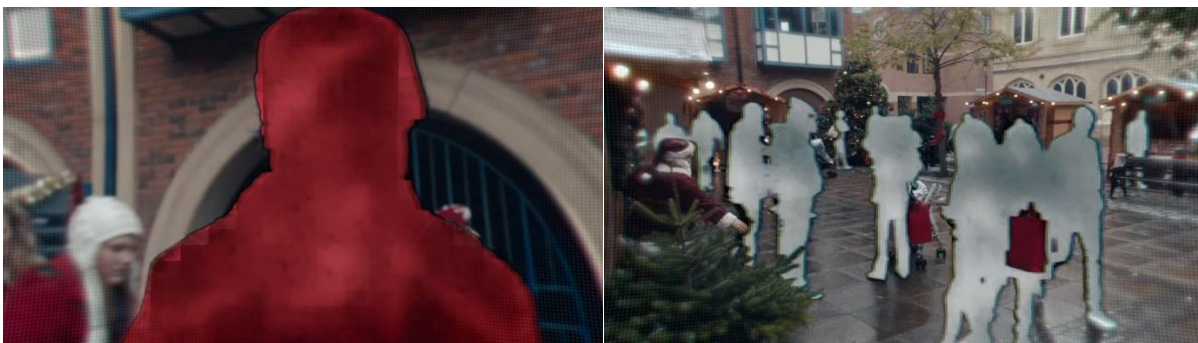


Fig. 26 : effet du blocage étendu/légal (69'22'' et 69'08'')

Je crois que nous pouvons donc affirmer que ce critère est aussi effectif pour le Z-Eye. D'ailleurs, cette technologie est très proche de celle présentée dans un autre épisode de la série, *The Entire History of You*. Dans cet épisode, une 'lentille' proche de Z-Eye offre la possibilité d'enregistrer et de revivre ses propres souvenirs (et même de les diffuser). L'épisode nous montre alors comment cela affecte profondément les relations entre un homme et sa femme,

mais aussi comment cela affecte la vision que l'individu a de lui-même à travers les souvenirs d'autrui.

Cependant, cet aspect nous interroge sur la question des prothèses. Est-ce que les palettes en carbone d'Oscar Pistorius, qui contribuent à son identité en tant qu'homme et en tant que sportif sont des technologies post-humaines ?

Je dirais que non, car leur complexité n'est pas suffisante (première caractéristique). Mais si ces prothèses étaient connectées et qu'elles intégraient un panel de nouvelles fonctionnalités (comme dans le jeu vidéo *Cyberpunk 2077* récemment sorti) ? La question devient plus difficile. Et c'est le cas avec un grand nombre de technologies qualifiées de transhumanistes, comprenez<sup>193</sup> : « *Transhumanism is a philosophical movement that advocates for the transformation of the human condition by developing and making widely available sophisticated technologies able to greatly modify or enhance human intellect and physiology.* ».

Avec ces dernières, nous approchons du point de rupture de ma classification. Non pas que ces technologies n'y entrent pas, mais simplement, car elles brouillent un peu plus des frontières déjà changeantes et dynamiques de celle-ci.

En ce qui concerne la dernière caractéristique, les représentations de la technologie, nous pouvons supposer qu'elles sont naturellement très diverses et que l'unanimité n'est pas de mise sur son utilisation (« *Price of progress, I suppose.* » ou encore « *Which is all fine and dandy until something like this happens and then it's bullshit.* »). Néanmoins, si l'épisode nous offre peu d'éléments factuels sur cette dimension, cet aspect (représentation) peut facilement être exploré à travers l'existence d'effets indésirables (4<sup>ème</sup> loi des médias) ce qui est rappelons-le la marque de fabrique de la série.

Nous reviendrons sur les représentations du Z-Eye lorsque nous traiterons de la technologie comme assemblage dans la dernière partie de ce chapitre. J'ai également gardé de côté la seconde technologie fictionnelle, le Cookie, car son aspect hybride (est-ce une technologie ou un humain à part entière ?) le rendait peu propice à l'exercice en cours ici. Cependant, il sera au centre la partie suivante de ce chapitre. Mais avant, il est temps de faire le point sur ce que nous avons fait et découvert avant de continuer notre périple.

---

<sup>193</sup>Transhumanisme. (2020, Décembre 27). In Wikipedia. <https://en.wikipedia.org/wiki/Transhumanism#:~:text=Transhumanism%20is%20a%20philosophical%20movement,enhance%20human%20intellect%20and%20physiology.>

e) La technologie est un actant

Nous avons vu à la fin du chapitre précédent que la technologie pouvait être considérée à la fois comme un actant, comme une articulation et comme un assemblage. Cette première partie du dernier chapitre avait vocation à se plonger dans la série et à tenter de percevoir quel type d'actant la technologie était. Nous sommes partis de la question des nouvelles technologies. La question que nous nous sommes posée pourrait être formulée ainsi : existe-t-il différentes formes de technologies lorsque celles-ci jouent le rôle d'actants ?

J'ai alors proposé une division, une catégorisation qui tente d'outrepasser la vision trop simple du terme "nouvelle technologie". J'ai distingué technologies primaires, modernes et post-humaines. Dans un second mouvement, j'ai essayé de discerner les caractéristiques de chacune. Vous aurez constaté que pendant mon exploration, ces caractéristiques ont été modifiées, complexifiées ou amendées. J'aurais pu supprimer les parties rendues caduques durant mon exercice, mais j'ai préféré les laisser.

En effet, c'est en restant au plus proche de mes actants et du fil narratif de l'épisode que j'ai pu au gré des égarements et des erreurs affiner ma proposition. Conserver uniquement le résultat final n'aurait pas eu de sens puisque le parcours en lui-même est riche d'enseignements.

Il convient néanmoins maintenant de rassembler nos trouvailles. Trois caractéristiques ont été retenues comme discriminantes pour effectuer la classification des différentes formes de technologies afin de remplacer le qualificatif "nouvelles" :

- 1) La **complexité** : cet aspect renvoie de manière assez large aux nombres d'actants qui interagissent avec la technologie, aux nombres de ses fonctions et à l'aspect réticulaire ou non de son articulation. Cette notion est probablement la plus influencée par la temporalité, les technologies ayant tendance à se simplifier avec le temps (hypothèse de la mise en boîte noire).
- 2) La **permanence** : il est question ici de la distribution de son effet dans le temps et dans l'espace, mais aussi et surtout de son action sur l'identité humaine.
- 3) La **représentativité** : exprime l'idée qu'une technologie est plus ou moins bien ancrée dans son assemblage, c'est-à-dire qu'elle bénéficie d'une définition claire, que sa représentation est relativement commune, sa fonction est comprise et encadrée. C'est à travers l'apparition ou l'existence d'effets indésirables qu'il est le plus aisé de jauger le niveau de représentativité d'une technologie.

À partir de ces éléments, reprenons nos différents exemples au sein de chaque catégorie (le degré fictionnel est simplement présent à titre indicatif) :

<b>Technologie Primaire</b>	<b>L'alcool</b>
<b>Degré fictionnel</b>	<i>Nul</i> : existe tel quel
<b>Complexité</b>	<i>Faible</i> : la technologie est bien connue, facilement reproductible, les interactions sont simples, etc.
<b>Permanence</b>	<i>Faible</i> : effets distribués dans le temps et l'espace, pas ou peu d'impact sur l'identité.
<b>Représentativité</b>	<i>Forte</i> : fonctions connues et intégrées, peu de débats autour de son utilisation/existence, effets indésirables encadrés et limités.

<b>Technologie Moderne</b>	<b>Le « streaming<sup>194</sup> »</b>
<b>Degré fictionnel</b>	<i>Faible</i> : existe, mais pas sous cette forme, de plus il fait appel à des technologies fictives (Z-Eye notamment).
<b>Complexité</b>	<i>Moyenne à Forte</i> : son action est moins linéaire, interagit de manière simultanée avec différents actants (humains et non-humains).
<b>Permanence</b>	<i>Faible à Moyenne</i> : définit dans le temps et l'espace, mais moins délimitée que pour les primaires, impact sur l'identité relativement faible ou indirecte.
<b>Représentativité</b>	<i>Moyenne</i> : présence de débat sur ce type de technologie, effets indésirables non adressés, détournement de l'utilisation.

<b>Technologie Post-humaine</b>	<b>Le réseau social</b>	<b>Le Z-Eye</b>
<b>Degré fictionnel</b>	<i>Nul</i> : excepté peut-être son association avec de la reconnaissance faciale (qui reste néanmoins concevable).	<i>Fort</i> : même s'il existe déjà ce qu'on pourrait appeler des prototypes avec les Google Glass, nous sommes encore assez éloignés de ce type de technologie.
<b>Complexité</b>	<i>Forte</i> : technologie réticulaire tant dans sa fonction (mise en réseau d'individu) que dans sa conception. Présente aussi de nombreux liens avec d'autres actants.	<i>Très forte</i> : technologie probablement la plus complexe de l'épisode. Modifie de manière importante toutes les interactions auxquelles il participe. Technologie au centre de la vie de tous.

<sup>194</sup> Le terme est ici un peu usurpé puisqu'il reprend un ensemble un peu plus complexe qui fait appel d'autres technologies classées dans la troisième catégorie, mais il a pour objectif de reprendre sous un seul terme l'arsenal décrit plus tôt.

<p style="text-align: center;"><b>Permanence</b></p>	<p><i>Forte</i> : réseau actif à tout moment et accessible partout (dans une société connectée). Participe à la création de doubles de données. Affecte la subjectivité et l'identité humaine.</p>	<p><i>Très forte</i> : littéralement implanté dans l'individu, donc présent à tout instant et n'importe où. Effet même actif sans que la personne ne le remarque. Modifie profondément les relations humaines, mais aussi la vie en société et donc l'identité est construite partiellement autour de cette technologie.</p>
<p style="text-align: center;"><b>Représentativité</b></p>	<p><i>Faible</i> : sujet de nombreux enjeux (non visible dans la série, mais présent dans d'autres épisodes et aussi dans notre quotidien). Utilisation et effets polémiques. Peu encadré.</p>	<p>--- : difficile de se prononcer ici. J'aurai dit faible, car l'épisode non expose les effets indésirables de manière très explicite. Cependant, la technologie semble encadrée légalement (blocage judiciaire, registre des voyeurs, etc.) et très répandue (ils possèdent tous le Z-Eye), à défaut de faire l'unanimité.</p>

Voici donc ma tentative de formaliser ce que nous avons découvert dans cette partie. Il s'agit, je le répète, d'un essai qui a autant vocation à présenter une façon de réfléchir particulière que d'ouvrir le débat et la discussion. Certains aspects restent flous ou sujets à interprétation. En outre, des technologies spécifiques comme les prothèses augmentées (transhumanisme) peinent à entrer dans une catégorie précise. Maintenant que nous avons exploré la question de la technologie comme actant qui a débouché sur une proposition de classification, il est temps de nous plonger dans celle de la technologie sous forme d'articulation. C'est ce qui va nous occuper dans la partie suivante.

## 2) L'identité humaine

La question de l'identité/subjectivité humaine est une question vaste, ancienne et complexe. C'est un sujet mainte fois travaillé et traité dans la littérature, qu'elle soit scientifique ou non, dans les films ou dans l'art de façon plus générale. C'est donc tout naturellement que ce questionnement se retrouve aussi dans la série Black Mirror. Je ne prétends pas apporter ici une quelconque réponse à cette question qui dépasse très largement mes ambitions ainsi que mon domaine de compétence.

Cependant, nous allons voir comment la série peut nous aider à éclairer autrement l'identité humaine, c'est-à-dire comment la technologie en tant qu'articulation nous offre d'autres pistes

de réflexion. Pour rappel, on parle d'articulation lorsque deux éléments ou actants entrent en relation, ils forment alors une nouvelle entité unique qui dépend du type de relation créée. Nous allons donc nous intéresser aux liaisons que nous créons avec la technologie et comment ces dernières nous impactent et questionnent notre identité.

C'est le Cookie, technologie laissée de côté dans la partie précédent qui servira d'ancrage dans le récit pour notre réflexion. Mon propos va être reparti en deux propositions chacune reposant sur une vision antagoniste du Cookie. D'un côté, le Cookie est une entité humaine et de l'autre elle ne l'est pas.

La première proposition questionnera directement la subjectivité à travers les notions d'être et d'avoir. Nous tenterons de voir ce qui définit une identité humaine et si le Cookie satisfait ces conditions. La seconde proposition nous aiguillera vers une réflexion sur les différentes formes d'intelligences artificielles et sur la notion d'*hybrot*. Enfin, nous concluons avec une proposition de réponse à la question : « Les Cookies peuvent être qualifié d'entité humaine ? ».

#### a) La possession

Revenons à notre récit. Nous apprenons à la fin de la première partie de l'histoire que le coaching proposé par Matthew n'est en réalité pas son occupation première. Il commence alors à nous parler de son métier. C'est dans ce cadre que l'on découvre une nouvelle technologie : le Cookie.

Il s'agit d'un implant placé sous le crâne, en contact avec le cerveau durant un temps défini. Durant cette période, l'implant va progressivement, copié, répliqué, l'ensemble du fonctionnement cérébral de l'individu. Tempérament, connaissance, préférence, etc. Lorsque le Cookie s'est suffisamment imprégné, il est ôté de son hôte et placé par exemple dans un Œuf.



Fig. 27 : extraction du Cookie (30'47'' et 30'54'')

L'idée originelle de Charlie Brooker<sup>195</sup> pour cette partie était la suivante : si on introduisait une forme de conscience dans un toaster et que ce dernier tombe amoureux de vous ? Finalement, l'idée est un peu remaniée. Carls Tibbetts (le réalisateur) précise<sup>196</sup> que cette histoire avait notamment pour but d'introduire ce qui arrive réellement à Joe plus tard dans la cabane.

Mais ce qui est particulièrement révélateur c'est ce qu'il ajoute ensuite<sup>197</sup> : « *I always liked the idea that, when you heard this voice in Greta's head, you thought it was her. But actually it was this chip, and then they remove that chip in the surgery room, and the chip sees itself in the reflection ! It sees itself leaving the body. That felt like another crucial decision when it came to establishing point of view, because it was about establishing that concept of 'removal of self'. Or a version a self.* ».

La série nous fait comprendre que le Cookie d'un individu est similaire en tout point avec la personne copiée :

« - *As in a copy of somethin ? Of course i know what that is.*

- *Well, that's what you are.*

- *A copy of you.* ».

Pourtant, l'épisode reste évasif sur le statut de cette entité. Le débat entre Matthew et Joe en est la preuve :

« - *That's slavery.*

- *A little melodramatic, isn't it ?*

- *But she thought she was real.*

- *But she wasn't.* ».

D'où notre interrogation, qu'est-ce que la subjectivité humaine ? Qu'est-ce qui fait que nous avons conscience de notre existence et de notre individualité ? Pour nous aider dans notre réflexion, nous allons partir du postulat suivant : dans la série, le Cookie de Greta est une entité humaine. Cette affirmation débattue plus loin, nous servira ici de point de départ.

En outre, je vais m'inspirer d'un texte<sup>198</sup> de Didier Debaïse qui complexifie les apports de Latour en y incorporant des notions issues de la pensée de Leibniz et de Tarde. Le double

---

<sup>195</sup> Brooker, C. Jones, A. and Arnopp, J. (2018). *Inside Black Mirror*. Crown Archetype, pp. 117.

<sup>196</sup> *Ibidem*, pp. 117.

<sup>197</sup> *Ibidem*, pp. 117.

<sup>198</sup> Debaïse, D. (2012). Qu'est-ce qu'une subjectivité non-humaine ?. *Archives de Philosophie*, 75(4), pp. 587-596.

mouvement en présence dans ce texte est d'une part de sortir la notion de subjectivité de son ancrage uniquement humain et d'autre part de dégager la notion de nature d'une forme de réalité propre. Cette démarche est donc parfaitement inscrite dans celle de la théorie de l'acteur-réseau.

Deux points clés pour lier la pensée de Tarde à celle de Latour. Premièrement<sup>199</sup> : « *les puissances d'agir (agencies), que nous devons considérer, celles que nous devons vraiment prendre en compte si nous voulons expliquer quelque chose, ne sont ni des agents humains ni des structures sociales, mais les monades elles-mêmes dans leurs efforts pour constituer des agrégats instables, ce que nous appellerions des actants ou des entéléchies constituant le monde* ».

La notion de monade, extraite de la pensée de Tarde, nous permet de gommer en quelque sorte la différence ontologique entre les actants humains et non humains. Cette distinction est certes une de leur caractéristique, mais elle ne dit rien sur leur agency, leur capacité à organiser le monde.

Deuxièmement<sup>200</sup> : « *la notion de monade ne trouve de définition positive que dans l'expression d'une activité.* ». Nous retrouvons ici l'idée qu'un actant ne se définit qu'à travers son action, que nous avons déjà rencontrée plus tôt.

Ces deux propositions nous permettent d'introduire le terme de « *possession* ». Debaïse reprend Tarde et dit<sup>201</sup> : « *toute la philosophie s'est fondée jusqu'ici sur le verbe Être, dont la définition semblait la pierre philosophale à découvrir. On peut affirmer que, si elle eût été fondée sur le verbe Avoir, bien des débats stériles, bien des piétinements de l'esprit sur place auraient été évités. – De ce principe, je suis, impossible de déduire, malgré toute la subtilité du monde, nulle autre existence que la mienne ; de là, la négation de la réalité extérieure.* ».

Le problème présenté ici renvoie à celui de l'esprit dans la bouteille exposée dans le chapitre premier, avec la conception du compromis moderne et les écueils qui en découlent. L'utilisation du verbe être, la recherche de l'essence, ne nous permet pas d'entrer en rapport avec le monde.

Tandis que si l'on change de registre<sup>202</sup> : « *prenez une monade quelconque, si vous regardez quelles sont ses propriétés et ses propriétaires, vous serez conduits à définir l'entière du cosmos, ce qui aurait été impossible si vous aviez seulement essayé de définir l'essence d'une*

---

<sup>199</sup> *Ibidem*, pp. 588.

<sup>200</sup> *Ibidem*, pp. 589.

<sup>201</sup> *Ibidem*, pp. 590.

<sup>202</sup> *Ibidem*, pp. 591.

*identité isolée.* ». D'où l'idée de réseau au sein duquel l'identité d'un actant se définit par son action de prise, de possession d'autres actants.

Pourtant, et nous revenons d'une certaine manière à la parabole du Maître et de l'Esclave<sup>203</sup> : « *le rêve ambitieux d'aucune d'elles [les monades] ne s'accomplit en entier, et les monades vassales emploient la monade suzeraine pendant que celle-ci les utilise* », et<sup>204</sup> « *tout être veut, non pas s'approprier aux autres êtres, mais se les approprier* ».

Outre la remise en question de la subjectivité à travers l'être, cette conception nous permet aussi de penser autrement les relations et les enjeux de pouvoir, comme un mode de distribution mouvant et inégal de la possession. Mais nous reviendrons sur cet aspect dans la dernière partie.

Quittons à présent la sphère plus philosophique pour reprendre la série. Qu'est-ce que nous enseigne ce que nous venons de voir sur ce qui se déroule à l'écran ?

Lorsque le Cookie de Greta va être introduit dans l'Œuf (autrement dit le module de commande domotique), la panique va s'emparer de cette dernière. Pourtant si nous conservons notre hypothèse d'équivalence humaine entre Greta et son Cookie, ce dernier est l'aboutissement ultime de la subjectivité humaine, débarrassée de toute contingence, c'est véritablement un esprit dans une bouteille.

Malgré cela, Matthew ne parvient pas à la rassurée il ne paraît d'ailleurs pas surpris par la détresse du Cookie, ce qui nous dit peut-être que cette mise en bouteille suscite systématiquement des réactions similaires. Toujours est-il que le Cookie, simple subjectivité, va avoir besoin de deux choses pour réussir à se sentir humain.

---

<sup>203</sup> Debaise, D., *Op. cit.*, pp. 591.

<sup>204</sup> *Ibidem*, pp. 591.



Fig. 28 : Matthew 'offre' un corps au Cookie (33'38'')

Premièrement, elle va réclamer un corps, Matthew dit : « *We find that sometimes that helps.* ». C'est donc à travers la possession de ce dernier qu'elle se sent complète et capable d'interagir avec le monde qui l'entoure.

Deuxièmement, Matthew lui explique qu'elle peut tout contrôler par la pensée (« *It doesn't matter. You already know you're making toast. The buttons are symbolic mostly anyway.* ») mais il met à sa disposition une console de contrôle (« *You've got a control room.* »). Le Cookie utilisera par la suite cette dernière pour agir sur l'environnement de la véritable Greta.



Fig. 29 : le Cookie de Greta gère l'environnement de cette dernière (39'30'')

Donc, la subjectivité du Cookie a besoin de posséder un corps pour interagir avec son environnement. Ce qui renforce notre proposition de substituer être par avoir. De plus, sans but, le Cookie risque de devenir fou (« *Please give me something to do.* ») et ne parvient à se définir qu'à travers son action, ce qui appuie l'idée que l'identité de l'actant est dépendant de son action. Enfin, son action s'effectue par la prise de possession d'un autre actant, dans notre cas la console.

Notre subjectivité humaine à priori parfaite (le Cookie) a donc eu besoin simultanément de posséder un corps et de disposer d'un pouvoir d'agir offert par sa possession d'un autre actant. Nous pouvons donc dire<sup>205</sup> : « *Le sujet est une pure abstraction si on lui soustrait ses possessions, mais réciproquement toutes les dynamiques complexes, les réseaux d'existence sont purement formels si on ne prend pas en compte les sujets qui les produisent et qui y sont engagés.* ». Mais alors qu'en est-il de ma classification des technologies ?

J'ai en effet, supposé que les technologies post-humaines affectaient notre identité. Or si celle-ci n'est plus une essence, mais une possession, ma proposition reste-t-elle valable ? Je pense que oui, il nous suffit 'simplement' de renverser la possession. Ainsi, les technologies post-humaines seraient celles qui sont propriétaires d'une partie de notre identité. Alors que les technologies primaires et modernes seraient des propriétés (ou du moins possèderaient une partie beaucoup plus minime, voire infime, de notre identité). Bien sûr, notre réflexion découle du postulat que le Cookie est humain. Qu'en est-il maintenant si nous affirmons le contraire comme Matthew ?

#### *b) Les Hybrots*

Il est difficile de positionner la technologie du Cookie dans une case. Est-ce qu'il s'agit d'un humain, d'une conscience humaine ou alors de simples lignes de codes ? D'autant que la réponse à cette question offre des perspectives radicalement différentes. Par exemple, Matt qui considère les Cookies comme une forme d'intelligence artificielle n'hésite pas à les 'briser' à l'aide d'une modification de temporalité. A contrario, Joe apparente l'utilisation des Cookies comme fées du logis à de l'esclavage, leur donnant donc un statut plus humain.

L'idée de considérer, comme nous l'avons fait juste avant, le Cookie comme une entité humaine peut faire grincer des dents. J'admets que la proposition revêt un aspect fantasque. Pourtant, on ne peut nier que la technologie que la série nous présente dépasse le simple objet. Il y a une

---

<sup>205</sup> Debaise, D., *Op. cit.*, pp. 594.

dimension supplémentaire dont nous ressentons intuitivement la présence notamment à travers le malaise que provoque le cliffhanger de fin.

C'est pourquoi je crois que Krausova et Hazan peuvent nous éclairer. Elles avancent l'idée de *hybrot*<sup>206</sup> dont, elles donnent la définition suivante : il s'agit d'un système hybride qui adjoit à une structure robotique un réseau neuronal vivant. C'est donc un artéfact combinant<sup>207</sup>, un cerveau biologique (*wetware*), un hardware (qui assure la communication entre le cerveau et le corps artificiel) ainsi qu'un software (qui décode et code les éléments nécessaires à la communication entre les deux entités).

Je ne m'attarderai ni sur les prouesses techniques que cela nécessite ni sur l'aspect encore balbutiant de ce domaine de recherche qui mêle intelligence artificielle et bio-ingénierie. L'important c'est de retenir qu'il s'agit de technologies dont le cerveau est vivant.

Il est donc à même de ressentir puisqu'il est constitué d'un réseau neuronal fonctionnel. Cela soulève donc de nombreuses questions sur le statut d'une telle entité qui peut, par ailleurs éprouver de la douleur (influx nerveux) et qui sait peut-être un jour des émotions plus complexes.

Puisque le Cookie de Greta n'est ni un humain ni un objet, faisons l'hypothèse qu'il s'agit d'un *hybrot*. Dans l'épisode, Matthew précise : « *You're just code.* ». Rien ne nous indique la présence d'un réseau neuronal humain dans le boîtier aux allures d'Alexa, mais il est certain que l'entité présente dans le Cookie est la parfaite copie de l'agencement neuronal de l'individu dont elle est issue.

Donc, au vu du fonctionnement de type neuronal du Cookie ainsi que de son mode de création, l'hypothèse me paraît plausible. Le Cookie de Greta peut donc éprouver de la souffrance (bien que non physique) et du plaisir. Elle exprimera d'ailleurs de la détresse, de la peur, du désœuvrement, et de la colère.

---

<sup>206</sup> Krausova, A. and Hazan, H. (2017). Robots with biological brains : Autonomy and liability of a semi-artificial life form. *The lawyer Quarterly*, 7(3), pp. 163.

<sup>207</sup> *Ibidem*, pp. 165.



Fig. 30 : réactions du Cookie de Great (35'35'' et 38'07'')

Nous pouvons constater cela lorsque Matthew modifie le temps, on remarque alors que l'ennui a un impact réel sur le Cookie et provoque chez ce dernier une souffrance évidente. De même, nous avons fait l'hypothèse que l'alcool ou du moins l'impression d'en consommer avait un impact sur le Cookie de Joe.

Si on peut s'accorder sur l'idée que cette copie n'est peut-être pas un humain à part entière, lui ôter toute forme d'humanité reviendrait à lui enlever son intérêt en tant que copie. Comme le précise Hazan et Krausova<sup>208</sup>, ce type de technologie appellerait à un statut légal spécifique notamment en ce qui concerne la question de responsabilité, cette question de responsabilité nous ramène à la question de la causalité déjà travaillée.

D'autant que dans *Black Mirror* ces copies peuvent faire preuve d'autodétermination. Le Cookie de Joe décide de se confier, ce que sa version réelle refuse. D'ailleurs, le simple fait que la confession du Cookie suffise à faire condamner Joe nous laisse entendre que les protagonistes offrent une certaine forme de reconnaissance aux Cookies. Nous y reviendrons juste après.

#### c) La technologie est une articulation

Nous nous sommes questionnés sur ce qui constituait la ou les spécificités d'une identité humaine. Nous avons vu qu'en changeant de paradigme, en passant de l'essence à la possession, cela nous offrait de nouvelles perspectives, mais aussi de nouvelles questions. Notamment celle de savoir si une technologie telle que présentée à l'écran pouvait être qualifiée d'humaine ou non.

Nous pourrions arguer, surtout dans le cadre de l'acteur-réseau, que cette question n'a pas d'intérêt, seul compte la capacité d'une entité à se définir comme actant à travers la possession. En somme, peu importe le type d'actant tant qu'il agit. Cependant, d'après moi, on ne peut

<sup>208</sup> Krausova, A. and Hazan, H., *Op. Cit.*, pp. 169.

occulter le fait que la caractéristique “humaine” modifie les potentialités de l’actant en question. La réponse est donc signifiante.

Que faire alors des technologies comme celle du Cookie, celles qui se situent à la marge des définitions, des technologies qui articulent homme et machine de façon si particulière qu’elles brouillent les frontières ? C’est à ce niveau que le concept d’hybride nous apporte peut-être une solution intermédiaire, en mélangeant intelligence naturelle et intelligence artificielle, mécanique et biologie.

Cependant, même cette entité nouvelle soulève des questions spécifiques. Que faire par exemple si le Cookie révolté par sa condition décide d’assassiner son alter ego humain ? Ou si comme dans l’épisode nous utilisons les aveux d’un Cookie dans une procédure pénale ? C’est ce que nous allons voir dans la dernière partie de ce travail. Nous avons essayé ici de voir les implications que la technologie pouvait avoir lorsqu’elle se liait à l’homme et nous avons tenté de dire quelque chose de cette articulation particulière. C’est maintenant à la technologie en tant qu’assemblage d’être l’objet de notre attention.

### 3) L’écran-miroir

La technologie est un assemblage, il s’agit là de la dernière partie de notre assertion en triptyque, le point final de notre exploration. Si nous nous rappelons ce que nous avons vu dans la partie sur la théorie de l’acteur-réseau, un assemblage est un ensemble d’articulations rassemblées en un réseau stable (du moins plus stable que les articulations qui le composent) qui agit (performatif) sur notre environnement (pratiques, représentations ou expériences).

Dire que la technologie est un assemblage, c’est gommer l’espace entre la culture d’un côté et la technique de l’autre, c’est affirmer comme Latour<sup>209</sup> que : « *La technique, c’est la civilisation elle-même.* ». C’est donc la constitution des réseaux qui va nous intéresser ici, c’est-à-dire comment les articulations entre des actants humains et non humains, vont conférer de l’agency à l’assemblage qu’ils composent.

Si nous reprenons Debaïse, c’est de dire<sup>210</sup> : « *Si la réalité ultime est monadique et si une monade se définit essentiellement comme une activité possessive par laquelle est capturé l’ensemble des autres monades, nous pouvons alors dire que toute existence est*

---

<sup>209</sup> Latour, B. (2018). La technique, c’est la civilisation elle-même. *Revue internationale et stratégique*. France O. et Huyghe F.-B. (propos recueillis par), 110(2), pp. 163.

<sup>210</sup> Debaïse, D. (2012). Qu’est-ce qu’une subjectivité non-humaine ?. *Archives de Philosophie*, 75(4), pp. 593.

*fondamentalement sociale.* ». Or, si nous avons vu que l'agency, la capacité de possession est distribuée dans l'assemblage selon les articulations qui s'y forment, nous pouvons néanmoins préciser que sa répartition n'est pas égale entre tous les actants, la question de la possession débouche forcément sur des enjeux de pouvoir.

Debaise dit<sup>211</sup> : « *La question n'est plus de savoir comment un univers commun s'actualise dans une multiplicité de sujets, mais, à l'inverse, de savoir comment cette multiplicité peut produire un ou plusieurs univers communs, question relevant pour Latour d'une approche cosmopolitique.* ». Latour renchérit en précisant<sup>212</sup> : « *or, il n'y a pas d'un côté le pouvoir et de l'autre la technologie. [...] il n'y a pas de questions technologiques qui ne soient pas des questions de pouvoir auxquelles il faut pouvoir s'opposer.* ».

C'est pourquoi on peut retrouver un peu partout dans les écrits ce poncif, « **La technologie n'est pas neutre !** », car c'est un fait, elle ne l'est pas. Mais que vient faire Black Mirror dans tout ça ? Black Mirror produit une forme de méta-médialité<sup>213</sup>, c'est-à-dire le discours critique d'un média sur un média (rappelez-vous, nous avons vu que toutes technologies est un média), nous avons d'ailleurs postulé sur base de la quatrième loi des médias de McLuhan, que c'est à travers la présentation des dérives et des effets indésirables que la critique s'opère.

Or, Latour nous explique<sup>214</sup> : « *Qu'il n'y ait pas d'opposants est en effet tragique. Mais c'est aussi une conséquence du fait que l'on a autonomisé ces techniques comme s'il s'agissait d'un phénomène extérieur à la société ou à la politique ordinaire.* ». Selon moi Black Mirror, est un opposant, il nous pousse à nous interroger sur la technologie et ses discours d'escorte. C'est du moins ce que j'ai désiré montrer dans ce travail (ramener notre monstre à la maison).

Le chapitre premier nous a permis de montrer comment faire l'aller-retour entre notre société et celle de la série. Les concepts d'inscription, de transformation et de mobiles immuables, même s'ils seront plus implicites dans cette partie, restent au cœur de notre démarche. Nous avons ensuite présenté les discours d'escorte de la technologie (les déterminismes) avant de nous doter d'outils.

---

<sup>211</sup> Debaise, D., *Op. cit.*, pp. 593.

<sup>212</sup> Latour, B., *Op. cit.*, pp. 163.

<sup>213</sup> Caussade, M. (2018). *Black Mirror, un dispositif critique au coeur de discours et d'imaginaires sociaux des « nouvelles technologies » ? Etude de la méta-médialité à l'œuvre dans la série.* [Mémoire], Berthelot-Guiet K. (dir.), Sorbonne université (CELSA).

<sup>214</sup> Latour, B., *Op. cit.*, pp. 165.

Maintenant<sup>215</sup> : « *Nous avons enfin les moyens de rendre concret, visible et matériel l'ensemble des connexions qui étaient auparavant invisibles.* ». C'est donc ce que nous allons faire. Cette partie est composée d'une série de réflexions plus ou moins courtes sur les différents débats et enjeux que j'ai cru déceler dans l'épisode. Par ailleurs, cette partie se ramène aussi vers de considérations plus criminologiques. Nous explorerons donc tour à tour la question de la responsabilité ainsi que celle du système pénal et sa représentation à l'écran.

a) La responsabilité

Nous avons vu que la notion de responsabilité est directement liée à celle d'agency et donc de pouvoir. C'est l'éternel débat sur le contrôle des armes que nous avons déjà évoqué. Nous en avons conclu plus tôt dans le travail que la responsabilité n'était pas attribuable à l'un des actants, mais que c'était dans leur articulation spécifique qu'il fallait chercher la cause. Il convient maintenant de retravailler un peu cela.

En effet, nous venons de dire que l'agency était une des conséquences, un des effets de l'assemblage et qu'elle n'était pas forcément (voire rarement) équitablement réparti. Si la question causale se joue donc bien dans l'articulation (partie de l'assemblage), nous pouvons cependant dire que la responsabilité n'est pas également répartie. Cette répartition dépend de la manière dont l'articulation se crée au sein de l'assemblage, mais aussi de la configuration de ce dernier.

Par exemple, un crime par balle en Belgique (où la libre circulation des armes à feu n'est pas légalement prévue) n'aura pas la même signification qu'aux États-Unis. Nous pourrions dire que le tireur belge porte une part plus importante de responsabilité. En effet, il a dû se procurer une arme dans un assemblage qui tend à empêcher cette articulation. A contrario, aux États-Unis, l'articulation homme-arme est presque inscrite dans l'identité du citoyen américain. Une part plus importante de responsabilité est donc imputable à l'assemblage.

Notons aussi qu'une technologie peut avoir une part plus importante de responsabilité. Dans l'hypothèse d'un feu rouge qui dysfonctionne et cause un accident, la responsabilité humaine sera diminuée. Même si du fait de notre conception de la technologie nous allons souvent chercher à vérifier que cette défaillance ne porte pas de trace de l'action humaine. Mais pourquoi cette question de responsabilité est-elle si importante ?

---

<sup>215</sup> Latour, B., *Op. cit.*, pp. 163.

Dans leur texte, Krausova et Hazan nous expliquent<sup>216</sup> qu'elle découle de notre besoin pour agir et interagir en société de connaître et de comprendre les effets de nos actions afin de prendre des décisions en conséquence. C'est pour cette raison notamment que la justice sépare les mineurs des adultes et qu'il existe des lois qui encadrent les questions de santé mentale.

En effet, selon les auteurs, la question de responsabilité est logiquement liée à celle de justice. Ils nous disent<sup>217</sup> : « *First of all, liability rules help to safeguard a peaceful state in the society through securing predictability of result of possible judicial proceeding.* ». Ils listent ensuite les différentes fonctions judiciaires issues de la rationalité pénale moderne (restauration, répression, compensation et prévention).

Donc pour évoluer dans une société, un individu a besoin d'en comprendre les règles et de pouvoir prédire (dans une certaine mesure bien sûr) la portée de ses actes. Très bien, mais qu'en est-il alors des technologies qui repoussent et brouillent de plus en plus la frontière entre humain et non-humain ?

Nous rejoignons les réflexions initiées dans la partie précédente. Si une intelligence artificielle commet une faute, qui tenir pour responsable ? La personne qui a écrit le code ? D'accord et si cette I.A. est capable de faire ce qu'on nomme du *machine learning*, c'est-à-dire d'apprendre par elle-même en interagissant avec son environnement à partir d'un code de base ? La réponse est moins évidente. Vous l'aurez compris la question devient encore plus complexe si l'on se penche sur les hybrides qui incorporent des réseaux neuronaux à l'équation.

Selon moi, la série nous renvoie cette question de manière très subtile avec la technologie du Cookie. Premièrement sommes-nous responsables du bien-être d'une technologie capable de ressentir aussi bien de la douleur que des émotions ?

Cette question éthique est même explicitement posée par Matthew et Joe. Le premier explique se débarrasser via l'industrie du jeu vidéo des Cookies rendus inutilisables par son action. Alors que le second compare l'utilisation des Cookies à de l'esclavage.

Évidemment, cette question peut paraître non pertinente. Il s'agit de technologies qui n'en sont qu'à leur balbutiement et qui relèvent pour l'instant plus de la fiction que de la science. Mais, elle nous invite déjà à penser notre rapport aux futures technologies. La deuxième question en

---

<sup>216</sup> Krausova, A. and Hazan, H., *Op. Cit.*, pp. 170.

<sup>217</sup> *Ibidem*, pp. 170.

revanche est beaucoup moins imaginaire. Jusqu'à quel point une technologie intelligente peut-elle être tenue responsable ?

Cette question n'est pas directement posée dans l'épisode, mais elle émerge naturellement lorsqu'on se rend compte que la technologie est de plus en plus présente dans notre vie. Si l'on combine à ce constat celui que la technologie devient de plus en plus autonome, sans qu'on puisse savoir où cela s'arrêtera, les scénarii les plus fous peuvent voir le jour.

Le Cookie de l'épisode contrôle toute la maison en parfaite indépendance. Outre l'aspect de dépendance, il y a aussi des questions de sécurité<sup>218</sup>. Et si un individu prenait le contrôle du Cookie ou alors si le Cookie se retournait contre nous à cause des traitements subis, à l'image d'un Matrix ou d'un Terminator ?

La dernière question est plus spécifique au Cookie et à son statut, mais s'inscrit dans les deux réflexions précédentes. L'épisode propose une position ambivalente quant au statut des Cookies. Ils peuvent être considérés comme de simples outils sans identité et sans aucune responsabilité. C'est ce que nous constatons durant toute la partie qui concerne le Cookie de Greta. Malgré la présence de caractéristiques clairement humaines chez ce dernier (émotions, identités, douleurs, etc.), il reste présenté comme un gadget, un outil d'ailleurs proposé contre rémunération par une entreprise apparemment privée (Smartelligence).



Fig. 31 : Matthew présente sa carte au Cookie de Greta (31'30'')

---

<sup>218</sup> Calo, M.R. (2011). Robots and privacy. In Lin, P. Bekey, G. and Abney, K. (ed.), *Robot ethics: The ethical and social implications of robotics*. Cambridge : MIT Press.

Pourtant dans le cliffhanger de fin, la tendance est inversée. Premièrement, les aveux du Cookie de Joe sont acceptés comme preuve dans le cadre d'une affaire criminelle (« *Full confession, clear conviction.* »). Ce simple fait nous empêche dorénavant de considérer le Cookie comme une technologie dénuée de tout aspect humain. En effet, contrairement aux preuves matérielles (photo, vidéo, arme, etc.) les aveux sont fondamentalement des preuves humaines. D'une certaine façon l'extension de la responsabilité de Joe vers son Cookie, nous informe sur le statut de celui-ci.

De plus, nous pouvons aussi observer une forme de responsabilité du Cookie sur son alter ego. Le Cookie de Greta est responsable de la gestion de la maison et celui de Joe de sa condamnation. Il y a un renversement de l'agency dans l'articulation. Enfin, l'un des agents décide d'enfermer le Cookie de Joe dans une boucle temporelle de 1000 années par minute réelle (d'ailleurs outre sa culpabilité, nous n'apprendrons jamais la sentence de Joe).

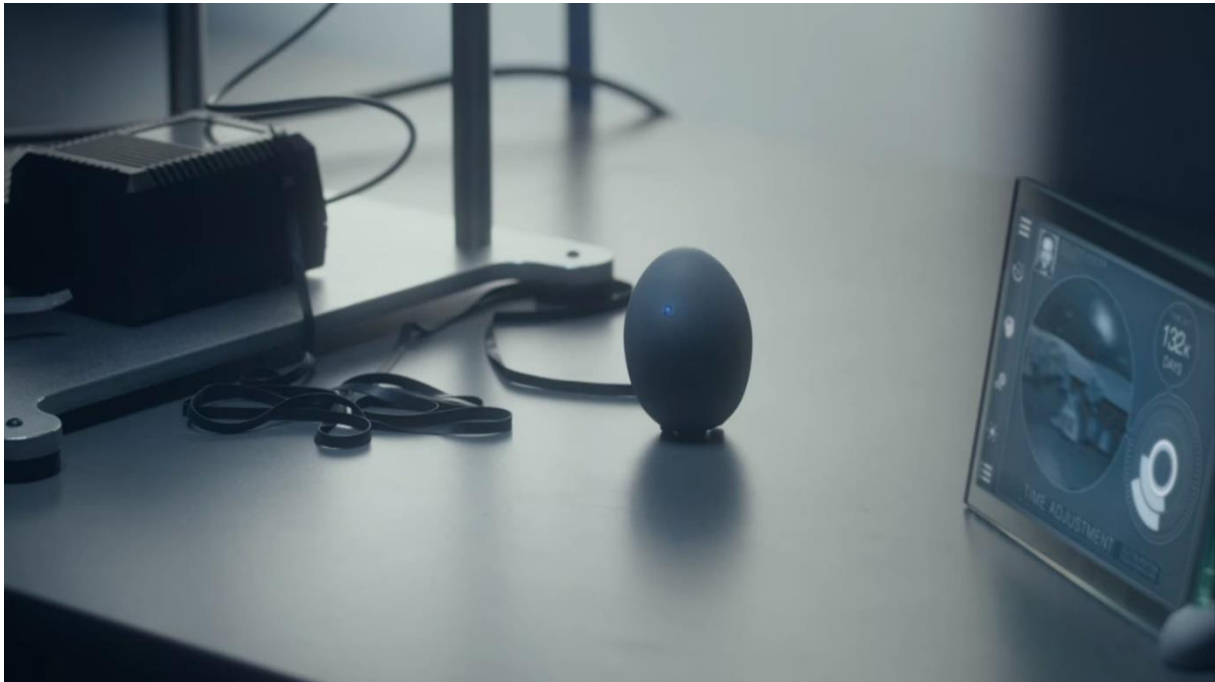


Fig. 32 : Cookie de Joe soumis à la modification temporelle (70'33'')

Or cette “punition” n’a de sens que si on admet que le Cookie ressent de la souffrance et donc est partiellement vivant/humain. D’ailleurs difficile en tant que spectateur de ne pas prendre rapidement cet agent en grippe, ce qui peut nous indiquer une forme de compassion et d’injustice ressentie rendue possible par l’aspect humain de la technologie présentée.

Beaucoup de questions et peu des réponses me direz-vous. Et d’une certaine manière vous avez raison. Je ne suis pas en mesure d’attribuer la responsabilité ni même de définir un statut pour

les technologies intelligentes qu'elles soient réelles ou imaginaires. Je ne fais que regarder une série à travers la loupe un peu étrange de l'acteur-réseau.

Néanmoins, à défaut d'apporter des solutions, je crois être en mesure d'affirmer ceci. La série ainsi que la théorie de l'acteur-réseau sont des moyens utiles et pertinents pour questionner notre rapport à la technologie notamment dans la question de la responsabilité. Si l'on offre à la technologie un autre rôle que celui de "chose" et que l'on suit patiemment les liens qui l'unissent aux autres acteurs, nous ouvrons la porte à d'autres potentialités, d'autres articulations.

Pour ce qui touche à la responsabilité, je dirai deux choses. Tout d'abord, la responsabilité est avant tout un effet de l'articulation et plus globalement de la répartition du pouvoir de captation des actants au sein de cette dernière (elle-même tributaire d'un assemblage spécifique). C'est donc en identifiant ces articulations et en tentant d'observer dans les faits où se situe l'agency que nous deviendrons plus aptes à résoudre ces questions difficiles.

De plus, il est important de ne pas écarter de l'équation les technologies en tant qu'actants à part entière. C'est vrai pour les technologies plus avancées dont le statut est incertain (I.A, Cookie, hybrot, etc.), mais aussi pour les technologies plus primaires (comme les armes à feu par exemple). Car ces dernières de par leur simple existence/présence ont des effets qui impactent nécessairement les questions liées à la responsabilité.

Enfin, ce que je viens de dire est applicable tant à des problèmes contemporains qu'à des défis futurs, car il n'est jamais trop tôt pour envisager ce qui nous attend peut-être demain ou dans dix ans, comme le dit Latour<sup>219</sup> : « ... *pour chaque technique, il y a une période de latence qui peut durer plus ou moins longtemps selon l'aveuglement ...* ». Ouvrons donc les yeux.

#### b) La justice pénale

La question de la responsabilité que nous venons de travailler nous offre une porte d'entrée toute désignée vers celle de la justice pénale. D'autant que si l'épisode évoque l'existence d'un système judiciaire, les liens qu'il tisse avec la technologie sont souvent discrets. Intéressons-nous donc à la façon dont deux assemblages, le système pénal et la technologie peuvent mutuellement s'influencer dans la série et dans la réalité.

---

<sup>219</sup> Latour, B. (2018). La technique, c'est la civilisation elle-même. *Revue internationale et stratégique*. France O. et Huyghe F.-B. (propos recueillis par), 110(2), pp. 168.

C'est-à-dire comment notre système contemporain peut s'actualiser à l'écran et à l'inverse comment l'épisode se nourrit des tendances pénales existantes ? Si nous reprenons notre schéma du premier chapitre, nous allons parcourir la chaîne de traduction des tendances pénales dans les deux sens.

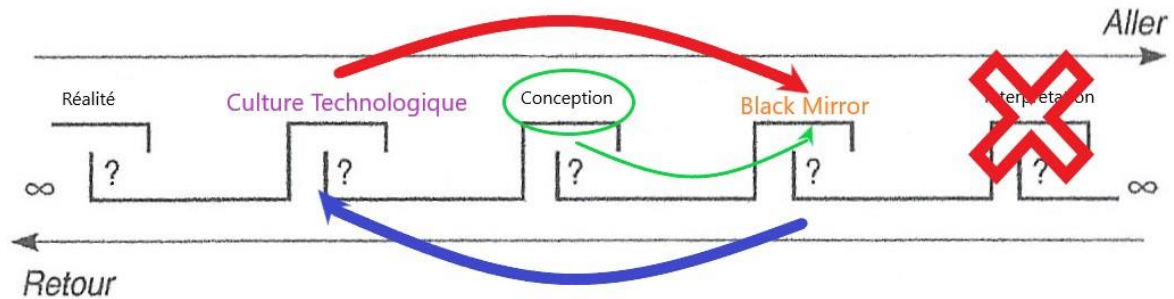


Fig. 33 : schéma de la chaîne de traduction proposé au chapitre premier

Pour réaliser ceci, je vais m'appuyer sur le texte de Dan Kaminsky « *Que font faire les technologies à la justice pénale ?* », question qui pourrait d'ailleurs être renversée pour se demander ce que la justice pénale fait faire aux technologies. Le texte nous servira à ramener vers notre réalité ce que nous observons dans la fiction, et l'épisode nous permettra de constater comment certaines tendances pourraient s'actualiser.

Pour réaliser cette expérience, nous allons nous centrer sur la délégation de la Justice vers la Technologie avant de passer à la question de la prescription de la Technologie vers la Justice. Afin d'y parvenir, je fais l'hypothèse de la qualité humaine de l'assemblage Justice par opposition à celle non-humaine de l'assemblage Technologie. Il s'agit donc d'une simplification qui a pour objectif de me permettre de mobiliser les notions de délégation et de prescription (spécifiques aux actants).

Kaminski nous présente quatre effets<sup>220</sup> qui émanent de la délégation entre Technologie et Justice. Il parle de cette dernière en tant que variable dépendante. Je me risquerai à proposer que ce soit plutôt la technologie qui est la variable dépendante dans ce qu'il propose, puisque les quatre enjeux rendent compte de la manière dont la justice se saisit (possession) de la technologie : qu'est-ce que la justice pénale attend de la technologie ? ; qu'est-ce qu'elle lui fait faire ?

<sup>220</sup> Kaminski, D. (2013). *Que font faire les technologies à la justice pénale ?*. *Déviance et Société*, 37(3), pp. 257-258.

1) **Controverse** : l'appropriation d'une technique par l'assemblage judiciaire ne va pas toujours de soi. Elle est logiquement le résultat d'une lutte d'actants aux programmes divers et parfois contradictoires. Il existe au sein de l'assemblage judiciaire comme dans tout assemblage des lignes de force créées par l'agrégation d'actants ou d'articulation d'actants aux programmes similaires ou du moins concordants. De plus, nous l'avons aussi vu, la capacité d'action/de décision, n'est pas uniformément répartie.

Des controverses existent en dehors de la question technologique, mais l'utilisation/intégration de cette dernière en crée certaines ou en ravive d'autres. La technologie et sa maîtrise peuvent donc être le foyer de luttes au sein du système judiciaire. Dans la série, la controverse n'est pas directement visible. Pourtant, on perçoit notamment à travers le récit de Joe que l'implantation d'une technologie comme le Z-Eye n'est pas anodine, ni dénué de signification.

Cela donne lieu à des pratiques telles que le blocage légal par exemple. Il en va de même pour le Cookie qui sera utilisé pour obtenir les aveux de Joe. Si la série ne nous dit rien sur l'existence de ces controverses potentielles au sein de l'appareil judiciaire de l'épisode, elle a néanmoins vocation à les susciter chez le spectateur, notamment à travers l'exposition des dérives et problèmes possibles.

2) **Management** : l'auteur pointe ici du doigt une logique de plus en plus présente dans l'organisation de notre justice contemporaine. À partir du postulat d'influence de la réalité sur la série (chapitre premier), il n'est pas aberrant de supposer que cette logique est aussi à l'œuvre à l'écran.

Par exemple, il semble plus facile de passer par le Cookie pour obtenir une confession, surtout du fait des modifications que l'on peut apporter à l'environnement virtuel (distorsion temporelle en tête). Il est aussi aisé d'imaginer comment le blocage pourrait s'intégrer dans nos pratiques judiciaires contemporaines pour par exemple, faire respecter les interdictions de contact parfois prononcées.

3) **Innovation** : le texte cite Pirès qui dit<sup>221</sup> : « Une innovation technologique peut très bien se dévaluer en "nouveau pénale", au regard de sa contribution à la reproduction – et non à la transformation – de la rationalité pénale moderne. ». Nous avons justement distingué les quatre modalités de cette rationalité, dans la partie sur la responsabilité. Ce qui est mis

---

<sup>221</sup> Kaminski, D., *Op. cit.*, pp. 257.

en avant ici c'est qu'une technologie nouvelle n'est pas forcément le signe d'un changement fondamental dans notre manière de concevoir la justice et la peine. Que du contraire d'ailleurs puisqu'elle risque simplement d'étendre le filet pénal (faire entrer dans le système pénal des individus qui auraient précédemment relevés d'une autre forme de régulation).

Cet enjeu est selon moi très palpable dans la fonction blocage de Z-Eye. La punition de Matthew est selon moi bien plus violente que la peine de prison qu'il aurait probablement encourue dans notre système. Il en va de même pour Joe dont le comportement (vouloir recontacter Beth) aurait été pris en charge par d'autres moyens (réprobation sociale par exemple) qui n'aurait peut-être pas conduit à l'issue fatale de l'épisode. Sous son couvert de progrès et d'innovation donc, la technologie ne fait parfois que reconduire des logiques déjà en place.

- 4) **Expérience** : cet enjeu rejoint d'après moi le premier puisqu'il s'agit de l'incorporation ou non dans la pratique des actants d'une technologie. Cet accommodement est le résultat direct des controverses et des enjeux de pouvoirs évoqués.

Voici donc le type d'enjeux que la rencontre de nos deux assemblages peut mettre en lumière ainsi que la manière dont la série les convoque à des degrés divers. Qu'en est-il maintenant lorsque la technologie devient la variable indépendante, c'est-à-dire qu'est-ce que la technologie fait faire à la justice ? Kaminski distingue<sup>222</sup> alors six traits. Dans notre reprise, il s'agit plutôt des six particularités de la prescription qui s'opère de la Technologie vers la Justice.

- 1) **Hardware** et **software** : l'auteur nomme hardware toute technologie qui s'approche plus de l'outillage. Par exemple, des menottes, une caméra, un ordinateur. Il nous explique alors qu'à ces technologies viennent s'ajouter des softwares c'est-à-dire des technologies dont les rôles sont l'enregistrement et la communication des données (tirées des hardware).

La combinaison des deux amplifie drastiquement les effets de l'assemblage technologique sur la justice. Notons que cette distinction hardware/software rappelle vaguement celle que nous avons proposée avec les technologies primaires et modernes. Ce qui est mis en avant ici c'est que l'effet d'une articulation de technologies démultiplie l'impact des technologies prises séparément.

Difficile, voire impossible, alors de prédire l'effet d'une articulation qui inclurait en plus un wetware (comme nous l'avons vu avec les hybrid). Autrement dit une technologie qui serait

---

<sup>222</sup> Kaminski, D., *Op. cit.*, pp. 260.

capable d'interpréter les données ou de prédire des événements (production d'échelles de risque par exemple). Selon moi, c'est un peu ce que nous expose la série avec la technologie de l'Œuf.

Que le wetware soit constitué de véritables neurones (véritable définition) ou de silicium (intelligence artificielle plus "classique"), importe peu ici. Ce qui compte c'est sa capacité à réaliser quelque chose qui était réservé jusqu'à lors à d'autres actants. Les aveux de Joe sont en effet obtenus par une combinaison de hardware (techniques de psychologie mise en place par Matthew), software (l'étrange outillage utilisé par Matthew pour interagir avec le Cookie) et un wetware (le Cookie en lui-même).



Fig. 34 : on voit dans le fond la boîte noire qui a servi à Matthew à entrer en contact avec le Cookie dans une "dimension" commune (66'47'')

L'utilisation de l'intelligence artificielle dans le secteur de la justice n'est d'ailleurs pas de l'ordre de la fiction, car des tests grandeur nature<sup>223</sup> <sup>224</sup>(souvent en lien avec la prédiction de la récidive) ont déjà eu lieu. Mais comme nous l'avons exposé précédemment, plus la complexité augmente et plus la technologie est sujette à controverse (première et troisième caractéristique travaillées dans la première partie de ce chapitre), plus l'apparition d'effets indésirables est probable.

<sup>223</sup> <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2590241519309663>

<sup>224</sup> [https://www.lemonde.fr/pixels/article/2018/01/17/l-efficacite-d-un-logiciel-cense-predire-la-recidive-a-nouveau-critiquee\\_5243218\\_4408996.html](https://www.lemonde.fr/pixels/article/2018/01/17/l-efficacite-d-un-logiciel-cense-predire-la-recidive-a-nouveau-critiquee_5243218_4408996.html)

- 2) Un **corps « hyper-convoqué »** : Kaminsky nous explique<sup>225</sup> : « *Le travail de narration, d'interprétation que la parole – en présence du sujet – apporte dans une relation autrefois ‘clinique’ est éventuellement assuré a posteriori par le sujet confronté à la ‘preuve’ technologiquement enregistrée de sa transgression éventuelle.* ».

Le renversement réalisé par les auteurs dans la série est à cet égard passionnant. En effet, la preuve technologique est justement obtenue par une forme de travail clinique. D'une part, même si nous lui reconnaissons un statut partiellement humain, le Cookie n'en demeure pas moins un actant technologique. De plus comme nous l'avons dit juste avant la preuve est obtenue et enregistrée via l'action d'une combinaison technologique. D'autre part, la discussion et l'interaction entre Matthew et le Cookie de Joe pourraient être assimilés (dans certaines limites) à une relation clinique.

D'où le paradoxe, d'une subjectivité écartée, mais reconvoquée par le biais d'un corps artificiellement placé dans une position clinique. On assiste donc à la fois à une digitalisation du corps (ou sens large) et à l'inclusion de la narrativité.

- 3) Un **corps transparent** : ce point rejoint/prolonge selon moi ce que nous venons de dire. Le corps est à la fois impliqué (convoqué) notamment dans l'extraction technique de la preuve et à la fois rendu superflu (par présomption de duplicité : le corps ment) pour opérer un focus sur les traces, les effets du corps.

L'auteur nous dit<sup>226</sup> : « *Le présupposé que le corps ne ment pas, lorsqu'il est contrôlé à distance ou par le biais des traces invisibles et inconscientes qu'il dépose, est le plus partagé des leviers d'efficacité des technologies de contrôle, quel que soit le démenti scientifique opposable à ce présupposé.* ». Dit autrement, c'est l'intuition que l'actant humain est faillible et que seule son articulation avec une technologie permet de faire émerger une forme de vérité.

Cette dernière serait donc un effet de l'articulation homme-technologie. Cette supposition du corps sous contrôle porteur de vérité se retrouve aussi un peu dans la série avec le blocage du Z-Eye, dans le sens où seul le recours à la technologie permet de s'assurer que l'individu n'interagisse plus avec l'auteur de blocage. La technologie inscrit cette vérité dans le corps même du sujet, l'empêchant ainsi de se parjurer.

---

<sup>225</sup> Kaminski, D., *Op. cit.*, pp. 261.

<sup>226</sup> *Ibidem*, pp. 262.

- 4) La **régulation** d'une **migration** : le passage d'un assemblage à un autre entraîne forcément des dissonances qui doivent être adressées par l'assemblage récepteur. La technologie est un actant qui se définit par son articulation avec d'autres actants. En outre, cette articulation fait sens dans un assemblage particulier (scientifique, mercantile, etc.). Logiquement, si l'on tente de se saisir uniquement de l'actant technologique, premièrement nous ne pouvons pas attendre des effets identiques de son articulation avec des actants différents (humain ou non humain) et deuxièmement le sens donné à cet actant et à son articulation vont eux aussi être modifiés.

Prenons l'exemple de l'ADN dans le texte. Une analyse ADN (actant technologique) est interprétée/étudiée (ou offre/donne une interprétation selon que l'on place l'action chez l'actant humain ou chez l'actant non humain) par un chercheur (actant humain). Cette articulation prend place dans un assemblage biologique/médical qui va lui conférer le sens d'une "vérité" scientifique. L'ADN est donc efficace, performatif.

Pour différente raison (management, corps menteur, etc.), la justice va se saisir de cet actant. Il ne va plus être mis en relation avec un chercheur, mais plutôt avec un juge, un avocat ou autres (même si l'on intègre un expert, l'articulation reste modifiée). L'articulation n'est donc plus la même. Pourtant, on attend d'elle un effet, un sens similaire dans le nouvel assemblage que dans celui d'origine. On voudrait que l'analyse ADN soit porteuse d'une "vérité" juridique.

Rappelons aussi comme le fait l'auteur ainsi que Latour que nous avons cités plutôt, qu'il existe toujours une période de latence dans la migration d'une technologie.

Dans, la série nous observons bien la migration. L'Œuf est avant tout présenté comme une technologie domotique vendue par une société et éventuellement récupéré si défailant par l'industrie vidéoludique. Nous avons donc à l'écran deux migrations. Celle vers l'assemblage vidéoludique est simplement mentionnée. Quant à celle vers le secteur judiciaire, elle ne se contente pas de mobiliser une technique puisqu'elle transpose aussi Matthew (actant humain). En revanche la série ne nous montre rien en ce qui concerne les effets et la régulation de cette migration. Exception faite éventuellement de la désillusion de Matthew face aux promesses d'immunité, qu'il avait cru être la récompense de son travail.

5) Un **environnement remodelé** : en lien direct avec ce que nous venons de voir. J'ajouterai que dans la série, nous pouvons voir que l'introduction du Cookie nécessite de la part des agents de développer de nouvelles compétences. C'est à défaut de posséder ces dernières qu'ils font appel à Matthew.

L'introduction des experts en justice relève de la même dynamique. Kaminsky résume<sup>227</sup> bien ces deux derniers points : « *Si l'environnement de l'action pénale se trouve modifié par les technologies, les conditions de validité (tant axiologiques que pragmatiques) de leur usage subissent des déviations – passionnantes à observer – d'un nouveau remodelage, tributaire de la dialectique de l'appropriation et de la routinisation des usages.* ».

6) La **dimension marchande** de la technologie : fruit d'une double transposition, scientifique vers marchand et marchand vers judiciaire. D'où l'apparition de dissonances encore plus importantes. Notons à titre indicatif que de plus en plus de recherches contemporaines sont issues de partenariats privé-public, ce qui a pour effet de progressivement faire fusionner deux assemblages initialement distincts.

Ceci clôt notre voyage entre réalité et fiction par le prisme de l'acteur-réseau. Nous avons été témoins d'une certaine continuité entre les tendances qui traversent notre système contemporain et celui de la série<sup>228</sup>, même si certains aspects se perdent durant la chaîne de traduction (notamment dans ce qui touche au corps). D'une certaine façon cette dernière partie est une forme de validation de l'hypothèse du premier chapitre, c'est-à-dire qu'il existe bien un lien entre fiction et réalité qui dépasse la simple recherche d'une concordance.

Rappelons que l'objectif n'était pas de faire coïncider à tout prix réalité et fiction. La série n'est d'ailleurs pas toujours très explicite et l'introduction des technologies fictionnelles modifie certains enjeux évoqués. Par ailleurs, j'ai dans le même temps fait l'exercice d'une relecture du texte de Kaminsky à la lumière de la théorie de l'acteur-réseau. Encore une fois, il n'est pas question de plaquer mon travail en surimpression de celui de l'auteur. J'ai plus modestement essayé de montrer ce que la sociologie de la traduction pouvait apporter à une réflexion déjà entamée et comment ce que nous avons fait depuis le début peut-être ou non mobilisé.

---

<sup>227</sup> Kaminsky, D., *Op. cit.*, pp. 263.

<sup>228</sup> Prudence tout de même, car la série est d'origine anglaise. Ce contexte a nécessairement un rôle sur la perception du système judiciaire par les auteurs et donc in fine dans la série.

c) La technologie est un assemblage, mais aussi ...

Cette ultime partie avait pour première ambition de nous faire réfléchir autour de la notion de technologie en tant qu'assemblage, c'est-à-dire en tant qu'entité relativement stable constituée d'articulations diverses entre actants. Nous avons d'abord regardé comment le pouvoir et plus spécifiquement la responsabilité avait vocation à circuler dans l'assemblage au gré des articulations et des inscriptions.

Reprenant la question de la causalité que nous avons auparavant érigée en problème, nous l'avons complexifié pour tenter d'en proposer une vision plus riche. Je dirai pour conclure que si la question de responsabilité demeure importante, y avoir recours dans le but de féliciter ou de blâmer un actant est une erreur. Selon moi, la notion a surtout vocation à mieux comprendre les actants et les dynamiques qui se jouent entre-deux. C'est du moins dans cette intention que je l'ai travaillée.

Nous avons ensuite travaillé autour de deux assemblages et de leurs interactions. Cette partie a été l'occasion de remobiliser de près ou de loin divers concepts rencontrés au fil du travail. À commencer, par la chaîne de traduction du premier chapitre. Fort du modèle que nous avons élaboré, nous nous sommes promenés de la série à la réalité et inversement, en tentant à chaque passage de regarder ce qui était conservé et ce qui ne l'était pas.

Ce va-et-vient a aussi été une opportunité pour retravailler les notions de délégation et de prescription que nous avons alors appliqué aux assemblages Justice et Technologie. Cela nous a aussi permis de constater que le décalage entre ces deux mouvements inverses pouvait être la cause des nombreux enjeux, particulièrement lors du passage d'un assemblage à un autre.

Avant de conclure, je tiens encore à faire deux remarques. Dans la dernière analyse, je parle de la technologie à la fois comme actants, mais aussi comme assemblage ou comme articulation. Par exemple, nous avons regardé comment l'assemblage justice lorsqu'il se saisit d'un actant technologique, ce dernier transporte avec lui des éléments des articulations particulières qu'il noue ailleurs et de l'assemblage technologiques dont il est issu.

Ce passage permanent d'une conception de la technologie à l'autre est certainement déroutant, à tel point que ça en devient parfois confus. Mais cela rend compte, d'après moi, d'une réalité elle aussi complexe dans laquelle ce que l'on cache derrière le terme technologie joue des rôles parfois très différent. Ce dont nous avons été témoins, c'est donc le lien qui unit ces différentes

fonctions qui se lient et se délient au gré des circonstances. La technologie est donc bien un assemblage, mais elle est aussi simultanément une articulation et un actant.

Ensuite, dans le choix des sujets de cette dernière partie. Vous aurez constaté que la responsabilité et le système pénal sont deux sujets qui nous ramènent vers la criminologie. Mon ambition n'était pas fondamentalement de traiter des sujets criminologiques, mais il se trouve que mon exploration m'y a mené. Néanmoins, il y a dans l'épisode d'autres enjeux et questions que j'ai volontairement mis de côté. Je tenais donc à expliquer ce choix en ce qui concerne le voyeurisme et la surveillance.

J'avais effectivement parlé de voyeurisme lorsque nous évoquions la technologie du streaming. Quant à la surveillance, elle est l'une des problématiques la plus souvent liée à la technologie. J'avais donc rédigé des parties qui traitait de ces deux aspects. Pourtant, j'ai été amené à les ôter, car elles présentaient un caractère déterministe trop présent. J'avais évoqué que les études des surveillances prenaient souvent le parti du déterminisme technologique et il s'est avéré que cet aspect avait percolé jusque dans mes écrits qui ne cadraient donc plus avec mon ambition pour ce travail.

Cela n'enlève aucune pertinence à ces sujets, mais ils n'auraient simplement pas pu être traités convenablement ici du fait de notre démarche et de notre boîte à outils. Ou du moins, je n'ai pas trouvé la position adéquate pour le faire. D'ailleurs, il convient désormais de faire le point sur ce que nous avons fait ou tenter de faire, de retracer sur la carte notre itinéraire.

## Conclusion

Nous voici donc au terme de notre périple, ou plus modestement de notre balade. Nous avons ouvert des boîtes et joué avec ce que nous y avons trouvé. Nous avons regardé comment les divers éléments s'assemblaient, et à l'instar de lego, comment ils pourraient se combiner autrement pour faire naître une construction nouvelle ou du moins différente. C'était en tout cas l'ambition de ce travail. À partir d'une intuition et d'une série, proposer aux lecteurs une autre manière de voir le monde qui nous entoure. J'ai aussi tenté de susciter la réflexion sur des sujets omniprésents, mais toujours pensé d'une façon similaire, en espérant peut-être raviver la curiosité de certains.

Vous aurez constaté durant le travail et particulièrement dans la dernière partie que je suis resté très prudent vis-à-vis de mes propositions. Il ne s'agissait pas d'une volonté de me dédouaner de mes découvertes, mais plutôt d'un désir de laisser le lecteur se saisir ou non de ce qui faisait écho pour lui. Je vais à présent mettre cette circonspection à l'écart et en reparcourant le travail réaffirmer certaines propositions ainsi que ce que j'en retire.

Nous avons commencé en ouvrant une boîte, celle des séries. Parmi tout ce que nous y avons trouvé, nous nous intéressions surtout à ce que pouvait relier une œuvre fictionnelle à la réalité. C'est pourquoi avec l'aide de Latour, nous avons remis en cause le Compromis Moderne qui tentait de séparer réalité et connaissance par un gouffre. Nous avons alors découvert une autre manière de lier les deux par le biais de ce que nous avons appelé une chaîne de traduction. Nous y avons évoqué les concepts d'inscription, de référence circulante et de mobile immuable. Dans un second temps, avec l'appui d'Esquenazi, nous avons reformulé la proposition de Latour pour réaliser la nôtre.

Au terme du travail, je pense que les séries et la société dont elles émergent sont fondamentalement liées. Il n'est néanmoins pas pertinent de vouloir y trouver une forme d'*adequatio*, c'est pourquoi le concept de traduction de la réalité en une inscription fictionnelle me paraît plus sensé. Le passage de chaînon en chaînon entraîne inmanquablement la transformation du matériau d'origine, mais tant que la chaîne demeure intacte, le trajet retour est possible. D'ailleurs, le trajet est aussi significatif que le départ ou l'arrivée. Cette conclusion et le modèle que nous avons proposé ouvrent selon moi de nombreuses perspectives d'études en lien avec les séries. Je crois que ce domaine d'étude encore un peu novateur, particulièrement en criminologie, est digne d'intérêt.

Après cette première découverte, nous avons repris notre chemin, en prenant bien soin de ne pas refermer trop vite cette première boîte. Nous avons présenté la série ainsi que l'épisode qui nous occuperait. Je suppose que mon intérêt pour la série est dorénavant une évidence pour le lecteur. Pourtant, à ce stade dans travail, il était nécessaire d'expliquer mon choix. C'est ce que j'ai fait avec l'hypothèse suivante : selon moi, Black Mirror est une série critique qui réinterroge notre rapport contemporain à la technologie en proposant des scénarii dérangeants qui stimulent la réflexion du spectateur.

Avec cette hypothèse, j'introduisais une nouvelle variable à notre équation : la technologie. Nous avons donc ouvert une nouvelle boîte. Puisque je supposais que Black Mirror nous offrait une vision de la technologie qui sorte des cadres classiques, il me fallait présenter ces derniers. Accompagnés par Slack et Wise, c'est ce que nous avons fait. Nous avons ainsi découvert les logiques qui sous-tendent notre rapport à la technologie à travers ce que nous avons nommé des déterminismes.

Au nombre de deux, technologique et culturel, ces lignes de force tendancielle ou discours d'escorte nous maintiennent dans une logique duelle et dichotomique vis-à-vis de la technologie. C'est du moins ce que j'avais proposé alors et que je réaffirme maintenant. Il ne faut pas y voir un jugement de valeur. Nous avons besoin au quotidien de catégories de pensées claires que nous aident à évoluer dans notre environnement.

Mais, je crois que notre abandon à ces catégories a fini par nous rendre aveugles à certaines choses. Notamment, au fait que nous avons séparé la technologie de notre champ d'expertise démocratique pour lui offrir un écran isolé réservé aux seuls initiés. Je partage la conclusion de Latour qui dit que la technologie c'est la société, il est donc urgent d'y accorder notre attention.

C'est entre autres avec l'aide de ce dernier ainsi que d'autres auteurs comme Akrich, Callon et Law, que nous avons suggéré une autre conception de la technologie. Guidés par les principes de la théorie de l'acteur-réseau, nous avons découvert et présenté une série de concepts qui nous engagent et nous invitent à penser autrement notre rapport aux actants non-humains et donc a fortiori à la technologie.

Nous avons exploré les notions de traduction, déjà rencontrée dans le premier chapitre, d'actant, de délégation, de prescription d'articulation et enfin d'assemblage. Elles concourent toutes d'une manière ou l'autre à la stabilité de l'ensemble, mais d'après moi la pierre de voute de l'édifice de l'acteur-réseau tient dans cette proposition : les actants non-humains possèdent dans l'interaction une capacité d'action qui dépasse la simple instrumentalisation.

Si cette proposition était pour moi une simple suggestion avant ce travail, elle revêt désormais plus la forme d'une affirmation, voire d'une conviction. Je n'ai pas pour ambition, ni même envie, de convaincre ou de convertir le lecteur. Cependant, j'espère avoir réussi décrire cette conception nouvelle dans toute sa complexité et à exposer son potentiel, notamment en sciences sociales et en criminologie. C'est d'ailleurs dans cet état d'esprit que le dernier chapitre venait s'insérer.

Reprenons notre route. Nous avons ouvert deux boîtes dont nous avons éparpillé sur le sol le contenu. Nous avons manipulé, trituré, retourné et examiné dans le détail ce que nous y avons trouvé. Il est donc naturel à présent d'agencer toutes ces pièces pour voir ce que nous pouvons en faire. Le dernier chapitre était ainsi l'occasion de mobiliser, à des degrés divers, ce que nous avons découvert jusqu'alors. Mais, surtout il nous a permis de nous replonger dans ce qui était à l'initiative de ce travail : la série *Black Mirror*.

Rappelez-vous notre hypothèse que la série offre un décalage de perspective propice au questionnement. Nous nous sommes donc lancés dans le récit de *White Christmas*, à la suite de nos actants-acteurs. Nous avons parcouru ce chapitre en trois étapes sur base d'une division inspirée du chapitre deux. La technologie, au centre de notre intrigue, a donc joué le rôle d'actant, d'articulation et d'assemblage.

Que retenir de ces diverses prestations ? Nous avons proposé dans la première partie une classification des technologies qui distingue trois catégories : primaire, moderne et post-humaine. Cette partie du travail est probablement la plus spéculative et celle qui invite le plus à être approfondie. Mon but était de remettre en cause l'appellation "nouvelle technologie" qui est d'après moi très peu significative. Ce que j'ai voulu montrer, c'est qu'il existe des technologies qui dépassent cette simple qualification, qui altèrent si profondément notre identité, nos relations et notre société, qu'elles invitent à ce que l'on s'y attarde. Ce sont ces dernières que j'ai nommées post-humaine.

Dans la partie suivante, nous avons poursuivi et approfondi avec la notion d'identité humaine. C'est-à-dire comment l'articulation entre actants humains et non-humains faisait évoluer l'identité des deux entités. Avec *Debaise*, nous avons renversé le cadre essentialiste classique pour lui substituer celui de la possession. J'en retiendrai un exercice de l'esprit stimulant et qui dans la lignée de la théorie de l'acteur-réseau pose un autre regard sur notre propre identité. Quant aux non-humains, Krausova et Hazan nous ont initiés à la notion d'hybrot et nous avons

essayé de voir avec la technologie du Cookie, le type de question qui nous occuperons peut-être demain.

Enfin la fin de ce chapitre a été l'occasion de nous diriger vers des sujets plus criminologiques, notamment avec Kaminski. Mais, il nous a aussi permis de mieux comprendre comment le pouvoir, l'agency ou la responsabilité se répartissent dans un assemblage et donc dans notre société. L'intention n'était pas d'observer une critique de ce dernier ou de sa distribution. C'est d'ailleurs une critique commune à l'égard de l'ANT, elle nous offre une méthode d'exploration, mais ne nous dit pas ce qu'il faut faire de nos découvertes. Je ne le ferai donc pas non plus. Quoique vous ayez découvert ou redécouvert dans ce travail, mon objectif était surtout de vous partager mes propres découvertes et de vous exposer la méthode, le chemin que j'avais emprunté pour y arriver.

Ces découvertes je les résumerai ainsi : Les séries sont des outils (actants) précieux et riches d'enseignements sur notre société. C'est pourquoi elles ont leur place notamment comme domaine de recherche et d'intérêt en criminologie, mais plus largement en sciences sociales. Lorsqu'on parle de technologies, il y a une série qui sort du lot grâce à sa remise en cause de nos rapports classiques et parfois problématiques à cette dernière. Cette série c'est Black Mirror. Elle ouvre une brèche qui invite à la réflexion et à la remise en cause de certaines de nos représentations. C'est aussi le cas de la théorie de l'acteur-réseau, qui invite à notre table les actants non-humains en leur offrant un rôle à jouer. La série et la théorie sont donc complémentaires et elles permettent lorsqu'on les utilise ensemble de nous offrir un nouvel horizon sur l'Humain et les rapports qu'il entretient avec la Technologie.

À présent, rassemblons toutes nos pièces, rangeons-les, refermons nos boîtes et plaçons-les sur nos étagères mentales.

J'espère simplement que vous penserez à les réouvrir de temps en temps ...

## Bibliographie

- Berressem, H. (2015). Déjà Vu : Serres after Latour, Deleuze after Harman, “Nature Writing” after “Network Theory”. *American Studies*, 60(1), pp. 59-79.
- Blanc comme neige (Black Mirror). (2020, Avril 17). In *Wikipedia*.  
[https://fr.wikipedia.org/wiki/Blanc\\_comme\\_neige\\_\(Black\\_Mirror\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Blanc_comme_neige_(Black_Mirror))
- Braga, A. Cook, P. (2018, November 5). Guns Do Kill People. *The Regulatory Review*. <https://www.theregreview.org/2018/11/05/braga-cook-guns-do-kill-people/>
- Brooker, C. Jones, A. and Arnopp, J. (2018). *Inside Black Mirror*. Crown Archetype.
- Brooker, C. (writer), Tibbetts, C. (director). (2014, December 16). White Christmas. (Season 2, Episode 4, Christmas Special), In Brooker, C. Jones, A. (executive directors), *Black Mirror*, Channel 4.
- Calo, M.R. (2011). Robots and privacy. In Lin, P. Bekey, G. and Abney, K. (ed.), *Robot ethics: The ethical and social implications of robotics*. Cambridge : MIT Press.
- Caussade, M. (2018). *Black Mirror, un dispositif critique au coeur de discours et d'imaginaires sociaux des « nouvelles technologies » ? Etude de la méta-médialité à l'œuvre dans la série*. [Mémoire], Berthelot-Guiet K. (dir.), Sorbonne université (CELSA).
- Cirucci, M. Vacker, B. (ed.). (2018). *Black Mirror and Critical Media Theory*. Lexington Books.
- Collins, H. (2019). Sociologie méta-appliquée et intelligence artificielle. *Zilsel*, 5(1), pp. 161-173.
- Conley, D. Burroughs, B. (2019). Black Mirror, mediated affect and the political. *Culture, Theory and Critique*, pp. 139-153.  
<https://doi.org/10.1080/14735784.2019.1583116>
- Crawford, C.S. (2005). Actor Network Theory. In Ritzer, G. (ed.), *Encyclopedia of Social Theory*, pp. 1-3. <https://www.doi.org/10.4135/9781412952552.n1>
- Dafoe, A. (2015). On Technological Determinism: A Typology, Scope Conditions, and a Mechanism. *Science, Technology, & Human Values*, 40(6), pp. 1047-1076.
- Damour, F. (2015). Pourquoi regardons-nous les séries télévisées ?. *Études*, 5, pp. 81-92.

- Debaise, D. (2012). Qu'est-ce qu'une subjectivité non-humaine ?. *Archives de Philosophie*, 75(4), pp. 587-596.
- Foht, B. (2018). Responsible Frankensteins ?. *The New Atlantis*, 54, pp. 83-95.  
<http://www.jstor.org/stable/90021009>
- François, K. (2013). Pro-Latour. *Found Sci*, 18, pp. 337–342.  
<https://doi.org/10.1007/s10699-011-9267-2>
- Johnson, J. (1988). Mixing Humans and Nonhumans Together: The Sociology of a Door-Closer. *Social Problems*, 35(3), pp. 298-310.
- Kaminski, D. (2013). Que font faire les technologies à la justice pénale ?. *Déviance et Société*, 37(3), pp. 255-264.
- Kane, O. (2016). Marshall McLuhan et la théorie médiatique : genèse, pertinence et limites d'une contribution contestée. *tic&société*, 10(1).  
<https://doi.org/10.4000/ticetsociete.2043>
- Krausova, A. and Hazan, H. (2017). Robots with biological brains : Autonomy and liability of a semi-artificial life form. *The lawyer Quarterly*, 7(3), pp. 162-172.
- Latour, B. (1989). The moral dilemmas of a safety belt. (trans. Davis, L.).  
[https://courses.ischool.berkeley.edu/i290-tpl/s11/w/images/6/69/The\\_Moral\\_Dilemmas\\_of\\_a\\_Safety-belt.pdf](https://courses.ischool.berkeley.edu/i290-tpl/s11/w/images/6/69/The_Moral_Dilemmas_of_a_Safety-belt.pdf)
- Latour, B. (2004). Comment finir une thèse de sociologie : petit dialogue entre un étudiant et un professeur (quelque peu socratique). *La Découverte*, 24, pp. 154-172.
- Latour, B. (2007). *L'espoir de Pandore. Pour une version réaliste de l'activité scientifique*. La Découverte.
- Latour, B. Godmer, L. Smadja, D. (2012). L'œuvre de Bruno Latour : une pensée exégétique. *Raisons politiques*, 47(3), pp. 115-148.
- Latour, B. (2018). La technique, c'est la civilisation elle-même. *Revue internationale et stratégique*. France O. et Huyghe F.-B. (propos recueillis par), 110(2), pp. 163-171.
- Law, J. (2007). Actor Network Theory and Material Semiotics. In Turner, B. (ed.), *The New Blackwell Companion to Social Theory*, pp. 1-21. <https://doi.org/10.1002/9781444304992.ch7>
- Los, M. (2006). Looking into the future : Surveillance, globalization and the totalitarian potential. In Lyon, D. (ed.), *Theorizing surveillance : The panopticon and beyond*, pp. 69-94.

- McLuhan, M. (1964). *Understanding Media: The Extensions of Man*. University of Toronto Press.
- Molénat, X. (2003-2004). Les écrans rendent-ils violent ? *Le monde de l'image*, Hors-série (ancienne formule), 43, pp. 1-9.
- Pirès, A. (1995). Quelques obstacles à une mutation du droit pénal. *Revue générale de droit*, 26(1), pp. 134-135. <https://doi.org/10.7202/1035854ar>
- Rafter, N. Brown, M. (2011). *Criminology Goes to the Movies: Crime Theory and Popular Culture*. NYU Press. <https://www.jstor.org/stable/j.ctt9qg5bv>
- Robert, D. Dufresne, M. (2015). Thinking through Networks, Reaching for Objects and Witnessing Facticity. In Robert, D. Dufresne, M. (ed.), *Actor-Network Theory and Crime Studies*, Routledge, pp. 1-4.
- Sayes, E. (2014). Actor-Network Theory and methodology: Just what does it mean to say that nonhumans have agency ? *Social Studies of Science*, 44(1), pp. 134-149.
- Sepulchre, S. (dir.) (2017). *Décoder les séries télévisées (2ème édition)*. Deboeck.
- Slack, J. Wise, J. (2005). *Determinism, Culture and Technology : A Primer*. Peter Lang.
- Winner, L. (1980). Do Artifacts Have Politics? *Daedalus*, 109(1), pp. 121-136. <http://www.jstor.org/stable/20024652>
- Wortham, J. (2015). 'Black Mirror' and the Horrors and Delights of Technology, *The New York Times Magazine*. <https://www.nytimes.com/2015/02/01/magazine/black-mirror-and-the-horrors-and-delights-of-technology.html>



Blondiau Thomas

Janvier 2021

***Black Mirror* : une autre manière de penser le rapport  
Homme-Technologie à travers la théorie de l'acteur-réseau.**

Promoteurs : Professeurs Martin Dufresne et Christophe Janssen

La technologie fait partie de notre quotidien pourtant nous prenons peu le temps de nous questionner sur notre rapport à cette dernière. Par le biais de la série *Black Mirror*, ce travail a pour vocation de raviver cette réflexion et d'engager le lecteur dans une conception différente de son rapport à la technologie. En outre, il invite aussi à se saisir des séries comme matériau d'étude notamment en criminologie. Pour y arriver, l'auteur fait le choix de la théorie de l'acteur-réseau qui propose un rapport novateur aux actants non-humains, en leur conférant une capacité d'action dans l'interaction qui sort de la simple instrumentalisation. Ainsi équipé, l'auteur nous promène dans l'épisode spécial de Noël : *White Christmas*. Au gré des pérégrinations de nos protagonistes et de l'apport de nombreux auteurs, nous découvrons alors une vision différente de la technologie qui remet en question nos représentations. Ce travail est autant un mémoire qu'une invitation à un voyage vers une destination nouvelle.