

La stratégie est un jeu

Les experts

Farid Ben Malek

Pierre Antoine Marti

Questions problématiques

1. Est-ce que la science-fiction est d'abord une façon de problématiser la science et ses applications ?
2. Est-ce que les récits de science-fiction sont à prendre comme des tentatives pour prédire ou annoncer quoi que ce soit ou à prendre comme des dispositifs permettant de mettre à l'épreuve des éléments de futurs possibles ?
3. Est-ce que les hypothèses fictionnelles peuvent aider à ouvrir des espaces de débat et ainsi à construire ou restaurer une forme de responsabilité collective à l'égard de ce qui n'est pas encore advenu mais qui pourrait constituer le futur ?
4. Est-ce que le décalage dans des mondes ou des temps fictifs peut être aussi un moyen de travailler sur les figures de l'humain et sur sa condition ?

Définition des termes du titre de l'atelier

"La science fiction est un univers plus grand que l'univers connu...Elle invente ce qui a peut être été, ce qui est sans que nul ne le sache, et ce qui sera ou pourrait être...Elle est avertissement ou prévision, sombre ou éclairante...Elle est le rêve d'une réalité autre et la réalisation des rêves les plus fous..."Pierre Versins

Que font les œuvres de science-fiction ? Certes, elles racontent des histoires, elles proposent des récits dans des univers plus ou moins éloignés des plans de réalité connus. Mais pas seulement. Par touches plus ou moins appuyées, elles proposent aussi des visions du futur. Il n'est pas question de les prendre pour des prédictions ou des prophéties. Il s'agit plutôt de considérer que la science-fiction est aussi une manière de poser des hypothèses. Et surtout des hypothèses audacieuses ! Les auteurs ont cet avantage : ils peuvent se permettre des explorations qu'on osera plus difficilement faire dans d'autres champs de la pensée, et spécialement dans le milieu académique.

La base de questionnement paraît pourtant relativement simple : et si...Autrement dit, que se passerait-il si... ? Mais l'intérêt de la fiction est alors de pouvoir reprendre avec

un large degré de liberté les prémices posées de manière plus ou moins étoffée, et de suivre l'enchaînement des effets. Derrière l'apparence de simplicité, la question « Et si ? » a montré qu'elle pouvait s'avérer extrêmement féconde, y compris dans des versions plus philosophiques ou plus scientifiques, et de fait, les auteurs de science-fiction sont loin d'être les seuls à s'en être saisis

Ces œuvres de science-fiction construisent ainsi ce qu'on peut appeler des champs d'expériences. L'indétermination des horizons futurs permet de faire varier les conditions socio-historiques que pourraient rencontrer les collectivités humaines à venir. Cette malléabilité est importante, puisque, grâce à elle, le décor et la trame des récits peuvent gagner une dimension exploratoire. Un exemple : quelle allure aurait une société où les technologies informatiques seraient omniprésentes ? C'est précisément l'univers que décrivent les écrits du courant cyberpunk où une large part de la vie humaine s'avère restructurée par l'immersion quotidienne dans les flux d'une communication technologisée, au point de transformer la morphologie et l'appréhension des multiples environnements humains, à commencer par la ville. Plus largement, que serait un monde où plus rien (ni les humains, ni leur environnement) n'échapperait aux modifications technologiques ?

La science-fiction, sous ses différentes formes, est comme un vaste magasin, en extension continue, où seraient disponibles différentes gammes d'expériences de pensée. Avec des éléments d'histoire des sciences, François-Xavier Demoures et Éric Monnet ont rappelé qu'il serait exagéré de réduire l'expérimentation à une démarche empirique et qu'elle peut être aussi mentale. Comme le dit Jacques Bouveresse, davantage en philosophe et avec en perspective des exemples plus littéraires : « L'expérience de pensée est la seule forme d'expérience qui soit encore utilisable, lorsque les situations auxquelles on s'intéresse peuvent être représentées mais ne peuvent pas être réalisées, soit parce qu'elles correspondent à des conditions limites ou idéales que l'on peut penser, mais qu'il n'est pas possible de faire exister concrètement, soit parce qu'elles sont intrinsèquement impossibles, soit encore parce que des raisons de nature diverse, par exemple des raisons éthiques, interdisent de les réaliser » Avec tous les éléments qu'ils agencent (narratifs, descriptifs, etc.), on peut ajouter que les récits de science-fiction ont pour particularité d'installer des expériences de pensée comme déconstructions/reconstructions de systèmes. Le philosophe Hans Jonas en avait pressenti l'utilité : « L'aspect sérieux de la "science fiction" réside justement dans l'effectuation de telles expériences de pensée bien documentées, dont les résultats plastiques peuvent comporter la fonction heuristique

Entamer une réflexion en plaçant son point de départ dans un univers de science-fiction ne doit donc pas disqualifier automatiquement le raisonnement sous

prétexte qu'il serait moins plausible. Si ces fictions ne recourent pas à des méthodologies à proprement parler, la mise en récit oblige cependant à rendre les expériences de pensée cohérentes. Le travail de l'auteur peut se rapprocher de ce qui serait considéré comme une « description dense » dans l'anthropologie interprétative puisque, grâce à l'évocation de contextes culturels, techniques, sociaux, il s'agit de rendre crédible la description de systèmes censés fonctionner dans des époques futures. Bref, c'est un matériau intellectuel qui ne demande qu'à être retravaillé et l'enjeu pour la réflexion est ensuite de prolonger et de travailler les hypothèses qui ont été posées de manière fictionnelle...

Aller plus loin

1 à 2 référence(s) bibliographique(s) clé

- Le jeu dans la littérature de science fiction
- L'homme des jeux : Iain M. Banks
- Le problème à trois corps : Liu Cixin
- Le jeu du monde : Michel Jeury
- L'échiquier du mal : Dan Simmons
- Le jeu de l'esprit : Pierre Boulle
- L'échiquier fabuleux : Lewis Padgett
- L'Homme dé : Luke Rhinehart
- Hunger Games : Suzanne Collins
- Loterie solaire : Philippe K. Dick
- Ender's Game : Orson Scott Card
- Deamon : Daniel Suarez
- Ces guerres qui nous attendent 2030-2060 Red Team
- Player One : Ernest Cline

Hyperliens

<https://www.marianne.net/culture/litterature/luchronie-terrain-de-jeu-par-excellence-de-la-science-fiction>

http://archives.strategie.gouv.fr/cas/system/files/actes_colloque_de_la_science-fiction_a_la_realite_12-02-editing_atccval.pdf