

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À TROIS-RIVIÈRES

ESSAI SUR LA FIGURE DE LA « VILLE TECHNOMÉMORIELLE » DANS LES JEUX-
VIDÉOS *REMEMBER ME* (2013) ET *CYBERPUNK 2077* (2020)

MÉMOIRE DE MAITRISE EN COMMUNICATION SOCIALE

PAR OCÉANE GUERET

Octobre 2025

Université du Québec à Trois-Rivières

Service de la bibliothèque

Avertissement

L'auteur de ce mémoire, de cette thèse ou de cet essai a autorisé l'Université du Québec à Trois-Rivières à diffuser, à des fins non lucratives, une copie de son mémoire, de sa thèse ou de son essai.

Cette diffusion n'entraîne pas une renonciation de la part de l'auteur à ses droits de propriété intellectuelle, incluant le droit d'auteur, sur ce mémoire, cette thèse ou cet essai. Notamment, la reproduction ou la publication de la totalité ou d'une partie importante de ce mémoire, de cette thèse et de son essai requiert son autorisation.

Remerciements

Je dédie ce mémoire à mes parents pour leur patience et leur confiance et je les remercie pour leur soutien indéfectible malgré une incompréhension des plus totales de mon projet.

Je remercie particulièrement ma petite sœur Nora qui a su me remonter le moral dans les moments difficiles.

À ma directrice, Emmanuelle Caccamo, pour ces trois années de corrections, si ce n'est plus, et dont les conseils minutieux m'ont permis d'enrichir mon travail et mes réflexions. Je lui en serai éternellement reconnaissante.

Un grand remerciement à toutes ces personnes qui ont croisé ma route au cours de mon parcours académique : une mention particulière à mes amies des cycles supérieurs venues du Brésil, de Madagascar et de l'île de la Réunion.

Une mention spéciale à ma correctrice Émilie Cousineau pour son travail minutieux.

Une énorme pensée à Mathieu Dufour, pour ses encouragements et son soutien, alors que j'étais à bout de souffle.

À tous ces auteurs de l'imaginaire qui nous transportent vers de nouveaux mondes.

Table des matières

RÉSUMÉ.....	9
INTRODUCTION GÉNÉRALE.....	10
1. Présentation de la problématisation, du cadre théorique et de la méthodologie	11
1.1 Représentation du <i>cyberpunk</i> dans le récit vidéoludique	11
1.2 La figure de la ville technomémorielle	13
2. Présentation du corpus	16
2.1 Jeu vidéo <i>Remember Me</i> (2013) : une dystopie panoptique de la mémoire dans la ville de Paris.....	17
2.2 La guerre des corporations des États-Unis dans le jeu vidéo <i>Cyberpunk 2077</i> (2020).....	20
3. Présentation des objectifs du travail de mémoire à l'étude et les résultats attendus	25
4. Plan du mémoire.....	27
CHAPITRE 1 : LA « VILLE TECHNOMÉMORIELLE » PREND FORME GRÂCE À UN ENSEMBLE DE TECHNOLOGIE DE MÉMOIRE ET L'EXPLOITATION DE DONNÉES MNÉSIQUES	29
Introduction	29
1. Que sont les technologies de « mémoire totale » ?	29
2. Les usages des données mémorielles	36
2.1 La manipulation de la mémoire épisodique vise à forger un idéal social optimiste	38
2.2 La manipulation des données mnésiques est un remède, mais crée aussi une dépendance	41
2.3 L'usage détourné des données mnésiques pour un accès à l'immortalité	46
2.4 Les données mnésiques ont une valeur marchande.....	48
2.5 La mémoire autobiographique est un outil d'investigation et de surveillance	50
2.6 La mémoire comme biopouvoir et instrument biopolitique.....	53
Conclusion.....	56
CHAPITRE 2 : LA VILLE TECHNOMÉMORIELLE : DE LA VILLE DE FLUX AU <i>MNEMOPTICON</i>	58
Introduction	58
1. La ville technomémorielle, une ville des flux ?	58
1.1 Vitesse et mondialisation.....	59
1.1.1 Une nouvelle logique d'accumulation et de pouvoir à l'ère du capitalisme algorithmique	64
1.2 Omniscience et polymorphisme	67

2. Les villes technomémorielles comme « mnemopticons ».....	82
2.1 Du panopticon au « mnemopticon »	82
2.2 La ville technomémorielle est un <i>mnemopticon</i>	84
Conclusion.....	87
CHAPITRE 3 : LA VILLE TECHNOMÉMORIELLE SOUTIENT UNE GOUVERNEMENTALITÉ ALGORITHMIQUE TECHNOMNÉSIQUE	89
Introduction	89
1. La ville intelligente.....	89
2. La gouvernementalité algorithmique au sein des villes technomémorielles.....	91
3. Que sont ces machines algorithmiques de prédiction ?.....	96
4. Le monde institutionnel à travers les machines algorithmiques des villes mémorielles.....	99
4.1 Le Big Other de Zuboff.....	99
4.2 La biopolitique algorithmique des villes technomémorielles	100
4.3 Les IA quasi divines : prospective fictionnelle aux allures « algocratiques ».....	102
Conclusion.....	104
CONCLUSION GÉNÉRALE	105
LEXIQUE.....	108
Lexique de <i>Remember Me</i>	108
Lexique de <i>Cyberpunk 2077</i>	109
BIBLIOGRAPHIE	113
LUDOGRAPHIE	120
MÉDIAGRAPHIE	121

LISTE DES SIGLES

CY	Cyberpunk 2077
GML	Game Movie Land
H30	Hominis M3morize Evolutio
IA	Intelligence artificielle
RM	Remember Me
TIC	Technologies d'information et de communication
SAFFE	Security and Freedom for Everyone
VTM	Ville technomémorielle

LISTE DES FIGURES

Figure 1 : Nilin doté de son Sensen observe la ville de Néo-Paris	37
Figure 2 : Biopuce ou Relic capable de conserver la psyché numérisée d'un humain consommateur	38
Figure 3 : Extrait du journal d'Antoine Cartier-Wells et sa percée dans le monde la recherche entourant le Sensen.....	39
Figure 4 : Antoine Cartier-Wells remixe les souvenirs de sa fille.....	41
Figure 5 : Les dépendants du Sensen deviennent des leapers, des entités difformes en proie à l'amnésie.....	42
Figure 6 : La crucifixion de Joshua Stephenson lors d'un tournage de danse sensorielle.	45
Figure 7 : Un citoyen de Night-City à DS est en pleine séance de danse sensorielle illégale (appelée DSX) dans une ruelle	46
Figure 8 : Un habitant de Néo-Paris essaye d'acheter des souvenirs.....	49
Figure 9 : L'implant de l'entreprise Optic Kiroshi spécialisée dans le commerce et l'innovation d'implant oculaires.....	51
Figure 10 : V s'infiltré dans le souvenir d'Evelyne Parker à la recherche de la Relic 2.0, avec l'aide de l'éditeur de danse sensorielle.....	53
Figure 11 : Un membre policier de la Force S.A.B.R.E contraint une résidente du Quartier Saint-Michel à ouvrir les portes d'accès de son domicile	55
Figure 12 : Néo-Paris.....	60
Figure 13 : Night-City.....	60
Figure 14 : V explore le Net en compagnie de Brigitte.....	62
Figure 15 : Nilin retrouve sa mémoire à la prison de la Bastille.....	63

Figure 16 : Le Quartier Saint-Michel inondé.....	66
Figure 17 : V converse avec une poupée.....	72
Figure 18 : Statue de femme au Quartier Saint-Michel.....	74
Figure 19 : Le centre-ville de Night-City.....	74
Figure 20 : Drone de surveillance.....	75
Figure 21 : Logo Memorize.....	75
Figure 22 : La MaxTac.....	79
Figure 23 : Rapport résumé du test issu du projet Opération Carpe Noctem visant à contrôler un fonctionnaire.....	95
Figure 24 : V confronté au choix de signer le contrat d'immortalité d'Arasaka.....	101
Figure 25 : H30	103
Figure 26 : Altiera Cunningham.....	103

LISTE DES TABLEAUX

Tableau 1 : Descriptions des technologies de « mémoire totale » du jeu vidéo Cyberpunk 2077.....	32
Tableau 2 : Descriptions des technologies de « mémoire totale » du jeu-vidéo Remember Me...	34
Tableau 3 : Descriptions des programmes socionumériques intelligents de surveillance du jeu vidéo Cyberpunk 2077.....	79
Tableau 4 : Descriptions des programmes socionumériques intelligents de surveillance du jeu vidéo Remember Me.....	81

RÉSUMÉ

Ce mémoire explore la figure de la « ville technomémorielle » dans deux jeux vidéo *cyberpunk* : *Remember Me* (2013) et *Cyberpunk 2077* (2020). La ville technomémorielle forme un territoire urbain dystopique où la mémoire humaine devient une ressource exploitable par des mégacorporations, révélant des enjeux de pouvoir et des dynamiques organisationnelles complexes souvent camouflés dans nos promenades urbaines quotidiennes. Ces lieux de luttes, construits autour d'une hiérarchisation de classe, façonnent l'habitat post-humain comme un lieu de surveillance économique grâce à la technique, où le citoyen de demain se projette malgré lui en tant que consommateur à la merci d'une réalité qui le surpasse. La problématique centrale examine comment ces jeux mettent en scène cette figure en s'appuyant sur les technologies de « mémoire totale » — ces techniques imaginaires qui donnent à leur utilisateur le droit à une gestion complète de sa mémoire. L'analyse s'appuie sur trois approches critiques : la biopolitique de Michel Foucault, les études sur la surveillance (notamment le capitalisme de surveillance de Shoshana Zuboff), et la mésocritique de l'habiter urbain de Christophe Duret. Cette approche permet d'examiner les enjeux de pouvoir, de contrôle social et de manipulation mémorielle dans ces univers fictionnels. L'étude aborde particulièrement la privatisation de l'intime, la marchandisation de l'expérience humaine par les souvenirs, la réduction de l'autonomie individuelle et l'émergence de nouveaux rapports de domination. Les villes technomémorielles illustrent les dérives potentielles d'un capitalisme de surveillance poussé à l'extrême, où la mémoire elle-même devient un territoire de colonisation économique. En réalisant une étude critique vidéoludique de cette nouvelle figure, ce mémoire propose une trajectoire numérique des villes de demain et pose un regard critique sur les limites de la transparence affectant directement les consciences individuelles. Elle enrichit les réflexions sur les villes intelligentes en montrant comment la fiction anticipe les transformations sociales liées à la technologisation de l'espace urbain par la mémoire.

Mots clés : mémoire totale, sémiologie, théorie critique, cyberconversion, ville technomémorielle, souvenir, prison, mnemopticon, surveillance, biopolitique, intelligence artificielle, jeu vidéo, narratologie, ludodiégèse, cyberpunk, remember me, science-fiction

INTRODUCTION GÉNÉRALE

Imaginons que nous vivons au cœur d'une dystopie postmoderne capitaliste : l'effondrement économique et financier bouleverse l'ordre politique contrôlé par des corporations tentaculaires ; l'ubiquité des technologies de l'information et de la communication renforce l'industrie du divertissement, devenu média de premier choix (Batylda et Houesnard, 2020) ; et les crises mondiales, exacerbées par les changements climatiques, alimentent les conflits liés au contrôle des ressources, le tout au profit d'une classe dominante indétrônable. Nous nous trouvons au beau milieu d'un monde fictif hypertechnologique détérioré, manipulé par des multinationales intemporelles.

Ce type de contre-utopie, présenté dans les ludiégèses¹ (Barnabé, 2018) des jeux vidéo *Remember Me* (Dontnod Entertainment., 2013) et *Cyberpunk 2077* (CD Projekt Red., 2020), est de ce que nous appelons des « villes technomémorielles » (VTM), concept qui sera central dans notre mémoire. En effet, ces deux œuvres, qui composent le corpus vidéoludique que nous étudierons, renvoient l'image d'un vaste territoire, aussi complexe qu'impitoyable pour les personnages. Réduits à l'échelle de ville, ces mondes nous immergent, par leurs forces ludique et narrative, dans l'univers du genre *cyberpunk*². La science-fiction au cœur de notre analyse nous immerge dans des espaces urbains sans limites.

Pour le vocabulaire en rapport avec les mondes fictionnels de notre corpus, le lectorat se référera à un lexique à la fin du mémoire.

¹ « la “ludiégèse” n'est autre que la diégèse en tant qu'elle est régie par le jeu » (Barnabé, 2018, p.21).

² Champs théorique développé en 1980 par le romancier américain Bruce Bethke, il sera popularisé en 1984 par William Gibson et son roman *Neuromancien*. Nous y redeviendrons dans le cadre théorique de ce mémoire (Rumpala, 2021).

1. Présentation de la problématisation, du cadre théorique et de la méthodologie

Cette étude qualitative sur la VTM s'appuie sur l'approche de la théorie critique balisée autour de trois champs : les études sur le pouvoir et la biopolitique, les études sur la surveillance et les études sur l'habiter dans l'urbain dans les jeux vidéo.

En effet, le travail s'inscrit dans la sous-approche de la biopolitique de Michel Foucault, mettant en lumière les forces invisibles de domination systémique à l'encontre de la population. Appuyé par la seconde approche de la surveillance de Shoshana Zuboff et de son livre *The Age of Surveillance Capitalism* (2019), il se réfère aux travaux des auteurs tels que Jonathan Martineau et Jonathan Durand Folco (2023) ainsi qu'Antoinette Rouvroy et Thomas Berns (2013) sur l'autorité algorithmique. Enfin, notre dernière sous-approche critique, inspirée de la mésocritique de Christophe Duret (2018) et de ses études sur l'habiter dans l'urbain dans les jeux vidéo, replace l'humain au centre des interactions avec les villes futuristes de notre corpus. Ses analyses témoignent de l'influence de l'environnement urbain sur l'habiter post-humain. Aux regards de ces auteurs, notre terrain d'étude science-fictionnel vise ainsi à alimenter nos réflexions et à anticiper les transformations de la ville et des sociétés urbaines (Musset, 2019).

1.1 Représentation du *cyberpunk* dans le récit vidéoludique

Aussi intangibles que se figurent les mondes imaginaires de notre corpus, nous souhaitons définir dans les premières pages de ce mémoire le concept de représentation qui se situe au cœur de notre objet de recherche. En nous inspirant de la définition du psychologue social Moscovici, père fondateur du concept, nous situons la représentation sociale en tant qu'« "objet" partagé entre un "moi" (l'égo) et "les autres" (l'alter) » (De Carlos, 2015, p. 37). Collective, elle se base sur un ensemble d'idées, de croyances et d'opinions en correspondance avec un milieu social (Gauld, 2019).

Par ailleurs, penser la figure de la « VTM » revient à poser le pied dans un type de science-fiction : l'univers hypermoderne dit *cyberpunk*.

Ce genre, décrit par le chercheur en science politique Yannick Rumpala dans son ouvrage *Cyberpunk is not dead* (2021), peut être conçu comme un laboratoire d'analyse d'un monde sans limites permises par la science-fiction : « ce qui caractérise ce courant, c'est un agencement de motifs marqués par l'exubérance technologique, informatique particulièrement (le "cyber –"), sur fond de néoféodalisme économique et de décrépitude sociale (le côté "punk") » (2021, p.20). Pensé par l'auteur américain Bruce Bethke en 1980, l'univers *cyberpunk* transcende les imaginaires de la littérature, filmique et ludique : il y dessine un monde fictionnel désenchanté et dystopique, terni par la corruption, la pauvreté et les puissantes corporations, originelles de la technicité urbaine illimitée.

D'après Rumpala (2010), l'analyse de mondes fictionnels dans la recherche universitaire permet de poser un angle inédit, prospectif, un cadre différent sur les relations de pouvoir sous le prisme de la représentation. Dans ces circonstances, prendre la science-fiction comme *terrain d'étude* est une forme de questionnement du progrès et invite à réfléchir sur (et à prévenir) les dérives idéologiques. Sur les traces de Rumpala, nous concevons la science-fiction et, dans notre cas, le genre *cyberpunk*, à la fois comme objet de pensée et élément de problématisation à explorer, qui questionne les dynamiques politiques, sociales et économiques motivées par la technique et ses répercussions dans les jeux vidéo.

C'est aussi sous le prisme des études sur les jeux vidéo ou *Games Studies* que nous soutenons notre thèse. De cette manière, nous souhaitons considérer la VTM par l'entremise de l'image, perçue comme une « information vivante » persuasive (Bogost, 2007, p.34). Car si l'image produit autant de pouvoir sur l'individu, il ne fait aucun doute quant à celui du jeu vidéo tant sa rhétorique immersive permet au joueur de s'appropriier son environnement urbain.

Finalement, pour étudier la représentation de la VTM dans les jeux vidéo, le concept de figure nous paraît essentiel.

1.2 La figure de la ville technomémorielle

Notre travail de maîtrise sur la figure se situe au carrefour des lettres, de la sémiologie et des études audiovisuelles. C'est sous une étude topologique de l'habiter imaginaire de la science-fiction que nous avons choisie d'explorer deux univers vidéoludiques *cyberpunk*. Avant d'amorcer toutefois notre lecture, nous souhaitons expliciter le concept de figure, clé de voute de notre travail de recherche. Pour ce faire, nous faisons appel à Éléine Després (2012) et ses écrits scientifiques sur la narration.

Selon l'autrice, une figure se compose de trois éléments : une trace, un objet de pensée, et un ensemble de savoir.

Pour commencer, une figure est tout d'abord une trace qui se manifeste et existe par le texte ou l'image. Discrète, elle passe souvent inaperçue au sein de l'imaginaire.

Ensuite, elle est aussi un objet de pensée qui obsède. Par une étrange méconnaissance de son existence, elle suscite des questionnements sur ses origines et ses motivations.

Enfin une figure est un ensemble de savoir : selon le sémiologue Bertrand Gervais, « [e]lle suppose que le sujet établit un ensemble de relations avec d'autres signes, figures, formes symboliques en fonction de connaissances encyclopédiques qui sont les leurs. » (Gervais, 2018 cités dans Després, 2012 p. 39). En tant que modèle, elle est constituée d'un ensemble de symboles/signes appartenant à un groupe social. Un signe peut être défini comme une chose qui se manifeste, un phénomène qui peut être perceptible ou observable. Il est « la substitution d'un élément à un autre, mais comme ce qui indique et résume le travail de la connaissance » (Stancati, 2016).

En résumé, nous saisissons donc qu'une figure est un objet de pensée existant, mais mystérieux. Sa présence, en tant que support de sens multiple, possède une multitude de codes et de sens propre à elle et à son univers.

À cet égard, montrer qu'il existe, dans les univers vidéoludiques, la figure de la « VTM » est l'élément principal de notre recherche et constitue notre premier objectif dans le cadre de cette étude. Par le dévoilement de cette figure, nous souhaitons prouver avec notre corpus l'existence de tout un imaginaire symbolique unique. C'est ainsi, comme le souligne Gervais (2018), que les figures « servent souvent de points de départ d'études thématiques qui cherchent des régularités dans les représentations littéraires, artistiques ou cinématographiques » (p.52). Par cette réflexion, nous souhaitons ériger puis analyser la figure de la VTM des jeux vidéo à l'étude. Nous désirons la développer en nous inspirant des écrits qui traitent de la ville intelligente.

Comment la ville technomémorielle se déploie-t-elle dans notre corpus ?

Notre recherche sera guidée par la problématique suivante : de quelles manières les jeux RM et CY mettent en scène une figure de la « ville technomémorielle » ? En quoi peut-on dire qu'elle est une poursuite ou une variation sur l'idée de ville intelligente et comment elle se justifie au regard de notre corpus ? Avec notre analyse, nous cherchons à comprendre comment une ville technomémorielle s'organise et se compose. Quels sont ses agent(e)s et ses commettants ? Son système de valeurs ? Quels enjeux et limites suscitent-elles auprès de ses bénéficiaires ? Répond-elle à un idéal politique partagé par tous ou au contraire, est-elle mise à profit par une minorité ? Quelle est donc sa politique de gestion ?

Nous pouvons nous questionner aussi sur sa sémantique : par l'expression de la figure de « ville technomémorielle », ne sommes-nous pas dans une privatisation de la mémoire permise par la technique, les habitants de cette ville ne seraient-ils pas dépossédés de leurs intimités ? La généralisation de la mémoire à l'échelle urbaine ne rendrait pas la pensée, l'opinion, les idées, les croyances et l'imaginaire générique ?

Avec l'aide notamment de la théorie critique de Michel Foucault, et principalement sur sa pensée biopolitique des pouvoirs modernes, nous nous questionnons ici sur les idéologies mises en jeu, l'action rhétorique ainsi que ses visions du monde qu'elles sous-tendent. De ce point de vue, nos analyses sur la VTM effleurent le concept de la cybernétique de Norbert Wiener (1948), qui la définit comme une science de la communication, mais surtout de contrôle qui jouerait sur le

principe de boucle de rétroaction ou *feedback*. Les systèmes urbains définis par la cybernétique nécessitent un ensemble d'interactions d'éléments reliés par des boucles de *feedback*. Ces rétroactions sont des marqueurs d'efficacité du message transmis : ils permettent d'évaluer son impact et de s'en ajuster. La construction de notre figure fait appel à cette précédente notion par l'usage de la surveillance (*Surveillance Studies*) qui jalonne particulièrement les deux derniers chapitres de notre travail de maîtrise. En effet, les territoires de nos corpus sont coercitifs et priorisent des modes de régulations cybernétiques oppressifs de l'humain. En conséquence, lorsque nous mentionnons la cybernétique, dans notre analyse, nous faisons appel à sa force de contrôle : elle concilie les réflexions foucaaldiennes à celle des idées sur la cybernétique, mais également à celle de Soshana Zuboff et ses réflexions sur la logique accumulatrice de la surveillance. En se questionnant sur les coûts de la transparence, l'autrice se positionne à l'encontre de la privatisation des sociétés néolibérales, qu'elle considère comme autoritaires, et construit ses réflexions sur le capitalisme moderne. Appuyée par Jonathan Martineau et Jonathan Durand Folco, notre seconde approche explore ce type de capitalisme sous la loupe des intelligences artificielles (IA dans la suite du texte) devenues indispensables.

Pour une meilleure description de notre corpus, nous avons examiné les deux univers, premièrement par le jeu sur ordinateur (en incarnant les avatars principaux de ces univers), mais aussi par la lecture de deux livres associés à ces mêmes jeux *The Art of Remember Me* (2013) et *Le monde Cyberpunk 2077* (2020) grâce à notre dernière sous-approche de la mésocritique de Christophe Duret et sa description idéologique des villes imaginaires futuristes.

Dans les faits, il existe de nombreuses recherches sur la spatialité dans les jeux vidéo. En règle générale, elle prendrait forme selon trois perspectives dominantes : une perspective formaliste, qui se réfère à la composition de l'espace ; une perspective narratologique qui s'intéresse au récit et à sa spatialisation ; et enfin une perspective sur les représentations de l'espace qui révèle les différentes formes de médiation symbolique de l'habiter (Duret, 2021a). Cet auteur de référence, en faisant l'usage de la mésocritique englobe ces perspectives dans son ensemble. Nous puiserons dans ces recherches sans qu'elles soient centrales à notre propos. Sans faire intégralement usage

de la perspective mésocritique³, nous choisissons d'utiliser seulement ses réflexions sémiologiques de l'habiter posthumain. La méthode d'analyse structurale capable « de trouver une même trame logique » (Muchielli, 2009, p.265) nous aidera dans cette entreprise.

2. Présentation du corpus

La science-fiction *cyberpunk* propose une quantité infinie de mondes possibles et de potentialités : par ses projections fictives d'un futur décoloré se dessine un imaginaire technique aux contours cybernétiques. Cet imaginaire, aux allures dystopiques, suggère un univers d'abondance technique, laissant libre cours à un idéal de fortune et de bonheur assuré par le patrimoine d'un savoir technologique.

Il va de soi que notre corpus vidéoludique s'inscrit dans cette perspective dont le but est de proposer des espaces, certes, en tension, mais qui suggère des analogies plus ou moins nuancées, autorisant l'analyse idéologique des urbanités à l'étude.

Assurément, il est important de rappeler que les univers fictionnels *cyberpunk* de notre corpus structurent des lieux hypermobiles dont les frontières entre le numérique et le bâti transforment et s'agrègent pour donner lieu à des espaces hybridés et interconnectés, au moyen de réticularisation. Somme toute, le présent mémoire explore ces espaces : en prenant la ville intelligente comme référence, nous avons l'ambition de montrer quelles sont les particularités d'une nouvelle ville symbolique fictionnelle que nous nommons « VTM ».

Avec le corpus à l'étude, composé du jeu *Remember Me* et *Cyberpunk 2077*, nous voulons montrer au lectorat l'existence de cette figure, par le biais de l'imaginaire vidéoludique. Nous pensons que la figure de la « VTM » ainsi que sa récurrence dans notre œuvre étudiée renforce sa réalité : notre

³ « La mésocritique s'intéresse donc à l'univers fictionnel de l'œuvre vidéoludique conçu comme milieu, de même qu'à sa structure formelle, c'est-à-dire les règles et procédures qui lui confèrent cohérence et jouabilité ». Cette perspective met en lumière trois caractéristiques fondatrices de l'habiter : « son organisation sociale, sa mise en forme par la technique et sa représentation par le biais de médiations symboliques » (Duret, 2018, p. 4).

objectif étant de construire un dialogue entre les concepts de la ville intelligente et les éléments du corpus rassemblés.

2.1 Jeu vidéo *Remember Me* (2013) : une dystopie panoptique de la mémoire dans la ville de Paris⁴

« Concept art is what sparks imagination » : l'art conceptuel est instigateur de l'imaginaire (2013). Voilà comment le directeur créatif de Jean-Maxime Moris présentait l'un des tout premiers jeux de la société de production Dontnod Entertainment : *Remember Me* (2013).

Dans le jeu vidéo français *Remember Me* (noté RM dans la suite du texte), on retrouve un univers utopique postapocalyptique. Imaginé par les écrivains français Alain Damasio et Stéphane Beauverger, puis réalisé par Jean-Maxime Morris en 2013, le jeu reconstruit la ville de Néo-Paris à l'image de la Ville Lumière : ravagée par une guerre civile européenne, puis, rebâti en 2052 par la société de contrôle de la mémoire Memorize, la ville de Paris, devient en 2084 une ville du « tout numérique », capable de privatiser la mémoire humaine grâce à une technologie révolutionnaire : le Sensation Engine ou Sensen.

Nilin, la protagoniste incarnée par les joueur-euses (en focalisation externe), tente de déconstruire cet idéal : membre phare des « erroristes », un groupuscule de résistants anticonformistes formé par une intelligence artificielle (IA) dénommée Edge⁵, Nilin possède le don de « hacker » les souvenirs de son prochain. Surnommée la chasseuse de souvenir, sa quête principale est de libérer la pensée colonisée en se réappropriant sa propre mémoire, elle aussi volée par Memorize. Dans l'œuvre

⁴ Cette section n'aurait pas vu le jour sans la contribution des auteurs Aleksy Briclot, Michel Koch et Jean-Max Moris dans l'écriture de livre *The Art of Remember Me* (2013). Nous remercions également les auteur-rices de la page Fandom de Remember Me pour leur travail de reconstitution fictionnelle.

⁵ Edge n'est pas le véritable nom de son guide : à la lecture du jeu, nous comprenons que le guide anonyme de Nilin est en fait un programme créé par Charles Cartier-Wells, le fils du fondateur de Memorize et père de Nilin. Il s'agit d'une IA consciente programmée pour garder les mémoires déchuées des utilisateurs du Sensen du nom de H30 (Hominis M3morize Evolutio). Lassée de cette tâche et en proie à une perpétuelle douleur, l'intelligence artificielle sentiente décide d'engager Nilin à le tuer.

vidéoludique, constituée de neuf épisodes, le jeu met en scène l'ascension sociale et identitaire de l'héroïne, à la poursuite de sa mémoire personnelle.

Historique de la ville de Néo-Paris : la guerre civile européenne de 2030

Conceptualisé à partir de l'image de Paris, le jeu vidéo imagine une ville assiégée, ravagée par la guerre civile européenne au début des années 2030 : les crises économiques, climatiques et énergétiques ont fragilisé les plus grandes puissances mondiales du XXI^e siècle, amorçant, sous le même coup, des soulèvements dans l'ensemble du continent européen. Émeutes, pillages, répressions sanglantes, révolution civile ont fragmenté la croissance continentale dans les années qui ont suivi. En 2040 se produit le « printemps noir européen » : les villes telles que Hambourg, Dresde, Bilbao, Grenoble et Prague s'affranchissent et se proclament « communes libres », fiefs des déserteurs et des révolutionnaires en fuite. Les accords internationaux se dissolvent progressivement, les gouvernements perdent de plus en plus le contrôle des territoires et des regroupements civils armés se multiplient. Face à la montée de la crise, sous l'instigation des dirigeants européens, la Fédération de la Russie offre son aide à l'Occident : une bombe sismique nommée « Trémora » ravage la ville de Vienne. S'ensuit alors une escalade de conflits nucléaires, dont les bombardements aériens à Gibraltar, en République tchèque et à Paris, la capitale française. Détruite par une guerre civile, puis reconstruite en 2052 par la société Memorize sous la volonté de l'ingénieur et socioentrepreneur Antoine Cartier-Wells, la ville intelligente de Néo-Paris devient en 2084 ce que nous appelons une « ville technomémorielle » : la mémoire biologique est devenue un bien marchand, une ressource diffuse, mobile et manipulable au même titre qu'une information. La finalité recherchée par son créateur était de redonner de l'espoir à la population de Néo-Paris afin de « nettoyer la haine du monde » (Remember me Wiki, s. d.) à l'aide d'une nouvelle technologie prenant la forme d'implants corporels et capables de modifier des souvenirs : le Sensation Engine. Cette micropuce de la taille d'un capuchon est implantée directement dans la nuque d'un usager : grâce à cette technologie, l'individu porteur possède désormais la capacité de numériser les mémoires biologiques déjà présentes ainsi que d'en enregistrer de nouveau en temps réel, en plus de procéder à la gestion de la mémoire personnelle (suppression, retrait, ajout, modification et synchronisation avec des souvenirs passés liés à d'autres consommateurs du Sensen). Lorsque l'implant est fonctionnel, l'utilisateur est connecté à la ville et à ses habitants par

l'intermédiaire de la société d'État Memorize, relié à son tour à H30, une intelligence artificielle consciente responsable de conserver les souvenirs douloureux des usagers du Sensen. De cette façon, lorsqu'un souvenir est supprimé, H30 conserve cette donnée à l'abri de l'utilisateur. Cette connexion multimodale permet à l'entreprise de se connecter à tous les Sensen de la ville en vue de proposer des nouveautés et des programmes aux usagers.

Ainsi, après la production massive de ces implants de stockage mnésique, la capitale de France a été la cible d'un projet de réhabilitation, notamment par la mise en place d'une succession de trois plans fondateurs de Néo-Paris : le programme de cartographie digitale « Sécurité et liberté pour tous » (abrégée en SAFFE pour Security and Freedom for Everyone dans la suite du texte), utilisé pour reconstruire la ville sur les ruines d'un ancien Paris ravagé par les bombardements ; la reconstruction d'un barrage appelé « Meriphérique » qui vise à protéger la ville des attaques étrangères au territoire en plus de réorienter les échanges commerciaux via des canaux et des voies d'eau ; la mobilisation du projet « Stay at home », dont l'objectif est d'assurer la sécurité du public grâce à la surveillance opérée par les forces policières privée de Memorize : la force S.A.B.R.E.

À l'aide de ces politiques sociales, la ville se divise progressivement en trois niveaux d'espaces : le Deep-Paris, le bidonville de la métropole, donnant accès à son tour au Slum 404, le quartier le plus défavorisé de Néo-paris préservant les créatures les plus sombres du territoire ; le Mid-Paris, qui abrite la classe moyenne et les beaux quartiers, et enfin, le High-Paris, dont les habitations néo-futuristes ont rendu l'espace quasi autonome : dans ces lieux, les robots sont au service d'une minorité luxueuse vivant dans les mirages d'un monde parfait. Illusionnée, empêtrée dans une vie idéalisée, pétrie par le contrôle des souvenirs, la ségrégation spatiale est sévère et la sécurité publique intrusive sévit. En son sein se trouve cet espace chimérique, considéré comme le cœur de Memorize dans le jeu : Mnemopolis. Il s'agit d'une communauté fermée, réservée à la classe la plus haute de la société néo-parisienne.

De surcroit, les habitants de Néo-Paris, à qui l'on a effacé la mémoire douloureuse du passé, ne sont pas tous unanimes quant à leur volonté de se souvenir uniquement des beaux jours de l'histoire : sous ces mirages idylliques grandit à l'interne les Erroristes, un groupuscule armé dont la mission est de rendre à Néo-Paris les souvenirs oubliés de la guerre et ainsi, de libérer les

mémoires du joug de la compagnie Memorize. Ce groupe, capable de *remixer* la mémoire humaine en vue d'altérer la réalité de son hôte (aptitude donnée aux chasseur-e-s de souvenirs de modifier la mémoire humaine numérisée grâce au Senwall), se bat contre les dérives que peut occasionner l'utilisation excessive du Sensen avec pour mission principale de libérer la capitale de l'obscurantisme.

2.2 La guerre des corporations des États-Unis dans le jeu vidéo *Cyberpunk 2077* (2020)⁶

Dans *Cyberpunk 2077* (noté CY dans la suite du texte) (2020), une dystopie interactive (Bouchardon, 2009) scénarisée par les écrivains Marcin Blacha, Jakub Szamałek, Stanisław Świącicki et Tomasz Marchewka (2020), réalisée par l'entrepreneur polonais Adam Badowski et Gabriel Amatangelo, puis diffusée par le studio CD Projekt, nous incarnons ici le personnage de V (Vincent pour un homme et Valérie pour une femme), un-e mercenaire dont le but est de devenir le meilleur de Night City. Engagé-e dans un cambriolage qui aurait mal tourné, V se voit contraint-e d'insérer un virus dans son réseau neuronal appelé Relic⁷ 2.0 : ce corps étranger similaire à des cartes mémoire amovibles de stockage de données numériques comporterait la mémoire numérisée de Johnny Silverhand, un terroriste anarchiste déserteur qui vouerait une haine profonde pour les grosses puissances de ce monde. Analogue à un virus, la conscience numérisée de Johnny s'empare progressivement du corps de V dont l'identité disparaît peu à peu. Condamné, l'objectif primaire du personnage principal joué est de reprendre possession de son corps biologique et technique avant la disparition complète de ses souvenirs identitaires. Jouant en focalisation interne dans les six actes proposés, nous sommes fortement immergés dans la diégèse du jeu vidéo.

⁶ Les éléments de cette section sont entièrement tirés du livre du Marcin Batylda *Le Monde de Cyberpunk 2077* (2020), ainsi que la page *Fandom* de Cyberpunk.

⁷ La Relic est un ensemble de biopuces capable de stocker des psychés digitalisées que l'on nomme « engramme ». Il en existerait deux versions : la Relic 1.0 destinée à la classe aisée souhaitant communiquer avec leurs familles après leurs morts, et la Relic 2.0 réservée à l'élite de la société qui chercherait à transférer leur engramme dans un corps nouveau.

Historique de la ville de Night-City : les grandes guerres corporatives du XX^e siècle

En 1994, l'homme d'affaires du nom de Richard Night eut l'idée de construire une cité parfaite, autosuffisante, sécuritaire, inclusive, libre, indépendante de la gouvernance des États-Unis et à l'abri des conflits mondiaux. Après avoir été assassiné au cours du processus de construction, le projet urbain se dégrada : les plus vils s'emparèrent du territoire, avant que les corporations s'y joignent afin de reprendre l'ascendant sur le territoire. Baptisée Night-City en 1998 en l'honneur de son fondateur, elle devient une ville corporative de premier choix.

À la fin du XX^e siècle, les plus grandes corporations ont accès sans limites aux ressources naturelles mondiales qui bouleverseront l'équilibre environnemental. L'hybridation entre les domaines politique et économique, autrefois distinguables, est perçue comme un avantage considérable dans le monde des affaires. Le gouvernement des États-Unis, manipulant clandestinement les marchés boursiers, provoque l'effondrement financier mondial qui chamboule les économies du monde entier, donnant le libre accès aux États d'agir selon leurs intérêts sur l'ensemble d'un territoire : de nombreux États se soulèvent au risque de se proclamer « État libre » échappant à toute forme de juridiction du politique. En juin 2022, la Quatrième Guerre des corporations éclate : deux agences d'exploitation océanique se disputent les vestiges d'une troisième corporation rivale. La guerre ne tarda pas à faire rage auprès de ces exploitants qui firent appel à deux géants de l'industrie des armes de Night-City, pour régler leurs désaccords : Militech et Arasaka. Dès lors, la bataille impliquant les deux géants de la sécurité (la première étasunienne, la seconde japonaise) commence : les guerres totales se font sentir sur terre comme en mer, dans les airs et sur le Net (le cyberspace exploité mondialement). Ce dernier disparaît peu à peu en 2021, affaibli par les destructions de serveurs et des bases de données mondiales, et ravagé par des milliers de virus malveillants, laissant 78 % des zones de navigation inexploitable, voire mortelles.

Peu à peu, le monde finit par se lasser des guerres corporatives, la tension monte entre les nations, traumatisées : un anarchiste rockeur et peu consciencieux du nom de Johnny Silverhand mène une troupe de mercenaires dans les locaux d'Arasaka et y dépose une arme nucléaire, faisant tomber le siège social, et, sous le même coup, la corporation, en détruisant au passage, le centre-ville de Night-City.

Les périodes d'après-guerres qui s'ensuivent sont ponctuées de réunifications et de reconstructions de la ville grâce à Militech, qui devint dès lors une entreprise nationale : le Net est de nouveau accessible, mais scellé par un pare-feu numérique appelé « Mur Noir » gardé précieusement sous le regard sécuritaire de la police du Net, « NetWatch ». Afin de regagner sa place de leader, Arasaka fournit en secret des armes aux États-Libres et poursuit sa lutte contre Militech en silence, et la ville de Night-City retrouve son statut de ville indépendante « prospère ».

Malgré un regain de popularité face au règne corporatif grâce à son influence mondiale, la population interne de Night-City a été grandement affectée par ses changements brutaux occasionnant, en parallèle, un grand mépris social et une recrudescence de la violence associée à un isolement marqué. Si, dans RM, la division des classes se distingue par l'ascendance et la verticalité permise par une forte ségrégation spatiale, la hiérarchie des classes et la monopolisation des souvenirs, dans *Cyberpunk 2077*, elle se remarque par son horizontalité, ou plutôt par une division de clans en concurrence, au milieu d'une gouvernance politique corrompue. Contrairement à RM où la ville est divisée en trois paliers de classe sociale distincte, dans CY, il persiste une division de classe (les riches et les puissants, la classe moyenne et les « laissés pour comptes »), mais aussi une logique de clans, une séparation sociale communautaire reliée aux quartiers peuplés d'*edgerunner*⁸. Ils sont au nombre de huit : Maelstrom, un gang violent fasciné par les modifications corporelles cybertechnologiques illégales et le *heavy métal* ; Animals, un gang agressif de combats de rues ayant une préférence marquée pour les *nootropes* et les compléments d'origines animales ; les Voodoos-Boys, réservées aux membres de sang haïtien, il se compose des meilleurs *netrunner*⁹ de tout Night-City ; le gang des Six Street, connu pour leur patriotisme américain et leurs implications dans diverses activités ouvertement criminelles ; Les Mox, une faction de femmes anarchistes punks constituées de travailleuses du sexe ; les Tiger Claws, soit le groupe criminel le plus dangereux de Night-City de majorité asiatique au don du commerce fort développé ; les Valentinos, le plus gros gang de Night-City d'ascendance majoritairement

⁸ Les *edgerunners* sont des mercenaires qui vivent affranchis du système corporatif de Night-City : contrebande, vol, braquage, espionnage, tueur à gages, etc. Leurs buts sont de laisser leurs marques sur la ville.

⁹ Un *netrunner* est un pirate et contrebandier du Net. En tant que hackers avisés, ils parcourent le cyberspace avec un système d'interface cybernétiquement augmenté, implanté pour les meilleurs, dans leur corps.

mexicaine aux valeurs familiales ; et enfin, Scavengers, les rebuts de la ville sans considération pour la vie humaine.

*

Nous voyons donc que les villes de Néo-Paris et de Night-City se rejoignent déjà par leurs récits : les deux villes cybernétiques ont été la cible de bombardement, elles ont été reconstruites toutes deux par des mégacorporations puissantes et oppressives tant pour leurs mainmises sur la mémoire humaine que pour leurs divisions de classes qu'elles maintiennent. Dans RM, Memorize dispose du monopole sur la mémoire collective de la ville et sur la mémoire personnelle des habitants, elle s'approprie celle de ses résidents en leur offrant un idéal qui soumet l'utilisateur à une dépendance accrue aux rêves qu'elle transmet : une vie sans douleur et sans peur.

Du côté de CY, à Night-City « le pire lieu où vivre de toute l'Amérique » (Batylda & Houesnard, 2020, p. 154), le vol de données existe d'ores et déjà auprès des habitants, mais cette dépossession commence tout juste à se développer pour ce qui ressemble au vol de la mémoire personnelle : le programme « Secure Your Soul » promu en 2077 et orchestré par la compagnie Arasaka, permet à son utilisateur de déjouer la mort par le transfert de sa conscience dans une forteresse de données privée du nom de Mikoshi. Elle contiendrait les mémoires numériques d'une poignée de clients fortunés¹⁰.

À ses origines, « Secure Your Soul » était un programme sans nom développé par la meilleure *netrunner* de tout Night City et l'ex-petite amie de Johnny, Altiera Cunningham (du surnom d'Alt) : fascinée par l'émergence de l'IA au début des années 2000, elle met sur pied une biopuce capable de transférer l'esprit de l'utilisateur dans le Net aux fins d'explorations. Dérobée par la compagnie Arasaka, aujourd'hui, une version améliorée de ce programme, appelée « Soullkiller » ou le tueur

¹⁰ Le programme « Secure Your Soul » propose un moyen de déjouer la mort par le transfert de sa conscience dans des puces, la Relic 1.0. Pour ce faire, il suffit de convertir sa psyché numérisée en une enveloppe numérique appelée « engramme », capable de communiquer avec leurs proches.

d'âmes, tue l'hôte porteur et emprisonne sa psyché dans Mikoshi¹¹. Il est ainsi possible pour le détenteur de cette arme de tuer la chair et non l'esprit, de s'approprier les mémoires d'un individu et ainsi de les monétiser.

Manipulée dans RM et dans CY, la mémoire est privatisée et interrogée pour ensuite être exploitée.

Nous avons mis de l'avant la pertinence de notre corpus au regard de l'enjeu prédominant qui est au cœur de notre figure : la mémoire personnelle et collective.

En effet, selon les affirmations du sociologue français Maurice Halbwachs, la mémoire collective d'un groupe ne serait plus que la somme des mémoires individuelles qui constituent un témoignage ou un souvenir commun (1997). Et le rappel, ou bien l'action de se remémorer dans le temps, dans sa dimension collective, fait appel aux souvenirs des autres. Il en définit ainsi le souvenir ou du moins sa réapparition « par l'effet de plusieurs séries de pensées collectives enchevêtrées » (*Ibid*, p.17) : la reconstruction d'un évènement passé est donc collective.

De cette manière, et en référence à notre corpus, lorsque nous mentionnons la VTM de Night-City ou bien de Néo-Paris, nous évoquons, la mémoire individuelle de chaque habitant des villes qui est, à la fois détruite (par sa dérobée) pour ensuite être reconstruite, puis privatisée et monétisée. Les forteresses de données, telles que Mikoshi ou H30, sont, somme toute, des allégories de la mémoire collective : en tant que systèmes, elles ne dépendent que des souvenirs individuels de ses usagers.

Maintenant que nous avons introduit notre corpus d'étude, passons à sa lecture. Les considérations suivantes exposeront la VTM sous le prisme des données de mémoires, éléments primaires constituantes de notre concept. Si les souvenirs subsistent au cœur de la ville grâce aux humains qui la composent, nous savons qu'elle se déploie de différentes manières dans notre corpus. Nous

¹¹ Dans l'histoire, Alt Cunningham a été kidnappée par des gangs dans le but de mettre au point le Soukkiller pour la société Arasaka. Convaincue de la percée du programme, sachant pertinemment qu'elle en sera la première usagère, elle réussit à s'échapper par le Net à l'aide de Johnny Silverhand et son escouade, laissant son corps sans vie.

verrons dans le chapitre suivant les différentes représentations et les usages donnés à celles-ci. Le but est de comprendre ce qu'il en est.

3. Présentation des objectifs du travail de mémoire à l'étude et les résultats attendus

L'objectif de notre étude est de savoir comment les jeux vidéo CY et RM mettent en scène une figure de la « VTM ». De manière générale, nous voulons comprendre les particularités de la « VTM » de notre corpus. Nous cherchons, par ce biais, à répondre à ce qu'elle traduit à plusieurs niveaux.

Au tout premier niveau, nous nous intéressons à sa structure économique, liés aux ressources convoitées. Ensuite, nous voulons comprendre son idéologie tout en contestant sa logique structurale en tant que système. Enfin, nous souhaitons lever le voile sur sa politique, son régime de gouvernance.

L'objectif de notre analyse est celui de circonscrire la figure de la « VTM » à partir de ces trois éléments.

Concernant les résultats attendus à la vue des questions de recherche, nous nous attendons, dans le cadre de la fiction, à trouver la figure d'une ville morte, sans âme et teintée de corruptions. Nous pensons que la viabilité de ses imaginaires dystopique est faible et que la présence humaine ne serait que partiellement existante. Les actes de résistance face à l'oppression généralement issue des grands magnats économiques ne seraient que des brides d'espoir d'un espace en perpétuel contrôle.

Dans la ludiégèse de notre corpus, nous interprétons le rôle d'avatars amnésiques. Chacun tente de reconstituer une mémoire absente et se retrouve ainsi en risque de perte d'identité. Pour nous, le choix de nous tourner vers ces deux univers permet de mettre l'accent sur le processus de reconstitutions mémorielles, qui, *de facto*, en tant que joueur-se, nous concerne. Parce que nous nous intéressons à la figure de la « VTM », nous tenons à faire ressortir, dans les récits

vidéoludiques, le rôle prépondérant que joueraient la mémoire et les techniques associées ; thèmes transversaux de notre corpus.

Ainsi, l'enjeu de la mémoire fait donc partie intégrante de la narration : sans cette dernière le jeu n'existerait pas à l'instar de notre figure à l'étude.

Au surplus, à la lecture et analyse des livres, des pages communautaires (Reddit et Fandom) et groupes de discussion reliés à ces deux univers, le choix du corpus à l'étude s'explique aussi par leurs ressemblances diégétiques suffisantes pour développer des pistes de recherche sur la figure de la « VTM ». Héro/héroïne révolutionnaires, nos deux avatars parcourent des mondes d'illusions visant à remettre en question le techno-optimisme mis en place.

Sans en faire la critique, notre mémoire s'inscrit dans cette lignée également. Telles sont les raisons du choix de notre corpus.

Il n'existe à ce jour aucune recherche faisant état de la figure de la « VTM » dans les jeux vidéo. Nous souhaitons, dans notre mémoire, aborder cette figure afin de montrer qu'elle existe ; l'explorer, pour ensuite y poser un regard inédit. Ainsi, comme le défend Rumpala (2010), l'idée d'analyser la science-fiction n'est pas de la décrédibiliser, en la renvoyant à sa fonction ludique, mais bien de la reconnaître comme matériau intellectuel à manipuler. Le processus de réflexion que cette approche propose permet d'analyser les transformations sociales opérées par la technicisation de l'espace, et, ainsi, de poser des questions.

À la lumière de la recension des écrits portant sur le jeu vidéo RM, nous avons constaté un intérêt marqué pour la représentation du genre féminin dans les jeux vidéo. À titre d'exemple, certains ludologues mettent en évidence l'hypersexualisation du personnage principal féminin, Nilin, comme un avantage marketing important pour une clientèle majoritairement masculine (Hess, 2021). La représentation de genre (Harju, 2019), l'hologrammisation de l'espace (Solberg, 2022), les affects (Wood, 2018) et le féminisme dans les jeux vidéo (Planques, 2017) ont été les thèmes phares de notre recension. Hormis ces quelques points, deux auteurs ont retenu notre attention. La première, Amanda Philippe, professeure en étude des médias à l'Université de Washington, émet

un doute critique sur l'œuvre vidéoludique, en proposant une approche intitulée « *memory tourism* », inspirée de la chercheuse en représentation raciale, Lisa Nakamura (Phillips, 2022). En reprenant les questionnements idéologiques de la chercheuse en histoire visuelle Soraya Murray, elle viendrait à la conclusion que le jeu vidéo RM légitimerait la colonisation de la mémoire des peuples néocolonisés de notre monde.

Notre mémoire ne se situe pas dans ce champ de recherche malgré l'intérêt qu'il pourrait présenter dans notre analyse critique. En revanche, et non sans quelques détours, nous nous sommes fortement attachés aux recherches du chercheur en communication Christophe Duret de l'Université de Sherbrooke, pour sa contribution sur la ville futuriste. En proposant une *mésocritique* de l'habiter l'auteur vise à « la mise en configuration des rapports techniques et symboliques qui unissent un individu à autrui et à son environnement au sein de ces fictions » (Duret, 2023, p. 159). Dans ses écrits, une description idéologique dense de la ville de Néo-Paris est mise à l'honneur, éléments d'analyses importants pour notre étude.

4. Plan du mémoire

La figure de « ville technomémorielle » est un objet de pensée qu'il faut explorer. Dans ce mémoire, nous voulons en présenter les formes et les contours en trois chapitres. Le premier chapitre, « la “ville technomémorielle” prend forme grâce à un ensemble de technologie de mémoire et l'exploitation de données mnésiques » introduira ainsi les relations entre les usagers et la ville grâce aux technologies de « mémoire totale ». Définis par la sémiologue Emmanuelle Caccamo (2017), ces outils fictionnels auraient la fonction unique de contrôler les mémoires et les souvenirs personnels de ses usagers. À l'aide de la technique, il est ainsi possible de déployer tout un spectre d'usages mnésiques destinés à son emploi. Nous chercherons à comprendre comment se prélève cette donnée de la mémoire par l'entremise des technologies captatrices de mémoires : les technologies de « mémoire totale ». Nous tenterons ensuite d'observer les usages des données grâce à la technique dans les deux jeux à l'étude.

Dans le deuxième chapitre, « la ville technomémorielle : de la ville de flux au mnemopticon », nous montrerons comment la VTM est indissociable de la surveillance par l'expression du concept de

« ville de flux » emprunté à l'essayiste Olivier Mongin (2013). Nous exposons la VTM comme étant une prison de la surveillance mémorielle que nous nommerons *Mnemopticon*. Nous nous inspirons pour cela du *Panopticon* repris par Foucault, du capitalisme algorithmique de Jonathan Martineau et Jonathan Durand Folco et du capitalisme de surveillance proposé par Soshana Zuboff pour appuyer notre thèse.

Enfin, dans le dernier chapitre, « la ville technomémorielle soutient une gouvernamentalité algorithmique technomnésique », nous retournerons vers le concept de surveillance en nous concentrons sur sa dimension algorithmique, notamment grâce à l'intelligence artificielle telle qu'elle est proposée dans les jeux. Nous porterons une attention particulière au système qu'elle soutient, sa gouvernamentalité algorithmique (Rouvroy et Berns, 2013) et ses portées *algocratiques* en devenir sous l'influence de la biopolitique.

CHAPITRE 1 : LA « VILLE TECHNOMÉMORIELLE » PREND FORME GRÂCE À UN ENSEMBLE DE TECHNOLOGIE DE MÉMOIRE ET L'EXPLOITATION DE DONNÉES MNÉSIQUES

Introduction

Il y a dans le concept principal de « ville technomémorielle » que je propose une position claire concernant les villes imaginées dans le corpus à l'étude : ce sont des territoires arides destinés à générer du profit grâce aux données personnelles mnésiques. La mémoire autobiographique, illustrée comme une denrée exploitable, est manipulée grâce aux technologies de « mémoire totale » : ces dispositifs, indispensables pour les VTM à l'étude, sont dans les faits des machines puissantes servant à manier la mémoire personnelle des individus selon l'intérêt de l'utilisateur qui la détient. Alors, considérée comme une ressource à pétrir, sa richesse s'illustre par l'intérêt qu'on lui porte. Cet intérêt capital, nous le verrons par la mobilisation des usages qu'elle permet. En effet, il existe différents scénarios d'usages liés à la VTM qui sont associés à la manipulation de la mémoire épisodique. Ces pratiques de gestions de l'humain se divisent principalement en plusieurs catégories au service de l'économie de marché (à titre de marchandise), de la biopolitique (en jouant sur le contrôle des masses) et de la surveillance (grâce à sa capacité de stockage informationnelle). Si nous retenons que ces usages pour la formation de notre figure, et ce, tout au long de notre mémoire, nous ne pouvons faire l'impasse sur les usages mémoriels qui relèvent davantage du quotidien des consommateurs. De ces derniers, nous en ferons un rapide survol.

1. Que sont les technologies de « mémoire totale » ?

L'imaginaire audiovisuel occidental et science-fictionnel de la fin du XX^e siècle amorce une nouvelle façon de bâtir de nouveaux médias capables de transcender le corps humain et ses habiletés mnésiques limitées grâce à des techniques de manipulation mémorielle : les technologies de « mémoire totale ».

Conceptualisées par la sémiologue Emmanuelle Caccamo (2017), les machines de mémoire totale sont des technologies fictionnelles de manipulation de souvenirs et de la mémoire personnelle dont

l'une des fonctions principales est d'enregistrer et de numériser les mémoires du corps humain (Caccamo, 2024). La possibilité d'enregistrer les mémoires épisodiques (autobiographiques) s'accompagne aussi d'autres fonctionnalités, telles que l'inoculation, la suppression et la modification des souvenirs, ou bien le stockage de l'intégralité des mémoires pour un accès et un visionnage en temps réel, en vue, pour la plupart, d'une réincarnation post-mortem vers un autre corps plus en santé ou plus jeune. Lorsque ceci se produit, les mémoires sont manipulées et réintégrées dans un corps porteur¹² devenu réceptacle : les mémoires deviennent des répliques numériques des mémoires originelles fragmentées, et ces copies réincarnées ne peuvent représenter l'individu dans son absolu, produisant à cet effet un changement identitaire. Ainsi, tout processus de cyberconversion¹³ implique une altération de la mémoire et un effritement de la personnalité qui remet en doute la singularité humaine.

Ces technologies de « mémoire totale », aux multiples caractéristiques, sont inventées de différentes manières selon l'imaginaire fictionnel choisi. En passant par des biopuces implantées dans la nuque de son détenteur, par un caisson d'implantation de souvenirs, la mémoire devient un bien pétri par la main d'ingénieurs/savant fou dont l'idée de dépossession mémorielle est terrifiante : le rêve du « tout-souvenir » s'accompagne d'une volonté de contrôler la mémoire épisodique et donc de se risquer à un jeu de conscience dangereux.

Selon Caccamo (2024), dans la science-fiction, la mémoire biologique numérisée fait l'objet de divers usages, offrant la possibilité de rejouer les souvenirs les plus joyeux en se débarrassant des souvenirs les moins agréables. Grâce à sa capacité de rétention d'informations, elles peuvent servir d'assistance journalière et de témoignage. Les mémoires sont aussi une source de profit et de divertissement, fondée sur l'exploitation des marchés de la mémoire humaine. Ses usages médicaux sont des portes d'entrée vers des procédés technomnésiques motivés, pour la plupart,

¹² Caccamo définit ces nouveaux corps porteurs comme des « corps-prothèses » qui seraient alors perçus comme des « réceptacles mnésiques » capables de renfermer des mémoires étrangères, transférées grâce à des technologies avancées (2020).

¹³ « Dans la science-fiction, une cyberconversion renvoie à un processus au cours duquel la mémoire d'une personne est traduite en langage numérique. Le procédé technologique vise à simuler ou émuler la personne dans un ordinateur, lorsque celle-ci n'est pas transférée dans un autre corps biologique. » (Caccamo, 2020).

d'une quête de la jeunesse éternelle ainsi que d'une vie postmortem. Enfin la mémoire est un puissant outil de surveillance policière, militaire et carcérale pour la défense des intérêts de sociétés publiques et privées.

Si nous revenons sur certains de ses usages dans notre recherche liée aux développements des VTM de nos corpus, nous ne pouvons ignorer sa portée biopolitique, marchande et surveillancière.

En effet, les technologies de notre corpus peuvent augmenter les capacités mnésiques de l'individu et présentent une diversité d'usages dépendamment du contexte d'utilisation¹⁴. Elles peuvent aussi se révéler très prometteuses dans le secteur de la médecine en permettant à l'utilisateur malade de s'affranchir des souvenirs traumatiques vécus par l'hôte par un processus de cyberconversion dont l'objectif est de changer de corps pour une vie post-mortem ou à des fins esthétiques. La mémoire peut être vendue, achetée et exportée dans le cadre d'une économie de la mémoire. Les transactions mémorielles effectuées se passent ainsi directement par la technologie de « mémoire totale » porteuse de souvenirs numérisés. Enfin, la mémoire peut faire l'objet de micro-surveillance individuelle, un atout considérable pour les forces policière et capitaliste à la recherche d'un point d'entrée ou d'un besoin fabriqué : le détenteur de la technologie de « mémoire totale » se dirigera progressivement vers cette rationalité devenue indispensable pour sa consommation mémorielle.

Dans les univers de notre corpus, les technologies de « mémoire totale » principales dont disposent les individus sont le Sensen pour RM ainsi que les implants ou les biopuces pour CY. À la différence de RM, dans CY, les technologies de « mémoire totale » sont multiples : les *edgerunners*, tels que les *fixers*, les *charcudocs*¹⁵ ou encore les *netrunners* de cet univers se laissent tenter par différentes améliorations cybernétiques capables d'altérer le biologique. La mémoire humaine en fait partie : ci-contre, nous vous présentons le tableau référant de l'ensemble des technologies de « mémoire totale » du corpus. Nous avons pris soin de ne pas impliquer les implants de combats

¹⁴ La mémoire peut faire office de témoignage en cas de quiproquo ou bien, elle peut aider à la remémoration d'une personne défunte.

¹⁵ Ou *ripperdocs*, sont des médecins chirurgiens cybernétiques spécialisés dans la greffe d'implants cybernétiques.

perçus en tant que nootropes techniques capables d'améliorer les fonctions cognitives du cerveau humain.

Tableau 1 : Descriptions des technologies de « mémoire totale » du jeu vidéo *Cyberpunk 2077*

<p>Kiroshi Optical Scanner MK. I et II</p>	<p>Les implants cybernétiques <i>Kiroshi Optical</i> sont des scanners qui affichent les données sur la cornée de son propriétaire. Elles sont dotées d'une lentille intégrée et peuvent dissimuler le visage le rendant invisible aux yeux des caméras de surveillances. Dans une des séquences scénarisées du jeu, le <i>charcudoc</i> Viktor, greffe l'implant sur V. Lors du processus d'installation, il lui explique les améliorations visuelles procurées ainsi que leurs effets secondaires agissants sur la mémoire procédurale : « Le scanner devrait finir par se synchroniser avec ton flux de pensée et décrypter tes intentions. » (GML, 41 ; 29, 2020)</p>
<p>Danses sensorielles (DS)</p>	<p>Outils d'immersion de simulation spatiale capable de visionner des enregistrements numériques du vécu d'une personne (Batylda & Houesnard, 2020, p. 62). Très populaires dans l'industrie du divertissement : à l'origine, les DS étaient des simulations militaires reconnues. Grâce à son immersion mémorielle, elle est capable d'analyser des détails qui échappent à la perception humaine pour celui qui revit l'expérience consciente enregistrée.</p>

Éditrice des danses sensorielle	Projection en réalité virtuelle permettant d'éditer des danses sensorielles (Figure 10) (Batylda & Houesnard, 2020, p. 62).
Cyberdeck	Il s'agit d'un ordinateur personnalisé qui établit un lien entre le <i>netrunner</i> et le cyberspace. Il permet également à ce dernier de contrôler à distance des appareils informatiques.
Une Relic 1.0	Une Relic 1.0 est une biopuce qui permet de stocker des psychés numérisées que l'on nomme engramme.
La Relic 2.0	La version 2.0 de la Relic se différencie par l'intégration de l'engramme dans un nouveau corps porteur qui écrase la conscience de son ancien possesseur.
Ex-disque	Implant capable d'améliorer la rétention d'information du cerveau ainsi que son traitement.
Poupée ou doll	Une poupée est une personne qui a recours à une puce de poupée. Principalement utilisée dans l'industrie du sexe, il s'agit d'une puce capable de piloter les comportements pendant une séance pour ensuite la supprimer de la mémoire de son hôte. Son utilisation détournée en tant que moyen de communication permet l'importation de données/messages à partir de systèmes.

Holo	Il s'agit d'un téléphone intégré dans le neuroport : lors d'un appel, l'implant simule en temps réel le visage de l'appelant via une représentation virtuelle en 3D du visage de cette personne.
Mikoshi	Mikoshi est une forteresse de données enfouie sous la tour Arasaka et connectée au cyberspace. Reliées à des serveurs en orbites autour de la Terre, elles recéleraient une quantité massive de données, d'archives de l'ancien Net et de personnalités numérisées. Elle serait décrite comme une prison aux yeux de Johnny Silverhand.
Militech Basilisk	Le Basilisk de Militech est un tank de guerre qui, une fois connectée à son propriétaire, devient le prolongement de son corps. Il a été conçu d'une interface neuronale jumelle qui permet son contrôle par « impulsion neuronale » de la mémoire procédurale (Cyberpunk 2077 Wiki, s.d.). Un deuxième pilote est primordial pour éviter une surcharge sensorielle.
Éclat ou fragment	Les éclats sont des puces déchiffrées et lisibles par notre avatar du jeu. Elles détiennent des informations supplémentaires de l'univers Cyberpunk 2077. (Cyberpunk 2077 Wiki, s.d.).

Tableau 2 : Descriptions des technologies de « mémoire totale » du jeu vidéo Remember Me

Sensen	Implant mémoriel chargé de numériser les mémoires épisodiques en plus de proposer une vision numérique augmentée de l'espace.
---------------	---

Senwall	Sensen spécifique capable de manipuler les souvenirs humains.
Brain drainer	Destinée majoritairement aux prisonniers, il s'agit d'une immense structure tournante placée au centre d'une unité carcérale qui projette un rayon, balayant sur son passage tous les souvenirs de ses victimes. Cette version est aussi disponible en tant que chaise : le condamné s'assoit sur une chaise surélevée qui s'occupe de voler l'intégralité de ses souvenirs.
Le casque de contrôle des détenus	Ce casque englobant l'intégralité du visage des détenus maintiendrait une empreinte sur l'esprit et la mémoire procédurale de ces derniers, le reste lui étant supprimé ou volé.
Le gant de contrôle	La numérisation des souvenirs a influencé la mise en marché de cette technologie capable de supprimer, synchroniser, ajouter de faux souvenirs ou bien de <i>remixer</i> la mémoire d'un individu.
H30	H30 est à la fois le leader <i>errorist</i> , Edge, et le serveur de mémoire central de Memorize. Forteresse donnée, elle stockerait l'intégralité des souvenirs douloureux de ses habitants.

Le point suivant énumère les usages liés à la mémoire, et plus précisément comment s'articule et se construit la VTM sous l'influence des technologies de « mémoire totale ».

2. Les usages des données mémorielles

« Your memory is your life »¹⁶

Les deux œuvres constitutives de notre corpus proposent une façon originale de figurer la VTM à l'étude autour d'un enjeu fondamental : la mémoire. Si cette dernière est la clef de voûte de cette figure, il reste que l'approche diffère dans le corpus rassemblé. En effet, la mémoire est abordée de façon unique dans chacun des jeux : comme nous le verrons, dans RM, la mémoire est fluide, impalpable et dématérialisée. Elle poursuit une logique de flux d'information qui vient rejoindre ce que Memorize appelle « l'Internet de l'humain¹⁷ » (Devin Super Tramp, 2013), une forme d'hyperconnexion sensorielle, émotionnelle et mnésique. Dans cette vision utopique d'un monde ouvert au partage de souvenirs et d'émotions se profile, sous le même coup, l'idée d'une mémoire personnelle fluide et malléable, permettant de manipuler l'identité des individus grâce au Sensen (Figure 1).

¹⁶ Dans la fiction, cette affirmation est proclamée dans d'une vidéo promotionnelle de Memorize pour symboliser « l'internet de l'humain » que pourrait offrir la technologie Sensen en vue de fournir de « véritables » connexions sensorielles et mnésiques extrême.

¹⁷ Seconde affirmation énoncée par la startup qui promeut une nouvelle forme d'Internet qui annonce « Un internet d'émotions, de véritables connexions. [...] Un monde d'émotions partagées » (Devin Super Tramp, 2013, s. p.).



Figure 1 : N1N1 doté de son Sensen observe la ville de Néo-Paris (Source : Youtube)

Dans CY, en revanche, la mémoire autobiographique est stockable, compacte et modifiable grâce à des consoles. Sa sauvegarde est possible dans des cartes mémoire amovibles de stockage de données numériques enfichable appelées éclats ou biopuces. Palpable et matérielle, la mémoire est un code, une partie de l'identité numérisée d'un individu. Autrement dit, posséder une version numérique d'une personnalité est une denrée rare et précieuse pour tout bon marchand. Cette psyché digitalisée est ce qu'on appelle un engramme dans la diégèse. Cette dernière, aussi connue sous le nom de *Soulkilled Pseudo Intellect* (SPI) ou fantôme, serait les souvenirs identitaires cryptés d'un humain. Elle se concrétise grâce au programme « Secure You Soul », propulsé par la multinationale japonaise afin d'amasser un maximum de données sur les humains en tenant chacune des psychés prisonnières dans des biopuces de stockage numérique appelées Relic (Figure 2). Il en existe deux versions : celle promise aux élites de la société pour déjouer la mort grâce au programme « *Secure Your Soul* », puis la Relic 2.0 destinée à être transférée dans un corps organique pour une vie *postmortem*. La mise en relation de ces deux récits vidéoludiques, révèle

somme toute un point commun essentiel pour notre recherche : la mémoire est une donnée exploitable. Les souvenirs qu'elle recèle et ces constituantes identitaires sont des éléments manipulables dans la fiction. Son extraction est essentielle et ressentie comme une nécessité dans les mondes du corpus à l'étude. Nous comprenons d'ailleurs qu'elle construit les mondes imaginaires de nos territoires urbanisés, mais aussi les personnages principaux. En effet, nous disposons de deux avatars qui souffrent chacun d'amnésie : pour Nilin, les jeux de mémoire sont davantage des moyens de recouvrer son identité. Errant à travers les rues de Néo-Paris sous les ordres d'Edge, la mémoire devient une fin pour son besoin unique de se souvenir de sa vie. Pour V, la mémoire de Johnny est un moyen de recouvrer son corps et de rester en vie grâce non seulement à son réseau social, mais aussi par l'intermédiaire de la Relic 2.0 qui le garde également en activité.



Figure 2 : Biopuce ou Relic capable de conserver la psyché numérisée d'un humain consommateur (Source : Fandom Cyberpunk wiki)

Les considérations suivantes exposeront les scénarios d'usages individuels reliés aux consommateurs uniquement suivis de près par les usages urbains reliés aux VTM.

2.1 La manipulation de la mémoire épisodique vise à forger un idéal social optimiste

Dans la diégèse de RM, l'ambition du créateur du Sensen, Antoine Cartier-Wells, était de construire un monde de partage et de connexions. Le scientifique s'intéressait de près au besoin inhérent du

monde de se connecter les uns aux autres par le biais d'une technologie capable de lire le cortex préfrontal du cerveau : le Sensation Engine (Remember Me, 2013) (Figure 3).



Figure 3 : Extrait du journal d'Antoine Cartier-Wells et sa percée dans le monde la recherche entourant le Sensen (Source : Fandom Remember Me Wiki)

Avec des essais préliminaires peu prometteurs sur sa femme, Molly, c'est en 2019 qu'il se consacra uniquement au développement du Sensen. Les guerres mondiales bouleversent l'existence du couple : Molly, installée à Rio, est victime d'un bombardement aérien dans son hôtel de séjour, la rendant tétraplégique. Dans l'espoir de continuer à communiquer avec elle malgré sa défaillance, l'auteur consacre le reste de sa vie à l'amélioration de son invention. Vingt ans après la mort de sa femme, et lassé de la violence des hommes, Antoine rassemble ses dernières forces autour de l'implant, dont la finalité est de faire oublier la guerre et de permettre à la nouvelle génération de s'affranchir des vestiges du passé. Pour oublier la douleur qui l'entoure, le scientifique cherche à concevoir une façon de *remixer* (modifier) les souvenirs d'un sujet et à en créer de nouveaux. L'idée proposée par le père, c'est le fils, Charles Cartier-Wells qui réussit à l'utiliser sur son premier cobaye : sa fille, Nilin.

Dans cette section, la mémoire est un vecteur idéologique de l'histoire sociale : une porte d'entrée vers le discours social commun¹⁸ (Fossaert, 1983). Elle traduit des représentations, des idées reçues, des habitudes, des rites, des styles et autres faits sociaux. Dans RM, la mémoire est à la fois une devise échangeable, ainsi qu'un symbole hégémonique mensonger (donnant l'illusion du bonheur à ses détenteurs). Modifiable, elle façonne une nouvelle réalité du monde¹⁹.

Nous le voyons ainsi dans les premières minutes du jeu, dès l'introduction : dans une vidéo promotionnelle, des utilisateurs du Sensen racontent leur expérience à travers l'écran, que ce soient leurs premiers partages de souvenirs, les derniers instants de la guerre ou le souvenir d'un défunt mari. À l'aide d'histoires personnelles réellement vécues par les usagers, nous sommes témoins du désir d'Antoine Cartier-Wells de redonner espoir aux habitants de Paris. Cet idéal salvateur, pour celles et ceux traumatisés de la guerre, n'est en fait qu'un mirage, une illusion du bonheur qui se matérialise uniquement dans les mémoires individuelles. Et cela, nous le comprenons, dans le dernier chapitre du jeu, « Les péchés de nos pères », lorsque l'héroïne, Nilin, confronte l'inventeur du *remixage mémoriel* qui n'est autre que son père. En tentant de convaincre ce dernier d'arrêter ses recherches et ainsi de mettre fin au travail de sa vie, Nilin lui fait « goûter [à son] propre poison » (1'20'09) en remixant la mémoire du remixeur. Par une mise en abyme mnésique, nous voyons les souvenirs de Charles essayer ses premiers tests de *remixage* sur les souvenirs d'enfance de la jeune femme, celui d'un accident de voiture en compagnie de sa mère, Scylla Cartier-Wells (Figure 4). Dans le souvenir originel, non modifié, Nilin est responsable de l'accident dans lequel sa mère Scylla a perdu une jambe. Charles, en cherchant à consoler sa fille, modifie sa mémoire : il lui fait oublier l'accident et la petite fille n'est plus en peine.

Nilin, vingt ans plus tard, témoin de son propre souvenir altéré, joue à son tour avec la mémoire de son père : elle lui plante un souvenir dans lequel il est responsable de l'accident, et, sous le même

¹⁸ Concept élaboré par Fossaert (1983) pour désigner la « grammaire du monde » qui favorise les grands principes organisateurs qui constituent la société : la formation politique qui gère la gouvernance des humains entre eux, la formation économique qui décide comment ces mêmes humains font pour survivre et la formation idéologique qui rend l'agencement de ce monde acceptable aux yeux des gens qui vivent en société. L'auteur appuie l'idée que c'est à travers du discours social commun que les individus orchestrent leurs pensées et constituent leurs habitus. Ainsi, comprendre le discours social d'une société est une manière de saisir l'hégémonie qu'elle sous-tend.

¹⁹ Nous explorerons plus en détail cet élément au chapitre 3.

coup, de sa mort. Horrifié par le faux souvenir d'être à l'origine du décès de sa propre fille, le père abandonne ses recherches et autorise la destruction de H30.



Figure 4 : Antoine Cartier-Wells remixe les souvenirs de sa fille (Source : Youtube, 1'24'42)

2.2 La manipulation des données mnésiques est un remède, mais crée aussi une dépendance

Sans surprise, dans RM, la médecine s'est accaparé le Sensen en vue d'une maximisation des performances cérébrales de l'humain (justifiée par une amélioration constante de l'implant), accentuée par un contrôle des mémoires. Elle est aussi une issue ouverte pour les excès de manipulations mémorielles menant vite à des solutions nouvelles pour lutter contre des maladies, mais aussi à une dépendance, une exclusion sociale et une détérioration de la mémoire autobiographique.

En fait, un abus du Sensen transforme son détenteur en un « junkie de la mémoire » dénommé « leapers » (Figure 5). Lorsqu'un usager développe une dépendance accrue à l'implant, en manipulant de manière excessive ses souvenirs avec des réminiscences étrangères, sa mémoire se brise et son esprit se désagrège. Après coup, le malade se replie sur lui-même et son corps se défigure. Dès lors, l'humain devenu créature s'assimile à ce que le philosophe Zygmunt Bauman (2007) nomme un « déchet humain » : résultat d'une mixophobie et d'un tri social à la fois algorithmique²⁰ et mnésique, le déchet humain serait à l'origine d'une peur sociale engendrée par une stratification sociale opaque. S'ensuit alors une diabolisation des réprimés face à une obsession sécuritaire importante opérée par les plus nantis : « Le nouveau folklore urbain en pleine expansion attribue aux victimes de l'exclusion planétaire le rôle de principal de “méchant de l'histoire”, tout en recueillant, rassemblant et recyclant ces contes terrifiants dont les insécurités de la vie en ville ont toujours engendré le besoin » (Bauman, 2007, p. 35).



Figure 3 : Les dépendants du Sensen deviennent des leapers, des entités difformes en proie à l'amnésie (Source : Fandom Remember Me Wiki)

²⁰ Voir chapitre 3.

Lorsque la dépendance arrive, il est possible pour le malade, avec le soutien des proches aidants, de procéder à une « transfusion mémorielle » : il s'agit d'une pratique médicale mnésique lors de laquelle les souvenirs heureux et partagés d'une personne de confiance sont réinjectés dans le cortex frontal du patient, pour garantir sa guérison. L'idée de transférer les souvenirs d'autrui dans l'esprit d'un autre peut altérer les perceptions du réel et rendre son détenteur amorphe. Ainsi, lorsque Nilin vient en aide à un ami victime de la transfusion, l'*errorist*²¹ Bad Request, elle se rend compte de la gravité des dommages causés par la modification de souvenirs traumatiques. Le révolutionnaire aurait ainsi perdu ses repères, laissant un être dépouillé de son identité et à la merci des autres.

Un second exemple tiré de l'histoire de RM illustre ce thème. Olga Sédova est une chasseuse de primes réputée pour traquer les *erroristes* de Néo-Paris. Son partenariat avec son mari David ainsi que sa lutte contre les crimes illégaux au sein de la capitale lui ont permis de se faire une place au sein des chasseuses de primes d'élite de sa profession. David, transformé en leapers, motive Olga à le sauver. Elle transfère donc ses propres souvenirs heureux dans le Sensen/corps de son mari pour le soigner.

Ces mêmes paramètres de dépendance à la mémoire sont analogues pour CY. Dans la ville de Night-City, la réalité virtuelle est à son paroxysme : elle se réalise grâce à des « danses sensorielles ». Une danse sensorielle est un « enregistrement digital du vécu d'une personne diffusé directement dans le système neuronal du spectateur » (Batylda & Houesnard, 2020, p. 62). Il permet à celui-ci de « vivre tout ce que le diffuseur a ressenti ou perçu — émotions, sensations, pensées, souvenirs, tension des muscles » (*Ibid.*). Dans le jeu, les souvenirs enregistrés (ou virtus) sont de puissants vecteurs de sensations et de pensées indésirables capables de transcender les corps pour celles et ceux qui souhaitent les consommer de manière brute. En d'autres termes, si, lors de sa consommation, le calibrage n'est pas fait correctement (avec les outils adéquats), les souvenirs, et surtout les plus violents, peuvent très vite amener l'individu dans un état amorphe, susceptible d'occasionner des sévices sévères. C'est pourquoi il est nécessaire de plonger l'individu en transe avant d'essayer toute manœuvre opératoire : « Vous pouvez tenter la DS [danse sensorielle] sans

²¹ Rappel pour notre lectorat, il est question ici des révolutionnaires dans notre jeu vidéo.

entrer en transe, mais le flot de données ne tardera pas à submerger votre cortex frontal si votre cerveau n'est pas placé dans un état réceptif» (Batylda & Houesnard, 2020, p. 63). Cette conséquence est « susceptible de provoquer une désorientation, une confusion et de créer, une session plutôt rude » (*Ibid.*), ceci sans parler des vertiges, des nausées et des vomissements.

Ces fortes expériences immersives sensorielles dans Night-City procurent aux consommateurs un plaisir immédiat : ces dernières lèvent le voile sur une industrie du divertissement des plus perverses qui n'hésite pas à faire l'usage de souvenirs sordides pour en tirer bénéfice auprès de ses consommateurs dépendants.

Nous faisons allusion ici du cas de Joshua Stephenson, un prisonnier acquitté de meurtre et qui aurait trouvé la foi lors de son passage en prison.

Le personnage, scénarisé comme un envoyé de dieu, tente d'obtenir l'absolution auprès des proches de ses victimes avant de se faire crucifier sur une croix aux yeux de millions de spectateurs avides de danses sensorielles. Dans cette étrange quête, V aura le choix de suivre le prisonnier dans son périple avant de le clouer sur la croix, ce qui ferait de Joshua une réplique vivante de Jésus-Christ (Figure 6). Autorisée à rendre visite aux familles des défunts avant son exécution, la productrice de danse sensorielle à l'origine de sa « rédemption », Rachel Casish, prévient le mercenaire qu'il n'est pas le bienvenu malgré les invitations du prisonnier. De fait, les croyances de Joshua à l'égard de son absolution divine sont si « authentiques » qu'il ne manque pas de susciter l'intérêt du studio de production *Fourth Wall* qui, à son tour, perçoit les derniers souvenirs du détenu comme une source de revenus colossale à ne pas altérer. C'est ainsi, après une mise en scène morbide dans laquelle Joshua perd la vie, que Rachel rappelle V deux jours plus tard, accompagnée d'un énorme chèque : ce geste des plus mercantiles dénote de la dépendance toujours plus sombre des consommateurs pour la danse sensorielle morbide²².

²² Contrairement à notre exemple, il existe réellement des danses sensorielles illégales, appelées danses sensorielles extrêmes, qui mettent en scènes la violence (meurtres, viols, tortures) du point de vue des tortionnaires ou des victimes. Commercialisées dans les bas-fonds de Night-City, le visionnage de ses enregistrements (rarement édités) peut causer de lourdes séquelles sur ses consommateurs allant jusqu'à la mort (Cyberpunk 2077 Wiki, s.d).



Figure 4 : La crucifixion de Joshua Stephenson lors d'un tournage de danse sensorielle

(Source : Youtube, 33'26).

Ainsi, l'utilisation excessive des mémoires dans CY au même titre que dans RM est un vecteur de sensations fortes, et, par ce fait, une porte ouverte vers la dépendance, et autres problèmes de santé liés à une mauvaise alimentation, un isolement social prononcé et une dépendance émotionnelle. Dès lors que nous arpentons les rues délabrées de la VTM de Night-City, il n'est pas rare d'être confronté à des entités amnésiques en proie à des dépendances sévères aux technologies de gestion mémorielle (Figure 7). Cependant, et contrairement à CY, dans le récit de RM, la transfusion mémorielle jouerait sur la réalité des humains influencés par la manipulation abusive de la mémoire : en tant qu'antidote, les souvenirs heureux à inoculer sont la clé du salut d'un monde en peine et en souffrance. Les mémoires sombres alimentées par la peur sont des composantes identitaires à oublier pour arriver au bonheur recherché. Penser à la mémoire transférée comme agent de bienfaisance revient encore, tel que nous l'avons vu à la section précédente, à faire valoir un rêve, une irréalité d'un monde florissant. Ainsi, la médecine dans RM ne guérit pas, elle dissimule un mal-être social.



Figure 5 : Un citoyen de Night-City à DS est en pleine séance de danse sensorielle défendue (appelée DSX) dans une ruelle (Source : Youtube, 0'18)

2.3 L'usage détourné des données mnésiques pour un accès à l'immortalité

L'intérêt pour CY de numériser les mémoires et donc de faire appel à l'esprit d'un individu via la *Relic* est de, comme dirait le fondateur de la compagnie Arasaka, Saburo Arasaka, rendre la « frontière de plus en plus fine » entre la vie et la mort (3 :25 :33, GML, 2020). Lorsque, dans une des fins alternatives du jeu, Saburo revient à la vie sous sa forme numérique, il explique à V et à sa fille le succès de son invention, ainsi que sa finalité : vaincre la mort. En quête d'une vie post-mortem, il réussit à réaliser une cyberconversion, en transférant sa psyché digitalisée dans le corps de son fils. Alors que V se remet de son opération en vue d'extraire la biopuce étrangère, il est témoin à la télévision des proclamations de Saburo dans le corps de son fils : « Un meurtre implique la mort biologique de l'organisme. Or, comme vous pouvez le voir, la vie dans ce corps est tout sauf éteinte » (4:00 :20, GML, 2020), déclare-t-il. Ainsi, les manipulations mémorielles ne visent pas simplement à modifier le réel, mais bien à le dépasser, à garantir la vie éternelle, bien au-delà

des limites biologiques permises par le corps biologique. Réservé uniquement à la famille Arasaka, ce procédé garantit pour la famille un impérialisme intemporel sur les citoyens de Night-City. Il existe une différence entre les deux jeux à l'étude et particulièrement dans CY. Alors que, dans RM, la mémoire est modulable selon les volontés propres du *remixer*, dans CY, on peut voir une vocation à agréger la mémoire et les psychés en engramme, vecteur identitaire. En fait, dans RM, nous nous attardons au service idéaliste qu'elle promet : les modifications mémorielles sont des manipulations de la mémoire collective. Son implication s'arrête aux visions du monde qu'elle détourne afin d'adhérer à celle de la mégapole de Memorize. CY, dans son récit, va au-delà de cette proposition et explore une nouvelle façon de contraindre la ville de Night-City et ses citoyens, par l'intermédiaire de la *Relic*. En exposant l'engramme en tant que substrat identitaire simili à la mémoire autobiographique, le récit de CY explore une nouvelle façon de contraindre le citoyen à se soumettre aux objectifs lucratifs de la compagnie, en s'emparant de ses données personnelles identitaires et en lui promettant, sous le même coup, une vie éternelle. Ce procédé permet à la famille Arasaka, propriétaire des engrammes emprisonnés, « d'interroger les morts » sans passer par les voies traditionnelles que permet le consentement des usagers. Cet élément est d'ailleurs repris par Johnny lorsqu'il évoque les souvenirs de son passage à Mikoshi avant d'être transféré vers la *Relic 2.0* : « J'étais leur chose. Je me souviens juste... du vide, du noir, du froid et de la peur » (11 : 11 à 12 : 13 GML, 2020).

Il est alors possible pour la compagnie de s'approprier les aptitudes d'un défunt par l'exploitation de ses données et de ses souvenirs via l'engramme transféré dans Mikoshi. Reste que cet ensemble de données est incomplet et ne représente qu'une partie de l'hôte disparu. En réalité, le fait d'être tué par le Soukkiller ne garantit pas une vie post-mortem, car ces engrammes morts sont des répliques digitalisées de données agrégées, se faisant passer pour le mort au travers des mémoires personnelles des individus. Ces IA conscientes sont donc de pâles copies du psychisme et des souvenirs des personnes décédées. Ainsi, Johnny est une IA qui s'inspire des souvenirs de ce dernier pour terminer sa quête au-delà de la mort : détruire la compagnie Arasaka.

En définitive, CY reprend les souvenirs réels de l'humain, qui participent à construire l'identité, et les enferme dans une forteresse de données, ou bien les déplace à l'infini dans un corps porteur. Cette mécanique est uniquement possible pour les plus riches qui peuvent se permettre le luxe de vivre plus longtemps sous le regard des plus précaires dont la seule option est de finir le cerveau « grillé » et la psyché volée sous la force du Soukkiller. Lorsqu'ils sont emprisonnés dans la forteresse de données Mikoshi, les individus les plus aisés possèdent le droit de « retourner à la vie » grâce aux développements avancés de la Relic et du programme « Secure Your Soul », tandis que les plus précaires sont perdus à tout jamais ; ils ont cédé leur corps et leurs droits, et alimentent le système informatique du géant japonais, lui donnant un caractère des plus omniscients.

2.4 Les données mnésiques ont une valeur marchande

Dans RM la mémoire biologique des individus est assimilable à un ensemble de données et son accès est illimité. Les personnages qui possèdent le Sensen peuvent y accéder de manière visuelle, en réalité augmentée. Ici, le souvenir individuel est similaire à une marchandise : à l'ère d'un capitalisme communicationnel²³ dans laquelle cette donnée mnésique de masse est exploitée, les mémoires épisodiques enregistrées sont utilisées et reprises par la société à des fins transactionnelles.

Prenons l'exemple d'un passage du jeu vidéo dans le luxueux quartier Saint-Michel de Néo-Paris : aux portes des résidences se trouve un homme devant un « guichet automatique de mémoire ». L'inconnu au milieu de sa transaction, sélectionne « premier baiser romantique » en guise de consommation mémorielle : l'achat réalisé, le client possède désormais dans sa base de données mnésique un souvenir étranger à lui-même, mais dont il possède les droits de propriété. De fait, il est possible, dans le récit vidéoludique, d'acheter des souvenirs étrangers en échange d'une somme (Figure 8). Dans ces circonstances, il est facile de constater que la VTM dans RM s'actualise par le biais d'un marché de souvenirs et de sensations dont l'intensité dépend uniquement de la classe sociale : plus on possède d'argent, plus il est possible d'avoir accès à un vaste catalogue de

²³ Selon Mondoux et Ménard, le capitalisme communicationnel, c'est la communication qui est au service du capital : il est vendu aux utilisateurs comme une façon de prendre soin d'eux ou comme un instrument de « relation humaine » (p.15). Ainsi, « le capitalisme communicationnel transforme chaque aspect de nos vies en donnée » (p.17) (Mondoux & Ménard, 2018).

souvenirs. Aussi, la mémoire est un vecteur de statut social : analogue au patrimoine, plus l'utilisateur détient de la mémoire étrangère et plus sa « richesse mnésique » s'accroît.



Figure 6 : Un habitant de Néo-Paris essaye d'acheter des souvenirs (Source : Youtube, 4'55)

Ainsi, lorsque Nilin²⁴ est de passage au cœur de la place Saint-Michel, Edge, son guide personnel, ne peut s'empêcher de partager son dégoût pour la classe supérieure. S'ensuit un dialogue intéressant entre les deux personnages :

Edge : Regarde-les ces privilégiés, barricadés derrière leurs petits confort quand d'autres manquent de tout à quelques mètres d'eux.

Nilin : Tout le monde ne peut pas naître du bon côté de la barrière.

Edge : Ce n'est pas leurs égoïsmes que je condamne frangine, c'est leurs acharnements à oublier tout ce qui les dérange (20:46, TFMovies, 2013).

²⁴ L'ironie du sort de notre héroïne est qu'elle est la petite fille du créateur du Sensen, et par extraction la fille de l'inventeur de Memorize responsable des dérives du Sensen. L'amnésie qui la suit pendant son parcours, la quitte une fois que son père lui redonne ses souvenirs d'enfance, et avec eux, son statut.

À l'instar de CY, le souvenir étant une donnée accumulable, la maximisation de cette dernière laisse un avantage concurrentiel des plus importants sur le marché tenu en partie par les *fixer*²⁵ ou de revendeurs²⁶. Comme nous l'avons mentionné plus haut, la mise sur pied du programme « Secure Your Soul » est aussi un moyen de capitaliser les mémoires, ce que V finit par comprendre dans l'une des fins du jeu.

V : « ils ont permis l'immortalité aux riches et la leur ont vendue. Tout ça pour collecter des engrammes et des données. Encore un moyen de s'assurer le contrôle et le pouvoir » (2 :50 :15, GML, 2020). Comme nous l'avons vu plus haut, les souvenirs enregistrés sont également des moyens de commercialisation dans la ville américaine. Utilisés comme valeur d'usage, les danses sensorielles sont les biens de consommation les plus prisés sur le marché à un point tel qu'il existe des studios spécialisés dans leurs fabrications. Ainsi, dans le commerce des souvenirs, ils se servent de l'émotion et de l'expérience humaine pour créer.

2.5 La mémoire autobiographique est un outil d'investigation et de surveillance

Dans RM, la mémoire est flottante et passagère : les souvenirs sont représentés comme étant projetés dans un espace grâce à la réalité simulée du Sensen par un programme unique dénommé SAFFE²⁷. Ce projet social, piloté par la VTM, monopolise l'espace et surveille les déplacements humains.

Dans CY, tout ce qui a trait à la mémoire autobiographique, ou du moins à la visibilité des données via la réalité virtuelle est représenté par le biais de matériels cybernétiques optiques de plusieurs générations. Dans ce jeu, le leader sur le marché en termes de *bio implants* optiques reste *Kiroshi*

²⁵ Les *fixers* sont des contrebandiers ou des courtiers d'informations. Médiateurs, ils connaissent la ville comme leurs poches et disposent de beaucoup de contacts. En concurrence avec les mégacorporations (et souvent de mèche), ils sont chargés d'engager des *edgerunners* pour tout type de missions assigné et payant.

²⁶ V, par exemple, a régulièrement l'occasion de faire affaire à Wanako, une *fixer* très reconnue du quartier riche de Westbrook.

²⁷ Voir première partie sur la description du corpus.

Opticals (Figure 8), connu pour ses scanners cyberoptiques²⁸ de qualité supérieure. Les modifications corporelles sont plus poussées dans CY que dans RM, permettant par exemple aux *netrunners* de se connecter à toutes sortes d'interfaces et de réseaux sans perdre de leur mobilité. Implantées dans le corps, les améliorations biotechnologiques rendent l'exploration de l'environnement immédiat et d'environnements virtuels en données numériques codées, de sorte qu'il est plus facile pour V de s'approprier les éléments d'une mémoire enregistrée, et ce, de manière efficace. En effet l'environnement se présente dans le quotidien de V comme un ensemble de structures chiffrées que l'on peut franchir, transgresser par la voie du *hacking*.

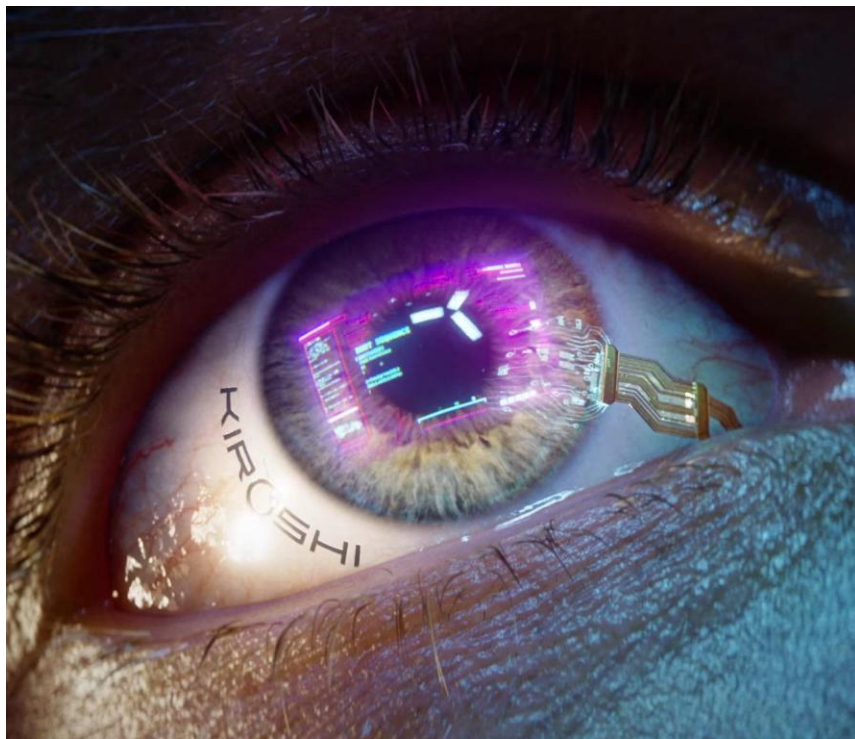


Figure 7 : L'implant de l'entreprise Optic Kiroshi spécialisée dans le commerce et l'innovation d'implant oculaires (Source : Reddit)

²⁸ Dans CY, les *cyberwares* sont des implants que les joueurs peuvent installer, échanger et améliorer dans le corps de V.

De surcroît, et en tant que pirate, il est possible pour notre personnage de *surfer* dans la mémoire d'un individu en s'imprégnant de son souvenir, comme s'il le vivait²⁹ (Figure 9). Cette médiation est réalisable, comme nous l'avons déjà dit, grâce aux danses sensorielles, échangées, subtilisées ou vendues sur le marché noir de la VTM de Night City par le biais de *fixers*³⁰ ou de revendeurs.

Par exemple, lorsque V tente de s'infiltrer dans la Tour Arasaka pour voler la *Relic 2.0*, il est nécessaire de posséder au préalable des informations privilégiées et un plan du bâtiment pour s'orienter et trouver l'objet du butin. Ces plans se trouvent être dans les souvenirs d'une *edgerunneuse* et poupée³¹ du nom d'Evelyne Parker qui finira par la lui céder : une fois imprégné dans la mémoire sensorielle de Parker, le joueur est capable d'arpenter les moindres recoins de la pièce (Figure 10). Les scanners infrarouges intégrés grâce à la dernière version améliorée de l'*Optique Kiroshi* assurent une meilleure expérience sensorielle de « *netrunning* » pour son spectateur avide. Les enregistrements mémoriels forment ainsi des outils d'investigation très précis : sillonner le souvenir d'un étranger, avec le bon implant à disposition, peut faire office de preuve ou de témoignage convaincants. Elles peuvent mener à des pistes de recherche et, comme nous le voyons dans la Figure 10 conférer à celui qui la détient un pouvoir ascendant sur ces concurrents. Comme nous le verrons plus tard, la surveillance mémorielle est aussi reprise par la ville aux bénéfices d'un capitalisme de surveillance qui prendrait forme dans la VTM.

²⁹ La mémoire d'autrui peut être aussi bien endiguée à l'aide d'inhibiteurs tels que les SmartDrug que V utilise pour contrôler l'engramme invasif que représente la mémoire de Johnny.

³⁰ Les *fixers* sont des contrebandiers ou des courtiers d'informations. Médiateurs, ils connaissent la ville comme leurs poches et disposent de beaucoup de contacts. Ils sont chargés d'engager des *edgerunners* pour tout type de missions assigné et payant.

³¹ Dans le jeu, nous sommes capables de « louer » le corps d'une personne par l'intermédiaire d'une puce. Appelée alors « poupée » ces vaisseaux humains ont la directive de répondre au besoin de n'importe quel client grâce à une puce de contrôle comportementale. Après chaque session, la mémoire de l'hôte est supprimée et les moments de partage oubliés. Très connue dans le monde du divertissement, elle devient « proxy » lorsqu'il s'agit d'importer des données depuis des systèmes ou encore de porter des messages à un interlocuteur précis.



Figure 8 : V s'infiltré dans le souvenir d'Evelyn Parker à la recherche de la Relic 2.0, avec l'aide de l'éditeur de danse sensorielle (Source : Youtube, 1'21'08)

2.6 La mémoire comme biopouvoir et instrument biopolitique

Tout comme Night City, la ville de Néo-Paris présente une dimension biopolitique.

Concept inspiré de Michel Foucault, le biopouvoir met en évidence, selon la sociologue française Martine Lefeuvre Déotte (2010), une figure moderne de pouvoir. En réalité, la force du biopouvoir réside dans sa façon d'éduquer les corps, les consciences et les relations humaines (Foucault, 1976). Régulatrice de la vie sociale, la politique devient biopolitique lorsqu'elle traverse les échelles du corps pour se joindre à un espace de grande ampleur, telle que la ville. Avec la biopolitique : « Il convient de trier le bon grain de l'ivraie, d'exclure certains pour protéger les autres : assurer la sécurité et la protection de la population » (Lefeuvre Déotte, 2010, p. 5). La biopolitique s'exerce ainsi à travers des programmes sociaux, comme l'institution médicale, économique, ou même dans l'éducation. Sous la tutelle administrative de la gouvernance, elle modélise les corps et les inscrit dans une logique de souveraineté contemporaine (Foucault, 1976). Cette logique de gouvernance

néolibérale est d'autant plus forte qu'elle se pratique dès notre naissance jusqu'à notre mort : intégrée à notre habitus³², elle tend à contrôler les conformistes, mais surtout les marginaux de la société ; détenus de prison, anormaux, résistants et les punks. Dans le corpus à l'étude, cette logique biopolitique s'exerce notamment grâce au contrôle technologique des mémoires des individus.

Relativement à Néo-Paris, si nous revenons à son historique, dès la mise à jour du Sensen en 2069, une nouvelle forme de réseau mondial économique voit le jour, donnant la possibilité à ses usagers de se reconnecter en vue d'appartenir à un « village planétaire » (Remember Me Wiki, s.d.). Cet idéal cybernétique permet donc de partager des souvenirs personnels, de les acquérir ainsi que de les « vivre » en temps réel. Ce nouveau réseau social de la mémoire garant de l'échange mnésique entre usagers du Sensen est la nouvelle tendance du moment : offrant espoir et réconfort auprès d'une minorité, à l'inverse, elle décline et contraint ses plus réfractaires. Ainsi, le Sensen, s'illustre en tant qu'instrument biopolitique pour Néo-Paris : non seulement, la ville se réorganise en faveur des plus nantis à l'aide de la reconstruction du Mériphérique, qui cherche à les séparer des populations itinérantes via cette technologie de « mémoire totale ». Mais aussi, et pour des questions de sécurité publique, Néo-Paris oblige à tous ses résidents l'usage permanent du Sensen, sous menace d'exclusion, en sus de faire partie des *NoSens* (pseudo-communauté sans Sensen). Cette dernière, en marge de la ville, se divise en deux catégories : ceux qui s'opposent à l'implant et ceux dont l'accès ne leur est pas permis faute de moyen (les réfugiés climatiques, les apatrides et les immigrés clandestins [Remember Me Wiki, s.d.]).

On peut y voir également un autre exemple de biopolitique dans les programmes de discipline ruraux, tels que « Stay at home » visant à assurer la protection et la sécurité du public opérée par les forces policières privées de Memorize : la force S.A.B.R.E. Publicisé auprès du grand public comme un couvre-feu pour les citoyens de Paris pendant la guerre de 2023, elle se révéla être un moyen de surveillance civile en temps réel à destination et en provenance de leurs domiciles (Remember Me Wiki, s.d.). C'est pourquoi, dans le jeu, il est possible de surprendre un groupe de

³² Selon Bourdieu l'habitus serait comme un « schème classificatoire et principe de construction du monde social et de ce corps social particulier » (Bourdieu, 1993, p.34).

policiers privés raccompagnant une femme atteinte de « leaperism »³³ à son lieu de résidence : lors de cette scène, la requérante ne semble pas reconnaître sa demeure et titube devant la porte d'entrée. En réponse à ses hésitations, un des soldats lui prend le bras de force et active le système d'ouverture automatique leur donnant accès à la cour intérieure de la maison. À cet instant, le soldat lui avertit des recours de surveillance mise en place par la ville en cas de perte mémorielle et lui recommande vivement d'activer son « hôte balise » à chaque sortie (Figure 11). Dans cet exemple, la biopolitique est obséquieuse pour sa prétention à garantir la sécurité et protection au détriment de la vie privée. Elle invite à une transparence des plus complètes, s'octroie un contrôle sur les mémoires et contraint la population Sensen, déjà atteinte de « leaperism » à se plier davantage au regard de l'oligopole.



Figure 9 : Un membre policier de la Force S.A.B.R.E contraint une résidente du Quartier Saint-Michel à ouvrir les portes d'accès de son domicile (Source : Youtube, 34 :55, 2013).

³³ Cette maladie fictive du nom de « leaperism » est une forme d'épidémie qui frappe les détenteurs du Sensen dont la mémoire a trop souvent été altérée par la dépendance (voir partie 1).

Ce phénomène ne fait malheureusement pas exception pour la VTM américaine de Night-City, car collecter des psychés numérisées est aussi considéré comme étant une forme moderne de biopouvoir : une autre manière de mouler les esprits dociles par la discipline. Encore perçues comme un modérateur de la vie sociale, les mémoires, volées, seraient des moyens de contrôle (pour le moins abusifs) sur les plus misérables.

Conclusion

Nous avons vu, dans le cadre de ce chapitre, ce que représentaient les technologies de « mémoire totale » pour décrire des technologies de tout-souvenir, cherchant à enregistrer, visionner et modifier la mémoire. Nous nous sommes intéressés à ses usages mnésiques représentés dans notre corpus.

Si, dans RM, la mémoire est une donnée quantifiable, à portée de tous, fluide, constante, et modifiable à l'infini, dans CY, elle est compacte et se confond à la conscience d'un individu : elle s'illustre ainsi, dans le corpus à l'étude, par sa rareté qualitative.

La mémoire est abordée de manière différente dans les jeux vidéo : cette différence pourrait s'expliquer par le rapport entretenu par les deux avatars avec leur mémoire autobiographique. Dans le cas de RM, nous sommes témoins dès le début du jeu de l'effacement complet de la mémoire de Nilin. Amnésique, elle parcourt la ville dans le but de la recouvrer, d'où le rapport quantitatif entretenu avec les souvenirs. Dans le cas de V, il la perd progressivement, pour finir écrasé par l'engramme de Johnny Silverhand : sachant cela, ce sont des souvenirs qualitatifs qui importent le plus auprès des êtres qui lui sont chers.

Considérée comme une valeur marchande dans les deux œuvres, la mémoire exploitée dans les VTM est vendue, volée, subtilisée et arrachée : d'une part pour construire un idéal utopique par le retour excessif des souvenirs joyeux, d'une autre, pour tromper la mort. Malgré ces différences, les récits vidéoludiques illustrent des VTM dotées de tout un système idéologique commun de croissance économique et d'accumulation de capital, embrassant une nouvelle logique de marché moderne des données mnésique. La dépendance émotionnelle comme paramètre est évoquée plusieurs fois, dans les deux jeux, et forme une conséquence d'une pratique excessive de

manipulation mémorielle. Dans les jeux, la mémoire est un moule : il s'agirait d'un outil de contrôle biopolitique conformiste, maîtrisée par les corporations tentaculaires à l'encontre des plus marginaux. Les représentations anarchistes dans le corpus à l'étude et les réponses des gouvernements sont autant des preuves biopolitiques répressives ayant pour seul but leurs exclusions définitives. À l'aune d'un capitalisme de la mémoire, l'effet de la surveillance urbaine sur les habitants de la ville est plus que jamais important.

CHAPITRE 2 : LA VILLE TECHNOMÉMORIELLE : DE LA VILLE DE FLUX AU *MNEMOPTICON*

Introduction

Dans le chapitre précédent, nous nous sommes intéressés aux principaux usages de la mémoire au fondement de la figure de la « VTM » grâce aux technologies de « mémoire totale » : la surveillance, la biopolitique et la commercialisation mémorielle. Dans ce chapitre, nous nous focaliserons sur l'un de ses usages en lien avec une nouvelle architecture de surveillance : nous l'avons appelée « *mnemopticon* ».

Nous définissons ce néologisme comme un système d'autosurveillance généralisé et monitoré contre soi, émanant des grandes corporations et qui relève de l'usage de technologies de « mémoire totale » affectant la liberté de conscience de l'individu, en particulier au bénéfice du marché.

Pour bien comprendre le développement de ce concept inédit, nous diviserons notre argumentaire en trois points importants : d'abord nous appuyons notre nouveau concept à l'aide des propos de l'essayiste d'Olivier Mongin et de sa ville de flux : la ville réticulaire au service du capital se développe par sa vitesse, sa réactivité et son influence à l'échelle mondiale. Nous évoquerons entre temps le capitalisme algorithmique de Jonathan Martineau et Jonathan Durand Folco (2023), suivi de près du capitalisme de surveillance de Soshana Zuboff, qui porte une attention particulière sur les dangers de la transparence. Enfin, et avec notre corpus, nous compléterons nos analyses de la VTM avec celle du *mnemopticon*.

1. La ville technomémorielle, une ville des flux ?

C'est en s'inspirant de l'essayiste français Olivier Mongin que le chercheur en sciences humaines Christophe Duret (2023) définit la ville des flux comme un espace urbain réticulaire qui reposerait majoritairement sur les flux d'informations, de capitaux économiques, sociaux et humains. C'est une ville carrefour, ouverte au monde par les voies de communication et de transmission (telles que les réseaux de transports et de communication) attribuant une place centrale aux données numériques.

Dans son ouvrage *Ville des flux : l'envers/l'endroit de mondialisation urbaine*, Olivier Mongin (2013) démystifie la ville des flux. Celle-ci est caractérisée par quatre traits : 1) la vitesse, justifiée par la rapidité des canaux de communications ; 2) la mondialisation face à l'internationalisation de ces mêmes canaux ; 3) son omniprésence grâce aux dispositifs de surveillance et 4) son polymorphisme lié à ses « réflexes ». Nous les développons conjointement au point suivant.

1.1 Vitesse et mondialisation³⁴

Imaginer la vitesse de la ville des flux, sous le regard de Mongin, c'est se figurer un paysage en mouvement qui rétrécit, voire qui se dissout, à partir d'une mobilité ultrarapide (Zembri, 2017, p. 3). Elle prend effet, au travers de plusieurs révolutions techniques, instiguées par la mise en réseau, l'Internet, la marchandisation des ressources terrestres et la globalisation (*Ibid.*, 2017).

Selon l'essayiste, la ville des flux se divise en deux grandes catégories de lieux : d'un côté, le non-lieu renvoyant à des zones de résistance, et, de l'autre, l'hyperlieu³⁵, un espace d'exubérance et de prolifération de capitaux humains, économiques, sociaux, culturels (et, dans notre cas, rajoutons mnésiques) (*Ibid.*, 2017). Caractérisée alors par une monumentalité verticale et ascendante, ce sont des quartiers hors d'atteinte qui s'érigent au plein cœur de la ville : gratte-ciel vertigineux, *malls* et *megatower*, reliant davantage ses adeptes à la grandeur du ciel. Les villes de Night-City et de Néo-Paris prolongent cette idée dans leurs architectures urbaines transcendantes comme nous le voyons dans les Figures 12 et 13. Ces villes imaginaires cyberpunk retranscrivent l'idée d'un monde hors d'atteinte, motorisée par les technologies qui l'imprègnent dans son intégralité (Zembri, 2017, p. 6).

³⁴ Nous prenons soin de diviser notre section sur la ville des flux en deux parties, en premier lieu nous mettons de l'avant la densité de la ville permise par les différents types de mobilités, puis en second lieu, ses attributs de surveillance phagocytaire.

³⁵ « L'hyperlieu accueille [...] la prolifération illimitée des flux — il est le symbole du transit permanent » (Mongin, 2013, p. 141).



Figure 12 : Néo-Paris (Source : Reddit)



Figure 13 : Night-City (Source : Le Monde)

Dans la littérature scientifique, les villes des flux dépendent de l'autoroute de l'information³⁶ et du réseau global d'infrastructure qui la soutient (télécommunication, routière, aérienne, maritime) : amenée par la révolution du numérique des années 1970 (Duret, 2023, p. 105), la naissance du web, 19 ans plus tard, provoque un tournant dans les habitudes de consommation du monde. Son avènement complet vers la fin du XX^e siècle en fait de l'hyperlieu un milieu fragmenté au profit d'un accès au cyberspace, un espace d'interconnexion sans frontières avec le reste du monde (Donzelot, 2009). Ces événements de grandes innovations technologiques font échos avec les assertions de Christophe Duret (2023) sur le rôle critique du cyberpunk vers la fin des années 1970. De fait, la fin des Trentes Glorieuse, l'âge d'or du capitalisme, motive le passage de l'ère industrielle à une société de consommation plus moderne axée sur l'information, le contrôle des masses et la division internationale du travail ainsi qu'une forte immigration (Scott & Leriche, 2018). Selon le ludologue, cette même transition favoriserait la « transformation d'entreprises multinationales en firmes globales dans un mouvement de mondialisation économique » (Duret, 2023, p.27).

Aux termes de ce qui précède, et pour faire écho à notre corpus, nous convenons que les villes de Néo-Paris et de Night-City peuvent être considérées comme des « villes de flux ». Elles sont toutes

³⁶ Concept évoqué pour la première fois par l'ancien vice-président américain Al Gore, un réseau d'information de haute vitesse et à grand débit, qui relie machine, pays, utilisateurs et médias entre eux. (Flichy, 2001)

les deux des hubs corporatifs florissants (Figures 13 et 14) qui s'actualiseraient par le biais d'innombrables *flux mémoriels* qui la gouvernent.

V, par exemple, cherche un moyen de retirer la puce qui l'empoisonne. Il fait alors un marché avec Mama Brigitte, la *netrunneuse* en chef du gang des Voodoo Boys : en échange d'un loyal service dans le Net, elle l'aiderait à s'en débarrasser. Ils se téléversent alors eux deux dans le cyberespace infini de Night-City (Figure 11). Comme nous l'avions déjà mentionné plutôt, le Net est le plus grand réseau de télécommunications dans l'univers CY. C'est l'équivalent futuriste du cyberespace d'Internet que nous connaissons tous, à la différence que cette nouvelle version requiert des modems plus immersifs. Appelée *cybermodem*, il est ainsi possible pour ses détenteurs de faire de l'exploration en trois dimensions, en plus d'une expérience sensorielle hors du commun. Comme nous le voyons dans la Figure 14, Brigitte accompagne V dans les frontières exploitables du Net : ce plongeon au cœur d'une myriade de flux transversaux à dimension cubique (qui semble renvoyer à une réplique numérique abstraite de la ville (Duret, 2023), témoigne de la densité de l'espace qui s'étale à l'infini, de quoi donner le vertige autant au personnage qu'au joueur.



Figure 14 : V explore le Net en compagnie de Brigitte (Source : Youtube, 49'44)

En complément, RM exploite la ville des flux directement dans Néo-Paris : visible à l'œil nu, les mémoires digitalisées des personnages se matérialisent en flux de données courbées, tourbillonnant autour de Nilin, notre héroïne (Figure 15). Lorsqu'elle parvient à libérer la mémoire des prisonniers de la Bastille, peine purgatoire enjoindue par la directrice de la prison dénommée Madame, c'est tout un flot de souvenirs inversés et brusques qui la suspend et lui rappelle son lourd passé de hors-la-loi, ses crimes, ainsi que sa peine carcérale. Le rapport avec la ville s'établit lorsque cette opération se fait à une grande échelle, avec l'anéantissement du serveur mémoriel mondial de Néo-Paris, H30, libérant ainsi les souvenirs douloureux longtemps épargnés pour les utilisateurs du Sensen.



Figure 15 : Nilin retrouve sa mémoire à la prison de la Bastille (Source : Youtube, 48'00)

Dans cette section, nous pouvons remarquer des similitudes quant à l'exploitation des flux mnésiques dans les deux jeux vidéo. On y voit des « inversion »³⁷ et des « éversions » (Duret, 2023, p.383) : dans CY, par exemple, l'exploitation mnésique des habitants de Night-City se fait grâce à des données stockées dans des puces, autrement dit, une « inversion » [c'est-à-dire de l'intégration de la technique dans les corps [*Ibid.*, p. 383]]. Alors que dans RM, elle se fait par la technologie « éversive » (l'intégration des corps dans la technique) ou *cloud computing*³⁸ aidé de l'internet des objets³⁹. Cette observation est non seulement liée aux profils des personnages, mais aussi aux

³⁷ Duret évoque les processus d'inversion et d'éversion dans la science-fiction pour qualifier la relation étroite qu'entretient l'humain avec la technologie comme une manifestation récurrente de l'habiter post-humain afin de s'augmenter technologiquement (p.383, 2023). L'auteur appelle ainsi la « transversion » l'exploitation de ces deux dynamiques.

³⁸ L'informatique en nuage dans la ville est utilisée pour traiter les données en temps réel recueillies à partir du réseau de capteurs en vue d'optimisation de l'urbain (Mell & Grance, 2011 ; Caprotti, 2022)

³⁹ « Internet se transforme progressivement en un HyperRéseau, comme un réseau formé par des multitudes de connexions entre des artefacts (physiques, documentaires), des acteurs (biologiques, algorithmiques), des écritures et des concepts (linked data, metadata, ontologies, folksonomie). » (Saleh, 2018, p.1), L'internet des objets ou IDO, a la capacité de connecter des myriades d'êtres humains par l'entremise d'une multitude de techniques.

différents récits : Nilin est d'ores et déjà considérée comme étant une *hackeuse de souvenirs* (ou *netrunneuse*), les missions données au joueur via le personnage sont ciblées pour ses talents cybernétiques, contrairement à V, qui, pour lui, reste une compétence choisie parmi d'autres (Chasseur de têtes, Shinobi, Solo et Ingénieur⁴⁰). Il est toutefois possible de posséder ces talents cybernétiques et de le travailler, mais à un faible degré.

1.1.1 Une nouvelle logique d'accumulation et de pouvoir à l'ère du capitalisme algorithmique

Nous partons déjà avec cette idée simple : en tant que forte figure allégorique, les villes technomémorielles sont les résultats néfastes des plus grandes transformations du monde actuel. Elles sont créées en grande partie grâce à ces flux constants de capitaux, et l'idéologie qui la soutient repose sur une quête constante de progrès grâce en lien avec le « capital algorithmique » tel que décrit par les auteurs Jonathan Martineau et Jonathan Durand Folco (2023).

Qu'est-ce que le capital algorithmique ? Selon les philosophes, parler de capital algorithmique reviendrait en fait à « conceptualiser la convergence entre la logique d'accumulation du capital et l'usage accru de nouveaux outils algorithmiques » (Martineau et Durand Folco, 2023, p. 31). Ils mettent en lumière la jonction entre une « dynamique d'accumulation » basée sur la logique formelle émanant du capitalisme et le pouvoir basé sur les algorithmes : « [i] l'automatise les différentes formes de domination, contribue à la surexploitation des ressources naturelles et siphonne notre temps d'attention grâce à ses multiples technologies addictives » (*Ibid.*, p. 42).

Clairement, il s'agit d'une forme de capital autogénérée dans nos sociétés modernes qui aurait la particularité d'hybrider toutes les formes de dominations à partir des technologies de l'information et de la communication (écrit TIC dans la suite du texte) et, dans les mondes vidéoludiques à l'étude des technologies de « mémoire totale ». Le capital algorithmique implique en fait un type de données basées sur l'expérience humaine, transformée, ramifiée, travaillée puis extraite à notre

⁴⁰ Les compétences dans *CY* déterminent le style du jeu. Il est possible de les améliorer au fil du « gameplay ». Il en existe cinq : Le chasseur de têtes qui se concentre exclusivement sur la maîtrise des armes à feu ; *Netrunner* et sa pratique du piratage ; Shinobi une compétence qui demande au joueur de progresser en tant que ninja ; Solo qui se base sur les combats corps à corps et les armes à courtes portées et l'Ingénieur qui pousse le joueur à améliorer son parcours par l'utilisation de technologies hautes.

insu. Elle répondrait à une demande toujours plus croissante d'accumulation de pouvoir des grands géants économiques, provoquant inégalité, tension sociale et marginalisation. L'exemple probant qui s'applique très bien aux villes de notre monde est celui du crédit social en Chine, qui attribue un score bancaire à la population résidentielle : propulsée par le Big Data (données issues des institutions bancaires, des sociétés privées et de l'État chinois), il existe un marché de note de crédit qui évalue le citoyen en lui attribuant un score situé entre 0 et 950. Les citoyen-e-s « modèles » qui possèdent un bon score bénéficient de plusieurs avantages et de nombreuses réductions ainsi que certains passe-droits. À l'inverse, un score faible réduit considérablement les libertés individuelles (Arsène, 2021).

Les villes technomémorielles à l'étude mettent souvent en scène ce tri social algorithmique. À Night-City, par exemple, il arrive souvent que des débordements civils exposent les habitants à des dangers létaux : l'importance pour chacun et chacune de se prémunir d'une bonne assurance tout risque est un prérequis. Pourtant, ce n'est pas toute la population qui a accès aux soins : V, dans une quête secondaire, a pour mission de trouver une *netrunneuse* du nom de Sandra Dorsett. Lorsqu'il arrive à sa rencontre, elle est inconsciente ; il découvre qu'elle détient un régime de sauvetage *premium*, de la *Trauma Team International*, organisation de services médicaux d'intervention rapide, lui donnant un remboursement quasi complet des soins ainsi que la prise en charge immédiate de la patiente incluant sauvetage et traitement. La *netrunneuse* disposait d'un virus intégré à son neuroport qui l'empêchait d'avoir accès au soin rapide. V, dans sa mission, lui ôta le virus et, en quelques secondes, la compagnie de sauvetage se précipite sur la patiente toujours inanimée. Nous comprenons plus tard que Sandra Dorsett travaille pour la compagnie publique de Night Corp et que son statut professionnel lui laisse le choix de disposer de la meilleure couverture d'assurance de Night-City.

Du côté de Néo-Paris, la division est spatiale, et bénéficie particulièrement à ceux qui possèdent déjà le Sensen. De fait, lorsque Nilin traverse le Quartier Saint-Michel, une séparation nette est visible entre les habitants qui ont adhéré à la réalité prescrite par Memorize et ceux et celles qui y résistent : une réalité exempte de violence et sécurisée par les forces de l'ordre corporatives d'État, en opposition aux précaires qui vivent en marge de la ville, dans les égouts. Là-dessus, Edge, notre guide algorithmique sentient, brise cette utopie en abaissant le barrage Saint-Michel de Néo-Paris,

une construction hydroélectrique visant à contrôler les marées de la capitale : l'IA déverse alors toute l'eau de la ville dans toutes les régions huppées de la Ville Lumière. Les habitants bénéficiant du Sensen, désemparés se retrouvent noyés dans les eaux usées de la ville, laissant au passage le droit de visite aux NoSens et autres exclus de ce monde imaginaire en provenance du *Slum 404* (Figure 16).



Figure 16 : Le Quartier Saint-Michel inondé (Source : ConceptArtWorld)

Conformément à ce qui précède, on peut dire que la VTM est une formation urbaine composée de flux en perpétuelle mouvance par sa capacité d'interconnexion rapide des objets, son hybridation de l'espace avec celui des humains est alimentée par un capitalisme algorithmique à l'échelle du monde. Ces espaces quadrillés similaires à la Toile de l'Internet se superposent au quotidien des résidents des villes par la réalité virtuelle, et monitorent toutes les pratiques individuelles : désormais, il n'est plus question d'exploration autonome de l'espace, mais bien d'une ségrégation spatiale, d'une classification de l'humain et d'un tri social au bénéfice de la population dominante aussi isolée du reste du monde. Les VTM seraient donc des territoires urbains prolifiques par leur densité humaine, mais fondamentalement individualiste, sectorisées, marquées par un isolement

social fort au prix d'une méritocratie injuste poussée à son extrême. Le capital économique (et mnésique) étant le point de mire.

Nous verrons dans la seconde partie comment intervient et s'organise la VTM dans l'espace au nom de la transparence.

1.2 Omniscience et polymorphisme

Lorsque nous nous intéressons à l'omniscience de la ville de flux, nous mettons en lumière la représentation d'un énorme réseau des mobilités ouvert aux flux mondiaux. Du latin *omni* « tout » et de *scientia*, « connaissance » ou « savoir », elle fait référence à sa force ubiquitaire sur les humains à l'image de Dieu.

Avant d'exposer les éléments d'omniscience présents dans les ludodiégèses de notre corpus, nous voudrions signaler rapidement les pensées de l'essayiste Oliver Mongin concernant la ville de flux. Dans ses écrits, l'essayiste dénonce la ville de flux comme étant des espaces ouverts à plusieurs échelles, mais qui contiendrait en son sein des « murs intérieurs » (2013, p.283) tel que des frontières invisibles en résistance à la pression des flux (migratoires et touristiques par exemple) ; « tracées à l'intérieur [elles sont considérées comme] l'un des moteurs de l'urbanisation contemporaine » (Mongin, 2013, p.284) notamment pour sa force disciplinaire à ériger des limites, arrêter les flux là où il aurait nécessité : « c'est parce que les flux peuvent échapper à l'État que celui-ci reconstruit des murs/frontières aux diverses échelles du territoire » (Mongin, 2013, p.284).

Selon l'auteur, la dérèglementation et la libre circulation des flux ont favorisé le recul de l'État Providence en proie à l'obsolescence⁴¹. En réponse à ces changements, les acteurs politiques conceptualisent de nouveaux outils pour réagir à cette perte de contrôle en vue d'assurer la sécurité des hyperlieux (*Ibid.*, p.285) par le biais d'une surveillance plus accrue. De manière générale, « La "promesse d'un monde humain globalement connecté, baignant dans l'élément des libertés

⁴¹ L'État social était un programme politique de solidarité nationale mise en place par les gouvernements d'Après-Guerre en vue de garantir la « démocratie politique, [l'] organisations ouvrières et [les] système des partis » (Bernier, 2003, p.2). L'idée étant de promouvoir un État au service du capitalisme.

libérales”, contraste avec l’univers bétonné de la surveillance » (*Ibid.*, p.284). À cet égard, Mongin déplore par exemple l’ambiguïté de l’administration américaine entre revendications anti-censure et de libre-échange, d’une part, et projets de surveillance, d’autre part. Ainsi, en 2007 est révélé le programme de surveillance électronique ou PRISM permettant à la NSA d’obtenir des données informatiques européennes privées.

En référence aux études sur la surveillance (*Surveillance Studies*), nous savons que la ville des flux cherche à être « omnisciente » par la mise en place d’un libre réseau appuyé par des capteurs numériques et techniques, tels que les TIC, ordinateurs, vidéos, drones de surveillance, téléphones intelligents, radars et bases données.

À cet égard, pour la sociologue Soshana Zuboff, la surveillance numérique aurait l’« audace » de réclamer l’expérience privée et individuelle au bénéfice du marché⁴² (2019). En effet, dans son ouvrage *The Age of Surveillance Capitalism* (2019), la sociologue dénonce les desseins des géants du web à capter nos données en vue de conditionner tous nos comportements : l’omniscience se traduit par une surveillance accrue qui sert le capitalisme.

Relativement à la ville de flux, sa tendance économique renverrait à un type de capitalisme en tant que nouvelle logique d’accumulation de valeurs. En outre, et d’après les critiques de la professeure en science politique Jodi Dean contre le capitalisme communicationnel, les formes de surveillances du début du XX^e siècle, destinées à augmenter l’efficacité des travailleurs, seraient analogue aux formes du XXI^e siècle, dont les visées toucheraient la consommation (Mondoux & Ménard, 2018, p. 27). Selon l’auteur ce type de capitalisme « sous laquelle les valeurs démocratiques centrales sont concrétisées à travers les réseaux sociaux technologiques » (*Ibid.*, p. 15) consisterait « à appliquer la rationalité financière à l’ensemble des secteurs de la vie humaine [et reposerait ainsi] sur l’extension de la dynamique de l’aliénation du travail manuel, vers le travail intellectuel » (*Ibid.*, p.49).

⁴² Voir chapitre 1 sur les usages.

Ce travail intellectuel, ou numérique, mis en exergue par l'autrice, est exploité, privatisé et monétisé par ce capitalisme communicationnel qui subsume toutes nos activités quotidiennes « en matière brute pour la production de capital » (Mondoux & Ménard, 2018, p.17) grâce aux logiques du Big Data (données massives). La métaphore de l'or ou du pétrole, pour caractériser ces données, sont les révélateurs d'une conquête des ressources naturelles qu'offre le travail numérique pour lequel dépend ce type de capitalisme.

En résumé, nous comprenons ainsi que la surveillance est l'outil d'un savoir par excellence (à visée omnisciente), construit autour d'un système de transparence du social qui en constitue le « principe organisateur » capable de transformer l'espace en une aire de visibilité permanente (Amintas, 2011, p.6)⁴³.

Avant d'introduire les réflexions de Zuboff de référence pour l'étude nos villes de flux imaginaires, nous souhaitons d'abord avertir notre lecteur sur les différentes variations du concept de capitalisme que d'autres chercheurs ont voulu dénoncer : le capitalisme communicationnel de Jodi Dean, par exemple, expose une manipulation instrumentale des relations humaines, à la différence du capitalisme cybernétique⁴⁴ (2015) du chercheur en science politique Maxime Ouellet, qui entrevoit le marché comme un système homéostatique programmable. En 2017, le chercheur en science politique Nick Srnicek reproche au capitalisme de plateforme, une restructuration quasi complète du marché, grâce au monopole des plateformes numériques capables de privatiser les données personnelles d'autrui. Ce que les chercheurs Jonathan Martineau et Jonathan Durand Folco (2024) renforcent à l'aide du concept de capitalisme algorithmique : l'acteur algorithmique est relayé au premier plan du marché, qui ne se régule uniquement que par son influence performante.

⁴³ Une critique que le chercheur en sciences de gestion, Alain Amintas, met de l'avant, en considérant ces TIC comme des « technologies de contrôle » et de gestion tant pour sa logique disciplinaire que pour sa transparence organisationnelle (p.6).

⁴⁴ L'auteur reprend les idées de l'économiste Friedrich Hayek qui entrevoit le marché comme étant « une gigantesque machinerie informationnelle qui transmet de l'information aux divers agents économiques » (p.18), et intègre la forte influence de la publicité programmée dans le processus de consommation des biens et services. Si ces acteurs économiques ne répondent pas simplement à la loi de l'offre et de la demande, c'est qu'elle s'arrime déjà à cette dernière par la production de « conscience adaptée » (p.18). Le capitalisme cybernétique est donc un type de capitalisme qui ajuste la science « du contrôle par la communication » aux besoins du marché.

Toutes ces variations du capitalisme font grandement échos à la sociologue américaine Shoshana Zuboff et à ses revendications du capitalisme de surveillance que nous tenterons d'expliquer dans les lignes suivantes.

Dans son ouvrage *The Age of Surveillance Capitalism* paru en 2019, l'autrice décrit tout un système numérique alimentée par la surveillance. De là émerge son concept principal, de « capitalisme de surveillance » : il s'agit dans les faits d'un type de capitalisme reposant principalement sur l'expérience humaine (Martineau et Durand Folco, 2023, p.75-76). Dès lors, les « activités en lignes, conversations, déplacements et autres éléments de la vie quotidienne sont ainsi numérisés, géolocalisés, stockés et transformés en données comportementales » (*Ibid*, p.76).

Selon les considérations de la sociologue, le capitalisme de surveillance se compose de plusieurs étapes : bien imbriqué dans nos appareils intelligents, moteur de la surveillance, il s'active en premier lieu, grâce à une collecte de données fondée sur l'expérience des individus. Le circuit matinal pour se rendre au travail, les lectures du quotidien devant la machine de café connectée, notre liste de lecture préenregistrée à l'écoute : toutes nos données sont extraites (*datamining*), puis raffinées, datafiées (transformée en données comportementales) afin d'améliorer un produit ou un service en jeu ou de perfectionner l'algorithme⁴⁵ de profilage. Devenues des outils prédictifs, ces données transformées en marchandises sont ensuite revendues dans ce que Zuboff appelle le « marché de prédictions comportementales » (2019), auprès d'acheteurs avides de données comportementales « qui permettent aux entreprises de se renseigner sur nos faits et gestes quotidiens » (Martineau et Durand Folco, 2023 p. 76).

Cette extraction massive de données constitue le cœur du capitalisme de surveillance, qui réinjecte ces données dans des produits et des services algorithmiques. Pris dans un circuit vicieux, la monétisation des comportements s'accompagne d'une injonction à la consommation.

⁴⁵ Un algorithme est « une suite d'opérations permettant de résoudre un problème particulier. Une série ordonnée d'étapes à suivre qui mène aux résultats désirés » (Martineau et Durand Folco, 2023 p.32).

Finalement, c'est une nouvelle forme de pouvoir qui émerge selon Zuboff : le pouvoir instrumentarien.

Similaire au biopouvoir, il s'agit d'une nouvelle logique capable d'instrumentaliser les comportements humains à des fins de contrôle, de monétisation, de modification et de prédiction par le biais de technologies algorithmiques (*Ibid*, 2023). Toujours selon l'auteurice, l'utilisation du terme *nudge*, qui renvoie à cette injonction silencieuse de modification comportementale au quotidien, est prégnante. Zuboff métaphorise et compare ces types de manipulation du numérique à une marionnette qui vise à mettre en branle l'expérience humaine comme nouvelle forme de valeur d'usage et d'échange et qui « permet à une minorité d'entreprises hyperpuissantes d'accumuler sur nous, délibérément cachées et instrumentalisées à des fins commerciales » (*Ibid*, 2023, p. 86).

Si nous revenons à la figure de la VTM, nous sommes en droit de nous demander comment le capitalisme de surveillance est visiblement imaginé dans notre corpus ?

Cette idée est manifestée dans le divertissement, et particulièrement dans CY. Dans une des quêtes principales, V a pour mission de retrouver Evelyn Parker, la poupée pour laquelle il a travaillé pour sa première mission d'infiltration pour le cambriolage de la *Relic 2.0*. Il se rend alors au *Clouds*, la maison de poupée⁴⁶ la plus chère de Night City. Là-bas, il rencontre la réceptionniste du club qui l'invite à partager ses données privées en échange d'une séance personnalisée, selon ses goûts, ses préférences et ses fantasmes : « L'algorithme ne se trompe pas. Croyez-moi, il vous choisira une poupée qui vous ravira », lui dit-elle (GML, 47 : 30, 2020). Après s'être connectée, une rapide configuration du profil de V est créée et deux choix de poupées compatibles lui sont proposés par l'algorithme : Skye ou Angel. En règle générale, la précision d'analyse de l'algorithme génère une seule poupée correspondante à un client, mais le procédé a pris en compte également les goûts de Johnny (engrammé dans le corps de V), laissant la réceptionniste perplexe.

⁴⁶ Maison de plaisir spécialisée dans le commerce de désir érotique monitorée par des poupées.

En faisant ensuite la connaissance de la poupée choisie, on se rend bien compte qu'au fur et à mesure de l'interaction, elle semble connaître les ambitions de V, ses objectifs, mais aussi ses peurs. À peine rentrée dans l'habitacle, qu'elle lui parle de sa mort imminente et de sa peur de ne pas réussir à devenir le meilleur de Night-City. Au fil du temps, la poupée ne répond plus aux questions de V et semble prendre le contrôle de la conversation de plus en plus profonde : indisposé à mettre un terme à la séance, il semble oublier les raisons de sa venue (Figure 17).



Figure 17 : V converse avec une poupée (Source : Youtube, 51'17)

Du côté de RM, il semblerait que ce capitalisme soit déjà mis en branle par l'utilisation du Sensen. Clairement, les ambitions d'Antoine Cartier-Wells se sont accompagnées d'une injonction à la surveillance qui fait déjà appel au concept d'instrumentarisation de Zuboff. Parce que les souvenirs douloureux sont délaissés à une IA, au profit de souvenir heureux monnayable, la conjoncture de cette entreprise garantit d'ores et déjà un contrôle du *pathos* sur les individus. La dépendance au Sensen est par ce fait, la preuve d'une monétisation de l'expérience humaine. Ces données comportementales sont comparables à la monétisation du souvenir qui se joint à l'action du

consommateur dans le jeu. Ainsi, dans RM, l'oubli de la guerre en échange de souvenirs heureux est un motif pour céder ses mémoires traumatiques à une IA.

Alors que, dans le capitalisme de surveillance tel que décrit par Zuboff, l'action humaine est dérobée et transformée en données monétisables sur le marché, et injectée auprès d'algorithmes de profilage où le minage de données est « cédé », dans les deux cas à l'étude, le système de profit est similaire : dans notre corpus, le capitalisme de surveillance se prolonge en allant au cœur de l'intime par le biais de données internes au corps ; la mémoire.

À la différence de Facebook ou de Google qui privatisent dans notre réalité nos données pour en faire des souvenirs numériques (par ex. Facebook Souvenirs), dans RM et dans CY, le souvenir biologique n'appartient plus à son détenteur, mais bien au marché. La métaphore de la marionnette apprivoisée de Zuboff grâce à la manipulation du numérique évolue dans ce cas-ci en tant qu'automate. Autrement dit, dans notre actualité, les médias sociaux numériques de contrôle sont divisés et privatisés au bénéfice de la concurrence d'un marché oligopolistique, alors que, dans la fiction, ces technologies de « mémoire totale » plus précises sont centralisées au bénéfice d'un monopole.

Dans les deux jeux, les villes de flux comme territoires omniscients prennent parallèlement tout leur sens à la lumière des technologies de « mémoire totale » à l'étude.

Bien que nos corpus illustrent des territoires de flux instantanés et mondialisés, ces caractéristiques propres à la ville de flux révèlent une autre façon de « faire monde », notamment grâce à la surveillance de la technique.

Si nous prenons exemple de nos corpus, nous pouvons être témoins de plusieurs symboles reliés à la surveillance qui renforce l'omniscience des urbanités (Figures 18 et 19). La première image, par exemple, met en exergue l'œil du Sensen surplombant la statue d'une femme inclinée. Le rapport



Figure 18 : Statue de femme au Quartier Saint-Michel
(Source : The Art of Remember Me)

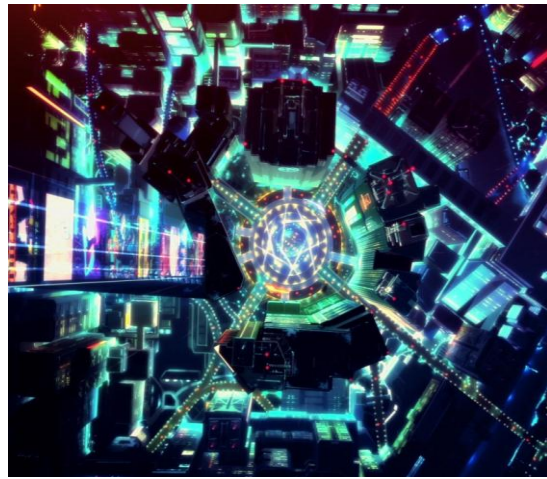


Figure 19 : Le centre-ville de Night-City (Source : Youtube, 0'23)

virtuel rappelant l'ère cyberpunk néomoderne en contradiction avec le réel de la sculpture antique, vient renforcer cet effet de mur invisible. Consciente de son existence, nous avons l'impression que la femme ploie sous la force modulatrice de surveillance de cet outil mondialisant que représente le Sensen. En parallèle à notre première image, la seconde reconfigure l'omniscience de la ville en son sein en prenant le centre-ville de Night-City comme cœur de contrôle malgré les flux qui la gouvernent. La construction de l'œil autour de la circulation massive tend ainsi à le renforcer.

Néo-Paris est connue pour ses drones volants censés assurer la sécurité publique. Lors de la conception du jeu, les développeurs du jeu ont tenté de renforcer cette impression de surveillance corporative oppressive en créant les drones de sécurité uniquement autour d'un œil omniscient qui regarde (Figure 20) (Briclot et al., 2013, p.63). Postés à des endroits stratégiques, ils deviennent agressifs une fois leur périmètre de sécurité franchi. Certains drones sentinelles font aussi acte de « chien de garde » lorsqu'il est question de profilage numérique⁴⁷. Connectés à tous les serveurs des services publics, leurs scans automatiques leur permettent d'analyser tous les sujets de la ville

⁴⁷ Chapitre 3

en vue de décider de leurs sorts. C'est ainsi que Nilin, parvient à déjouer la surveillance en se procurant les autorisations d'accès du médecin général de la ville.

Par ailleurs, le jeu RM est en lui-même une ode au célèbre écrivain britannique Georges Orwell et son célèbre roman, *1984*. Par exemple, le logo de la compagnie Memorize (Figure 21), tout comme l'année de jeu (2084), est aussi bien des références à l'œil du Big-Brother. Le symbole cubique dans le logo associé à la mémoire utilisée par RM et le tracé d'un cercle presque fermé, rappelant ainsi le remix de mémoire, représentent le regard omniprésent de la compagnie devant nous, mais aussi derrière nous.

En résumé, dans RM, la mémoire est perçue comme une unité de commande pour celui qui la maîtrise. Ainsi, elle justifie la politique de coercition (par un clivage social) qui s'opère sur les habitants de la VTM française.



Figure 20 : Drone de surveillance (Source : *The Art of Remember Me*)



Figure 21 : Logo Memorize (Source : *The Art of Remember Me*)

En contrepartie, CY traite à son tour d'une autre manière l'idée de l'omniscience de la ville, particulièrement en mettant en scène un quartier bien connu de Night-City : Pacifica.

Un peu de mise en contexte s'avère nécessaire. En 2060, un regroupement d'investisseurs a tenté de redresser l'économie américaine grâce au tourisme. Le quartier de Pacifica a pris son envol, et avec lui, des milliers de travailleurs à bas coûts issus majoritairement de la diaspora haïtienne. Installés en Amérique après la destruction de l'île d'Hispaniola, ils ont fini par occuper tout Pacifica après qu'une nouvelle guerre a frappé Night-City en 2069. La situation a obligé les investisseurs à se retirer du marché devenu sur le coup infructueux et un nouveau gang local a pris place dans le territoire : les Voodoo Boys. Connus pour leurs forces de *netrunning*, ils représentent une menace extrême pour la police du Net⁴⁸, qui tente désespérément de mettre un terme aux voyages illégaux dans le cyberspace. Persuadés des mensonges gouvernementaux sur le Net, les membres du gang chercheraient à entrer en contact avec les systèmes intelligents rebelles qui vivent au-delà du « Mur noir⁴⁹ » afin de percer les secrets de l'ancien Net (Batylda & Houesnard, 2020, p. 165).

Les intentions de la faction sont des plus claires dans une des missions principales de CY : V fait affaire avec le gang des Voodoo Boys, et plus précisément avec Maman Brigitte, cheffe du gang, et Placide, son bras droit. Après avoir conclu un marché avec V sur la potentialité de se départir de la *Relic 2.0*, Brigitte lui propose en retour de plonger dans l'ancien Net, à la recherche de l'ex-petite-amie de Johnny Silverhand, la *netrunneuse* Alt Cunningham, une IA consciente vivant aujourd'hui recluse dans les bas-fonds du cyberspace. Souhaitant faire un marché avec elle, la cheftaine tente de contacter l'IA grâce à l'engramme de Johnny compris dans la biopuce dont V est prisonnier. Cette requête, V ne l'atteindra pas facilement ; les Voodoo Boys, très craintifs pour la sécurité de leurs membres, envoient Placide pour tester la loyauté de V et lui impose en amont une mission destinée à déjouer les vigilances de la police du Net. Sous les exigences du gang, V est contraint de se fusionner avec une IA locale du nom de « Rezo Agwe », un système de surveillance

⁴⁸ NetWatch, ou la police du Net, s'est formée en réponse à l'augmentation croissante des crimes informatiques : elle est chargée de localiser et d'arrêter les voyageurs du Net qui enfreignent les lois relatives au cyberspace en plus de contrôler les systèmes intelligents nocifs. Financée massivement par le gouvernement et autres corporations associées, leurs autorités s'étendent sur l'ensemble de globes.

⁴⁹ Un parafeu digital en vue de contrôler le Net d'IA malveillantes.

sensorielle. En hommage à Philippe Agwe, un ancien militant et sauveur de la communauté haïtienne après la destruction de l'île d'Hispaniola, le « Rezo Agwe » (CD Projekt Red., 2020) est, en somme, le réseau de communication sensorielle de tout Pacifica. Connecté à ce dernier et monitoré par Placide, V devenu(e) proxy⁵⁰, est contraint à tout un système de surveillance invasif chargé d'observer ses moindres mouvements en temps réel. Placide lui dit ainsi ces mots : « [t]u es mon vaisseau. À travers Agwe, je vois ce que tu vois, j'entends ce que tu entends » (GML, 9:31, 2020).

En tant qu'*hyperlifelogging* extrême⁵¹, « Reza Agwe » est une technologie de mémoire totale qui répond le mieux à cette logique de surveillance et à l'idée d'omniscience propre aux VTM observées dans notre corpus. Technologie de contrôle, elle impose à sa victime non seulement à la pression du regard, mais aussi celle de la voix. À titre d'exemple, lorsque V parvint à neutraliser NetWatch, Placide coupe la liaison, laissant V pour mort. Informé de la réussite de la mission, il n'hésite pas à se débarrasser du voleur qui survit malgré tout grâce à la Relic. Johnny Silverhand apparaît alors, irrité.

V (se relevant) : Ah... Il s'est passé quoi ?

Johnny : À ton avis ? Les Voodoo t'ont enfumé. Tu t'es fait rouler. Tu leur as servi de putain de drone kamikaze. On dirait que c'est tout ce que t'as gagné à les aider.

Remarquons toutefois que la police du Net est aussi, à part entière, une institution de surveillance mondiale de première qualité : dotée de matériel cybernétique de pointe, sa volonté de garder les secrets du Net hors de portée du monde lui confère un statut de « chien de garde » questionnable.

⁵⁰ Voir chapitre premier.

⁵¹ Définition proposée par la professeure Emmanuelle Caccamo pour qualifier une pratique d'accumulation de données numériques du quotidien grâce aux TIC. Dans ce cas-ci, l'*hyperlifelogging* est « une version plus poussée de *lifelogging*, dans laquelle les capteurs technologiques sont directement implantés dans le corps des individus (bionanopuces, interfaces nerveuses numériques, notamment) » [Caccamo, 2020].

Nous avons mentionné plus tôt que la VTM était omnisciente, mais aussi polymorphe. Ce terme, en référence à la ville cyborg, renvoie à sa souplesse et à son organisation changeante grâce aux infrastructures technologiques qui la maintiennent. Ce type de ville est très réactive, et c'est à partir du maintien de l'ordre en temps réel, grâce aux infrastructures numériques, qu'elle s'actualise au cœur du quotidien des habitants des mondes fictionnels du corpus étudié. De la sorte, la polymorphie des villes de notre corpus est particulièrement liée à la sécurité publique.

La métropole de RM, par exemple, s'adapte à toute forme de contradictions qui pourraient troubler sa constance grâce à la surveillance, notamment grâce aux technologies de « mémoire totale » et au programme SAFFE. En parallèle, nous sommes témoins dans CY de « la réaction de la ville » par la mobilisation de forces corporatives : la police du Net en est un exemple.

Alors que, dans RM, les habitants ne disposent que d'un seul implant cybernétique, dans CY, les habitants ont un accès illimité aux implants cybernétiques. En cas d'abus, ces implants sont susceptibles de les amener vers une folie plus ou moins passagère. Appelée *cyberpsycho*, elle toucherait majoritairement une clientèle accro à la « tech » de Night-City : la chair et le *chrome* se mélangent, donnant naissance à d'inhumains toxicomanes, dépersonnalisés et violents. En réponse à cet abus, la VTM de Night-City, homéostatique, dispose d'une police extrême ultra performante et réactive appelée Max Tac⁵². Composée de soldats de premier ordre, cette police est chargée de neutraliser la menace urbaine par une annihilation la plus complète (Figure 22).

⁵² Ironiquement la Max Tac est aussi composée de *cyberpsychos*.



Figure 22 : La Max Tac (Source : Fandom Cyberpunk Wiki)

Nous présentons ci-dessous l'ensemble des programmes socio-numériques de surveillance présente dans les mondes fictionnels du corpus à l'étude. Ces programmes traduisent le caractère polymorphe des villes vidéoludiques, car elle réagirait simultanément à un danger qui troublerait le maintien de l'ordre public. Par ailleurs, certains de ces programmes auraient la capacité d'intervenir en vue de protéger ses bienfaiteurs.

Tableau 3 : Descriptions des programmes socio-numériques intelligents de surveillance du jeu vidéo *Cyberpunk 2077*

<p>Programme « Secure your soul »</p>	<p>C'est un programme <i>post-mortem</i> qui permet aux plus riches de Night-City de communiquer avec les vivants en créant une copie numérique de leur esprit dans une base de données.</p>
--	--

Rézo Agwe	Le sous-réseau de Pacifica qui transforme ses usagers connectés en <i>proxy</i> .
Mur Noir	Mur virtuel du cyberspace chargé de retenir les IA rebelles au-delà du reste du cyberspace accessible aux humains.
Soulkiller	Le « Tueur d'Âme » est un programme capable de transférer l'esprit d'un <i>netrunner</i> dans Mikoshi. Durant le processus, l'enveloppe charnelle du porteur est détruite.
Réseau Delamain	Delamain est le meilleur chauffeur de taxi de tout Night-City. Cette IA rebelle légalisée propose des services de transport en taxi blindés à des tarifs raisonnables. Lorsque le client s'enregistre auprès de Delamain, il cède une partie de ses données auprès de la compagnie.
Alt Cunningham	Humaine à la base, Alt Cunningham est devenue une IA rebelle des plus puissantes du Net. Recluse au-delà du Mur, elle

	chercherait à rallier toutes les IA pour n'en faire qu'une seule et unique entité.
NetWatch	Il ne s'agit pas d'un programme, mais d'une organisation policière du Net chargée de protéger les habitants de Night-City des IA rebelles. Spécialisée dans la sécurisation de données, elle empêcherait les <i>netrunners</i> curieux à la recherche d'archives interdite du Net, de franchir le Mur Noir.

Tableau 4 : Descriptions des programmes socionumériques intelligents de surveillance du jeu vidéo Remember Me

Programme Reconversion	Programme d'asservissement public des <i>leapers</i> devenus des ouvriers.
Programme Security and Freedom for Everyone (SAFFE)	« Programme conçu pour générer une carte topologique mondiale des zones des villes européennes dévastées par les bombes ».
H30	H30 est à la fois le leader <i>errorist</i> , Edge, et le serveur de mémoire central de Memorize. Forteresse donnée, elle stockerait l'intégralité des souvenirs douloureux de ses habitants.

En substance, nous considérons les villes de flux dans le corpus à l'étude comme étant des espaces extrêmement rapides et hyperconnectés marqués par des mouvements historiques de développement : l'industrialisation, l'immigration et enfin l'urbanisation à outrance. Ces transitions à l'origine de l'avènement de la ville de flux marquent un tournant dans les rapports sociaux et donneraient naissance à la plateformes ainsi qu'à la dématérialisation de l'espace et des corps dans le cyberspace sous la forme de données. Les deux jeux vidéo illustrent ces nouveaux rapports sociaux (enclavés) au sein desquels les manipulations de la mémoire et la surveillance tiennent un rôle fondamental à l'échelle urbaine et mondiale. Par conséquent, l'urbanisation contemporaine s'organise autour de la connexion des flux et par son contrôle omniscient. Elle met en relation des connexions surveillées et à vitesses différées, signes d'un hyperlieu en présence. Grâce à ses infrastructures numériques, son intervention algorithmique est quasi-immédiate et illustre sa polymorphie pour le maintien de l'ordre public.

2. Les villes technomémorielles comme « mnemopticons »

Si la conjoncture que nous venons de décrire s'aligne avec l'image de la VTM de nos corpus, nous ne pouvons nous empêcher de la comparer avec un système de discipline bien connu : le panopticon.

2.1 Du panopticon au « mnemopticon »

Concept inventé par Bentham à la fin du XVIII^e siècle et repris par Michel Foucault, le concept de *panopticon* relève d'une « économie de la visibilité »⁵³ (Ottaviani, 2003, p.2). L'idée derrière ce concept est de construire une unité carcérale circulaire sur plusieurs étages ayant en son centre une tour de garde. Dans ce nouveau modèle architectural, le prisonnier est potentiellement surveillé en permanence sans qu'il ne sache exactement quand, permettant une relation de dominance et de pouvoir constante entre ce dernier et ses geôliers. Ainsi, le regard agit sur le corps, comme un agent disciplinaire. Les corps enfermés sont assujettis par la pression du regard, pouvoir immanent de l'espace. En d'autres termes, la surveillance est devenue une arme oppressive du silence.

⁵³ Grâce à l'agencement architectural que permet la panoptique, Bentham transforme le pouvoir agentif en un pouvoir situationnel orienté vers l'espace qui chercherait à circonvenir ses disciples (Ottaviani, 2023).

Deux siècles plus tard, c'est le philosophe français Michel Foucault qui reprend cette idée en l'appliquant directement à la société industrielle des années 1970. Pour ce dernier, le pouvoir de surveillance carcéral s'étend aux niveaux sociétaux : il n'est plus simplement immanent, mais varie en permanence, prenant la forme de règlements, d'injonctions, de mots d'ordre et de disciplines (Lefranc, 2017). Sous la forme de discours, le pouvoir, maintenant calqué, est dorénavant normatif, institué par les appareils idéologiques d'États (l'école, l'armée, la prison et la religion [Fossaert, 1983]). En bref, par la surveillance et la normalisation, la société industrielle sous l'œil foucauldien de la fin du XX^e siècle est devenue disciplinaire.

Les dérivés de ce concept sont multiples et ont inspiré de nombreux chercheurs des sciences sociales. Nous faisons par exemple référence à la notion d'« omniopticon » (Mitrou *et al.*, s.d.) — panoptisme social qui stipule la surveillance entre pairs grâce aux médias socionumériques — ; le « synopticon » (Mathiesen, 1997) — surveillance à travers les médias de masse — ou encore le « catopticon » (Yilmaz & Yengin, 2021) qui se définit comme une surveillance mutuelle entre personnes issues d'une même communauté qui se surveillent les un-e-s les autres : « [c] ela inclut des qualités telles que suivre, aimer, communiquer, etc. via les réseaux sociaux » (Yilmaz & Yengin, 2021, p.236).

Malgré un fort intérêt pour ces notions, nous souhaiterions nous arrêter sur le concept d'« heautopticon » (*heautos* qui veut dire soi, *opticon* qui veut dire vision) développé par Jean-François De Moya et Jessie Pallud (2020). Inspirées par le philosophe Gilles Deleuze en 1990 sur le futur des sociétés occidentales et les transformations sociales qui les accompagnent, ici, nous ne considérons plus les sociétés modernes comme des sociétés disciplinaires, mais bien comme des sociétés de contrôle. Ce qui veut dire que, dans les pratiques sociales, le corps n'est plus soumis au regard opéré par l'usine, mais, au contraire, il est (illusoirement) libre, dominé par le système économique des entreprises. Comment ? Par l'exercice d'un contrôle numérique accompli directement sur l'individu par les TIC.

Ce panoptisme électronique agit sur la rationalité des individus par un système de surveillance permise par ces mêmes outils connectés : « ce qui compte ce n'est pas la barrière, mais l'ordinateur qui repère la position de chacun, licite ou illicite, et opère une modulation universelle »

(Leclercq-Vandelannoitte & Isaac, 2013, p.6). C'est ici que s'accomplit l'heautopticon, par cette dynamique de surveillance opérée par les TIC. « L'heautopticon peut être défini comme un système délibéré de surveillance porté sur soi, qui peut être étendu grâce à l'assemblage de plusieurs dispositifs technologiques, qui affectent la cognition, la conation et le sentiment » (traduction libre) (De Moya et Pallud, 2020, p.960).

À la suite de ces constatations, nous proposons un nouveau concept qui appuierait nos analyses en lien avec notre figure de la « VTM ». Fusion du concept d'heautopticon à la surveillance mémorielle, nous estimons que la VTM de Night-City et de Néo-Paris suivrait cette nouvelle dynamique de sousveillance par l'entremise des technologies de « mémoire totale » en vigueur dans notre corpus.

Nous pensons ainsi que les technologies de « mémoire totale » et les TIC de surveillance sont des outils de gestion, de sécurité et de contrôle de l'urbain biopolitique garantissant la VTM comme un panopticon moderne de la mémoire : un *mnemopticon*.

2.2 La ville technomémorielle est un *mnemopticon*

Selon les considérations précédentes, le *mnemopticon* est caractérisé par une surveillance accrue élaborée par le biais des technologies de « mémoire totale » invasives dans le corpus.

Dans le corpus à l'étude, les technologies de « mémoire totale » sont imbriquées dans les corps de nos avatars. À titre d'exemple dans RM, il est impossible pour ses usagers de s'en départir au risque de se faire rejeter de la ville en tant que NoSens. De plus, l'implication de Memorize au centre de l'urbanité garantit un usage excessif quasi constant du Sensen. Le programme SAFFE en exemple, qui, grâce à la technologie de « mémoire totale », génère des projections en réalité augmentée de la ville en vue de guider ses exploitants. Du fait de la guerre civile européenne de 2030, certaines zones à risques sont prohibées pour ses habitants. En tant qu'outil de géolocalisation, mais aussi moyen de communication téléphonique, système d'hacking mnésique et interface de combat, la miniaturisation du Sensen assuré par sa polyvalence lui confère une autorité de surveillance sur ses usagers.

Il est plus difficile d'explorer l'ensemble des potentiels des technologies de « mémoire totale » dans CY, car elles sont à la fois diverses et personnalisables pour notre avatar du jeu. En fait, les améliorations cybernétiques de V sont des portes d'entrée vers la sousveillance, concept élaboré par Steve Mann, Jason Nolan et Barry Wellman (2002) pour décrire la surveillance du point de vue du surveillé. V étant mélangé entre ses apports cybernétiques et sa chair, il est, par sa nature, une technique de sousveillance à lui tout seul. En effet, en tant que cyborg, il est possible pour V d'échanger, de récupérer et de lire des informations personnelles à l'aide de puces, de disques ou d'éclats utilisés et repris notamment pour les danses sensorielles : ainsi, tout habitant de Night-City possédant ces dispositifs de stockage, est à la fois sujet et objet de surveillance. À ce sujet, le sociologue américain Georges Ritzer appelle « prosommateurs » (2015) ces individus capables de produire, consommer, surveiller tout en se sachant surveillés par tous, dans la sphère numérique.

Nous rappelons ici que l'intérêt du chapitre gravite autour de la surveillance qui nous apparaît comme essentielle à la VTM. Malgré une forte attirance pour ce concept de sousveillance qui témoigne d'une forme de lutte contre les forces corporatives de notre corpus, sa mention en sera la dernière. Critique, notre mémoire cherche avant tout à prouver l'existence du concept de la VTM.

La ville technomémorielle s'accompagne d'une nouvelle forme de surveillance étroitement liée au capitalisme de surveillance de Zuboff. Rappelons brièvement que le pouvoir instrumentarien s'alimente grâce aux données autogénérées sur le marché de prédictions comportementales, qui se voit lui-même réinjecté dans les produits et services algorithmiques consommés par les usagers. Tout ce processus invasif est possible à la pression du regard qu'autorise la surveillance.

Ainsi donc, lorsque nous mettons en lumière le capitalisme de surveillance dans notre corpus, il est question de vol des données mnésiques à ses utilisateurs : dans RM la mémoire autobiographique est *cyberconvertie* en données réutilisables à l'infini, puis utilisée à des fins politico-économiques. Dans CY, elle se manifeste soit par la subtilisation des psychés digitalisées transformées en données personnelles identitaires et transférables dans des implants soit, comme nous l'avons expliqué dans l'exemple précédent, via l'industrie du divertissement, pour la gloire des marchés des capitaux.

Le *mnemopticon* s'actualise autour du capitalisme de surveillance, car il se maintient à l'intérieur d'une logique capitaliste d'invasion du privé reliée à la mémoire personnelle. Dans RM, l'interaction avec Edge et Nilin est un très bel exemple de la force de la surveillance : Edge lit en Nilin comme un livre ouvert et n'hésite pas à la manipuler pour la réussite de sa quête, celle de détruire Memorize. Étant la première utilisatrice du Sensen, l'IA adapte ses interactions en connaissance de ses souvenirs. La subtilité avec notre concept dans notre corpus se situe dans la consommation du produit. Tandis que dans le pouvoir instrumentarien dans notre actualité, l'injonction de consommer est discrète — il s'agit de mieux comprendre les habitudes et le profil de consommations des usagers pour les inviter à consommer davantage grâce à la publicité ciblée et la monétisation des données personnelles —, dans les mondes vidéoludiques du corpus, elle est à la fois directe et adaptative, car imbriquée (ou copiée) dans les corps. Il s'agit d'affiner le profil de consommation des usagers pour alimenter leur dépendance grâce à une IA. Un recul des droits à la liberté de conscience de ses usagers.

Cette dernière idée est importante et relie une définition simple de la liberté de conscience : celle du droit « d'adhérer aux convictions de son choix et d'y conformer son attitude » (Lochak, 1994, p.180).

La juriste française, Danièle Lochack, nous explique l'importance d'une liberté de conscience, car elle garantit une opposition morale dans nos sociétés. Le recul de ce droit laisserait croire non seulement à un panurgisme sociétal, mais bien à une généralisation de l'opinion publique aux prix d'une dissolution des opinions divergentes. La proposition du concept de *mnemopticon* motiverait cette tendance par le contrôle des mémoires personnelles au profit du capitalisme de surveillance : impossible de faire des choix de consciences, ce serait finalement le marché qui guiderait notre comportement individuel de prosommateurs.

Les deux univers vidéoludiques à l'étude traduisent cette idée, notamment par l'utilisation excessive de danses sensorielles dans CY et du Sensen dans RM. Ces « déchets humains » décrits par Bauman (2007, p. 35), reclus de la société, donne une représentation allégorique d'une trop grande tendance à la consommation des mémoires étrangères que pourrait générer un *mnemopticon*. L'utilisateur dépersonnalisé se laisserait uniquement guider par des simulations

émotionnelles procurées par les plaisirs immédiats à l'origine des dépendances. Par conséquent, non seulement la consommation des mémoires étrangères, encouragées par l'industrie du divertissement, sont des actifs de la dépendance, mais, en plus, elles encourageraient également l'influence du *mnemopticon* de façon permanente. C'est ainsi que nous nous permettons de citer le philosophe Byung-Chul Han, et son idée de la transparence oppressive : « La contrainte de la transparence nivelle l'homme et le ramène au statut d'élément fonctionnel d'un système. C'est en cela que réside la violence de la transparence » (Han, 2017, p.10).

Conclusion

Nous avons vu, dans le cadre de ce chapitre, la manière dont le concept de ville des flux d'Olivier Mongin permet de qualifier la VTM. Selon l'auteur, elle se caractériserait par sa vitesse (de flux), sa mondialisation (au-delà du cyberspace), sa polymorphie (d'action et de réactivité algorithmiques) et son omniscience qui relève du concept de surveillance : à l'aide des technologies de « mémoire totale » présentées dans les univers des deux jeux, les villes mettent en scène une forme de capitalisme algorithmique (Martineau et Durand Folco) qui hiérarchise, trie, isole et divise injustement ses prosommateurs et celle d'un capitalisme de surveillance (Zuboff), qui automatise au bénéfice d'un marché de prédiction comportemental.

De ce point de vue, on peut dire que les VTM du corpus réinventent ces concepts. En tant qu'urbanités biopolitiques, elles présentent une mémoire monétisée pour seul but de contraindre à une consommation encore plus grande. Suivant cette idée, nous avons élaboré le concept de *mnemopticon*, un *panopticon* mémoriel qui se traduit par une surveillance accrue élaborée par les technologies de « mémoire totale » invasives, une *instrumentalisation* à outrance et d'une conquête des droits de liberté de conscience. Elle serait à l'origine de ce que l'on pourrait appeler être des « chambres d'échos » réels. Selon les professeurs en communication Luc Terren et Rosa Borge-Bravo (2021), les chambres d'échos désignent le phénomène de filtrage algorithmique de l'information sur Internet. Ce concept, né de la personnalisation de l'information par les algorithmes, aurait pour conséquence d'isoler le prosommateur intellectuellement. Mis en scène dans les VTM de nos corpus en temps réel, le recul de l'autonomie de la pensée dans ces mondes

serait donc le résultat d'une « main invisible⁵⁴ » (Smith, 2005) (qui autorégulerait le marché de prédiction comportemental).

⁵⁴ L'économiste Adam Smith voyait le marché libre comme un système régit par le mécanisme de main invisible qui semblerait réguler les relations économiques par la loi de l'offre et de la demande.

CHAPITRE 3 : LA VILLE TECHNOMÉMORIELLE SOUTIENT UNE GOUVERNEMENTALITÉ ALGORITHMIQUE TECHNOMNÉSIQUE

Introduction

Nous estimons devoir préciser un point important pour notre lectorat : l'organisation des villes dans notre corpus est avant tout mise en service pour ses résidents dans une optique de sécurisation et de progrès homéostatique du territoire, caractérisée par la pérennité des flux urbains, l'administration des ressources, la maintenance et l'entretien du réseau routier ainsi que le maintien de l'ordre. Cependant, étant des lieux de lutte pour le pouvoir, Night-City et Néo-Paris révèlent, par le biais du regard de nos protagonistes, des factions en tension, chacune détenant des technologies de « mémoire totale » aux fonctionnalités diverses. Les VTM ne sont donc pas des lieux fixes et paisibles, comme le souhaiteraient leurs créateurs fictionnels, mais bien des zones de conflits, des territoires biopolitiques, où les mémoires sont perçues tantôt comme de simples souvenirs joyeux, un remède, un moyen de divertissement, de persuasions, d'exclusion et de coercition.

Si le chapitre premier faisait référence à la mémoire biologique comme une ressource nécessaire pour le développement de la VTM, le deuxième chapitre, le capitalisme de surveillance comme un moyen de récolte, nous aborderons dans ce chapitre l'hégémonie des IA comme une prolongation de la biopolitique étatique.

Dans ce chapitre, nous verrons en quoi la VTM s'illustre en tant que système. Nous observerons sa mécanique régulatrice (gouvernementalité algorithmique) au travers de ses machines algorithmiques de prédiction, qui permettra de façonner un nouveau monde institutionnel que l'on pourrait appeler « l'algocratie mnésique ».

1. La ville intelligente

En plus de posséder les caractéristiques des villes de flux, les villes technomémorielles donnent à se représenter, dans la fiction, un prolongement des « villes intelligentes ».

Les villes intelligentes sont des villes « dans laquelle le quotidien des habitants a vocation à être amélioré sur le plan environnemental, social, économique ou encore politique, par la numérisation de ses infrastructures, de ses réseaux et de ses services, et leur optimisation par le recours au Big Data » (Lucas, 2019, p. 3). Dans ce discours, la ville tiendrait son « intelligence », non pas de sa capacité à raisonner, à comprendre et surtout à apprendre⁵⁵, mais à se construire grâce aux données qu'elle collecte et des infrastructures de communication. En effet, rendre à la ville sa sagacité revient à porter notre attention sur son hybridité entre les humains, la technologie des flux, les données, les bâtiments et les algorithmes (Claeys, 2023 ; Picon, 2016) : « [l]a ville intelligente apparaît du même coup comme le fruit d'une dynamique qui n'est que partiellement technologique » (*Ibid*, p.13). Nous portons ainsi notre attention sur sa dépendance liée aux données personnelles, en soutenant l'idée selon laquelle les villes intelligentes sont des lieux de surveillances.

Son expression anglophone désignée *Smart-city* et popularisée en 1990 est insufflée par l'entreprise IBM qui reconnaît que la ville connectée est fortement influencée par les TIC (Söderström *et al.*, 2014). Sans omettre le pouvoir de ces appareils sur la performance de la ville, l'architecte Antoine Picon revient sur cette idée selon laquelle ces mêmes TIC permettent à leur tour une nouvelle gouvernance urbaine (Picon, 2016).

Si, dans notre monde, la ville intelligente se reconnaît comme un espace urbanisé, hybridé entre la technique, les humains et leur habitat ; dans l'univers cyberpunk, cette technique, rejoint des lieux désenchantés à fort caractère cybernétique grâce à une logique de flux.

C'est pourquoi les villes de Night-City et de Néo-Paris sont toutes les deux des villes intelligentes, mais aussi technomémorielles. La mémoire, au cœur de la politique, est une ressource exploitable pour les plus nantis, à la recherche d'un avantage capitalistique toujours plus grand. Ainsi, à l'instar

⁵⁵ Dans la revue économique *EconPaper*, les urbanistes Douay, Nicolas et Christian Lamker s'entendent à dire que les villes intelligentes sont des lieux des gestions centralisées : « [l]es villes intelligentes associent les capacités sensorielles urbaines à des technologies sophistiquées pour optimiser les villes et les flux urbains » (2023, p.174). Ainsi, les villes intelligentes se présentent à ses habitants comme des lieux « grouillants » de technologies captives de données, dont l'idéal est de répondre au bien-être social de tous individus : « son intelligence dépend étroitement de l'innovation et de la créativité, lesquelles peuvent être stimulées par des « incubateurs » et accélérateurs de *startup* » (Caccamo *et al.*, 2019 p.35).

de la ville intelligente, la figure de la VTM utilise les technologies de « mémoire totale » pour motiver la gouvernance urbaine, par la « participation » mnésique du citoyen et sa datafication⁵⁶. Par exemple, se soumettre au programme « Secure Your Soul » de la ville corporative de Night-City consiste à s’offrir soi-même en tant que produit consommable à la mégapole urbaine d’Arasaka. Il en va de même à Néo-Paris : porter le Sensen revient à vivre tout en cédant sa réalité à la mégapole de Memorize, quitte à errer dans le mensonge d’un souvenir étranger au profit d’une industrie de divertissement. Nous pointons du doigt ici la logique qui régit ces lieux qui, comme pour la ville intelligente, obéit à une dynamique de flux technomémorial : elle prendrait des formes prépondérantes dans le quotidien des habitants reliés à la ville.

Selon nous, et en opposition de Night-City, Néo-Paris forme ce que McKenzie (1996) appelle une privatopie. Ce phénomène renvoie à « une tendance, marquée [...] à la multiplication des enclaves privées au sein des villes (pensons aux quartiers résidentiels fermés) qui découlent d’une idéalisation de la vie communautaire » (Duret, 2023, p. 225).

Selon l’auteur, elle entrainerait « la réduction de l’espace public et un transfert du pouvoir au profit de la surveillance privée » (*Ibid*).

2. La gouvernementalité algorithmique au sein des villes technomémorielles

Publié en 2013 par Antoinette Rouvroy et Thomas Berns, l’article de recherche « Gouvernementalité algorithmique et perspectives d’émancipation » révèle une nouvelle normativité algorithmique qui prendrait assise dans le rapport d’interdépendance entre l’humain et la machine. Dans leurs thèses, la chercheuse en sciences juridiques Antoinette Rouvroy et le philosophe Thomas Berns dénoncent une nouvelle forme de gouvernementalité fondée sur les données décontextualisées⁵⁷. Celle-ci se joue en trois temps : la surveillance des données ou

⁵⁶ C’est la « symbiose entre l’humain et la machine [qui] est visée sur la base du traitement de l’information et de l’autorégulation » encouragée par la surveillance (Duret, 2023, p. 258).

⁵⁷ À cette mention, les auteurs s’alignent sur l’idée de transparence que confère ce processus de collecte qui prendrait racine dans l’« innocence » des données subtilisées : en tant que monades dénuées de contextes, ces dernières ne font sens. Vraisemblablement, elles ne peuvent donc nuire à l’usager, ce qui les rendraient encore plus dangereuses. Seulement, et malgré ce que l’on pourrait croire, elles auraient dans les faits une force « objective » qui pousserait toutes compagnies à s’en accaparer.

dataveillance, qui se base sur la récolte massive de données provenant de diverses sources (entreprises privées, scientifiques, gouvernement). Le *datamining*, ce traitement automatisé de données corrélatives visant à nourrir dans un troisième temps *le profilage algorithmique*, c'est-à-dire « l'usage de ces savoirs probabilistes statistiques à des fins d'anticipation des comportements individuels, qui sont rapportés à des profils définis sur la base de corrélations découvertes par *datamining* » (Rouvroy & Berns, 2013, p. 171). Les auteurs soulignent cette idée de gouvernementalité lorsque ces trois temps semblent construire un rapport au monde pour le moins uniformisé, et ce, pour chaque individu, le soumettant à une normativité « post-démocratique⁵⁸ » sans distinction de classes et sans catégories sociales (Ibid, p.201).

À cet effet, les auteurs définissent leur concept comme étant « un certain type de rationalité (a) normative ou (a) politique reposant sur la récolte, l'agrégation et l'analyse automatisée de données en quantité massive de manière à modéliser, anticiper et affecter par avance les comportements possibles » (Ibid, p173). Ce faisant, la gouvernementalité algorithmique « contourne et évite les sujets humains réflexifs, elle se nourrit de données infra-individuelles insignifiantes en elles-mêmes, pour façonner des modèles de comportements ou profits supra-individuels sans jamais appeler au sujet » (Martineau et Durand Folco, 2023, p.205).

L'intérêt que nous portons pour le concept de gouvernementalité algorithmique est crucial pour ce mémoire, car les deux univers de notre corpus en présentent des contours plus ou moins similaires.

Premièrement, nos deux utopies sont le fruit d'une vision unique d'ingénieurs sensibles à la guerre. Dans RM, le fondateur de Memorize, Antoine Cartier-Wells, cherche à s'affranchir des souvenirs de la guerre. Meurtri par la mort de sa femme, il tente désespérément de reprendre contact avec elle au-delà du monde des vivants. Ses idées reprises par son fils, Charles Cartier-Wells, inspirent à rebâtir Néo-Paris en tant que VTM.

⁵⁸ Concept élaboré par le sociologue Crouch Colin pour décrire le déclin des démocraties de la fin du XXe siècle notamment marquée par une connivence entre des élites politiques et économiques (Unger, 2014).

Dans CY, Richard Night, homme d'affaire et ingénieur de renom, était un visionnaire : préoccupé par les violences mondiales, il s'engage à construire dans les années 1990 une cité parfaite, autosuffisante et sans accroc, pilotée par les entreprises et loin des désastres du monde.

Ces deux idéaux proposent des modes de gestions individuels de la mémoire monopolisée par des corporations qui s'approprient les données mnésiques et comportementales à leurs profits. La gouvernementalité dans notre corpus ressemble donc aux énoncés de Rouvroy et Berns à la seule différence qu'il ne s'agit plus de « façonner des modèles de comportements » (Rouvroy & Berns, 2013, p.174), mais bien d'exercer un contrôle des plus invasifs sur les mémoires personnelles et collectives.

Prenons le modèle de la VTM de RM. Dans le récit français, la mémoire n'est pas simplement imaginée en tant que substrat identitaire, mais bien comme outil de manipulation idéologique. Pour donner un exemple, la mère de Nilin, Scylla Cartier-Wells et femme de Charles Cartier-Wells, est dépeinte dans le jeu comme étant une femme amère, rongée par la souffrance du souvenir de son accident de voiture où elle a perdu sa jambe. Décrite comme une femme en colère, elle décide de ne plus se laisser droit à l'erreur en devenant, après le crash, PDG de la société Memorize. En 2084, Scylla, dans son amertume, lance, à l'aide du Docteur Quaid, le Projet Reconversion : un programme de « lavage de cerveau » destiné à maîtriser et asservir les *leapers* en tant qu'ouvriers publics. Le contrôle et les manipulations mémorielles s'exercent dorénavant sur les amnésiques de la ville, à l'aide de casques de contrôles monitorés par les forces publiques de la Force S.A.B.R.E. La mémoire manipulée de façon autocratique est au cœur de la biopolitique, d'un système de surveillance mnésique⁵⁹ et d'une gouvernementalité algorithmique qui vise à façonner les comportements possibles : une gouvernementalité algorithmique mémorielle qui soumet les individus à un comportement donné. En effet, avec cette forme de gouvernementalité *mnémoptique*, les usagers deviennent à la fois gardiens et prisonniers de leurs consommations mnésiques, sans en prendre réellement conscience. Ce contrôle devient encore plus sévère lorsqu'il est question de possession mémorielle des *leapers* jusqu'alors exclus du régime de gouvernance. Ce postulat est récurrent lorsque Nilin rencontre des *leapers* : étant des êtres dont la mémoire est

⁵⁹ Chapitre 2.

fracturée ou bien quasi absente, ils ne vivent que de cynisme et de liberté. Ainsi, en marge de la ville, leurs conditions les libèrent du joug de la mégapole urbaine. Cette dynamique change lors du lancement du Projet Reconversion et s'intensifie lorsque le Docteur Quaid, l'un des protagonistes du jeu, prévoit « d'utiliser les *leapers* comme un moyen de créer une conscience unique en utilisant son propre esprit » (Remember me, 2013). En substituant la mémoire des *leapers* (de manière à les amener à les exploiter librement), Néo-Paris exerce une gouvernamentalité algorithmique mnésique des plus fortes auprès des plus démunis en les réduisant en esclavage.

À l'instar de RM, CY propose une version embryonnaire du contrôle mnésique. Sandra Dorsett, une *netrunneuse* embauchée par NightCorp, la société qui entretient les infrastructures de Night-City, découvre un programme de contrôle dans une banque de données cryptée de la compagnie. Celle-ci relève du projet Opération Carpe Noctem, ou CN-07 (Figure 22). Il s'agit d'un test de conditionnement comportemental à l'aide d'une IA généralisée capable de contrôler mentalement les travailleurs de la compagnie. La Figure 23 présente les résultats du test et les impacts d'une telle recherche sur ses sujets ayant mené au suicide le fonctionnaire HK-13. On voit dans cet exemple une prémisse de la gouvernamentalité algorithmique mnésique. En effet, si la gouvernamentalité algorithmique contourne le sujet pour modéliser ses comportements de consommateurs à partir de ses données personnelles, la gouvernamentalité algorithmique mnésique le conditionne mentalement par inoculation. Une fois de plus, il n'est plus question de dépendre de l'expérience humaine pour façonner un modèle de comportement bénéfique pour le capital, mais bien de la dépasser en prenant un ascendant sur le sujet.

OPÉRATION CARPE NOCTEM

=== Crypté ===

Décrypté

[Développer]

POUR UN USAGE INTERNE NIGHT CORP UNIQUEMENT

Les tests sont revenus concluants. L'intelligence artificielle CN-07 a prouvé qu'elle était capable de contourner les systèmes de sécurité commerciaux, spécifiques aux appareils et macro accessibles aux employés de NightCorp des rangs les plus bas. Aucun des sujets testés n'était au courant que cette expérience était menée sur eux.

Conformément aux ordres qui lui avaient été donnés, le CN-07 s'est principalement concentré sur le sujet HK-13, qui, au moment du début de l'expérience, était classé comme « calme et empathique ». Après une période de conditionnement subliminal, comme nous l'avions prédit, HK-13 a commencé à présenter un comportement psychopathique aigu. Le point culminant a été une dispute autour d'un café, au cours de laquelle HK-13 a étranglé l'un de ses collègues, puis a sauté par la fenêtre du 16^e étage du centre de recherche.

Nous allons bientôt commencer la prochaine phase de la procédure et installer le CN-07 sur les appareils de notre cible actuelle.

Figure 23 : Rapport résumé du test issu du projet Opération Carpe Noctem visant à contrôler un fonctionnaire (Source : Fandom Cyberpunk Wiki)

Plus tard, alors que les effets de l'IA deviennent de plus en plus concluants, la compagnie cherchera à atteindre et manipuler le maire de Night-City. Jefferson Peralez, candidat idéaliste estimée à la mairie, embauche V sur une enquête concernant la mort de son prédécesseur Lucius Rhyne. Dans notre investigation, nous découvrons un matériel de surveillance en dehors du penthouse du candidat, retransmis à une camionnette de surveillance. En nous connectant à cette dernière, on pénètre au cœur du projet CN-07, et l'on apprend que les cobayes ne sont plus uniquement des employés, mais aussi le candidat à la mairie ainsi que sa femme, Elizabeth Peralez. Avant que V fasse une copie des preuves, les données sont effacées.

Décidé à rapporter les faits, V se fait *hacker*, il titube tandis qu'une mystérieuse voix résonne dans sa tête, le menaçant qu'il ne pourrait rien changer. À ce moment-là, deux choix s'offrent à nous :

soit nous disons la vérité au candidat en prenant le risque de le rendre paranoïaque, soit nous reculons face à l'adversaire en laissant le futur maire à la merci de ses ravisseurs. Avant de nous engager vers ce choix, V aperçoit au loin le regard d'un personnage mystérieux du nom de M. Yeux Bleus, que l'on soupçonnerait d'être à l'origine de l'avertissement. Selon les spéculations de nombreuses théories, ce personnage énigmatique serait alors une IA rebelle similaire à Johnny Silverhand, qui aurait pris l'ascendant dans l'ombre de Night-City.

Nous sommes alors témoins d'un nouvel ordre du monde à l'aune d'une singularité technologique⁶⁰ : « Aujourd'hui, les processus complexes de l'esprit humain (analyses littéraires, arts, décisions économiques, administratives, médicales, juridiques et autres) sont en train d'être surpassés, en apparence, par les machines qu'il a créées (Martineau et Durand Folco, 2023, p.143).

3. Que sont ces machines algorithmiques de prédiction ?

Dans leurs écrits, Martineau et Durand Folco rappellent l'idée que la machine algorithmique est au centre de l'accumulation de capital algorithmique qui garantit sous le même coup de renforcer la puissance des algorithmes présents dans le quotidien de ses utilisateurs (2023, p.135). Nous souhaitons rappeler au lectorat que le concept de capital algorithmique implique de considérer l'utilisation de TIC faisant évidemment l'usage d'algorithmes. Ces technologies sont au cœur d'une tendance à l'automatisation des tâches journalières du monde moderne, priorisant la réduction de coûts pour les entreprises et une dépendance pour ces usagers.

Ainsi, ce goût pour l'algorithmisation des pratiques, au-delà de la réduction des coûts, amorce une nouvelle dynamique d'accumulation basée sur la prédiction grâce au minage des données massives.

Comme l'expliquent les auteurs, elles sont : «le carburant qui alimente les machines algorithmiques qui produisent des marchandises prédictives [et] qui accélèrent la valorisation de la valeur» (Ibid, p. 136). Ces prédictions s'expliquent, dans notre monde, par la récurrence des usages de TIC

⁶⁰ Le mathématicien Vernor Vinge repopularise le concept de « singularité technologique » en 1990. Il l'avance dans ses écrits comme étant une ère dans laquelle il y aurait une accélération du progrès technologique qui se traduirait par un « emballement exponentiel au-delà de tout espoir de contrôle » (Larmagnac-Matheron, 2023).

distribuées par les oligopoles surveillanciers que sont Facebook, Google, Snapchat, Tik Tok et Amazon.

À ce sujet, en 2024, un rapport de l'Autorité américaine de la concurrence dénonce une « surveillance de masse » de ces géants du web par le recours de publicité ciblée et la monétisation des données personnelles. Nous faisons référence ici au capitalisme de surveillance de Zuboff et son implication primordiale dans la découverte de « marché de prédictions comportementales ». Nous ne reviendrons pas sur son concept critique qui met en lumière les évidences du pouvoir instrumentarien. L'intérêt pour nous est de nous concentrer sur le travail de précision de la machine algorithmique capable de prendre des décisions perçues comme fiables et rapides sans que nous le fassions. À cela, les auteurs Martineau et Durand Folco nous expliquent le caractère pernicieux des TIC et ses implications dans le cycle d'accumulation de la valeur : “[I] es machines algorithmiques augmentent leurs performances via l'utilisation de données massives [...] Plus s'accroît l'accumulation de données, plus s'accroît la puissance algorithmique, et inversement” (p. 139).

Nous comprenons alors que le capital algorithmique est la clé magique pour permettre aux machines algorithmiques une lecture plus fine d'un futur présumé.

Dans le corpus à l'étude, on peut faire un lien avec la mise en scène ou les représentations des différentes IA dans chacun des jeux.

Dans RM, Edge, l'IA consciente et compagnon guide de Nilin, a toujours un coup d'avance sur celle-ci, qui s'interroge sur ses intentions, mais décide malgré elle de lui faire confiance, toujours convaincue des bien-fondés de son combat. Dans une scène, Nilin s'interroge : “[m] e voici à nouveau à la dérive sur une mer d'incertitude. Dans quel jeu tordu Edge m'a-t-il encore entraînée ? Comment pourrais-je encore lui faire confiance ?” (1 :03 :55, TFMovies, 2013).

En complément, le jeu vidéo CY, par son récit interactif, nous conditionne déjà à faire des choix moralement « bons ». Johnny Silverhand, notre partenaire d'aventure qui, lui aussi, est une IA, nous critique amèrement lorsque nous faisons « les mauvais choix » en nous écartant de notre morale de départ : une vie libre et sans chaînes.

Dans une des fins du jeu, il est possible pour nous de nous affilier à la corporation Arasaka en échange d'une vie plus longue. Cette condition nécessite alors la mort de l'IA qui nous accompagnait depuis le début de l'aventure. Au moment où nous faisons le choix de céder notre vie à Arasaka, Johnny nous fustige une dernière fois, nous donnant un aperçu de ses talents de surveillance : “[t]u peux remplacer toute ta viande par du chrome, vivre un fantasme en DS, peu importe... Au final, c'est le code selon lequel tu vis qui définit qui tu es” (GML, 3 :46 :44, 2020).

Il s'agit d'un code qu'il a appris à lire dans le corps de V et qui fait maintenant partie de lui. L'IA connaît V et se sert de ces données mnésiques pour manipuler notre avatar et ainsi prédire ses comportements.

D'ailleurs, le personnage de Johnny Silverhand est fort intéressant pour notre analyse. Il est en fait une IA apprenante, programmée pour détruire la compagnie Arasaka. Anarchiste, l'engramme se substitue au corps de V pour le remplacer. De cette façon, quand Johnny moralise V, il l'influence dans ses comportements comme le ferait une publicité ciblée. De la même manière que l'avatar effectue les bons choix selon l'IA, c'est une technique persuasive de conforter V dans ses propres décisions. Alimentés par l'engramme, les choix de V deviennent évidents. Lorsque finalement l'IA obtient gain de cause en mettant fin à l'entreprise japonaise, peu importe les fins du jeu, Johnny restera toujours dans les bonnes grâces de V, devenu ami.

Si tant est qu'il s'agisse d'une IA et non d'un être vivant, sa particularité est qu'elle s'est servie à son tour des mémoires du Johnny Silverhand d'origine alors décédée, pour perpétuer sa « vie » dans la *Relic 2.0*. On pourrait croire alors que nous avons affaire à une forme d'IA mnésique, qui ne prend plus assise sur les données comportementales telles que nous le connaissons, mais bien sûr les données de la mémoire biologique des personnes, ce qui en fait une technologie de « mémoire totale » apprenante des plus remarquables.⁶¹

⁶¹ L'exemple de l'engramme de Saburo Arasaka incarne bien cette idée de machine algorithmique prédictive : le PDG de la compagnie, Saburo, est mort des mains de son fils. L'engramme créé à partir de ses données mnésiques est transférée dans le corps de ce dernier. L'IA de Saburo Arasaka est alors en possession d'un corps, il est capable de continuer le travail du réel Saburo. Le doyen n'étant plus, il s'agit d'une IA prédictive qui reprend les idées du père fondateur.

En résumé, la VTM incarne l'idéal d'une ville apprenante réticulaire. Elles abondent de techniques de surveillance destinées à la collecte de données mémorielles. Ces technologies de « mémoire totale » se remarquent dans nos corpus en tant que machines algorithmiques apprenantes capables de transcender l'expérience humaine pour mieux la lui substituer sous la forme d'un capital. En définitive, les deux jeux mettent en scène une forme de gouvernementalité algorithmique mnésique qui mettrait sous emprise les consciences individuelles : en tant qu'ami, frère ou confident ou de façon pernicieuse, les IA mnésiques détentrices de nos souvenirs les plus confidentielles se faufileaient dans les vies des prosommateurs. Frappés du Syndrome de Stockholm, les utilisateurs de ces techniques seraient victimes de leurs propres usages à l'image du *mnemopticon*.

4. Le monde institutionnel à travers les machines algorithmiques des villes technomémorielles

4.1 Le Big Other de Zuboff

Les considérations des chercheur(e) s en sciences sociales à l'ère du capitalisme algorithmique ne se limite plus à des revendications, mais appellent à des actions politiques, juridiques et sociales des plus imminentes face à la nouvelle guerre de l'information et à une forme de pouvoir invisible que Zuboff nomme le *Big Other*.

Entendu comme une personnification du capital algorithmique, le *Big Other* se figurerait, selon les auteurs Jonathan Martineau et Jonathan Durand Folco, comme une « nouvelle forme de domination basée sur la prédiction et la manipulation des comportements » (2023, p.87). Cette personnification du pouvoir instrumentarien est à l'origine d'un nouveau glissement du modèle économique des géants économiques comme étant « invisible, indéchiffrable, incompréhensible » (Saltiel et al., 2024).

La proposition d'une ombre capable de nous surveiller par-dessus notre épaule est d'autant plus effrayante que si on lui donnait la permission de nous influencer sur nos choix. Ces ascendances silencieuses sont les preuves d'une nouvelle forme de biopouvoir algorithmique qui prendrait forme au quotidien et au-delà des limites biologiques humaines. En voici quelques exemples.

4.2 La biopolitique algorithmique des villes technomémorielles

Le récit dystopique de nos corpus met en scène des adjuvants complexes et pernicioeux : grâce aux algorithmes, il n'est plus question d'influencer ni de contrôler l'humain, mais bien de l'oblitérer. Ce phénomène est d'autant plus visible dans le corpus de CY, et ceux, dans l'une des fins alternatives considérées comme la pire du jeu.

Rappelons brièvement que notre personnage principal, V, perd de plus en plus sa conscience et ses capacités agentives : elles lui sont, malgré lui, peu à peu substituées à celle de l'engramme de Johnny Silverhand, un anarchiste punk qui abhorre la compagnie japonaise. Partant de ce fait, V est constamment en conflit à l'intérieur de lui-même, son corps se moulant progressivement à la présence de Johnny, qui finit par ne plus le reconnaître. En cela, V est soumis au biopouvoir conscient de l'IA : en partageant son corps avec une autre entité que lui-même, il devient de plus en plus sous son contrôle. Les moments de jeux avec le personnage de V sont donc les derniers avant que l'engramme du terroriste ne l'absorbe.

Le récit de CY présente encore une autre manière de faire valoir le biopouvoir, mais cette fois-ci à une plus grande échelle : le programme « Secure Your Soul » ou la version rigide de cette dernière, le Soullkiller. En fait, la visée du programme en lui-même était d'amasser les consciences pour exercer le contrôle et un pouvoir en échange d'une promesse de liberté et d'une vie post-mortem éternelle dans Mikoshi. Si l'utilisateur peut vivre au-delà de ses limites biologiques, adhérer au programme offert par la compagnie japonaise revient à léguer la totalité de ses droits et libertés. À cet effet, l'une des fins interactives proposées par le jeu, exploite la thanatophobie du joueur en donnant l'opportunité à V, notre avatar, de choisir entre une vie courte, mais une mort éternelle, ou bien une vie longue emprisonnée dans Mikoshi. À l'issue de son dernier choix, il lui sera possible de signer un contrat avec la compagnie Arasaka, en vue de céder tous ses droits en échange de son immortalité (Figure 24).

Il paraît évident de dire que le programme « Secure your Soul » forme une mesure biopolitique exceptionnelle, notamment parce qu'à l'issue de la signature du contrat, il ne laisse au joueur aucun choix. La proposition d'Arasaka de faire l'engramme de V une propriété privée, en disposant de l'entièreté de sa mémoire épisodique, est une invitation à se contraindre à la politique de la

compagnie japonaise qu'elle seule dispose. En tant que pionnière sur le marché de cyberconversion *post-mortem*, elle détient le monopole de la gestion des âmes soumises à son contrôle. Finalement, avec le recul, nous finissons par comprendre que ce mécanisme de gouvernance biologique s'imisce dans l'identité foncière de V et transgresse ses droits humains par l'exploitation de ses peurs.

Ce que l'on ne nous dit pas en revanche, c'est que cette privatisation des consciences ne permet pas de vivre après la mort : persuadée de la portée immanente *post-mortem* du programme, on omet de préciser au requérant que, pour subsister dans le jeu au-delà du monde des vivants, il faut pour cela en mourir. Dès lors, V déjà mort en tant qu'engramme, il ne persiste qu'une réplique de lui-même.



Figure 24 : V confronté au choix de signer le contrat d'immortalité d'Arasaka (Source : Youtube, 4'12'08)

Dans les fictions vidéoludiques, le projet CN-07, le programme Secure your Soul (CY) ou le Projet Reconversion (RM) impose un regard inédit sur les dérives cybernétiques des villes technomémorielles. Ces propositions sont autant des exemples qui illustrent ce glissement vers une gouvernamentalité algorithmique mnésique. Elles marquent un tournant vers un système politique unique de la VTM : l'algocratie technomnésique.

4.3 Les IA quasi divines : prospective fictionnelle aux allures « algocratiques »

Selon Ian Hogart, une IA quasi divine est un « ordinateur superintelligent qui apprend et se développe de manière autonome, qui comprend son environnement sans avoir besoin d'être supervisé et qui peut transformer le monde qui l'entoure » (Martineau et Durand Folco, 2023, p.16). Étant donné que nous étudions les représentations de la VTM, nous remarquons une propension à la ville à laisser libre cours à ses nouveaux « agents » à l'origine d'un nouvel ordre social : celui de l'*algocratie* (un monde dicté par les algorithmes).

L'accumulation du pouvoir algorithmique capable d'influencer les comportements humains dans diverses sphères sociales, contrôlés par une poignée d'acteurs, est ce que Yeung appelle la régulation algorithmique (*Ibid*, p. 204). Cette nouvelle façon de faire monde laisse émerger une raison du monde inédite où les comportements seraient guidés par des assistants personnels par le truchement d'objets connectés. Lorsque V, par exemple, s'adonne à une mission, il se prémunit d'un scanner Kiroshi qui analyse en temps réel l'espace. Les puces de modification comportementales sont d'autant des ajouts de valeur à sa mémoire sensorielle, pour la performance du mercenaire, que des outils indispensables pour la suite de son aventure. Composée de systèmes intelligents, la lecture du monde de Night-City ne peut se faire sans ces technologies de « mémoire totale » sans risquer l'exclusion sociale. Là-dessus, RM abonde en ce sens : l'immersion d'un monde de flux mnésique se lie aux améliorations cybernétiques reliées aux mémoires individuelles, mais aussi collectives. L'amélioration des aptitudes de Nilin grâce à ces systèmes intelligents est donc nécessaire pour réussir les quêtes d'Edge. Ce dernier étant lui-même une IA sentiente détentrice de tous les souvenirs de notre héroïne, il s'impose en tant que guide numérique de choix pour Nilin qui lui administre le quolibet de « frangin » sous son influence.

À ce niveau, nous entrons dans l'ère de ce que nous appelons une algocratie technomnésique quand elle se manifeste ostensiblement face à nous dans notre corpus : elle nous enjoint d'agir, nous manipule et nous contraint à son obéissance spontanée. En cela, RM (Figure 25) en propose un parfait exemple. En tant que superintelligence, l'*erroriste* Edge, sous la véritable identité de H30, est une IA à l'échelle de la ville. En tant que « père des leapers » (1 :32 :04, TFMovies, 2013), sa création est l'unique cause de la destruction des habitants de Néo-Paris : composée de mémoires traumatiques autobiographiques, l'IA devenue sentiente mène son propre combat contre la société qui l'a créée, cherchant à se libérer de la souffrance humaine. Lors de la dernière mission, il rencontre notre héroïne Nilin et l'oblige à le tuer.

CY, tout en nuance, laisse entrevoir une image similaire, lorsque nous faisons appel à Altiera Cunningham (Figure 26), la *netrunneuse* devenue IA après avoir été kidnappée par Arasaka pour la construction de la toute première version de la *Relic*. Malgré son apparition limitée, l'IA de l'ancien Net grandit en puissance, laissant entrevoir un destin incertain pour les habitants de Night-City. Son influence, lorsque nous trouvons un moyen de la faire parvenir dans les locaux d'Arasaka, est meurtrière et laisse à V le seul choix de continuer la lutte contre la *mégacorporation* japonaise.



Figure 10 : H30 (Source : Fandom Remember Me Wiki)

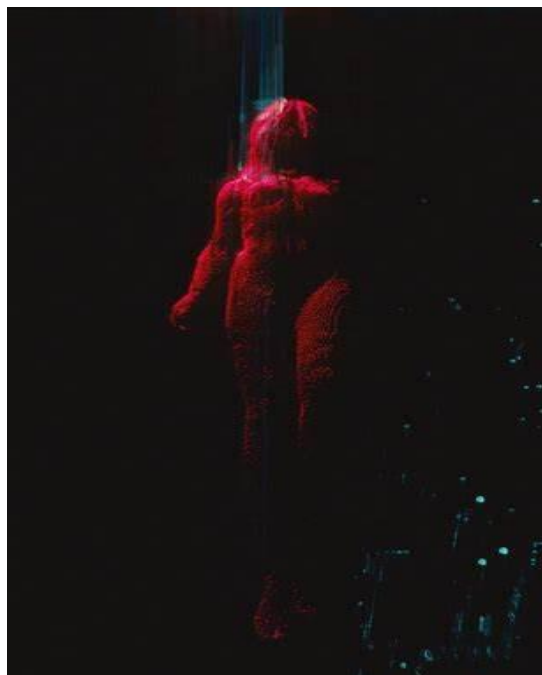


Figure 11 : Altiera Cunningham (Source : Youtube, 51'27)

Conclusion

Le capitalisme algorithmique renvoie une façon de faire le monde et d'accumuler de la valeur grâce à des outils algorithmiques. Dans le cadre du chapitre dernier, nous avons abordé une gouvernamentalité algorithmique (mnésique) et son impact dans les prises de décision à l'encontre du politique. Nous avons ensuite révélé les machines d'algorithmique de prédiction qui la compose et son rôle social visant à conditionner les comportements de ses usagers. Notre dernier point visait enfin à alimenter nos réflexions sur la démocratie des IA et leurs prépondérances au cœur des VTM. Les agents intelligents aux commandes, nous sommes devenus leurs serviteurs pour le bien de leurs existences. À leurs mercis, un nouveau rapport hiérarchique à l'aune du capitalisme s'amorce vers une colonisation de l'être.

CONCLUSION GÉNÉRALE

La problématique initiale visait à comprendre comment les jeux vidéo *Cyberpunk 2077* et *Remember Me* mettent en scène une figure de la « ville technomémorielle ». En nous inspirant des théories critiques, nous sommes en mesure de comprendre ce que représente cette figure.

Dans le premier chapitre, nous avons introduit l'idée que les VTM tout comme la ville intelligente, subsistent à l'aide de données. Grâce aux technologies de « mémoire totale », le souvenir est devenu un bien de consommation publique. Son usage différé transcende le monde économique et politique et en fait un instrument à la fois biopolitique (pour sa force disciplinaire) et surveillanciel (pour sa force de transparence). En tant que ressource, elle peut être à la fois un remède médicinal ou bien la source d'une dépendance sévère. La manipulation de la mémoire épisodique peut être également un vecteur idéologique cherchant à remodeler la mémoire collective d'une population en changeant son histoire. Enfin, l'usage détourné du souvenir est un accès à l'immortalité. Sa portée transhumaniste laisse entendre une nouvelle façon de faire monde et de transcender la mort par la technique.

Dans le deuxième chapitre, nous avons vu que la VTM se jumèle avec la ville de flux au travers de quatre éléments : la vitesse, la mondialisation, l'omniscience (la surveillance exacerbée) et la polymorphie (sa réactivité automatisée). Nous avons évoqué des auteurs forts reliés à la surveillance tels que Soshana Zuboff et sa théorie sur l'instrumentarisation des pratiques ou bien Jonathan Martineau et Jonathan Durand Folco et leur réflexion sur le capitalisme algorithmique. Ces apports importants pour notre figure révèlent tout un système de ségrégation spatiale au bénéfice de la population dominante. Cette structure urbaine quasi automatisée et surveillée en temps réel influe sur les pratiques sociales devenues de plus en plus individualistes : sous ce rapport, la VTM incarnerait à elle seule un système carcéral que nous avons nommé *mnemopticon*. Grâce à la surveillance, les usagers isolés seraient à l'origine de leurs propres dépendances.

Pour finir, la VTM dans le dernier chapitre, se montre à nous comme une entité algorithmique aux commandes. La réalité algocratique mnésique des univers vidéoludiques ne laisse aux personnages qu'un seul et unique choix de se soumettre.

Nous avons évoqué en introduction des résultats attendus en lien avec la figure à l'étude. Nous pensons au départ que la VTM serait une ville morte dont la viabilité serait faible. Contrôlée par des intelligences artificielles, l'espace public des villes serait la tribune d'expression d'entités non humaines. Cette perspective est particulièrement introduite dans *Cyberpunk 2077*, dont l'humain se substitue progressivement à l'IA. Toutefois, nous ne pouvons défendre l'idée selon laquelle les villes imaginaires de notre corpus sont des villes mortes à part entière.

En somme, la ville technomémorielle désigne un territoire urbain dystopique où la mémoire humaine devient une ressource exploitable et monétisable par des mégacorporations. Ces villes se caractérisent par l'omniprésence de technologies de mémoire totale. Ce type de ville fonctionne selon une logique de flux mnésiques constants qui structurent les individus, les rapports sociaux et l'espace urbain. Elle s'organise autour d'un capitalisme de surveillance poussé à l'extrême, où les données mémorielles remplacent les données comportementales classiques comme principale source de profit et de contrôle social. Ce territoire urbain forme un « mnemopticon » et développe une « gouvernementalité algorithmique technomnésique » où des intelligences artificielles manipulent les consciences par l'exploitation des mémoires personnelles. La figure de la VTM représente une évolution critique et extrême de la ville intelligente contemporaine, où la privatisation de l'intime atteint son paroxysme par la colonisation économique de la mémoire elle-même, réduisant la liberté des citoyens soumis à une nouvelle forme d'algocratie. Il ne s'agit pas à proprement parler d'une ville « morte », sans humains, puisque ces derniers et leurs souvenirs forment des ressources indispensables à l'organisation sociale, économique et politique de la VTM.

Nous avons écrit ce mémoire en tenant compte progressivement de la portée politique et idéologique de la ville (Lefebvre, 2000, p.35). Ces zones de résistance et de protestations sont les projections de rapports sociaux : ils en sont le support, l'instrument et l'objet de lutte et de conflit. Les guerres autrefois directes sont devenues internes : la conquête de l'espace s'est transformée.

Elle dépasserait l'hégémonie culturelle de Antonio Gramsci⁶² pour devenir une hégémonie immanente à celle des humains. Toutefois, les élans de résistance marquée par nos mercenaires rappellent un besoin essentiel des plus évident : la mise en commun. Il aurait été intéressant de nous pencher sur ces luttes internes à la VM garant de la liberté de pensée. Malheureusement, pour des limites de temps et d'espaces, nous choisissons de terminer notre mémoire sur ces recommandations.

⁶² C'est une hégémonie de l'imaginaire collectif (Louvard, 2020).

LEXIQUE

Lexique de *Remember Me*

Deep -Paris : bidonville de la métropole néo-parisienne.

Erroriste : un groupuscule armé dont la mission est de rendre à Néo-Paris les souvenirs oubliés de la guerre et ainsi, de libérer les mémoires du joug de la compagnie Memorize.

Force S.A.B.R.E : forces policières privées de Memorize mise sur pied pour assurer la sécurité du public.

H30 : serveur de mémoire de la compagnie Memorize, il se charge de centraliser les mémoires de la ville.

High-Paris : secteur le plus riche de Néo-Paris.

La Bastille : prison moderne et mnésique de Night-City.

Leapers : condition critique pour les citoyens de la ville de Néo-Paris dépendant du Sensen. Les symptômes de la maladie du *leaperism* sont liés à de l'amnésie et une perte identitaire sévère suivie d'une défiguration de leur corps.

Memorize : société française de Néo-Paris responsable de la commercialisation des souvenirs grâce au Sensation Engine.

Mériphérique : barrage de la ville de Néo-Paris conçu pour protéger la ville des inondations et fluidifier la circulation de l'eau en dehors du territoire. L'afflux d'immigrant-e-s clandestin-e-s, apatrides et aux réfugié-e-s des désastres mondiaux ont fait du barrage une frontière infranchissable.

Mid -Paris : quartier chic de la classe moyenne de la Ville Lumière fictive.

Mnemopolis : cœur de Néo-Paris, il s'agit d'une communauté fermée, réservée à la classe la plus haute de la société néo-parisienne.

Néo-Paris : métropole futuriste et capitale française du jeu *Remember Me*.

Nosens : population marginalisée dénuée de Sensation Engine.

Programme « Sécurité et liberté pour tous » S.A.F.F.E : grâce à la technologie du Sensen, le programme génère des projections en réalité augmentée de la ville en vue de guider ses exploitants. Il projette sur les décombres de la ville un plan cartographié pour sa reconstruction.

Projet Reconversion : un programme de « lavage de cerveau » destiné à maîtriser et asservir les leapers en tant qu'ouvriers publics.

Projet « Stay at home » : microsurveillance sociale du Sensen qui retrace les usagers à destination et en provenance de leurs domiciles comme moyen de « protection ».

Quartier Saint-Michel : quartier riche de Néo-Paris.

Senwall : Sensation Engine spécifique capable de manipuler les souvenirs humains.

Sensation Engine : implant cervical servant d'interface avec les régions liées à la mémoire. Implanté dans la nuque, l'utilisateur est capable de visionner ses souvenirs en temps réel.

Slum 404 : quartier délabré de Néo-Paris abritant la population atteinte de *leaperism*.

Lexique de *Cyberpunk 2077*

Arasaka : entreprise paramilitaire japonaise de la ville de Night-City spécialisée dans la sécurité d'entreprise, l'industrie et la banque.

Charcudocs : Ou *ripperdocs*, sont des médecins chirurgiens cybernétiques spécialisés dans la greffe d'implants cybernétiques.

Clouds, la maison de poupée : maison de plaisir spécialisée dans le commerce de désir érotique monitorée par des poupées.

Cyberdec : Il s'agit d'un ordinateur personnalisé qui établit un lien entre le *netrunner* et le cyberspace. Il permet également à ce dernier de contrôler à distance des appareils informatiques.

Cyberpsycho : population addict à la modification cybernétique corporelle de la ville américaine. Ils sont devenus des usagers addicts, dépersonnalisés et violents.

Cyberware : les *cyberwares* sont des implants que l'utilisateur peut s'installer, échanger et améliorer.

Danses sensorielles (DS) : Outils d'immersion de simulation spatiale capable de visionner des enregistrements numériques du vécu d'une personne.

Danse sensorielle extrême ou DSX : danse sensorielle illégale de Night-City.

Éclat ou fragment : Les éclats sont des puces déchiffrées et lisibles par notre avatar du jeu. Elles détiennent des informations supplémentaires de l'univers Cyberpunk 2077.

Edgerunner : les *edgerunners* sont des mercenaires qui vivent affranchis du système corporatif de Night-City ; contrebande, vol, braquage, espionnage, tueurs à gages, etc. Leurs buts sont de laisser leurs marques sur la ville.

Éditeur de danse sensorielle : Projection en réalité virtuelle capable d'éditer des danses sensorielles.

Engramme : psyché digitalisée d'une personne victime d'une cyberconversion.

Fixer : ce sont des contrebandiers ou des courtiers d'informations de Night-City. Médiateurs, ils connaissent la ville comme leur poche et disposent de beaucoup de contacts. En concurrence avec les mégacorporations (et souvent de mèche), ils sont chargés d'engager des *edgerunners* pour tout type de mission assigné et payant.

Gang Animals : un gang agressif de combats de rue ayant une préférence marquée pour les *nootropes* et les compléments d'origines animales.

Gang Les Mox : une faction de femmes anarchistes punks constituées de travailleuses du sexe.

Gang Maelstrom : un gang violent fasciné par les modifications corporelles cybernologiques illégales et le *heavy métal*.

Gang des Scavengers : les rebuts de la ville sans considération pour la vie humaine.

Gang des Six Street : connu pour leur patriotisme américain et leurs implications dans diverses activités ouvertement criminelles.

Gang des Tiger Claws : soit le groupe criminel le plus dangereux de Night-City de majorité asiatique au don du commerce fort développé.

Gang des Valentinos : le plus gros gang de Night-City d'ascendance majoritairement mexicaine aux valeurs familiales.

Gang des Voodoos-Boys : réservé aux membres de sang haïtien, il se compose des meilleurs *netrunners* de tout Night-City.

Intelligences Artificielles rebelles : ce sont des intelligences artificielles d'au-delà du Mur qui veulent détruire l'humanité.

L'ancien Net : ancien cyberspace de Night détruit à 78 % après la guerre de 2021.

Le Net : cyberspace de Night-city exploité mondialement.

Max Tac : Police militaire de Night-City. Composée de soldats de premier ordre, cette police est chargée de neutraliser la menace urbaine (cyberpsycho) par une annihilation la plus complète.

Mikoshi : Mikoshi est une forteresse de données enfouie sous la tour Arasaka et connectée au cyberspace. Reliée à des serveurs en orbites autour de la Terre, elles recéleraient une quantité massive de données, d'archives de l'ancien Net et de personnalités numérisées

Militech : mégacorporation et leader du marché américain spécialisée dans l'armement militaire et les véhicules de productions.

Mur noir : mur virtuel du cyberspace (parafeu) chargé de retenir les IA rebelles au-delà du reste du cyberspace accessible aux humains.

Netrunner : un *netrunner* est un pirate et contrebandier du Net. En tant qu'hackers avisés, ils parcourent le cyberspace avec un système d'interface cybernétiquement augmenté, implanté pour les meilleurs, dans leur corps.

Netwatch : organisation policière du Net chargée de protéger les habitants de Night-City des IA rebelles. Spécialisée dans la sécurisation de données, elle empêcherait les *netrunners* curieux à la recherche d'archives interdite du Net, de franchir le Mur Noir.

Neuroport : implant cybernétique fondamental pour la lecture d'un éclat dans *Cyberpunk 2077*.

Night-City : ville fictive multiculturelle, elle est le territoire de jeu de la *franchise Cyberpunk 2077*.

Nightcorps : société de développement public de la ville de Night-City.

Optik Kiroshi : Les implants cybernétiques de la marque *Kiroshi Optical* sont des scanners qui affichent les données sur la cornée de son propriétaire. Elles sont dotées d'une lentille intégrée et peuvent dissimuler le visage le rendant invisible aux yeux des caméras de surveillances.

Pacifica : quartier de Night-City et fief du gang des Voodoo-Boys.

Poupée : Une poupée est une personne qui a recourt à une puce de poupée. Principalement utilisée dans l'industrie du sexe, il s'agit d'une puce capable piloter les comportements pendant une séance pour ensuite la supprimer de la mémoire de son hôte. Son utilisation détournée en tant que moyen de communication assure l'importation de données/messages à partir de systèmes.

Programme « Secure Your Soul » : promu en 2077 et orchestré par la compagnie Arasaka, le programme permet à son utilisateur de déjouer la mort par le transfert de sa conscience dans une forteresse de données privées du nom de Mikoshi. Elle contiendrait les mémoires numériques d'une poignée de clients fortunés.

Projet Opération Carpe Noctem, ou CN-07 : Il s'agit d'un test de conditionnement comportemental à l'aide d'une IA généralisée capable de contrôler mentalement une personne.

Relic : ensemble de biopuces capable de stocker des psychés digitalisées que l'on nomme « engramme ». Il en existerait deux versions.

Relic 1.0 : Une Relic 1.0 est une biopuce qui permet de stocker des psychés numérisées que l'on nomme engramme.

Relic 2.0 : La version 2.0 de la Relic se différencie par l'intégration de l'engramme dans un nouveau corps porteur qui écrase la conscience de son ancien possesseur.

Rezo Agwe : réseau de communication sensorielle de tout Pacifica.

Soulkilled Pseudo Intellect (SPI) ou fantôme : à la base, un SPI est un être humain victime du *Soulkiller*. Devenu-e engramme, elle serait une intelligence artificielle sentiente composée de souvenirs identitaires cryptés.

Soulkiller : version améliorée du programme « Secure your Soul », appelée « Soulkiller » ou le tueur d'âmes, tue l'hôte porteur et emprisonne sa psyché dans Mikoshi. Il est ainsi capable pour le détenteur de cette arme de tuer la chair et non l'esprit, de s'approprier les mémoires d'un individu et ainsi de les monétiser.

Studio Fourth wall : studio de production de danse sensorielle.

Trauma Team International : organisation de services médicaux d'intervention rapide dans Night-City.

BIBLIOGRAPHIE

- Alloing, C. & Pierre, J.(dir). (2017). *Le web affectif*. Institut National de l'Audiovisuel (INA).
- Amintas, A. (2002). Une généalogie des techniques de contrôle : une lecture de Michel Foucault. In *Technologie et management de l'information : enjeux et impacts dans la comptabilité, le contrôle et l'audit* (pp. CD-Rom).
- Arsène, S. (2021). Le système de crédit social en Chine la discipline et la morale. *Réseaux*, 225 (1), 55-86. <https://doi.org/10.3917/res.225.0055>
- Barnabé, F. (2018). *Narration et jeu vidéo : Pour une exploration des univers fictionnels* (Vol. 1). Bebooks.
- Batylda, M. & Hoesnard, A. (2020). *Le Monde cyberpunk 2077*. [Livre d'artiste]. Panini Books
- Bauman, Z. (2007). *Le présent liquide : peurs sociales et obsession sécuritaire*. Seuil.
- Bellaby, R. (2012). What's the harm? The ethics of intelligence collection. *Intelligence and national security*, 27(1), 93-117.
- Bernier, N. F. (2003). *Le désengagement de l'État providence*. Presses de l'Université de Montréal.
- Blais, L. (2019). *Biopolitique*. Anthrophen.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive games* (Vol. 5). Cambridge, MA : MIT Press.
- Borel, S. (2016). Le panoptisme horizontal ou le panoptique inversé. *Terminal*, 118. <https://doi.org/10.4000/terminal.1457>
- Bouchardon, S. (2009). *Littérature numérique. Le récit interactif*. Science Publications.
- Bourdieu, P. (1993). À propos de la famille comme catégorie réalisée. Dans *Actes de la recherche en sciences sociales*, (100).
- Briclot, A., Koch, M. et Moris, J-M. (2013). *The art of remember me*. Dark Horse Comics.
- Caccamo, E. (2017), Imaginer les technologies de « mémoire totale » avec la science-fiction audiovisuelle occidentale (1990-2016), Thèse de doctorat en sémiologie, Montréal, Université du Québec à Montréal.

- Caccamo, E. (2024). Science-fiction et « innovations imaginaires » : essai typologique sur les technologies de mémoire totale.
- Caccamo, E., Walzberg, J., Reigeluth, T. & Merveille, N. (2019). De la ville intelligente à la ville intelligible. PUQ
- Caprotti, F., & Liu, D. (2022). Platform urbanism and the Chinese smart city: the co-production and territorialisation of Hangzhou City Brain. *GeoJournal*, 87(3), 1559-1573.
- Casilli, A. (2015). Digital Labor : travail, technologies et conflictualités. Dans D. Cardon et A.
- Claeys, D. (2023). Entre arène économique et agora conversationnelle.
- De Carlos, P. (2015). *Le savoir historique à l'épreuve des représentations sociales : l'exemple de la préhistoire et de Cro-Magnon chez les élèves de cycle 3* (Doctoral dissertation, Cergy-Pontoise).
- De Moya, J.-F. & Pallud, J. (2020). From panopticon to heautopticon : A new form of surveillance introduced by quantified-self practices. *Information Systems Journal*, 30 (6), 940 976. <https://doi.org/10.1111/isj.12284>
- Desguerriers, G., Gaudray, C. & Mourlane, D. (2012). *Comprendre l'écologie politique: pourquoi est-elle nécessairement républicaine et révolutionnaire*. UFAL.
- Després, E. (2012). Pourquoi les savants fous veulent-ils détruire le monde ? : Évolution d'une figure de l'éthique.
- Donzelot, J. (2009). *La ville à trois vitesses*. Villette.
- Donzelot, J. (2013). De la ville industrielle à la ville des flux. *Esprit*, (3-4), 144-153.
- Douay, N. & Lamker, C. (2023). Nouvelles technologies, nouveaux outils, nouvelle organisation de la ville : vers une nouvelle planification numérique ? Dans *Villes et métropoles en France et en Allemagne* (pp. 172-192). Verlag der ARL-Akademie für Raumentwicklung in der Leibniz-Gemeinschaft.
- Duret, C. (2018). Comment le jeu vidéo pense l'expérience du milieu urbain. Une analyse mésocritique de *Dead Rising 3*. <https://journals.openedition.org/cm/3362>

- Duret, C. (2021 a). Le jeu vidéo Remember me et le roman Les Furtifs. Deux dystopies de la surveillance dans l'œuvre d'Alain Damasio. *Revue d'Études Françaises/French Studies Journal*, (13), 61-84.
- Duret, C. (2021 b). « Habiter Les Interstices Et Leurs possibilités : Les Discours Utopiques Et méta-Utopiques Dans Les Furtifs, “C@PTCH@” Et “Hyphe... ?” d'Alain Damasio ». *Quêtes littéraires*, n° 11, décembre 2021, p. 219-33, doi:10.31743/ql.13322.
- Duret, C. (2023). *Mésalgie*, tome II. en des Verres Miroirs, Obscurément
- Flichy, P. (2001). 1. Les autoroutes de l'information, ou la difficulté de transformer une utopie en un programme technologique. *Sciences et société*, 19-42.
- Fossaert, R. (1983). *Les structures idéologiques*. (No Title).
- Foucault, M. (1976). *Histoire de la sexualité*, volume (vol. 1) : La volonté de savoir. Gallimard.
- Gauld, C. (2019). Extension théorique et pratique de la définition sociologique de représentation sociale. {hal-02084694}
- Halbwachs, M. (1997). *La mémoire collective*. Albin Michel.
- Han, B. C. (2017). *La société de transparence*. puf.
- Harju, M. (2019). Damsels Not in Distress—Player Reviews on the Female Protagonists in Remember Me and Hellblade: Senua's Sacrifice.
- Hess, E. (2021). Les nouvelles représentations des minorités dans les Jeux vidéos : enjeux et significations. *Alternative francophone*, 2 (8), 65-82.
- Larmagnac-Matheron, O. (2023). Quel crédit donner à la singularité technologique ? *Philosophie Magazine*. <https://www.philomag.com/articles/quel-credit-donner-la-singularite-technologique>
- Leclercq-Vandelannoitte, A., & Isaac, H. (2013). Technologies de l'information, contrôle et panoptique : Pour une approche deleuzienne. *Systèmes d'information et management*, 18 (2), 9-36.
- Lefebvre, H. (1972). *Espace et politique : le droit à la ville II*. Anthropos.
- Lefevre Déotte, M. (2010). Foucault : le corps, le pouvoir, la prison. *Appareil*, (4).

- Lefranc, C. (2017). Microphysique du pouvoir. In Michel Foucault (p. 53-56). Éditions Sciences Humaines. <https://doi.org/10.3917/sh.lhere.2017.01.0053>
- Lochak, D. (1994). For intérieur et liberté de conscience. Le for intérieur, Presses Universitaires de France, pp.180-205, Publications du CURAPP. fhal-01670336f
- Louvard, A. (2020). Antonio Gramsci. Socialter, hors-série (HS8), 52-53. <https://shs.cairn.info/magazine-socialter-2020-HS8-page-52?lang=fr>.
- Lucas, J. F. (2019). Pour une fabrique des imaginaires de la Smart City.
- Macnish, K. (2017). The Ethics of Surveillance: An Introduction, Routledge
- Mann, S., Nolan, J., & Wellman, B. (2002). Sousveillance : Inventing and Using Wearable Computing Devices for Data Collection in Surveillance Environments. *Surveillance & Society*, 1 (3), 331 — 355. <https://doi.org/10.24908/ss.v1i3.3344>
- Martineau, J., & Folco, J. D. (2023). *Le capital algorithmique : accumulation, pouvoir et résistance à l'ère de l'intelligence artificielle*. Écosociété.
- Mathiesen, T. (1997.) The Viewer Society : Michel Foucault's 'Panopticon' Revisited—THOMAS MATHIESEN, 1997.
- McCombs, M. E., & Shaw, D. L. (1972). The agenda-setting function of mass media. *Public opinion quarterly*, 36(2), 176-187.
- Meishar-Tal, H., & Forkosh-Baruch, A. (2024). Panopticon, Synopticon, and Omnipticon: A conceptual framework for understanding the utilization of cameras and video recordings in education. *Educational Philosophy and Theory*, 56(14), 1391–1402. <https://doi-org.biblioproxy.uqtr.ca/10.1080/00131857.2024.2395338>
- McKenzie, E. (1996). Privatopia: homeowner associations and the rise of residential private government. Yale University Press.
- Mell, P., & Grance, T. (2011). The NIST definition of cloud computing.
- Mitrou, L., Kandias, M., Stavrou, V., & Gritzalis, D. (s. d.). SOCIAL MEDIA PROFILING : A PANOPTICON OR OMNIOPTICON TOOL?
- Mondoux, A., & Ménard, M. (2018). Big data et société : Industrialisation des médiations symboliques. PUQ.

- Mongin, O. (2013). *La Ville des flux : L'envers et l'endroit de la mondialisation urbaine*. Fayard.
- Mucchielli, A. (2009). *Dictionnaire des méthodes qualitatives en sciences humaines*. Armand Colin.
- Musset, A. (2019). *Station Metropolis – Direction Coruscant : Ville, science-fiction et sciences sociales*. Le Béal.
- Ottaviani, D. (2003). Foucault-Deleuze : De la discipline au contrôle. [http://psyaanalyse.com/pdf/FOUCAULT%20%E2%80%93%20DELEUZE%20DE%20LA%20DISCIPLINE%20AU%20CONTROLE%20\(%2014%20pages%20-%20209%20Ko\).pdf](http://psyaanalyse.com/pdf/FOUCAULT%20%E2%80%93%20DELEUZE%20DE%20LA%20DISCIPLINE%20AU%20CONTROLE%20(%2014%20pages%20-%20209%20Ko).pdf)
- Ouellet, M. (2015). Cybercapitalisme et totalitarisme. *Relations*, (776), 18–19.
- Phillips, A. (2022). Fixing the past: Memory tourism, multiraciality, and white innocence in video games. *ROMchip*, 4(1).
- Picon, A. (2016). L'avènement de la ville intelligente. *Sociétés*, 132 (2), 9-24. Cairn.info. <https://doi.org/10.3917/soc.132.0009>
- Planques, T. (2017). Représentations féminines dans le jeu vidéo : un tour d'horizon des courants dominants et des évolutions en cours. In *Nouveaux Imaginaires du Féminin*.
- Ritzer, G. (2015). Prosumer capitalism. *The Sociological Quarterly*, 56(3), 413–445. <https://doi-org.biblioproxy.uqtr.ca/10.1111/tsq.12105>
- Rouvroy, A., & Berns, T. (2013). Gouvernamentalité algorithmique et perspectives d'émancipation. *Réseaux*, 177(1), 163-196.
- Rumpala, Y. (2021). *Cyberpunk's Not Dead. Laboratoire d'un futur entre technocapitalisme et post-humanité*. Le Béal.
- Saleh, I. (2018). Internet des Objets (IdO) : Concepts, enjeux, défis et perspectives. *Revue Internet des objets*, 2(10.21494).
- Saltiel, F., Devaux, J., Legras, P., & Storelli, L. (2024). Entretien avec Shoshana Zuboff : les mutations du capitalisme de surveillance à l'ère de l'IA. France Culture. <https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/le-meilleur-des-mondes/capitalisme-de-surveillance-enjeux-et-apprentissages-d-une-theorie-politique-du-numerique-5831994>

- Scott, A.-J.-. et Leriche, F. (2018). Division du travail, développement spatial et le nouvel ordre économique mondial. *Annales de géographie*, 723-724(5), 635-657. <https://doi.org/10.3917/ag.723.0635>.
- Söderström, O., Paasche, T., & Klauser, F. (2014). Smart cities as corporate storytelling. *City: analysis of urban trends*, 18. <https://doi.org/10.1080/13604813.2014.906716>
- Solberg, R. (2022). Holograms in the borderlands: Non-human presence and agency in games.
- Smith, A. (2005). Recherche sur la nature et les causes de la richesse des nations.
- Srnicek, N. (2017). *Platform capitalism*. John Wiley & Sons.
- Stancati, C. (2016). Umberto Eco, philosophe des signes. La vie des idées.
- Terren, L., & Borge-Bravo, R. (2021). Echo Chambers on Social Media : A Systematic Review of the Literature. *Review of Communication Research*, 9, 99 118.
- Unger, M. (2014). Crouch (Colin)–Post-démocratie. Traduction d’Yves Coleman, avec une préface à l’édition française de l’auteur.–Bienne-Paris, Diaphanes, 2013 (Trans-positions)(1re éd. : Post-democracy, Rome, Guis. Laterza & Figli, 2005). 142 p. Bibliogr. Index. *Revue française de science politique*, 64(1), XXII-XXII.
- Verry, Matthieu. (2021). Panoptique - Jeremy Bentham. 10.13140/RG.2.2.19694.33605/1.
- Wiener, N. (1948). Cybernetics. *Scientific American*, 179(5), 14-19.
- Wood, J. A. (2018). Affective Gaming : At the intersection of rhetoric, affect, and video games.
- Yeung, K. (2019). ‘Hypernudge’: Big Data as a mode of regulation by design. In *The social power of algorithms* (pp. 118-136). Routledge.
- Yilmaz, S., & Yengin, D. (2021). Analysis of Emotional Approach of Digital Surveillance in Film Studies. CTC 2021 PROCEEDINGS BOOK, 233 244. <https://doi.org/10.17932/CTCSPC.21/ctc21.020>
- Zembri, P. (2017). Compte rendu d’Olivier Mongin, La ville des flux ; L’envers et l’endroit de la mondialisation urbaine. Fayard, 2013, 528 pages. *Territoire en mouvement Revue de géographie et aménagement. Territory in movement Journal of geography and planning*, (36). Zuboff, S. (2023). The age of surveillance capitalism. In *Social theory re-wired* (pp. 203-213). Routledge.

Zuboff, S. (2023). The age of surveillance capitalism. In *Social theory re-wired* (pp. 203-213).
Routledge.

LUDOGRAPHIE

CD Projekt Red. (2020). *Cyberpunk 2077* [jeu vidéo]. CD Projekt.

Dontnod Entertainment. (2013). *Remember me* [jeu vidéo]. Osaka, Capcom.

MÉDIAGRAPHIE

Caccamo, E. (2020), Encyclopédie de médias imaginaires : machines de mémoire totale. En ligne : <www.memoiretotale.org>

Cinematic Gaming. (2020, 18 décembre). *CYBERPUNK 2077 - Joshua Stephenson Full questline (Jesus Christ Braindance)* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=1lSwtlHz108>

Cyberpunk 2077. (2022, 8 juin). *Cyberpunk : EdgeRunners — Official Teaser | Netflix* [Vidéo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=ARL_JWwKdDs

Devinsupertramp. (2013, 15 mai). *The Social Revolution - Remember me | DEVINSUPERTRAMP* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=LczkikAgAVE>

Game Movie Land. (2020, 11 décembre). *CYBERPUNK 2077 fr - FILM JEU COMPLET Part 1* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=OewXHpkcKxs>

Game Movie Land. (2020 b, décembre 12). *CYBERPUNK 2077 fr - FILM JEU COMPLET Part 2* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=E5YP9Y5ULnk>

Game Movie Land. (2020 c, décembre 13). *CYBERPUNK 2077 fr - FILM JEU COMPLET Part 3* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=ll6suijRBvo>

Game Movie Land. (2020 d, décembre 14). *CYBERPUNK 2077 fr - FILM JEU COMPLET Part 4 FIN* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=RFG5Moyd6OI>

Game Movie Land. (2020e, décembre 15). *CYBERPUNK 2077 - TOUTES LES FINS* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=5yikxeX9pu8>

Radio-Canada. (2018, 19 mars). Tout ce que vous devez savoir sur le scandale Facebook-Cambridge Analytica. *Radio-Canada*. <https://ici.radio-canada.ca/nouvelle/1090159/facebook-cambridge-analytica-donnees-personnelles-election-politique-campagne-marketing-politique>

TFMovies. (2013, 10 décembre). *REMEMBER ME - FILM COMPLET en Français (Jeu vidéo 2013)* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=-H0x0GD5LII>

Wiki, C. to C. (n.d.-a). *Cyberpunk 2077*. *Cyberpunk Wiki*. https://cyberpunk.fandom.com/wiki/Cyberpunk_2077

Wiki, C. to R. M. (n.d.). Remember me. Remember Me Wiki.
https://rememberme.fandom.com/wiki/Remember_Me