

CAPRICES ARCHITECTURAUX

**IMAGINAIRE DU BOULEVERSEMENT
INTERNET**

CAPRICES ARCHITECTURAUX

**IMAGINAIRE DU BOULEVERSEMENT
INTERNET**

INTRODUCTION ET MÉTHODOLOGIE

FRANÇOIS OTTEN

GROUPE DE SUIVI:

CORENTIN FIVET

DIETER DIETZ

ELENA CHIAVI

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION	7
DÉFINITION DE L'INFORMATIQUE	7
INFORMATIQUE ET ARCHITECTURE	8
MÉTHODOLOGIE	10
OBJECTIF DU TRAVAIL	10
DÉFINITION DES OUTILS	12
LISTE DES CAPRICES	13
BIBLIOGRAPHIE GÉNÉRALE	14
INTRODUCTION ET MÉTHODOLOGIE	14
CYBERESPACE	14
TRANSHUMANISME, INTERFACE RÉSEAU INVASIVE	15
BIG DATA, SURVEILLANCE GÉNÉRALISÉE	15

INTRODUCTION

Définition de l'informatique

Il est important, si on veut traiter de la relation actuelle et future de l'architecture avec l'informatique, de définir clairement ce qu'est l'informatique. Il s'agit d'une science nouvelle, dont il est généralement accepté qu'elle existe dans son état actuel depuis la fin de la seconde guerre mondiale. Pourtant, l'informatique résiste encore à une définition précise et globalement acceptée. Si cette science est si difficile à définir dans sa globalité, c'est qu'elle se trouve en réalité à un croisement nouveau de plusieurs objets d'études existant pour certains depuis l'antiquité.¹ Ainsi, Gilles Dowek, informaticien et philosophe français se questionne sur la définition de l'informatique dans un article intitulé « les origines de l'informatique ».

Pour Gilles Dowek, l'informatique porte sur quatre objets réunit en une science nouvelle : les algorithmes, les machines, les langages et les informations.² La naissance de l'informatique au milieu du XX^{ème} siècle correspond au moment où la recherche sur les algorithmes et celle sur les machines fusionnent pour ne former qu'un : l'informatique. L'ordinateur, ainsi, est défini comme : « machine universelle : non seulement un ordinateur peut exécuter plusieurs algorithmes, mais il peut les exécuter tous »³. On peut observer que qualifier l'informatique comme simple science des ordinateurs est une simplification extrême. L'ordinateur est l'outil de l'informaticien, pas son objet d'étude. Comme le dit l'informaticien Michael Fellows, « l'informatique n'est pas l'étude des ordinateurs, au même titre que l'astronomie n'est pas l'étude des télescopes [...] »⁴. Gilles Dowek résume ainsi :

« L'informatique est parfois décrite comme la science des algorithmes, parfois comme celle des ordinateurs, parfois comme la science du signe et parfois comme celle des flux d'information, ce qui mène à mobiliser des figures ancestrales diverses: Al-Khwârizmî, Pascal, Peirce, Gutenberg, etc.;

1 Gilles DOWEK, « Les origines de l'informatique », *Cahiers philosophiques*, 2015, vol. 141, n° 2, p. 7–15.

2 *Ibid.*

3 *Ibid.*

4 Michael FELLOWS et Ian PARBERRY, « SIGACT trying to get children excited about CS », *Computer Research News*, 1993, vol. 5, n° 1, 1993 p. 5.

à classer l'informatique comme une branche des mathématiques, de la physique, des sciences du langage, des sciences de l'information, etc.; à lui donner des noms qui mettent en avant le concept d'ordinateur: computer science, ou d'information: informatique. Toutes ces descriptions sont fausses, car toutes sont partielles. »⁵

Informatique et architecture

L'architecture a su se construire au croisement de savoirs venant d'horizons très différents. À travers les époques, les architectes ont appris de l'ingénierie, de la philosophie, des arts, des sciences sociales, ou encore de la géographie, pour établir une lecture qui soit la plus adéquate et la plus juste possible de son époque et de son environnement. Ainsi, l'architecture se construit sur la base de connaissances permettant de mieux comprendre le monde qui nous entoure, et ces connaissances proviennent souvent d'autres disciplines de pensée.

Frank Gehry, en utilisant le programme de dessin assisté par ordinateur CATIA dans les années 1990, a été pionnier parmi les architectes à utiliser l'informatique dans son processus de travail. Les ordinateurs se sont depuis démocratisés dans les bureaux d'architecture du monde entier, mais ils ont souvent fait que remplacer les outils de dessin traditionnels. Ainsi, Antoine Picon établit une différence entre l'architecture digitale, qui utilise à la vraie hauteur de leurs capacités les ordinateurs, et l'architecture assistée par ordinateur, où l'ordinateur n'est que substitué aux outils traditionnels.⁶ Il explique aussi que souvent, l'ordinateur est utilisé comme outil dans un but de recherche de formes complexes :

«Despite the diversity of research directions revealed by this half-a-century-long history, the architectural uses of the computer in an experimental perspective have generally privileged form: the investigation of shapes in

5 G. DOWEK, « Les origines de l'informatique », *op. cit.*

6 Il est important de noter que pour Antoine Picon, l'architecture digitale ne se caractérise pas uniquement par l'utilisation d'outils informatique, mais fait partie intégrante d'un mouvement de l'architecture contemporaine influencé par la culture digitale. Antoine PICON, *Digital culture in architecture: an introduction for the design professions*, Basel, Birkhäuser, 2010, p. 60.

complete contrast with the limited vocabulary of modern architecture. » ⁷

La relation entre la « culture digitale » (pour reprendre les termes de Picon) et l'architecture, cependant, n'est pas limitée par l'utilisation des ordinateurs :

«As for the argument based on the generation gap between architects trained before and after the spread of digital tools, its relevance is undermined by the enduring character of the relation between architecture and computer culture. For almost half a century, this connection has influenced theorists and practitioners beyond the mere use of software. » ⁸

Pourtant, dans sa relation avec l'informatique, il semble que l'architecture n'ait pas encore pris toute la commune mesure de l'ampleur de la discipline. Ainsi, des quatre objets que traite l'informatique comme définit Dowek, les algorithmes, les machines, les langages et les informations, l'architecture c'est grandement approprié le deuxième, les machines ; et en partie le premier, les algorithmes. Pourtant, dans un monde qui se trouve en pleine « révolution informatique », pour reprendre encore une fois les mots de Dowek, il semble important que l'architecture, pour être pertinente face à ce nouveau phénomène, développe un regard complet sur l'informatique, qui n'est pas borné à la création de forme et au dessin assisté par ordinateur. Si l'informatique a constamment et rapidement évolué depuis la seconde guerre mondiale, c'est surtout sa diffusion qui impressionne aujourd'hui. Avec l'arrivée massive d'internet, l'informatique est passée de l'état de nouveauté au milieu du XX^{ème} siècle, à celui d'un véritable phénomène de société aux conséquences énormes et globales sur la société, ce qui légitime aujourd'hui le fait que l'architecture doit comprendre, et se positionner, par rapport à cette science.

Internet n'est pas qu'un symptôme de la démocratisation de l'informatique, il en est en partie la cause, et il faut pour l'étudier garder en tête la globalité de la science informatique, pas que son aspect technique. Dans ce travail, le but sera ainsi d'analyser les récents phénomènes liés à l'arrivée massive d'internet pour voir comment une lecture globale de la discipline informatique peut aider à comprendre les chamboulements récents de la société.

7 *Ibid.*, p. 62.

8 *Ibid.*

MÉTHODOLOGIE

Objectif du travail

« New technologies alter the structure of our interest, the things we think about. They alter the character of symbols: the things we think with. And they alter the nature of community: the arena in which thoughts develop. »⁹

L'arrivée massive d'internet et du WEB depuis la fin des années 1990 marquent un changement technologique profond des méthodes de communication, et donc d'interaction humaine. Internet n'a pas fait que s'ajouter à nos technologies comme on ajouterai une couche supplémentaire à un système existant, il a complètement changé « l'écologie » des médias, comme le définit Neil Postman¹⁰, et ce à un rythme jamais vu avant. S'il parlait en ces termes de l'adoption par les américains de la télévision : « After television, the United States was not America plus television; television gave a new coloration to every political campaign, to every home, to every school, to every church, to every industry. »¹¹, cette observation est vraie aussi pour internet. Les changements apportés par l'arrivée massive d'internet sont autant importants qu'ils sont rapides, et donc plus difficilement contrôlables et observables. A titre de comparaison, il a fallu 26 ans à la télévision aux États-Unis pour être utilisée par 25% de la population, alors qu'il n'a fallu que 7 ans pour le WEB¹², et moins de 4 ans pour les réseaux sociaux.¹³

L'adoption rapide d'une technologie ne vient pas sans son lot de dangers, qui sont décuplés par la rapidité de l'adoption. La vitesse d'adoption d'internet fait que les garde-fous, tant éducatifs que techniques, n'ont pas eu le temps de se mettre en place. Ce n'est qu'une fois la technologie adoptée par la majorité et utilisée quotidiennement que les dangers apparaissent au clair, et il peut paraître trop tard. Il existe pourtant, dans

9 Neil POSTMAN, *Technopoly: the surrender of culture to technology*, New York, Knopf, 1992, p. 20.

10 *Ibid.*, p. 19.

11 *Ibid.*

12 Hannah RITCHIE et Max ROSER, *Technology Adoption*, <https://ourworldindata.org/technology-adoption>, consulté le 2 décembre 2018.

13 « Happy birthday world wide web », *The Economist*, 2014, 12/03/2014 p.

les milieux de l'informatique, des figures d'autorités qui expriment, souvent depuis de nombreuses années, les dangers d'internet. Ainsi, Tim Berners-Lee, créateur du World Wide Web au début des années 1990, met en garde contre la multiplication des « fake News »¹⁴. Philip Zimmermann, créateur de PGP (Pretty Good Privacy), un des premiers programmes d'encryption sécurisé disponible gratuitement, souligne les dangers de la surveillance de masse dès 1991¹⁵, soit 22 ans avant les révélations de Edward Snowden. Solange Ghernaouti, spécialiste en cybersécurité mondialement reconnue, met en garde contre les dangers du transhumanisme¹⁶. Ces voix, internationalement respectées dans leurs domaines d'expertise, ne sont que très peu écoutées par les autres disciplines professionnelles. Pourtant, à la vue de l'importance croissante d'internet dans nos interactions sociales, et de l'informatique de manière générale, les questions soulevées par ces experts doivent aujourd'hui être adressées non plus uniquement par les informaticiens, mais par toutes les disciplines qui traitent de l'organisation de la société au sens large, y compris l'architecture.

Le monde bâti qui nous entoure sert de reflet à la société qui l'édifie. En ce sens, l'architecture comme discipline est responsable d'établir une lecture juste de nos codes sociaux. Comme le dit Schinkel, l'architecte est celui « qui ennoblit toutes les relations humaines »¹⁷. Il existe dans l'esprit de certains architectes la croyance que l'architecture exerce une influence en retour sur la société, que l'architecture peut modifier le comportement de ceux qui l'habitent¹⁸. Est-il possible, dès lors, que l'architecture et les chamboulements sociaux dus à l'arrivée massive d'internet soit mutuellement influençable ? L'architecte doit prendre en compte les changements technologiques récents, mais doit également être capable d'émettre un jugement critique pour influencer les changements sociaux qui en découlent. C'est dans ce cadre que les voix expertes citées précédemment sont importantes, car elles offrent un regard global et critique sur leur propre discipline, l'informatique, et c'est ce dont l'architecture devrait s'influencer.

14 Tim BERNERS-LEE, « The web is under threat. Join us and fight for it. »

15 Philip ZIMMERMANN, *Why I Wrote PGP*, <https://www.philzimmermann.com/EN/essays/WhyIWrotePGP.html>, consulté le 24 novembre 2018.

16 Solange GHERNAOUTI, « L'homme du futur sera-t-il augmenté ou amputé par la technologie? », *Le Temps*, 22/08/2017

17 Comme cité dans: Antoine Picon, *L'ornement architectural: entre subjectivité et politique* (Lausanne: Presses polytechniques et universitaires romandes, 2016), 171.

18 *Ibid.*

L'objectif est donc le suivant : de pouvoir créer un imaginaire des possibles interactions mutuelles entre l'architecture et internet. En effet, la difficulté aujourd'hui pour les architectes vient de l'apparent cloisonnement des deux disciplines, et donc de la possibilité de se représenter les impacts sociaux et architecturaux des nouvelles technologies de communication. Le but est donc de créer un outil de visualisation des possibles impacts d'internet sur l'architecture.

Définition des outils

L'objectif du travail est de permettre à l'architecte de se représenter les implications architecturales du bouleversement d'internet. Cependant, il fallait éviter de tomber dans une représentation qui fixe un visuel « stylistique » de cette possible architecture. Ceci aurait comme conséquence de réduire le champ de réflexion à une simple question d'allure. Le but n'est pas directement de créer des représentations de ces champs des possibles architecturaux, mais plutôt de permettre de créer son propre imaginaire.

Pour atteindre ce but, l'idée a été de créer une série de « caprices » architecturaux, interprétation moderne de ce genre artistique ancien. Le caprice (capriccio) est un style de peinture d'origine italienne, principalement utilisé au XVIII^{ème} siècle, qui représente une fantaisie architecturale, imagination d'un monde possible. Les tableaux évoquent des paysages architecturaux plausibles, souvent en ruine, construits de bâtiments existants, inventés, contemporains et passés, simultanément. Ils ne sont pas contraints par les limites de la réalité, mais ils ne sont pas surréalistes pour autant. Ils construisent un imaginaire en se basant sur le réel ; ils explorent un champ des possibles.

Les caprices présentés ici ne sont pas des peintures, mais reprennent certaines idées du caprice originel. La composition d'éléments existants ou plausibles pour se créer un nouvel imaginaire est la base du caprice, et est la base de ce travail. Les caprices sont ici représentés sous forme d'une boîte à objet, dans laquelle sont placés des artefacts d'un monde où l'architecture et internet se confrontent. Comme dans la peinture, les caprices ici ne portent pas de visions prophétiques ou morales, ne sont pas des scénarios ou des prémonitions. Ils sont uniquement un outil de visualisation d'un monde possible. La différence avec le caprice originel, c'est que la visualisation de ce possible ne se base plus sur une image, mais sur une construction personnelle à chacun en fonction des artefacts qui sont présents dans la boîte.

Artefact, du latin *artis facta* (effets de l'art), désigne une « structure ou phénomène d'origine artificielle ou accidentelle qui altère une

expérience ou un examen portant sur un phénomène naturel. »¹⁹ Un artefact peut ainsi désigner un objet (ou une pensée) fabriqué par l'homme pendant l'étude d'un phénomène. Les artefacts dans les boîtes sont ainsi des objets imaginés, purement artificiels, mais qui découlent d'une expérience de pensée dans laquelle le monde de l'architecture est confronté profondément au bouleversement d'internet. Ils agissent comme des indices du possible de cette confrontation, servant de base à un imaginaire que l'architecte peut ainsi se créer sur ce bouleversement. Ainsi, l'exercice de représentation n'est pas celui de l'objet architectural en confrontation avec internet, mais des conséquences de celui-ci.

Liste des caprices

Chaque caprice traite d'une thématique précise qui tisse un lien entre internet et l'architecture. S'il existe plusieurs thématiques possibles qui pourraient servir de base aux caprices architecturaux, seuls trois ont été sélectionnés. Ils ont été sélectionnés car ils parlent des rapports fondamentaux entre le corps, la société, et l'urbanité, et comment ces rapports sont appelés à évoluer à la vue de la révolution informatique et de notre connectivité à internet.

Le premier, nommé **cyberespace**, traite de la question de l'espace digital créé par internet. Fondamentalement, il parle la relation que l'on établit à notre urbanité, du lien entre nous et la ville. Cette relation est appelée à changer au fur et à mesure que notre définition de l'espace et de la ville évolue.

Le deuxième, **transhumanisme, interface réseau invasive**, parle du rapport physique qu'on établit à nos interfaces réseaux. Il s'agit d'un questionnement sur notre relation à notre propre corps, et comment internet peut modifier notre propre perception de soi.

Le troisième, **Big Data, surveillance généralisée**, questionne l'influence de la surveillance des réseaux sur nos modes d'interaction. La question sous-jacente ici est celle de l'influence que la société peut avoir sur le développement de notre propre identité.

19 Éditions LAROUSSE, *Définitions : artefact - Dictionnaire de français Larousse*, <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/artefact/5512>, consulté le 5 janvier 2019.

BIBLIOGRAPHIE GÉNÉRALE

Introduction et méthodologie

Boris Beade, *Internet, changer l'espace, changer la société: les logiques contemporaines de synchronisation*, Limoges, France, Éditions Fyp, 2012.

Tim BERNERS-LEE, *Three challenges for the web, according to its inventor*, <https://webfoundation.org/2017/03/web-turns-28-letter/>, consulté le 23 décembre 2018.

Gilles DOWEK, « Les origines de l'informatique », *Cahiers philosophiques*, 2015, vol. 141, n° 2, p. 7–15.

Antoine PICON, *L'ornement architectural: entre subjectivité et politique*, Lausanne, Presses polytechniques et universitaires romandes, 2016.

Antoine PICON, *Digital culture in architecture: an introduction for the design professions*, Basel, Birkhäuser, 2010.

Neil POSTMAN, *Technopoly: the surrender of culture to technology*, New York, Knopf, 1992.

Cyberespace

Michael BATTY, « The Geography of Cyberspace », *Environment and Planning B: Planning and Design*, 1993, vol. 20, n° 6, p. 615–616.

Michael BENEDIKT, *Cyberspace: first steps*, [Second printing], Cambridge, Massachusetts, The MIT Press, 1992.

Keti CHUKHROV, « Towards the Space of the General: On Labor beyond Materiality and Immateriality », *e-flux*, 2010, vol. 20.

Guillaume ETHIER, « Connecting the Dots: How Digital Culture is Changing Urban Design », *Contour*, 2016, vol. 1.

Stephan GRAHAM, « The end of geography or the explosion of place? Conceptualizing space, place and information technology », *Progress in Human Geography*, 1998, vol. 22, n° 2, p. 165–185.

Lance STRATE, « The varieties of cyberspace: Problems in definition and delimitation », *Western Journal of Communication*, 1999, vol. 63, n° 3, p. 382–412.

Paul VIRILIO, « The Third Interval: A Critical Transition », in MIAMI THEORY COLLECTIVE (OXFORD, OHIO) (dir.), *Rethinking technologies*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 1993, p.

Transhumanisme, interface réseau invasive

Nick BOSTROM, « A History of Transhumanist Thought », *Journal of Evolution and Technology*, 2005, vol. 14.

Franck DAMOUR, « Une utopie technophile », in *Le point. Hors-série. Vivre avec les machines, les textes fondamentaux*, Paris, Le Point, 2018, p. 96-97.

Solange GHERNAOUTI, « L'homme du futur sera-t-il augmenté ou amputé par la technologie? », *Le Temps*, 22/08/2017 p.

Ronan LE ROUX, « Revenir à l'humain », in *Le point. Hors-série. Vivre avec les machines, les textes fondamentaux*, Paris, Le Point, 2018, p. 70-71.

Max MORE, « The Philosophy of Transhumanism », in Max MORE et Natasha VITA-MORE (dir.), *The Transhumanist Reader*, Oxford, John Wiley & Sons, 2013, p. 3-17.

Big Data, surveillance généralisée

Jamie BARTLETT, « Here's the real danger that Facebook, Google and the other tech monopolies pose to our society ».

Danah BOYD et Kate CRAWFORD, *Six Provocations for Big Data*, Rochester, NY, Social Science Research Network, 2011.

Michel FOUCAULT, James D. FAUBION et Michel FOUCAULT, *Power*, New York, New Press, 2000.

Glenn GREENWALD, *No place to hide: Edward Snowden, the NSA, and the U.S. surveillance state*, New York, Picador, 2015.

Evgeny MOROZOV, « De l'utopie numérique au choc social », *Le Monde diplomatique*, 2014, vol. 725, n° 8, p. 18-18.

Philip ZIMMERMANN, *Why I Wrote PGP*, <https://www.philzimmermann.com/EN/essays/WhyIWrotePGP.html>, consulté le 24 novembre 2018.

CAPRICE I

CYBERESPACE

TABLE DES MATIÈRES

DÉFINITION ET ANALYSE DU PHÉNOMÈNE	5
LA SPATIALITÉ DU CYBERESPACE	5
L'URBAIN ET LE CYBERESPACE	8
LE RÔLE DE L'ARCHITECTE	10
LISTE DES ARTEFACTS	12
DISCUSSION RELATIVE AUX ARTEFACTS	14
DÉCLARATION D'INDÉPENDANCE	14
THE BITNATION	14
LETTRE DE NULLE PART	15
HELLO FROM SUPERSURFACE	15
UBER HOME	15

DÉFINITION ET ANALYSE DU PHÉNOMÈNE

La spatialité du cyberspace

«Cyberspace: A new universe, a parallel universe created and sustained by the world's computers and communication lines. A world in which the global traffic of knowledge, secrets, measurements, indicators, entertainments, and alter-human agency takes on form: sights, sounds, presences never seen on the surface of the earth blossoming in a vast electronic night.

Cyberspace: Accessed through any computer linked into the system; a place, one place, limitless; entered equally from a basement in Vancouver, a boat in Portau-Prince, a cab in New York, a garage in Texas City, an apartment in Rome, an office in Hong Kong, a bar in Kyoto, a cafe in Kinshasa, a laboratory on the Moon.

Cyberspace: The tablet become a page become a screen become a world, a virtual world. Everywhere and nowhere, a place where nothing is forgotten and yet everything changes. »¹

1 Michael BENEDIKT, *Cyberspace: first steps*, [Second printing]., Cambridge, Massachussetts, The MIT Press, 1992, p. 1.

Voici trois des onze définitions, datant de 1991, du cyberspace d'après Michael Benedikt. Le mot « cyberspace », qui trouve son origine dans les livres de science-fiction de William Gibson², définit « l'espace » de nos interactions digitales. Comme le dit Guillaume Ethier, il est utilisé pour définir le champ où la somme de nos activités est arbitrée par les ordinateurs, incluant internet et le WEB.³ Si la deuxième partie de la définition, celle qui parle d'interactions digitales, semble instinctive, il est difficile d'appréhender en quoi le cyberspace est un « espace ». S'agit-il d'un abus de langage, qui découle de la science-fiction et donc du monde de l'imaginaire, où est-ce le signe d'un changement profond de la définition d'espace, avec toutes les conséquences architecturales que cela peut avoir ?

En 1993, Michael Batty, décrit le cyberspace en ces termes : « a new kind of space, invisible to our direct visual senses, a space which might be more important than physical space itself, and which could have enormous impacts on the form of cities »⁴. Il parle ainsi du cyberspace en termes spatiaux, en faisant néanmoins une distinction claire entre le cyberspace et « l'espace

2 *Ibid.*

3 Guillaume ETHIER, « Connecting the Dots: How Digital Culture is Changing Urban Design », *Contour*, 2016, vol. 1.

4 Michael BATTY, « The Geography of Cyberspace », *Environment and Planning B: Planning and Design*, 1993, vol. 20, n° 6, p. 615–616.

physique ». Cette distinction est moins claire dans une définition plus tardive, qui découle d'une interprétation relativiste de l'espace. Pour Lance Strate, le cyberspace n'est pas un « espace » au sens classique du terme, décrit par Descartes comme un contenant vide de trois dimensions, mais entre dans une nouvelle définition de l'espace qui découle de la découverte de la relativité par Einstein.⁵ Le cyberspace devient ainsi concordant avec les définitions de l'espace-temps, car il est le produit dans le temps de l'interaction entre l'homme et la machine.⁶ Il devient une « expérience collective de l'espace »⁷.

5 Lance STRATE, « The varieties of cyberspace: Problems in definition and delimitation », *Western Journal of Communication*, 1999, vol. 63, n° 3, p. 382-412.

6 G. ETHIER, « Connecting the Dots », *op. cit.* ; L. STRATE, « The varieties of cyberspace », *op. cit.*

7 L. STRATE, « The varieties of cyberspace », *op. cit.*, p. 383.

L'urbain et le cyberspace

« *Once time has become instantaneous, space becomes unnecessary.* »⁸

Si l'on considère le cyberspace comme un nouveau type de spatialité parallèle à la forme urbaine, la question qui se pose immédiatement est de savoir si ces deux spatialités sont en mesure de s'influencer réciproquement, et comment. Pour Guillaume Ethier, il existe trois possibilités d'interactions existantes ou futures.

Dans le premier cas, on considère que le cyberspace et la forme urbaine sont des vases non communicants, qui ne s'influencent aucunement. On peut ainsi considérer que nous évoluons dans notre manière de vivre, mais pas dans notre utilisation de l'espace.⁹ Cette lecture paraît simpliste, voir infantilisante. Il est possible, cependant, de considérer que cette influence n'existe pas *encore*, et qu'en l'état actuel, nos villes n'ont pas encore changé.

La deuxième possibilité qu'il décrit, beaucoup plus engagée dans sa lecture de l'interface urbain-cyberspace, considère que la ville devient ville générique. Il dit ainsi :

« *Before the rise of digital technologies, there were specific types of buildings, factories or offices for*

8 Martin Pawley cité dans: Stephan GRAHAM, « The end of geography or the explosion of place? Conceptualizing space, place and information technology », *Progress in Human Geography*, 1998, vol. 22, n° 2, p. 165–185.

9 G. ETHIER, « Connecting the Dots », *op. cit.*

every occupation. [...] With the rise of laptop computers, smart phones and Wi-Fi networks, and the subsequent rise of telecommuting, the spaces where most people work and play in post-industrial cities don't need a particular spatial configuration anymore [...].»¹⁰

Il est possible de faire l'analyse de certains phénomènes architecturaux déjà existant sous l'œil de cette hypothèse. On peut par exemple considérer que les cafés Starbucks, existant maintenant dans le monde entier, sont le symptôme d'une ville générique. Dans sa suppression de toute spécificité locale, le Starbucks offre en réalité un « canevas blanc où l'on peut peindre nos vies virtuelles »¹¹. Cette lecture, si elle est étendue à un exercice d'imagination périlleux sur la ville du futur, peut amener à une uniformisation complète de l'espace urbain. Tout espace pouvant accueillir tout activité, la différenciation n'a plus lieu d'être. La ville devient ainsi une succession d'espaces tout à fait identiques aux autres, à un horizon infini. L'urbanité est ainsi entièrement transférée au cyberspace, l'architecture servant uniquement d'interface permettant à l'homme de se connecter au cyberspace. Cette lecture peut être analogue à celle de Paul Virilio, qui dit :

10 *Ibid.*

11 *Ibid.*

« Currently, with the revolution of instantaneous transmissions, we are witnessing the beginnings of a type of general arrival in which everything arrives so quickly that departure becomes unnecessary. »¹²

Ainsi, si tout déplacement n'est plus nécessaire, toute urbanité disparaît.

La troisième lecture de l'interaction entre l'urbain et le cyberspace consiste à dire que le cyberspace a *déjà* entièrement changé notre urbanité, dans la mesure où notre perception du domaine public a été modifiée par notre connexion constante au cyberspace¹³. Ainsi, l'espace public est interactif, et l'interaction entre le cyberspace et l'espace urbain est beaucoup plus symbiotique que dans les deux autres cas.

Le rôle de l'architecte

« Today's digital revolution, the topic of this essay, is arguably the most important paradigmatic change for cities since the rise of the individual car in the mid-twentieth century. »¹⁴

Si les trois lectures de l'interaction entre le cyberspace et l'espace urbain peuvent paraître pertinentes pour des

12 Paul VIRILIO, « The Third Interval: A Critical Transition », in MIAMI THEORY COLLECTIVE (OXFORD, OHIO) (dir.), *Rethinking technologies*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 1993, p.

13 G. ETHIER, « Connecting the Dots », *op. cit.*

14 *Ibid.*

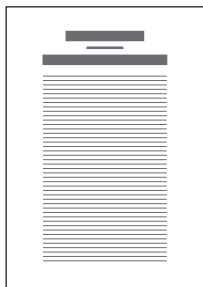
raisons diverses, la réalité est plus complexe, et trouve certainement des parts de réalité dans les trois. Elles offrent cependant un outil précieux de rationalisation en vue d'une réflexion sur le rôle de l'architecture dans le futur du cyberspace.

En changeant notre perception de l'espace et de l'urbain, voir même la définition de l'urbain et de l'espace, le cyberspace modifie certains paradigmes de l'architecture. Il est donc crucial que l'architecte en prenne conscience pour apporter une réponse adéquate à ce phénomène, pour éviter une perte de contrôle complet et sur le développement de l'architecture et sur celui du cyberspace. Ainsi, Michael Batty disait, en 1993 déjà:

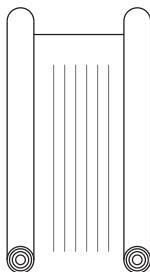
« We need to begin to map this space, to visualize its architecture, and to show how it connects to and transforms our traditional geographies »¹⁵

15 M. BATTY, « The Geography of Cyberspace », *op. cit.*

LISTE DES ARTEFACTS



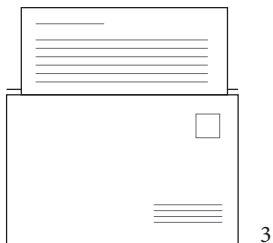
1



2

1 - Déclaration d'indépendance

2 - The Bitnation



- 3 - Lettre de nulle-part
- 4 - Hello from Supersurface
- 5 - UBER Home

DISCUSSION RELATIVE AUX ARTEFACTS

Déclaration d'indépendance

Cette déclaration d'indépendance du cyberspace¹⁶ est une vraie déclaration, qui a été écrite en 1996 par John Barlow. Le texte est immédiatement repris massivement sur internet, étant copié sur des dizaines de milliers de sites WEB. Ce qui est intéressant dans cette déclaration, c'est qu'il considère le cyberspace comme un espace séparé du monde physique, et qui du coup ne devrait pas avoir à répondre des mêmes contraintes. Il explique ainsi : « I come from Cyberspace, the new home of Mind ».¹⁷

The Bitnation

Cette nation, qui se définit comme une « nation volontaire décentralisée et sans frontière »¹⁸, est une structure gouvernementale open-source et participative dédiée au cyberspace. Le but du projet, lancé en 2014, n'est pas de remplacer l'état-nation comme il existe aujourd'hui, mais d'y créer une alternative dans le cyberspace. Cet artefact

16 John Perry BARLOW, *A Declaration of the Independence of Cyberspace*, <https://www.eff.org/cyberspace-independence>, consulté le 11 janvier 2019.

17 *Ibid.*

18 *Decentralized Borderless Voluntary Nation (DBVN) Liquid Holocracy Constitution: Bit-Nation/BITNATION-Constitution*, <https://github.com/Bit-Nation/BITNATION-Constitution>, consulté le 11 janvier 2019.

essaie ainsi de questionner le développement d'une nouvelle identité propre au cyberspace. Qu'advient-il quand notre identité culturelle ne sera plus dictée par notre état-nation, avec ses frontières géographiques délimitées, mais que nous nous construirons des identités qui ne sont plus liées à un territoire ?

Lettre de nulle part

Le but de cet artefact est d'imaginer le récit de quelqu'un qui est parti vivre dans une ville générique, transférant petit-à-petit toute son identité dans le cyberspace. Cette personne disparaît ainsi de l'urbanité, et tant à transférer toute son identité dans le cyberspace.

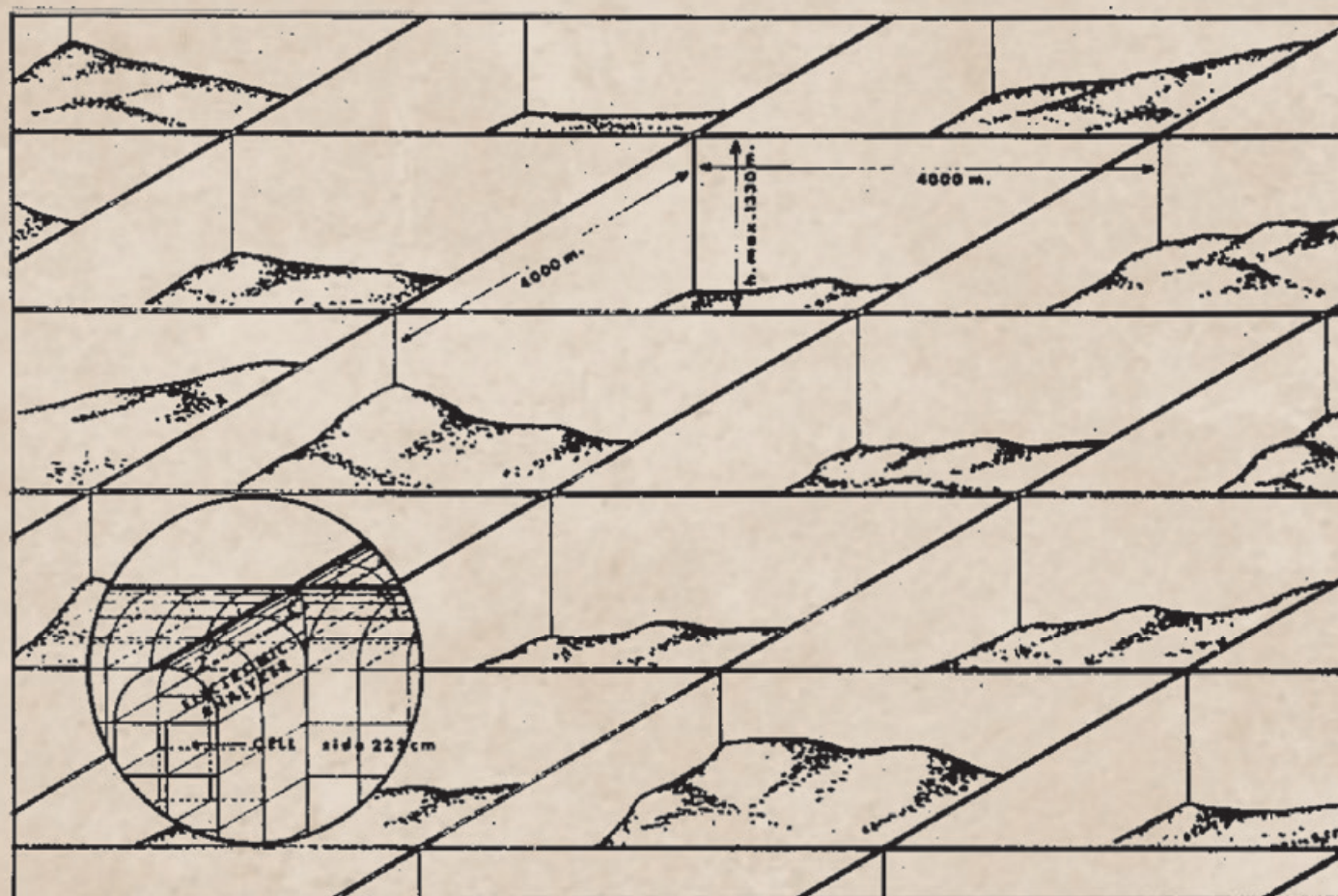
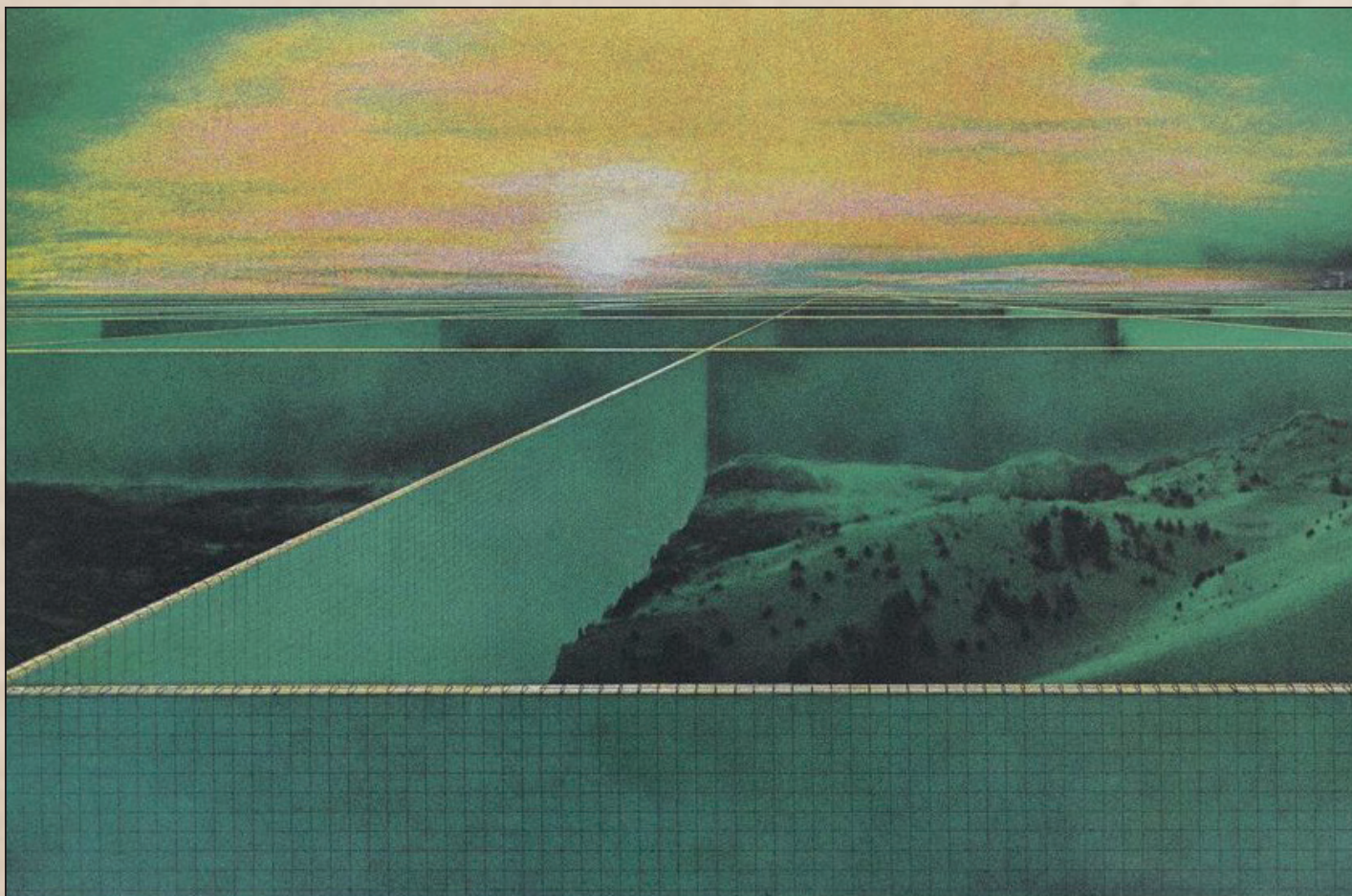
Hello from Supersurface

Cet artefact découle d'une nouvelle interprétation du projet de « supersurface » du groupe d'architectes radicaux italiens Superstudio. La supersurface est ainsi lue comme une disparition complète de l'urbanité au profit du cyberspace, offrant tout le nécessaire technologique pour se connecter à cette spatialité parallèle.

UBER Home

Le but de cet artefact est d'imaginer une cohabitation du cyberspace et de l'urbanité plutôt que d'imaginer un remplacement comme dans l'artefact précédent. De manière similaire aux starbucks cafés, espaces uniformisés

permettant de développer notre identité virtuelle dans le cyberspace, symptômes de la ville générique, que se passera-t-il si la notion d'habitation évolue au point de n'être plus qu'un lieu d'interface avec le cyberspace ? Quel serait alors le but de posséder un chez-soi ?



2000t

Even and perfect, the city lies amid green lawns, sunny hills and wooded mountains; slim, tall sheets of continuous buildings intersect in a rigorous, square mesh, one league apart. The buildings, or rather the single, uninterrupted building consists of cubic cells 5 cubits each way; these cells are placed one on top of another in a single vertical stack, reaching a height of a third of a league above sea-level, so that the relative height of the building varies in relation to the level of the ground on which it rises.

Each cell has two external walls. Cell walls are of opaque material, porous to air, rigid, but light. The wall facing north (or if this is an external wall, the wall facing west) is capable of emitting 3D images, sounds and smells. Against the opposite wall is a seat capable of moulding perfectly to the human body, even of enclosing it completely. Incorporated in this seat is an apparatus for satisfying all physiological needs. When not in use, this membrane and all apparatus withdraw and the wall reforms. The floor is a simulator, and can evoke all sensations of living things. The ceiling is a brain-impulse-receiver.

In each cell is an individual whose brain impulses are continually transmitted to an electronic analyser set at the top of the building, beneath a continuous semi-cylindrical vault. The analyser selects, compares and interprets the desires of each individual, programming the life of the entire city moment by moment. All citizens are in a state of perfect equality.

Death no longer exists. Sometimes someone indulges in absurd thoughts of rebellion against the perfect and eternal life granted to him. At first the analyser ignores the crime; but if it is repeated, the man who has shown himself unworthy is rejected. The ceiling panel descends with a force of two thousand tons until it reaches the floor.

At this point, in this marvellous economy, another life is initiated.

The panel returns to its original height, and all the individuals living in cells within a distance of a quarter of a league from the empty cell donate an ovum or a group of spermatozoa, which are transported in channels created for this purpose in a mad race to the now-empty seat. Here, an ovum is fertilized and the seat is transformed into a uterus, protecting the new son of the city for nine months, until his happy dawn.

Paris, le 10 septembre 2018

Bâtiment team Disney
1 Rue de la Galmy,
77700 Chessy
France

Mr Winston Smith
Barbican Centre, Silk Street
London EC2A 8DS
United-Kingdom

RESERVATION N°EDHF4856

Monsieur Winston Smith,

Suite à votre commande réalisée le 18.08.2018, par le biais de notre service en ligne, nous avons le plaisir de vous transmettre vos billets donnant accès au site Disneyland Paris durant la période suivante :

- Billet valable du 15 septembre 2018 au 20 septembre 2018 -

Dans l'espoir d'avoir satisfait à vos attentes, nous vous souhaitons un agréable séjour au sein de nos infrastructures.

Merci de prendre connaissance de notre nouvelle politique d'accès relative à l'utilisation de réalité augmentée au sein de nos parcs. Vous trouverez plus d'informations à l'article 1.9 de notre règlement d'intérieur des parcs.

Meilleures salutations,

Marc Charrington,
Responsable service billetterie online

Nous contacter :

Pour toute autre information sur nos offres, question avant séjour, devis ou réservation, nos réponses seront communiquées uniquement par téléphone au 0225 67 51 73 (Tarif local en vigueur, coût selon opérateur).
Si vous avez des questions pratiques concernant votre séjour, n'oubliez pas de consulter notre FAQ.

SUIVI DE RÉSERVATION

Pour toute information, confirmation, modification ou annulation de séjour déjà réservé, merci de contacter notre service de Relation Clientèle au numéro de téléphone figurant sur votre lettre de confirmation.

A défaut de réponse satisfaisante dans un délai de 45 jours suivant l'envoi de votre réclamation, vous avez la possibilité de saisir le Médiateur français du Tourisme et du Voyage, dont les coordonnées et modalités de saisine peuvent être obtenues en consultant son site Internet : <http://www.mtv.travel>. Pour plus d'informations sur le règlement de litiges transfrontaliers, vous pouvez consulter le site de la Commission européenne à l'adresse suivante : http://ec.europa.eu/consumers/solving_consumer_disputes/non-judicial_redress/adr-odr/index_en.htm.



0867-6889-6640-8684-3316-2210-0000-2

Billet spécial MAGIC
N°EDHF4856
15.09.18 - 20.09.18



Mme Julia Smith

Hébergement : 5 nuitées
Hotel : Disney's Newport
Bay Club

Disney's Newport Bay Club
Avenue Robert Schuman
77700 , Chessy

Contact : 0225675171



**LE PORT D'UN IMPLANT DE RÉALITÉ AUGMENTÉE EST
OBLIGATOIRE EN TOUT TEMPS AU SEIN DE L'ENCEINTE DU
PARC.***

**TOUT MANQUEMENT À LA RÈGLE ENGENDRERA UN RENVOI
DÉFINITIF DU VISITEUR.**

*Si le visiteur n'en possède pas encore, il lui en sera implanté un de manière provisoire un implant appartenant au groupe Disney



IMPORTANT! Le contrôle de ce billet s'effectue par la lecture électronique de son code-barres (un seul passage possible par jour de validité du billet). Conservez-le en lieu sûr et protégez-le de toute détérioration.
N'ACHETEZ PAS CE BILLET A UN INCONNU, VOUS N'AURIEZ AUCUNE GARANTIE DE VALIDITE.
DON'T BUY THIS TICKET FROM SOMEONE YOU DON'T KNOW. IT MIGHT NOT BE VALID.



PUBLICITÉ



Données personnelles :

Quelle utilisation faisons-nous de vos informations personnelles et de vos droits :

- Vos informations personnelles sont contrôlées par The Walt Disney Company Limited of 3 Queen Caroline Street, Londres, W6 9PE, Royaume-Uni.
- Lorsque vous visitez un site web Disneyland Paris, que vous réservez un séjour ou achetez un produit, utilisez un service ou une application mobile, Euro Disney Associés S.C.A, Euro Disney Vacances S.A.S et les autres membres du groupe d'entreprises Walt Disney peuvent également utiliser vos informations pour vous offrir des services, personnaliser votre expérience et vous envoyer des mises à jour et des communications associées à votre service.
- Vous disposez d'un certain nombre de droits, y compris celui de demander accès à, de modifier ou de supprimer vos informations personnelles, ou de modifier vos préférences marketing (y compris de retirer votre consentement à tout moment) – veuillez envoyer un email à contact@disney.com pour en savoir plus sur la gestion de vos préférences marketing ou pour supprimer votre compte.
- Vous pouvez contacter notre Délégué à la protection des données en envoyant un e-mail à l'adresse : dataprotection@disney.co.uk.
- Vous êtes autorisé à déposer une plainte auprès de l'Information Commissioner's Office du Royaume-Uni : <https://ico.org.uk/for-the-public>. Pour en savoir plus sur les pratiques de collecte et d'utilisation des données de Disney, nous vous invitons à lire la Règle de Respect de la Vie privée de Disney.



0867-6889-6641-8684-3317-2210-0000-3

Billet spécial MAGIC
N°EDHF4857
15.09.18 - 20.09.18



Mr Winston Smith

Hébergement : 5 nuitées
Hotel : Disney's Newport Bay Club

Disney's Newport Bay Club
Avenue Robert Schuman
77700 , Chessy

Contact : 0225675171



LE PORT D'UN IMPLANT DE RÉALITÉ AUGMENTÉE EST OBLIGATOIRE EN TOUT TEMPS AU SEIN DE L'ENCEINTE DU PARC.*

TOUT MANQUEMENT À LA RÈGLE ENGENDRERA UN RENVOI DÉFINITIF DU VISITEUR.

*Si le visiteur n'en possède pas encore, il lui en sera implanté un de manière provisoire un implant appartenant au groupe Disney



IMPORTANT! Le contrôle de ce billet s'effectue par la lecture électronique de son code-barres (un seul passage possible par jour de validité du billet). Conservez-le en lieu sûr et protégez-le de toute détérioration.
N'ACHETEZ PAS CE BILLET A UN INCONNU, VOUS N'AURIEZ AUCUNE GARANTIE DE VALIDITE.
DON'T BUY THIS TICKET FROM SOMEONE YOU DON'T KNOW. IT MIGHT NOT BE VALID.



PUBLICITÉ



Données personnelles :

Quelle utilisation faisons-nous de vos informations personnelles et de vos droits :

- Vos informations personnelles sont contrôlées par The Walt Disney Company Limited of 3 Queen Caroline Street, Londres, W6 9PE, Royaume-Uni.
- Lorsque vous visitez un site web Disneyland Paris, que vous réservez un séjour ou achetez un produit, utilisez un service ou une application mobile, Euro Disney Associés S.C.A, Euro Disney Vacances S.A.S et les autres membres du groupe d'entreprises Walt Disney peuvent également utiliser vos informations pour vous offrir des services, personnaliser votre expérience et vous envoyer des mises à jour et des communications associées à votre service.
- Vous disposez d'un certain nombre de droits, y compris celui de demander accès à, de modifier ou de supprimer vos informations personnelles, ou de modifier vos préférences marketing (y compris de retirer votre consentement à tout moment) – veuillez envoyer un email à contact@disney.com pour en savoir plus sur la gestion de vos préférences marketing ou pour supprimer votre compte.
- Vous pouvez contacter notre Délégué à la protection des données en envoyant un e-mail à l'adresse : dataprotection@disney.co.uk.
- Vous êtes autorisé à déposer une plainte auprès de l'Information Commissioner's Office du Royaume-Uni : <https://ico.org.uk/for-the-public>. Pour en savoir plus sur les pratiques de collecte et d'utilisation des données de Disney, nous vous invitons à lire la Règle de Respect de la Vie privée de Disney.

REGLEMENT INTERIEUR DES PARCS

Bienvenue au Parc Disneyland et au Parc Walt Disney Studios de Disneyland Paris.

Pour votre sécurité et afin que vous passiez un agréable séjour dans les Parcs, nous vous demandons de respecter les règles suivantes :

1. ACCES AUX PARCS

1.1. Contrôle d'Accès : Euro Disney Associés S.A.S. se réserve le droit d'inspecter visuellement ou à l'aide d'équipements spécifiques, vos vêtements, manteaux et effets personnels à l'entrée des Parcs et dans leurs enceintes pour des raisons de sécurité. En cas de refus de la part du visiteur, Euro Disney Associés S.A.S. se réserve le droit de vous interdire l'accès aux Parcs.

Merci de noter qu'il est interdit d'introduire dans les Parcs : Les substances illicites, dangereuses, les boissons alcoolisées, les bouteilles en verre, les objets dangereux (notamment toutes armes de nature offensive ou défensive quelle que soit leur catégorie) et tout type d'objet ou jouet ayant l'apparence d'une arme à feu (ex : pistolet laser, pistolet à eau, ...) susceptibles de mettre en danger la sécurité des visiteurs.

Les objets de nature à troubler la tranquillité des visiteurs (vuvuzela, portés voix, klaxons).

Les perches télescopiques pour appareils photos ou téléphones portables, utilisées notamment pour les selfies.

Les objets récréatifs tels que les drones ou tout autre jouet télé ou radiocommandé.

Tout objet qu'Euro Disney Associés S.A.S. considérerait comme inapproprié ou perturbant.

1.2. Objets Volumineux : L'introduction dans les Parcs d'objets volumineux et encombrants et en particulier bagages et valises dépassant 55cm x 40cm x 25cm, poches, roues, et poignées comprises, ne sont pas admis dans l'enceinte des Parcs. Nous vous recommandons de venir sans ces objets ou d'utiliser les consignes prévues à cet effet à l'extérieur des Parcs. En dehors des consignes et des quelques lieux prévus à cet effet, les salariés d'Euro Disney Associés S.A.S. sur les Parcs ne sont pas habilités à conserver vos objets.

Les poussettes et petits chariots sont autorisés à conditions de ne pas dépasser 92 cm x 132cm.

Néanmoins pour des raisons de sécurité, l'accès à certaines de nos attractions pourrait toutefois être refusé même si les objets sont conformes aux dispositions du présent règlement intérieur. Ainsi par exemple si l'utilisation des poussettes ou des petits chariots est autorisée, ceux-ci doivent être toujours laissés à l'extérieur des attractions.

1.3. Equipement de Déplacement : Sauf sur présentation de justificatif médical, il est interdit d'accéder à l'un ou l'autre des deux Parcs avec et/ou d'y utiliser des patins à roulettes, bicyclette, trottinette ou de tout autre engin de déplacement, motorisé ou pas.

1.4. Tenue : Une tenue correcte est exigée en toute circonstance ainsi que le port de chaussures, d'un haut et d'un bas.

Nous nous réservons également le droit, à notre discrétion et à tout moment, de refuser l'accès ou de reconduire à l'extérieur de l'enceinte des Parcs, toute personne portant une tenue, un maquillage ou un tatouage qui, entre autre, serait de nature à heurter la sensibilité des plus jeunes et d'un public familial, qu'Euro Disney Associés S.A.S. considérerait comme inapproprié et qui pourrait encourager des interactions avec d'autres visiteurs ou les perturber en se faisant passer pour des personnages en costume. Tout vêtement trainant au sol est interdit. Il en est de même avec le port d'accessoires considérés comme pouvant impacter la sécurité dans nos attractions (capés, bâtons, ...).

Pour des raisons de sécurité, le port d'une tenue recouvrant totalement le visage est interdit sauf pour raisons médicales. Le port de costumes et de masques est interdit pour les visiteurs de 12 ans et plus (sauf pour raisons médicales). Lorsque qu'ils sont portés par les enfants en dessous de cet âge, les masques doivent leur permettre d'avoir en permanence une vision périphérique dégagée et permettre à autrui de voir complètement leurs yeux.

Il pourra être refusé l'accès à l'un ou l'autre des Parcs pour non-respect de ces exigences vestimentaires. Lors d'événements spéciaux privés, des règles spécifiques peuvent être appliquées. Merci d'en prendre connaissance sur les supports dédiés à ces événements.

1.5. Mineurs : Les enfants de moins de 12 ans doivent être

accompagnés d'un parent ou adulte responsable pour pouvoir acheter leur billet d'entrée et accéder dans l'un des Parcs. Ils doivent être constamment surveillés. Euro Disney Associés S.A.S se réserve le droit discrétionnaire d'interdire l'accès des attractions aux enfants de moins de 7 ans non accompagnés par un adulte. De ce fait, les enfants seuls devront se soumettre à un contrôle de taille et d'âge à l'entrée des attractions.

Certaines attractions, spectacles et événements sont de nature à impressionner les plus petits et sont déconseillés ou interdits aux enfants de moins de 1 an (se renseigner auprès des employés pour la liste en vigueur). Quel que soit leur âge les mineurs sont sous la responsabilité de leurs parents ou des personnes qui en ont légalement la garde, qui sont alors responsables des dommages qu'ils pourraient causer.

1.6. Animaux : Seuls les animaux d'assistance sont admis à l'intérieur des Parcs. Ils doivent être tenus en laisse et rester sous la garde du propriétaire. Leur accès est limité à certaines attractions (se référer au Guide accessibilité).

Nous vous remercions de ne pas nourrir les oiseaux et d'une manière générale les animaux sauvages que vous pourriez rencontrer.

1.7. Validité des Tickets d'Entrée : Vous vous engagez à vérifier et à respecter les conditions de validité du titre qui vous donne accès aux Parcs.

1.8. Sortie et Réadmission : Si vous désirez sortir de l'un ou l'autre des Parcs et être réadmis plus tard dans la même journée, assurez-vous auprès d'un employé présent avant la sortie/les tourniquets d'avoir tous les éléments nécessaires pour votre réadmission (tickets, tampons, ..).

1.9. Le port du casque de perception virtuelle augmentée est strictement obligatoire dans l'enceinte du parc. Le non-respect de cette règle engendrera l'expulsion immédiate du visiteur de l'enceinte du parc sans avis préalable. Le casque est fourni au visiteur avant son entrée dans l'enceinte aux bornes spécifiquement prévues à cet effet.

1.10. Tout visiteur possédant un implant connecté est dispensé du port du casque. L'utilisation de l'application *DisneyParis* est cependant nécessaire.

2. CONSIGNES DE SECURITE ET D'HYGIENE

2.1. Comportement du Public : Les vols, troubles à l'ordre public, violences verbales et physiques, propos insultants, fraudes, escroqueries, états d'ébriété, atteintes aux bonnes mœurs, malveillances, non-respect des consignes de sécurité et du règlement intérieur, racisme, etc. peuvent amener Euro Disney Associés S.A.S. à intervenir et prendre les mesures qui s'imposent, que ce soit d'aviser les forces de police, engager un dépôt de plainte ou reconduire le visiteur à l'extérieur de l'enceinte des Parcs sans aucune compensation, remboursement ou autres recours. Pour des raisons de sécurité il est interdit de se déplacer ou courir de façon inconsidérée. Nous vous demandons de respecter la propreté des lieux et les installations aménagées pour votre plaisir et votre confort. Les repas collectifs qui nécessitent une logistique particulière (glacière, table, emballages volumineux) sont interdits dans les Parcs. Une zone de pique-nique est à votre disposition entre le parking et les entrées des Parcs.

Pour le confort et la sécurité de tous, il est interdit de boire, de manger, prendre des photos avec flashes ou filmer à l'aide d'éclairage dans les attractions ainsi que dans les files d'attente.

2.2. Evacuation des Parcs : La Direction se réserve le droit de limiter ou de refuser l'accès aux Parcs ou encore, d'évacuer l'un ou l'autre des Parcs si le taux de fréquentation est trop élevé, pour des raisons de sécurité ou en cas de « force majeure ».

2.3. Vols et Dommages sur les Biens des Visiteurs : Euro Disney Associés S.A.S. n'est pas responsable des vols, pertes ou dégradations de vos objets personnels dans l'enceinte des Parcs. Nous vous recommandons d'utiliser la consigne à votre disposition à l'entrée de chaque Parc après vous être informés des conditions d'utilisation de celle-ci et de ne laisser aucun objet de valeur dans vos poussettes.

2.4. Comportements : Euro Disney Associés S.A.S. se réserve par ailleurs le droit discrétionnaire d'interdire l'accès à toute personne dont le comportement est de nature à porter atteinte à leur sécurité, à celle des autres visiteurs ou celle des attractions et lieux de spectacles.

2.5. Interdiction de Fumer : Les espaces couverts et non couverts des Parcs à Thèmes sont non-fumeurs, des espaces extérieurs ont été spécialement aménagés à l'attention de nos visiteurs fumeurs. Ce règlement s'applique également aux cigarettes électroniques.

2.6. Vidéo Protection : Ce site est équipé d'un système de vidéo protection exploité par Euro Disney Associés S.A.S. Ce dispositif de vidéo protection est installé pour la sécurité des personnes et des biens. Euro Disney Associés S.A.S. assure la responsabilité de la gestion du système, conformément aux dispositions législatives et réglementaires en vigueur.
Articles L 251-1 et suivants du Code de la Sécurité Intérieure. Décret 2006-929 du 28 juillet 2006.
Informations et accès aux images auprès du Directeur du département SURETE PREVENTION & SECOURS, Tel : 01.64.74.40.00.

2.7. Conformément aux dispositions législatives et réglementaires en vigueur, nous vous informons de la présence d'agents exerçant une mission de surveillance armée sur le site de Disneyland Paris.

2.8. Objets Abandonnés : Euro Disney Associés S.A.S. se réserve le droit de gérer les objets abandonnés de la manière la plus appropriée et en collaboration avec les autorités compétentes.

3. ACCESSIBILITE DES ATTRACTIONS, SPECTACLES, RESTAURANTS, BOUTIQUES ET AUTRES ETABLISSEMENTS

3.1. Engagement des Visiteurs : Pour des raisons de sécurité, l'accessibilité et la participation à certaines attractions requièrent une bonne condition physique, une bonne santé, de ne pas souffrir d'hypertension, de problèmes relatifs à votre cœur, dos, cou, du mal des transports ou de tout autre état de santé ou de handicap susceptible d'être aggravé par cette aventure.
Ainsi chaque visiteur s'engage à avoir vérifié son état de santé avant sa venue aux Parcs et à avoir pris connaissance des avertissements, conditions d'accès et règles de sécurité en consultant les brochures, sites internet appropriés, et les informations à l'entrée des attractions, dans les guides ou auprès des employés des Parcs.
Les restrictions basées sur ces raisons de santé et de sécurité ne constituent pas des mesures discriminatoires.

3.2. Morphologie : Des restrictions de taille sont applicables. De même, la configuration des sièges et des dispositifs de sécurité des attractions peuvent empêcher les visiteurs ayant certaines morphologies d'y participer.
Le maintien du haut du corps doit être suffisant pour se tenir dans une position appropriée dans tout véhicule d'attraction.

3.3. Accès pour les Femmes Enceintes et les Personnes en Situation de Handicap : Les femmes enceintes et les personnes en situation de handicap permanents ou temporaires et toute personne pouvant bénéficier du droit de priorité dans les files d'attente sont priées de s'informer des risques, des conditions, des restrictions et des formalités d'accès de nos attractions, dans les lieux prévus à cet effet (City Hall pour le Parc Disneyland, Studio Services pour le Parc Walt Disney Studios) ou sur notre site internet avant leurs arrivée.

3.4. Visiteurs Photosensibles : Les attractions et spectacles utilisant des effets d'éclairage avec des lumières stroboscopiques clignotantes peuvent notamment heurter les personnes photosensibles et doivent donc être évitées.

3.5. Fermeture et Retard d'Ouverture : Certains spectacles, attractions, parades, restaurants, boutiques et établissements ont un caractère saisonnier et peuvent faire l'objet d'un retard d'ouverture ou d'une fermeture pour travaux, en raison de conditions climatiques défavorables ou de conditions de sécurité insuffisantes. Les visiteurs sont informés que ces fermetures peuvent s'opérer sans préavis.

4. INTERDICTION DE TOUTE ACTIVITE COMMERCIALE NON AUTORISEE

4.1. Vente à la Sauvette et Distribution de Prospectus : D'une manière générale la vente de tout biens et/ou de prestations de service au sein des Parcs, ainsi que la distribution de tracts, dépliants et autres imprimés ou panneaux par les visiteurs est formellement interdite. La revente de billets d'entrée au Parc est interdite.

4.2. Prises de Vues, Enregistrements et Copies : Toute image, vidéo,

son ou photographie qui serait pris par un visiteur dans l'enceinte des Parcs ne pourra être utilisé qu'à des fins strictement personnelles et non commerciales sauf autorisation expresse, préalable et écrite d'Euro Disney Associés S.A.S.

Le présent Règlement Intérieur est consultable sur le site internet www.disneylandparis.com et auprès des employés de Relations Visiteurs.



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra



Eidgenössisches Departement des Innern
Département fédéral de l'intérieur
Dipartimento federale dell'Interno
Departament federal da l'intern

**LETTRE CIRCULAIRE
N°2019-0000000042**

**GRANDE DIFFUSION
Mise en conformité des citoyens suisses**

Réf Classement 1.019.8

Palais Fédéral, Berne, 01.01.2019

**DÉPARTEMENT
FÉDÉRAL DE
L'INTÉRIEUR**

**EXPERTISE ET
PRODUCTION
JURIDIQUE POUR
LA SURVEILLANCE
DU CITOYEN DANS
L'INTÉRÊT GÉNÉRAL
(EPJPSCDIG)**

Objet: Circulaire Ministérielle relative à l'obligation de porter un implant sous-cutané XPZ42

1. GÉNÉRALITÉS

1.1. Références

1.1.1. Réglementation fédérale

- La loi du 7 décembre 1998 organisant un service de police intégré, structuré à deux niveaux, nommée « LPI », modifiée par la loi du 21 mai 2018 (M.B. 20 juin 2018).
- L'arrêté fédéral du 20 décembre 2000 relatif à l'élection des membres du conseil de police dans chaque conseil communal, dénommé « arrêté fédéral », modifié par arrêté fédéral du 7 novembre 2018.

1.1.2. Réglementation régionale

- Le décret de la confédération suisse du 22 décembre 2017 sur l'administration locale, dénommé « DAL » en lien avec la transparence des activités du citoyen.
- La Nouvelle Loi cantonale du 24 juin 1988 (Canton de Berne-Capitale), dénommée « NLC ».
- L'arrêté du Gouvernement suisse du 22 avril 2004 portant codification de la législation relative aux pouvoirs locaux, ci-après dénommé « Code de la surveillance locale et de l'inspection » ou « CDLSLI ».

1.2 Conditions

Je vous saurais gré d'accorder la plus grande attention aux directives développées ci-après. La présente circulaire remplace la circulaire du 14 novembre 2012 (M.B. 23 novembre 2012) et a pour objectif, au regard des élections fédérales du 14 octobre 2018, d'expliquer la procédure en matière d'implants sous cutané, afin qu'elle puisse se dérouler dans les meilleures conditions possibles (notamment vu les récentes modifications des dispositions légales et réglementaires en la matière).

La mise en place du système d'implants est justifiée par un intérêt public majeur, elle ne présente aucun risque pour la santé du sujet.

2. PRINCIPES EFFECTIFS

2.1. Membres effectifs

Est concerné par la présente circulaire tout homme ou femme de plus de 18 ans, de nationalité suisse, ou résidant sur le sol suisse depuis plus de 6 mois.

2.2. Délais effectifs

L'implant doit être installé dans un délai de 30 jours à partir de la réception de ce présent courrier, dans les locaux prévus par l'administration à cet effet.

3. SANCTIONS EN CAS D'ENTRAVE AU RÈGLEMENT

Toute personne refusant sciemment de se plier au règlement, ou en situation de retard par rapport aux délais accordés, se verra dans l'obligation de se présenter au bureau du Département fédéral de l'Intérieur et s'exposera à une peine pécuniaire, à la saisie des biens personnels, mobiliers et immobiliers, et à une peine d'emprisonnement allant jusqu'à 20 ans.

JOIN HUMANITY + TODAY!



1. Humanity stands to be profoundly affected by science and technology in the future. We envision the possibility of broadening human potential by overcoming aging, cognitive shortcomings, involuntary suffering, and our confinement to planet Earth.
2. We believe that humanity's potential is still mostly unrealized. There are possible scenarios that lead to wonderful and exceedingly worthwhile enhanced human conditions.
3. We recognize that humanity faces serious risks, especially from the misuse of new technologies. There are possible realistic scenarios that lead to the loss of most, or even all, of what we hold valuable. Some of these scenarios are drastic, others are subtle. Although all progress is change, not all change is progress.
4. Research effort needs to be invested into understanding these prospects. We need to carefully deliberate how best to reduce risks and expedite beneficial applications. We also need forums where people can constructively discuss what should be done, and a social order where responsible decisions can be implemented.
5. Reduction of existential risks, and development of means for the preservation of life and health, the alleviation of grave suffering, and the improvement of human foresight and wisdom should be pursued as urgent priorities, and heavily funded.
6. Policy making ought to be guided by responsible and inclusive moral vision, taking seriously both opportunities and risks, respecting autonomy and individual rights, and showing solidarity with and concern for the interests and dignity of all people around the globe. We must also consider our moral responsibilities towards generations that will exist in the future.
7. We advocate the well-being of all sentience, including humans, non-human animals, and any future artificial intellects, modified life forms, or other intelligences to which technological and scientific advance may give rise.
8. We favour allowing individuals wide personal choice over how they enable their lives. This includes use of techniques that may be developed to assist memory, concentration, and mental energy; life extension therapies; reproductive choice technologies; cryonics procedures; and many other possible human modification and enhancement technologies.

CAPRICE II

**TRANSHUMANISME,
INTERFACE RÉSEAU
INVASIVE**

TABLE DES MATIÈRES

DÉFINITION ET ANALYSE DU PHÉNOMÈNE	5
LE CORPS, LA TECHNIQUE	5
ARCHITECTURE ET TRANSHUMANISME	9
LISTE DES ARTEFACTS	12
DISCUSSION RELATIVE AUX ARTEFACTS	14
2000T CITY	14
WELCOME TO DISNEYLAND	14
CHARTRE TRANSHUMANISTE	15
CIRCULAIRE OFFICIELLE	15

DÉFINITION ET ANALYSE DU PHÉNOMÈNE

Le corps, la technique

Philosophies of life (such as extropian perspectives) that seek the continuation and acceleration of the evolution of intelligent life beyond its currently human form and human limitations by means of science and technology, guided by life-promoting principles and values.¹

Voici la définition du transhumanisme d'après Max More, philosophe anglais contemporain. Pour le transhumaniste, la technologie est un outil d'émancipation qui lui permet de s'extraire des limites biologiques inhérentes au corps humain.² Cette théorie peut s'apparenter à des idées libertariennes qui considèrent que l'homme doit s'émanciper de tout ce qui peut limiter son potentiel, en poussant sa libération jusqu'à la libération des contraintes du corps.³ Le transhumanisme a ainsi comme fondement philosophique une théorisation

1 Max MORE, « The Philosophy of Transhumanism », in Max MORE et Natasha VITA-MORE (dir.), *The Transhumanist Reader*, Oxford, John Wiley & Sons, 2013, p. 3-17.

2 Franck DAMOUR, « Une utopie technophile », in *Le point. Hors-série. Vivre avec les machines, les textes fondamentaux*, Paris, Le Point, 2018, p. 96-97.

3 *Ibid.*

du rapport entre le corps, l'esprit et la machine, mais ce n'est pas la première théorie philosophique à traiter de la question. Il a existé, à travers l'histoire de la pensée de l'homme, plusieurs phases dans la théorisation de la relation entre le corps, l'esprit et la machine, dont nous pouvons exposer ici quelques exemples. Gilles Dowek définit la machine de la manière suivante :

« Les machines, qui se distinguent traditionnellement des outils par l'autonomie que leur donne leur capacité à utiliser une source d'énergie, peuvent se classer en différentes catégories, selon les tâches qu'elles permettent d'exécuter : scier du bois, pétrir du pain, etc. Parmi ces tâches, figure celle de traiter de l'information, c'est-à-dire de transformer des symboles. »⁴

Dans la vision cartésienne, il existe un dualisme entre esprit et corps, « Il me semble aussi que ce biais est tout le meilleur que nous puissions choisir pour connaître la nature de l'âme et qu'elle est une substance entièrement distincte du corps ».⁵ Il est important de noter la séparation radicale ici attribuée par Descartes. L'esprit est doté de la faculté de raisonnement et est détaché du corps, qui, lui, est incapable de fonctionner sans l'âme. Cette relation instaure une hiérarchie entre les deux

4 Gilles DOWEK, « Les origines de l'informatique », *Cahiers philosophiques*, 2015, vol. 141, n° 2, p. 7–15.

5 René DESCARTES et M. Thomas (Antoine LÉONARD), *OEuvres de Descartes, publiées: Les principes de la philosophie*, F. G. Levrault, 1824, p. 67.

parties constitutantes, soulignée par l'affirmation de Descartes « Cogito, ergo sum »⁶ - « je pense, donc je suis » - qui renforce la primauté de l'esprit et relègue le corps au second plan. Notre interaction avec le monde se fait par le biais d'une âme détentrice de raisonnement critique, se servant du corps comme médiateur entre elle et le monde extérieur. Dans cette vision, le corps est analogue à la machine, tous deux sont moyens pour l'esprit d'interagir avec le monde. Néanmoins il existe une relation hiérarchique très claire, l'esprit précède le corps, le corps précède la machine.

Pour Marx, qui a étudié le lien entre corps et machine dans le cas des sociétés industrielles, où l'artisan utilisant son outil comme extension de son corps a été remplacé par le capital fixe, capital qui prend forme physique, transformant le lien d'une extension unidirectionnelle du corps de l'artisan. Maintenant c'est le corps qui devient extension de la machine, qui lui dicte ses mouvements. Mais la machine devient extension du corps en remplaçant sa nécessité.

Dans le cas de McLuhan, les médias et les corps entrent dans une relation symbiotique ; "Man becomes, as it were, the sex organs of the machine world, as the bee of the plant world, enabling it to fecundate and to evolve ever new forms. The machine world reciprocates man's love by expediting his wishes and desires, namely, in providing

6 *Ibid.*

him with wealth”⁷. Il y a une relation fonctionnelle entre les deux éléments qui se servent l’un et l’autre comme des extensions de leurs facultés respectives.

On lit, dans ces différentes philosophies, des relations entre le corps, l’esprit et la machine changeantes, et appelées à changer encore. L’homme évolue dans sa relation symbolique du corps et de l’esprit en fonction de son époque, et l’âge de l’information appelle à nouveau un changement de paradigme dans les relations entre esprit, corps et machine. En effet, après la révolution industrielle qui a permis d’imaginer la machine comme prolongement du corps, puis le corps comme prolongement de la machine, l’âge de l’information permet d’imaginer un rapport direct non-hiérarchique entre l’esprit et la machine, celle-ci devenant intelligente. Ainsi, Norbert Wiener, mathématicien américain et père fondateur de la cybernétique, prophétise en 1948 :

« La Première révolution industrielle [...] fut la dévaluation du bras humain par la concurrence de la machine. [...] La révolution industrielle moderne est [...] à même de dévaluer le cerveau humain, au moins dans ses décisions les plus simples et les plus routinières. »⁸

7 Marshall McLuhan, *Understanding Media: The Extensions of Man*, New American Library, 1967, p. 46.

8 Comme cité dans: Ronan LE ROUX, « Revenir à l’humain », in *Le point. Hors-série. Vivre avec les machines, les textes fondamentaux*, Paris, Le Point, 2018, p. 70-71.

Le transhumanisme moderne n'a ainsi, selon cette définition du nouveau rapport entre l'esprit et la machine, pas forcément de rapport direct avec le corps. Si des idées invasives du transhumanisme existent, dans le sens de l'hybridation du corps et de la machine, l'augmentation des capacités de l'esprit n'exige pas forcément une relation directe au corps. Solange Ghernaouti, se demande ainsi :

« L'effraction corporelle est-elle nécessaire ou doit-on déjà considérer une personne dépendante aux objets technologiques et connectée en permanence, comme un mutant, un primitif du futur...? »⁹

Architecture et transhumanisme

Il paraît possible, selon cette lecture, de considérer l'humain d'aujourd'hui, assisté et aidé par les interfaces réseaux que sont les smartphones, les ordinateurs, les smartwatches etc., comme étant déjà transhumain. S'agit-il du signe que la relation entre l'esprit et la machine a déjà changé? D'autres indices semblent aller dans la même direction. Ainsi, Elon Musk, le fantasque milliardaire ingénieur américain, a lancé en 2016 une start-up appelée Neuralink. L'objectif de cette start-up est de créer une interface directe entre le cerveau et les machines.¹⁰ Si ce n'est qu'un projet de recherche pour l'instant, il se base sur

9 Solange GHERNAOUTI, « L'homme du futur sera-t-il augmenté ou amputé par la technologie? », *Le Temps*, 22/08/2017 p.

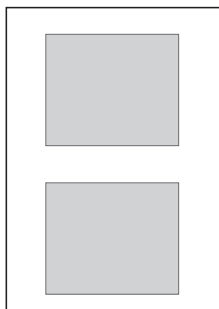
10 *Neuralink*, <https://www.neuralink.com/>, consulté le 10 janvier 2019.

une définition évoluée et nouvelle du corps, de l'esprit et de la machine. Notre cerveau lui-même devient ainsi une interface qui se connecte au réseau, notre esprit devient connecté. Là où dans la société industrielle le corps devient machine, aujourd'hui l'esprit devient machine.

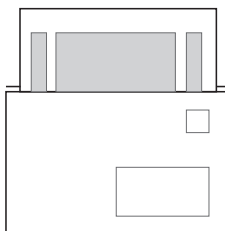
L'appréciation du corps en mouvement dans l'espace est fondamentale dans l'appréciation de l'architecture. Ainsi, l'évolution de la symbolique de notre corps avec l'industrialisation a modifié notre rapport à l'espace, car il a modifié notre rapport à notre corps. Pour Julie Catant, le corps selon Le Corbusier, par exemple, est un « corps machinisé »¹¹. L'esprit est fondamentalement distancé du corps, qui devient machine dans l'espace. Qu'advient-il de notre rapport au corps quand l'esprit lui-même devient machine, et donc qu'advient-il de notre perception de l'espace ?

11 JULIE CATTANT, « Le corps dans l'espace architectural. Le Corbusier, Claude Parent et Henri Gaudin », *Synergies Europe*, 2016, vol. 11, n° 11, p. 31–48.

LISTE DES ARTEFACTS



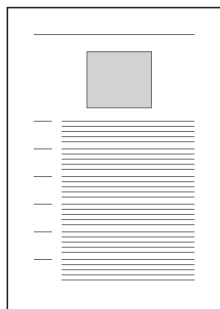
1



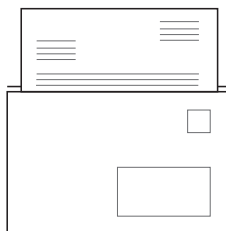
2

1 - 2000t City

2 - Welcome to Disneyland



3



4

3 - Charte transhumaniste

4 - Circulaire officielle

DISCUSSION RELATIVE AUX ARTEFACTS

2000t City

Il s'agit ici du texte original¹² en anglais d'une des douze villes imaginaires du groupe d'architectes italiens Superstudio. La ville 2000t imagine une ville où le cerveau de l'homme est directement lié à la machine, son corps étant emprisonné dans le mur de sa « cellule ». Le corps disparaît donc entièrement en faveur de la nouvelle entité esprit-machine.

Welcome to Disneyland

Cet artefact imagine comment la société pourrait commencer à normaliser le transhumanisme. En obligeant les visiteurs à porter des appareils connectés qui modifient leur perception de l'environnement, le parc d'amusement transmet et normalise une nouvelle relation corps-machine, qui peut agir comme le prémisses d'un changement plus profond de la société.

12 SUPERSTUDIO, « Twelve Cautionary Tales for Christmas », *AD: architectural design*, 1971, vol. 42, p. 732-742

Charte transhumaniste

Cette charte transhumaniste est une charte existante¹³, provenant d'un groupe international d'auteurs et écrite en 1998. Elle édicte une pensée de l'être humain comme un être devant être amélioré par la technologie, et est le guide de pensée d'une organisation qui entend propager les idées transhumanistes : Humanity +.

Circulaire officielle

Le but de cet artefact est d'imaginer une société où le transhumanisme s'étend en obligation, devenant normatif et totalitaire.

13 *Transhumanist Declaration*, <https://humanityplus.org/philosophy/transhumanist-declaration/>, consulté le 11 janvier 2019.

A DECLARATION OF THE INDEPENDENCE OF CYBERSPACE

Governments of the Industrial World, you weary giants of flesh and steel, I come from Cyberspace, the new home of Mind. On behalf of the future, I ask you of the past to leave us alone. You are not welcome among us. You have no sovereignty where we gather.

We have no elected government, nor are we likely to have one, so I address you with no greater authority than that with which liberty itself always speaks. I declare the global social space we are building to be naturally independent of the tyrannies you seek to impose on us. You have no moral right to rule us nor do you possess any methods of enforcement we have true reason to fear.

Governments derive their just powers from the consent of the governed. You have neither solicited nor received ours. We did not invite you. You do not know us, nor do you know our world. Cyberspace does not lie within your borders. Do not think that you can build it, as though it were a public construction project. You cannot. It is an act of nature and it grows itself through our collective actions.

You have not engaged in our great and gathering conversation, nor did you create the wealth of our marketplaces. You do not know our culture, our ethics, or the unwritten codes that already provide our society more order than could be obtained by any of your impositions.

You claim there are problems among us that you need to solve. You use this claim as an excuse to invade our precincts. Many of these problems don't exist. Where there are real conflicts, where there are wrongs, we will identify them and address them by our means. We are forming our own Social Contract. This governance will arise according to the conditions of our world, not yours. Our world is different.

Cyberspace consists of transactions, relationships, and thought itself, arrayed like a standing wave in the web of our communications. Ours is a world that is both everywhere and nowhere, but it is not where bodies live.

We are creating a world that all may enter without privilege or prejudice accorded by race, economic power, military force, or station of birth.

We are creating a world where anyone, anywhere may express his or her beliefs, no matter how singular, without fear of being coerced into silence or conformity.

Your legal concepts of property, expression, identity, movement, and context do not apply to us. They are all based on matter, and there is no matter here.

Our identities have no bodies, so, unlike you, we cannot obtain order by physical coercion. We believe that from ethics, enlightened self-interest, and the commonweal, our governance will emerge. Our identities may be distributed across many of your jurisdictions. The only law that all our constituent cultures would generally recognize is the Golden Rule. We hope we will be able to build our particular solutions on that basis. But we cannot accept the solutions you are attempting to impose.

In the United States, you have today created a law, the Telecommunications Reform Act, which repudiates your own Constitution and insults the dreams of Jefferson, Washington, Mill, Madison, DeToqueville, and Brandeis. These dreams must now be born anew in us.

You are terrified of your own children, since they are natives in a world where you will always be immigrants. Because you fear them, you entrust your bureaucracies with the parental responsibilities you are too cowardly to confront yourselves. In our world, all the sentiments and expressions of humanity, from the debasing to the angelic, are parts of a seamless whole, the global conversation of bits. We cannot separate the air that chokes from the air upon which wings beat.

In China, Germany, France, Russia, Singapore, Italy and the United States, you are trying to ward off the virus of liberty by erecting guard posts at the frontiers of Cyberspace. These may keep out the contagion for a small time, but they will not work in a world that will soon be blanketed in bit-bearing media.

Your increasingly obsolete information industries would perpetuate themselves by proposing laws, in America and elsewhere, that claim to own speech itself throughout the world. These laws would declare ideas to be another industrial product, no more noble than pig iron. In our world, whatever the human mind may create can be reproduced and distributed infinitely at no cost. The global conveyance of thought no longer requires your factories to accomplish.

These increasingly hostile and colonial measures place us in the same position as those previous lovers of freedom and self-determination who had to reject the authorities of distant, uninformed powers. We must declare our virtual selves immune to your sovereignty, even as we continue to consent to your rule over our bodies. We will spread ourselves across the Planet so that no one can arrest our thoughts.

We will create a civilization of the Mind in Cyberspace. May it be more humane and fair than the world your governments have made before.

CONSTITUTION OF THE DECENTRALIZED BORDERLESS VOLUNTARY NATION OF BITNATION

ARTICLE 1: WE ARE BITNATION.

WE ARE THE WORLD’S FIRST DECENTRALIZED BORDERLESS VOLUNTARY NATION (DBVN), A DECENTRALISED JURISDICTION. WE DEFINE A NATION AS:

1.1 A COMMUNITY

A GROUP OF CITIZENS WHO VOLUNTARILY COOPERATE TO PROVIDE THAT WHICH THEY LACK OR DESIRE FOR A DIGNIFIED LIFE WHEN LIVING SINGLY, AND WHO HAVE BECOME AWARE OF THEIR POLITICAL AUTONOMY AND WISH TO RECLAIM THEIR SOVEREIGNTY FROM THOSE WHO HAVE DISPOSSESSED THEM WITHOUT CONSENT.

1.2 GOVERNANCE SERVICES

COOPERATIVE ARRANGEMENTS TO ENSURE OUR PEACE AND PRESERVATION, SUCH AS MUTUAL SECURITY FOR THE PROTECTION OF OUR LIVES AND PROPERTY, PEER-TO-PEER JURISDICTION FOR RESOLVING DISPUTES, INCENTIVES FOR KEEPING OUR SOLEMN PROMISES AND MUTUAL ARRANGEMENTS FOR INSURING OURSELVES AGAINST ILL HEALTH, MATERIAL LOSSES, ECONOMIC DISTRESS AND OTHER FORMS OF CALAMITY.

1.3 DEFINITION OF A DECENTRALIZED BORDERLESS VOLUNTARY NATION (DBVN)

DECENTRALIZED: DECENTRALIZATION IS THE PROCESS OF REDISTRIBUTING OR DISPERSING FUNCTIONS, POWERS, PEOPLE OR THINGS AWAY FROM A CENTRAL LOCATION OR AUTHORITY. IN THE REALM OF A DBVN, DECENTRALIZATION TRANSLATES INTO BOTH TECHNOLOGICAL AND HUMAN DECENTRALIZATION - THROUGH STRIVING FOR P2P (PEER-TO-PEER) TECHNOLOGY, MODULAR INTERFACES, API (APPLICATIONS PROGRAMMING INTERFACE) LAYERS, AND FORKABLE (DUPLICATED) CODE. THIS MEANS THAT EVERY USER CAN BECOME ITS OWN NODE AND TRANSFORM THE PLATFORM TO THEIR OWN LIKING. DECENTRALIZATION ALSO BENEFITS FROM NOT HAVING ANY SINGLE POINT OF FAILURE IN THE EVENT OF AN ATTACK. HUMAN NODES SHOULD BE ABLE TO REORGANIZE THEMSELVES IN RESILIENT NODES NO MATTER WHAT PART OF THE NETWORK COMES UNDER ATTACK - BE IT HUMAN OR OTHER TECHNOLOGICAL FACTORS. IN PRACTICE, THIS MEANS THAT VARIOUS CLUSTERS, REGIONAL OR OTHERWISE, ARE ENTIRELY AUTONOMOUS.

BORDERLESS: DBVN’S DO NOT LIMIT THEIR SERVICES TO ANY SPECIFIC GEOGRAPHICAL AREA, ETHNICITY OR OTHER CATEGORIES OF POPULATIONS. THEY HAVE NO BORDERS OR PORTS OF ENTRY: NO LAND BOUNDARIES, AIRPORTS, COASTLINES, OR SEAPORTS. DBVN’S PROVIDE SERVICES TO ALL AREAS, REGARDLESS OF WHERE IT IS LOCATED. SOME WOULD CLAIM THAT A DBVN IS ‘VIRTUAL’ BY DESIGN. ALTHOUGH VIRTUAL-BY-DESIGN IS AN INTUITIVE ASSUMPTION, IT DOES NOT HAVE TO BE BASED ENTIRELY IN THE VIRTUAL WORLD, NOR ITS SERVICES.

VOLUNTARY: DBVN’S DO NOT USE FORCE, FRAUD, OR COERCION, NOR SUBJECT THEIR CITIZENS TO INVOLUNTARY SERVITUDE, PEONAGE, DEBT BONDAGE, OR SLAVERY. DUE TO THE FACT THAT DBVN’S ARE VOLUNTARY IN NATURE, THEY ARE INHERENTLY FREE OF PERSECUTION, INTIMIDATION, REPRISALS, AND OTHER FORMS OF SYSTEMATIC VIOLENCE. DBVN’S COMPETE IN A FREE MARKET WHERE CUSTOMERS, THE ‘CITIZENS’ OF THE PLATFORM, VOLUNTARILY CHOOSE WHICH DBVN’S THEY WANT TO USE-- INCLUDING THE OPTION OF USING SEVERAL DBVN’S, OR NONE AT ALL, OR IF THEY SO CHOOSE TO CREATE THEIR OWN DBVN.

NATION: A NATION IS A LARGE GROUP OF PEOPLE WHO SHARE A COMMON LANGUAGE, CULTURE, ETHNICITY, DESCENT, OR HISTORY. IN THE CASE OF DBVN’S IT IS LIKELY THAT PEOPLE WOULD BE AS CONNECTED THROUGH MUTUAL INTERESTS AND GOALS AS THEY WOULD MORE TRADITIONAL COMMONALITIES SUCH AS CULTURE AND LANGUAGE. A NATION IS A VOLUNTARY FORMATION RATHER THAN A GOVERNING ENTITY (I.E. A STATE). WE PROVIDE THE TOOLS FOR GOVERNANCE BUT DO NOT IMPOSE THEM, NOR DO WE IMPOSE ANY SPECIFIC CODE OF LAW OR REGULATIONS.”

ARTICLE 2: WE ARE THE BIRTH OF A NEW VIRTUAL NATION.

BITNATION USES A SYSTEM OF GOVERNANCE WE CALL *LIQUID HOLACRACY*, BASED ON THE PHILOSOPHY OUTLINED IN ARTHUR KOESTLER’S *THE GHOST IN THE MACHINE*. A HOLON IS DEFINED AS “*SOMETHING THAT IS SIMULTANEOUSLY A WHOLE AND A PART*”, AND MIMICS THE WAY SWARM LIKE SYSTEMS EMERGE IN NATURE, A FLUID ORGANISATION OF INDIVIDUALS WHICH CAN ACT TOGETHER OR APART. BITNATION HAS UPGRADED THE INITIAL IMPLEMENTATION OF HOLACRACY INTO *LIQUID HOLACRACY*, TO INCREASE THE SPEED AND AUTONOMY OF OUR DECISION MAKING PROCESS, AND THE AGENCY OF CITIZENS AND HOLONS.

BITNATION’S GOVERNANCE SYSTEM APPLIES TO INDIVIDUALS AND ENTITIES:

- THE CITIZEN
- THE DECENTRALISED BORDERLESS VOLUNTARY NATION (DBVN)
- THE HOLON
- THE GENESIS HOLON
- THE CORE CONTRIBUTOR
- THE FRACTAL HOLON
- THE AMBASSADOR
- THE EMBASSY OR CONSULATE
- THE PORT

2.1 CITIZEN

A HUMAN OR POSTHUMAN WHO SUBSCRIBES TO THE VISION, PHILOSOPHY, RULES AND AIMS OF A DBVN (TYPICALLY, ARTICULATED THROUGH THE CONSTITUTION OF A DBVN) AND VOLUNTARILY JOINS THE DBVN AS A CITIZEN, TO BENEFIT FROM THE FELLOWSHIP AND GOVERNANCE SERVICES THE DBVN OFFERS.

2.2 DBVN

A DECENTRALIZED BORDERLESS VOLUNTARY NATION (ESTABLISHED IN ARTICLE 1.3)

2.3 HOLON

HOLONS ARE SELF-ACTUALIZED AND SELF-CONTAINED PARTS OF THE DBVN, EACH WITH A DISTINCT PURPOSE COHERENT WITH THE DBVN’S VISION, PHILOSOPHY, RULES AND AIMS, AND WITH VARIOUS DEGREES OF AUTONOMY, AT VARIOUS TIMES. ANY CITIZEN CAN ESTABLISH A HOLON, FOR THEIR PROFIT OR TO PROFIT THEIR PEERS, WITHOUT REQUIREMENT FOR APPROVAL OR LICENCE BY THE DBVN. CITIZENS CAN BOTH PROPOSE AND SET-UP NEW HOLONS, AND CAN CHOOSE TO FINANCE OR WORK FOR HOLONS PROPOSED AND ESTABLISHED BY OTHERS. HOLONS CAN BENEFIT FROM DBVN RESOURCES AND INFRASTRUCTURE.

2.4 GENESIS HOLON

THE FIRST HOLON AND ORIGIN OF A DBVN - WHICH WILL BECOME A CHAIN OF HUMAN AND POSTHUMAN HOLONS. THE DBVN BRANCHES FROM THE *GENESIS* HOLON IN THE SAME WAY THAT A *GENESIS* BLOCK BIRTHS A BLOCKCHAIN. ALTHOUGH MEMBERSHIP OF THE *GENESIS* HOLON CAN BE SUBJECT CHANGE, CHANGES ARE DESIGNED TO HAVE AN INHERENT SLOWNESS BUILT-IN, IN ORDER TO ENSURE LONG-TERM STABILITY AND CONTINUITY. MEMBERS OF THE *GENESIS* HOLON ARE THE *GUARDIANS OF THE DBVN*. OFTEN SYNONYMOUS WITH *THE CORE*.

2.5 CORE CONTRIBUTORS

CITIZENS WHO CONTRIBUTE SIGNIFICANTLY TO CORE FUNCTIONS OF THE DBVN (SUCH AS CREATING TECHNOLOGY, BUILDING AND SUPPORTING COMMUNITY, FINANCING AND PROVIDING GOVERNANCE SERVICES) AT CERTAIN POINTS IN TIME. TYPICALLY, A CORE CONTRIBUTION IS REFLECTED AS A VARIABLE STAKE IN THE DBVN MULTISIGNATURE DECISION MAKING MECHANISM, SO THAT CITIZENS WHO PROVIDE WORK AND RESOURCES TO THE DBVN HAVE A PROPORTIONATE SAY IN DECISIONS CONCERNING GOVERNANCE AND INFRASTRUCTURE.

2.6 A FRACTAL HOLON

A CITIZEN OR A SMALL GROUP OF CITIZENS WORKING ON A SPECIFIC PROJECT WITH SOME DEGREE OF PROXIMITY TO BUT NOT NECESSARILY WITHIN A DBVN OR HOLON.

2.7 AMBASSADORS

THE AMBASSADOR AND EMBASSY NETWORKS WERE CONCEIVED AS ANALOGUE VERSIONS OF PANGAEA. A REAL WORLD NETWORK OF PEOPLE AND PLACES WHERE DIGITAL NOMADS CAN GET ADVICE, PEER-TO-PEER ASSISTANCE, MEET-UP AND HANG OUT. THERE ARE THREE TYPES OF BITNATION REPRESENTATIVES:

- DIPLOMATIC AMBASSADORS: OFFICIAL BITNATION POSITIONS TO PERFORM DUTIES AS OFFICERS WORKING AS OUR INTERFACE WITH EXISTING NATIONS, AS WELL AS NEW VIRTUAL NATIONS.
- DIPLOMATIC CONSULS: ALSO AN OFFICIAL POSITION. A SUPPORT TO BOTH OUR AMBASSADORS AND TO NATION STATE EMBASSIES AND CONSULATES ENGAGING WITH OUR CITIZENS IN THE LOCATION OF OUR EMBASSIES AND CONSULATES.
- GOODWILL AMBASSADORS: INFORMAL BUT OFFICIALLY RECOGNISED REPRESENTATIVE OF BITNATION DURING EVENTS (SUCH AS DEVCONs). PROMOTES AND SUPPORTS BITNATION AND OUR SERVICES AND PROVIDES A POINT OF CONTACT FOR OUR CITIZENS.

2.8 EMBASSY OR CONSULATE

EMBASSIES AND CONSULATES ARE WHERE CITIZENS SHARE THEIR SPACE, WHETHER IT’S AN OFFICE, COFFEE SHOP OR YOUR HOME, AND OPEN IT UP FOR FELLOW CITIZENS, HACKERS AND CRYPTO AFICIONADOS AROUND THE WORLD! THERE ARE TWO TYPES OF PLACES, EMBASSIES AND CONSULATES.

- EMBASSY A PLACE WHERE YOU CAN BOTH LIVE, AND WORK (AND NATURALLY, MEET).
- CONSULATE A PLACE WHERE YOU CAN WORK – LIKE A SHARED OFFICE SPACE OR CAFE, FOR INSTANCE – OR MAYBE ORGANISE A MEETUP OR A HANGOUT.

2.9 PORT

AMSTERDAM, VENICE AND HONG KONG WERE CONSTRUCTED AS PORTS TO TRADE BETWEEN EUROPE AND NEW WORLDS EUROPEANS ENTERED FROM THE 14TH TO 19TH CENTURIES. BITNATION PORTS ARE ENTITIES INCORPORATED IN NATION-STATE JURISDICTIONS TO BUILD DIPLOMATIC AND TRADING RELATIONSHIP BETWEEN A NEW WORLD OF DBVNS AND LEGACY NATION STATES.

MODELED ON VINAY GUPTA’S IDEA THAT DUBAI COULD BECOME A *FUTURE PORT*, WHERE IDEAS ARE IMPORTED FROM THE DOMAIN OF POTENTIAL INTO THE DOMAIN OF REALITY, AND THEN EXPORTED TO THE REST OF THE WORLD, ADMINISTRATIVE ENTITIES, SUCH AS FOR-PROFIT OR NONPROFIT COMPANIES OR FOUNDATIONS IN DIFFERENT NATION STATE JURISDICTIONS WILL INTERACT WITH LEGACY SYSTEMS SUCH AS BANKS AND GOVERNMENTS ON BEHALF OF BITNATION OR OTHER DBVNS.

ARTICLE 3: WE ARE A FUTURE FOR OUR WORLD AND HUMANITY.

WE WILL PREVENT PERPETUAL WAR BY EMPOWERING A WORLD OF VOLUNTARY NATIONS TO COMPETE FOR CITIZENS BY OFFERING MORE AND BETTER GOVERNANCE SERVICES. VIOLENCE HAS BEEN THE INEVITABLE OUTCOME OF ATTEMPTING TO IMPOSE A ONE-SIZE-FITS-ALL GOVERNANCE MODEL THROUGH THE USE OF FORCE. WE ARE CREATING PRECEDENTS FOR A BEAUTIFUL UNIVERSE OF WHERE MILLIONS OF ENTITIES BLOOM, ONE FOR EACH AND EVERY LACK AND DESIRE.

STATE SOVEREIGNTY IS NO LONGER COMPATIBLE WITH OUR EVER MORE INTERCONNECTED LIVES. GOVERNANCE 1.0 IS MORE OFTEN THAN NOT THE SOURCE OF GRIEVANCES, CONFLICTS AND WAR. INCREASINGLY THE NATION STATE OLIGOPOLY REPRESENTS A GLOBAL GEOGRAPHICAL APARTHEID. ETHICS ASIDE, STATE SOVEREIGNTY IS ALSO IMPRACTICAL. IT BOTH FAILS TO ADEQUATELY ADDRESS OUR LOCAL NEEDS AND OUR GLOBAL CHALLENGES. SO FAR THE ONLY ALTERNATIVE TO STATE SOVEREIGNTY THAT HAS BEEN ACTIVELY EXPLORED IS MULTILATERAL GOVERNANCE, WHERE NATION STATES POOL THEIR SOVEREIGNTY TO MINIMISE COMPETITION THROUGH INSTITUTIONS SUCH AS THE UNITED NATIONS AND EUROPEAN UNION. BUT THIS MODEL REDUCES RATHER THAN ENHANCES CITIZEN SOVEREIGNTY, AND THEREFORE THE CHOICES THEY CAN MAKE ABOUT THE GOVERNANCE SERVICES THEY RECEIVE.

TO OUTCOMPETE WESTPHALIAN SOVEREIGNTY WE NEED TO PROVIDE A CREDIBLE ALTERNATIVE TO THE NATION STATE’S CORE FUNCTION - ITS RAISON D’ETRE - THE PROVISION OF SECURITY AND JURISDICTION. THE ONLY WAY TO OUTCOMPETE NATION STATES IS BY PROVIDING BETTER, MORE SECURE, FASTER, CHEAPER AND PEER-TO-PEER ALTERNATIVES FOR THESE SERVICES. IN OTHER WORDS, THE GLOBAL WESTPHALIAN OLIGOPOLY NEEDS COMPETITION FROM DECENTRALISED, BORDERLESS AND VOLUNTARY (OPT-IN) GOVERNANCE SERVICES. THROUGH THIS PROCESS THE NATION STATE WILL FADE AWAY AS IT BECOMES INCREASINGLY IRRELEVANT TO ENSURING OUR PEACE AND PROTECTION.

BITNATION’S, AND OUR SOFTWARE PANGAEA’S, RAISON D’ETRE IS JURISDICTION AS A SERVICE (JAAS). DECENTRALISED ARBITRATION PAVES THE WAY FOR HUMANITY TO RECLAIM PERSONAL SOVEREIGNTY AND RETURN TO PEER-TO-PEER TRANSACTIONS. PANGAEA INCREASES INDIVIDUAL AUTONOMY AND ENHANCES COLLECTIVE GOVERNANCE SERVICE DELIVERY BY LEVERAGING EXISTING DECENTRALIZED ENCRYPTION TOOLS AND TECHNOLOGIES.

ARTICLE 4: WE ARE SENTINELS, UNIVERSAL AND INALIENABLE.

4.1 WE ARE ALL BORN SOVEREIGN CITIZENS OF THE WORLD, AND OUR PERSONAL SOVEREIGNTY IS UNIVERSAL AND INALIENABLE.

ALTHOUGH WE REFUSE TO ALLOW ANY GOVERNMENT OR INDIVIDUAL TO TAKE OUR SOVEREIGNTY WITHOUT OUR CONSENT, NOR ACCEPT ANY UNIVERSAL AGREEMENT AMONGST OURSELVES ON HOW WE SHOULD, OR SHOULD NOT, LIVE OUR LIVES, WE STILL SEEK COOPERATION WITH ONE ANOTHER. BECAUSE WE CANNOT PROVIDE FOR OURSELVES ALONE SUFFICIENT FOR A FILLED AND DIGNIFIED LIFE, WE COOPERATE WITH OTHERS TO SUPPLY THAT WHICH WE LACK OR DESIRE WHEN LIVING SINGLY AND SOLELY BY OURSELVES. YET WE ALL REMAIN SOVEREIGN, AND IF OUR COOPERATION WITH OTHERS CEASES TO FULFILL THAT WHICH WE LACK OR DESIRE, WE WILL CHOOSE TO EXIT OUR COOPERATION AND EXPECT NO PREJUDICE NOR CONSTRAINT.

4.2 WE MUST ALL BE RESTRAINED FROM INVADING OTHERS PERSONAL SOVEREIGNTY, AND FROM HARMING ONE ANOTHER, TO ENSURE THE PEACE AND PRESERVATION OF ALL HUMANKIND.

ALL CITIZENS ARE SENTINELS OF OUR PERSONAL SOVEREIGNTY, AND EVERYONE CAN DEFEND THEIR SOVEREIGNTY TO SUCH A DEGREE AS MAY HINDER VIOLATION AND THEREBY PRESERVE FREEDOM AND RESTRAIN TYRANNY. AND IF ANY ONE OF US MAY DEFEND AGAINST ANOTHER FOR VIOLATING OUR PERSONAL SOVEREIGNTY, EVERY ONE OF US MAY ALSO DO SO: FOR IN A STATE OF UNIVERSAL SOVEREIGNTY, WHERE THERE IS NO JURISDICTION OF ONE OVER ANOTHER, WHAT ANYONE MAY DO IN PROTECTION OF THEIR SOVEREIGNTY, EVERY CITIZEN MUST ALSO BE FREE TO DO.

THUS ONE CITIZEN MAY GAIN POWER OVER ANOTHER: BUT NOT ABSOLUTE OR ARBITRARY POWER, AND ONLY TO PROTECT THEMSELVES AGAINST INTRUSIONS ON THEIR SOVEREIGNTY. SO FAR AS CALM REASON AND CONSCIENCE DICTATE, AND PROPORTIONATE TO THE TRANSGRESSION - WHICH IS PRECISELY AS MUCH AS MAY CAUSE RESTRAINT AND REPARATION OF LOSS. THESE TWO ARE THE ONLY REASONS WHEN WE MAY DO HARM TO ANOTHER, WHICH IS THAT WE CALL DEFENCE. IN TRANSGRESSING THE SOVEREIGNTY OF INDIVIDUALS, THE COERCER DECLARES THAT THEY LIVE BY ANOTHER CANON THAN THAT OF REASON AND UNIVERSAL, INALIENABLE SOVEREIGNTY AND MUTUAL SECURITY, AND SO BECOMES A DANGER TO CITIZENS. AND IN THAT CASE, AND UPON THESE GROUNDS ALONE, EVERY CITIZEN IS FREE TO DEFEND AGAINST THOSE WHO TRANSGRESS THEIR SOVEREIGNTY AND SEEK REPARATIONS FOR ANY LOSSES THEY MAY SUFFER.

ARTICLE 5: WE ARE CREATIVITY AND VISIONARY.

IN OUR WORLD, PROBLEMS ARE MERE OBSTACLES, INTERESTING CHALLENGES TO BE SOLVED THROUGH THE INGENUITY OF HUMANS AND MACHINES WORKING TOGETHER. WE DO NOT DWELL ON NEGATIVITY, RATHER WE WORK TOGETHER TO FIND MUTUALLY BENEFICIAL CREATIVE SOLUTIONS, TO BE RADICALLY INNOVATIVE.

ANY CITIZEN CAN SUBMIT A PROPOSAL FOR A LOCAL OR GLOBAL GOVERNANCE INITIATIVE, FUND ANY PROPOSAL OF THEIR LIKING, AND DEBATE AND VOTE ON ANY AND ALL PROPOSALS. WE BELIEVE THAT IF YOU OPEN THE FLOODGATES, THE WEALTH OF CREATIVITY THAT COMES FROM PARTICIPATION, FROM EXPERTS AND ENTHUSIASTS ALIKE, WILL RESULTS IN IDEAS AN INITIATIVE NEVER BEFORE IMAGINABLE TO SOLVE SOME OF THE WORLD’S GREATEST PROBLEMS, AND WILL PROVIDE PARTICIPANTS WITH THE MOTIVATION AND AGENCY TO CARRY THEM OUT.

ARTICLE 6: WE ARE RIGHTS AND FREEDOMS.

EVERY CITIZEN IS SOVEREIGN, AND HAS THE RIGHT TO SELF DETERMINATION AND IS AT LIBERTY TO CHOOSE ANY FORM OF EXPRESSION OR WAY TO BE HUMAN OR POSTHUMAN AND WITH WHOM TO ASSOCIATE AND COOPERATE.

YET BEING ALL SOVEREIGN, AND THAT SOVEREIGNTY BEING UNIVERSAL AND INALIENABLE, NO CITIZEN SHOULD HARM ANOTHER HUMAN OR POSTHUMAN’S LIFE, HEALTH, LIBERTY, OR POSSESSIONS.

THEREFORE, IN THE SPIRIT OF JOHN LOCKE AND HIS SUCCESSORS, WE HONOUR THE NON-AGGRESSION PRINCIPLE AND WE ARE UNITED AGAINST ANY AND ALL FORMS OF COERCION, WHETHER THROUGH VIOLENCE OR THE IMPLIED THREAT OF VIOLENCE.

THERE IS NO PLACE FOR COERCION IN THE WORLD WE ARE CREATING, WHICH IS FOUNDED ON VOLUNTARY AGREEMENTS BETWEEN CONSENTING CITIZENS AND ENTITIES.

6.1 RULES AND LAW

LAW IS A SYSTEM OF RULES CREATED AND INCENTIVISED TO ENSURE OUR PEACE AND PROTECTION WHEN COOPERATING WITH OTHERS. CODES OF LAW ARE SYSTEMS OF LAWS THAT COVER MOST ASPECTS OF HUMAN AND POSTHUMAN COOPERATION. AS SOVEREIGN INDIVIDUALS, WE CHOOSE AND MAKE RULES, LAWS AND CODES OF LAW VOLUNTARILY, TO AGREE SOLELY ON HOW WE INTEND TO COOPERATE WITH OTHERS.

- WE ARE SOVEREIGN INDIVIDUALS, AND AS SUCH WE PRACTICE *POLYLEGAL LAW*. ALL CITIZENS ARE FREE TO VOLUNTARILY CHOOSE THE RULES, LAWS OR CODES OF LAW WHEN MAKING AGREEMENTS TO COOPERATE WITH OTHERS, WHETHER THOSE BE EXISTING LAWS OR CODES OF LAWS, SUCH AS COMMON LAW, SHARIA LAW, CIVIL LAW OR PASHTUNWALI, OR RULES, LAWS OR CODES OF LAW OF THEIR OWN MAKING.
- RULES, LAWS AND CODES OF LAW CAN BE REFERRED TO FOR MANUAL EXECUTION, OR HARD-CODED DIRECTLY INTO SMART CONTRACTS FOR AUTOMATED EXECUTION.
- RULES, LAWS AND CODES OF LAW ACQUIRE A *REPUTATION*, BASED ON CITIZEN SATISFACTION WITH THEIR PERFORMANCE IN MAINTAINING THEIR PEACE AND PROTECTION WHEN COOPERATING WITH OTHERS. CITIZENS WHO ASSIGN *REPUTATION* TO RULES, LAWS AND CODES OF LAW WILL ALSO ACQUIRE A *REPUTATION* FOR THEIR HONEST INTERPRETATION OF THE PERFORMANCE OF THESE INSTRUMENTS.

· NO CITIZEN IS SUBJECT TO THE JURISDICTION OF ANOTHER. WE CHOOSE RULES, LAWS AND CODES OF LAW VOLUNTARILY WHEN MAKING AGREEMENTS TO COOPERATE WITH OTHERS. THEREFORE RULES, LAWS AND CODES OF LAW COMPETE FOR OUR INDULGENCE ON A FREE MARKET, AND CITIZENS CAN CHOOSE WHICH SPECIFIC RULE, LAW OR CODE OF LAW IS BEST SUITED FOR MAKING EACH SOLEMN AGREEMENT TO COOPERATE WITH OTHERS. CHOICES CAN BE BASED ON EACH CITIZEN’S CIRCUMSTANCES, BELIEFS, PREFERENCES, THE NATURE OF THE INTENDED COOPERATION, AND THE RULE, LAW OR CODE OF LAW’S *REPUTATION* FOR ENSURING CITIZEN’S PEACE AND PROTECTION.

ARTICLE 7: WE ARE TOLERANT AND ACCEPTING.

WE RESPECT AND ACCEPT EACH OTHERS MANY AND VARIOUS IDENTITIES, INCLUDING OUR PLACES OF ORIGIN, ETHNICITY, RELIGION, CULTURES, POLITICAL AND ECONOMIC CONVICTIONS, FORMS OF EXPRESSION AND WAYS OF BEING HUMAN OR POSTHUMAN, EVEN IF WE MAY NOT WISH TO HOLD THOSE IDENTITIES OURSELVES. IN OUR DBVN, EVERYONE WHO WISHES TO MAKE THE WORLD A BETTER PLACE BY FURTHERING VOLUNTARY AGREEMENTS, IS WELCOME TO BE A CITIZEN OF OUR NATION. YET TOLERANCE IS NOT A CONCESSION OR INDULGENCE, AND TOLERANCE CANNOT BE USED TO JUSTIFY VIOLATIONS OF THE UNIVERSAL AND INALIENABLE STATE OF PERSONAL SOVEREIGNTY, NOR FAILURE TO UPHOLD THE SOLEMN AGREEMENTS WE MAKE WITH ONE ANOTHER.

ALTHOUGH WE AGREE TO DISAGREE, AND TO TOLERATE AND ACCEPT THOSE WE DISAGREE WITH, WE COMMIT TO HONOURING ANY SOLEMN AGREEMENTS WE ENTER INTO TO COOPERATE WITH ONE ANOTHER AND TO RESOLVING DISPUTES OVER COOPERATION PEACEFULLY AND TO THE RULES, LAWS AND CODES OF LAW UNDER WHICH WE MADE THOSE SOLEMN AGREEMENTS, DESPITE OUR DIFFERENCES. WE KNOW THAT CITIZENS WILL DISAGREE, AND WE EMBRACE DISAGREEMENT, BUT NOT THE COERCIVE SETTLEMENT OF DISPUTES THAT ARISE FROM THOSE DISAGREEMENTS. WHEN DISPUTES ARISE, WE BELIEVE IN VOLUNTARY PEER-TO-PEER ARBITRATION AND THE CREATION OF INCENTIVES FOR THE PEACEFUL RESOLUTION OF DISAGREEMENTS AND RESTITUTION OF LOSSES AND TO ENSURE THE HONOURING OF OUR SOLEMN PROMISES UNDER THE RULES, LAWS AND CODES OF LAW THAT WE HAVE CHOSEN TO REGULATE THOSE AGREEMENTS.

ARTICLE 8: WE ARE POLITY AND ENTITY.

WE HAVE BECOME AWARE OF OUR PERSONAL SOVEREIGNTY AND POLITICAL AND ECONOMIC. WE ARE NO LONGER WILLING TO BE OPPRESSED BY THE COERCIVE NATION-STATE OLIGOPOLY. WE LIVE ON EARTH AND IN CYBERSPACE, AND WE COOPERATE TOGETHER, TO ACHIEVE FREEDOM, PEACE AND PROTECTION.

SELF-DETERMINATION IS AN INALIENABLE CANON OF INTERNATIONAL LAW, ACCORDING TO THE PRINCIPLE OF EQUAL RIGHTS AND SELF-DETERMINATION OF PEOPLES & VIENNA CONVENTION ON THE LAW OF TREATIES 1969, PREAMBLE & ART 53.. EVEN THOUGH WE RECOGNISE THE NATION-STATE OLIGOPOLY HAS BEEN MAKING EVER GREATER EXCEPTIONS TO THIS LAW SINCE 1989, WE REAFFIRM THAT SELF-DETERMINATION IS THE ONLY RAISON D’ETRE FOR A NATION - WITHOUT THIS PRINCIPLE, THERE IS NO WILL TO COOPERATE AND THUS NO FREEDOM. OUR CITIZENS HAVE THIS WILL, AND EXERCISE SELF-DETERMINATION.

FREE WILL, OR THE FREEDOM TO CHOOSE, IS THE BASIS ON WHICH WE FORM ANY VARIATION OF HUMAN OR POST HUMAN COOPERATION. JUST AS A SOLEMN AGREEMENT EXPRESSES THE WILL OF A CITIZEN TO COOPERATE WITH ANOTHER, THIS CONSTITUTION EXPRESSES THE COLLECTIVE WILL OF OUR CITIZENS TO COOPERATE TOGETHER. BITNATION IS OUR NATION, OUR POLITY AND OUR ENTITY.

BITNATION IS THE WORLD’S FIRST DECENTRALISED VIRTUAL NATION, AND AS SUCH, WE WILL EXERCISE OUR SELF-DETERMINATION BY SEEKING SOLEMN AGREEMENTS TO COOPERATE WITH OTHER NATIONS. OUR AMBASSADOR NETWORK, CURRENTLY GOODWILL IN NATURE, WILL TRANSLATION TOWARDS ONE WHICH FOSTERS FORMAL AGREEMENTS TO ENSURE PEACEFUL COOPERATION WITH OTHER NATIONS, AS WELL AS PRESERVING THE PEACE AND PROTECTION OF OUR CITIZENS, WHEREVER THEY MAY RESIDE OR VISIT.

ARTICLE 9: WE ARE PRIVACY AND SECURITY.

WE WILL NOT SELL OR WITTINGLY SHARE ANY DATA WE HOLD ON OUR CITIZENS OR CUSTOMERS WITH ANY OTHER ENTITY, UNDER ANY CIRCUMSTANCES. WE STRIVE FOR DECENTRALIZED TECHNOLOGY, ENCRYPTION, AND PSEUDO-ANONYMITY.

- ONCE OUR PANGAEA JURISDICTION IS FULLY ENABLED:
- OUR SOFTWARE WILL BE COMPLETELY DECENTRALISED. THERE WILL BE NO CENTRAL POINT OF FAILURE
- ALL COMMUNICATION AND DATA STORAGE WILL BE DECENTRALIZED AND END-TO-END ENCRYPTED..
- OUR ENCRYPTION ALGORITHMS WILL BE MAINTAINED AND UPDATED TO BE RESISTANT AGAINST EMERGENT THREATS SUCH AS QUANTUM COMPUTING.
- WE WILL NOT STORE ANY CITIZENS DATA OR KEYS ON CENTRALIZED SERVERS. CITIZENS WILL HAVE COMPLETE CONTROL OVER ACCESS TO THEIR OWN DATA, KEYS, FILES, RECORDS, IDENTITY DOCUMENTS, CONTRACTS AND COMMUNICATIONS.
- IDENTITIES CREATED ON PANGAEA ARE PSEUDO-ANONYMOUS, NO BIOMETRIC DATA WILL BE REQUIRED OR COLLECTED TO CREATE A CITIZEN IDENTITY.
- THIS IS OUR AIM AND PURPOSE.

ARTICLE 10: WE ARE OPENNESS AND TRANSPARENCY.

EVERYONE IS WELCOME TO BECOME A CITIZEN. EVERYTHING WE DO IS OPEN TO PUBLIC SCRUTINY.

GITHUB, CODE, AND MATERIALS ARE OPEN SOURCE (UNDER THE MIT LICENSE), AND ARE OPEN FOR PUBLIC REVIEW AND AUDIT ON GITHUB. ALL OF OUR WORK CAN BE REVIEWED ON OUR SLACK CHANNEL AND TRELLO BOARD, AND IN THE FUTURE ON PANGAEA. ANYONE IS WELCOME TO JOIN US AS A CITIZEN OR CONTRIBUTOR AND HELP US BUILD THE DBVN ECOSYSTEM.

ARTICLE 10.1 COMMUNICATIONS PROTOCOL

CLARITY ABOVE ALL. UNDERSTANDING THE CHALLENGES OF COMMUNICATING ACROSS DIFFERENT TIMEZONES, CULTURE AND PERSONALITIES BOTH DURING WRITTEN AND VERBAL COMMUNICATIONS. IT’S ADVISABLE TO AVOID SWEEPING STATEMENTS IN FAVOR OF CLEARLY ARTICULATED CONCLUSIONS WITH WELL DEFINED PROBLEMS.

REFRAIN FROM JUMPING TO CONCLUSIONS A FUNDAMENTAL PROBLEM IN MANY CONVERSATIONS IS THAT WE OVERESTIMATE OTHERS CAPACITY TO UNDERSTAND OUR WRITTEN AND VERBAL COMMUNICATIONS, AND WE OVERESTIMATE OUR OWN CAPACITY TO TAKE WHAT THEY’RE TRYING TO COMMUNICATE. WHEN ANALYZING WHAT THE OTHER PERSON IS TRYING TO COMMUNICATE, USE THEIR CONTEXT INTO ACCOUNT, INCLUDING THINGS LIKE TIMEZONE, NATIVE LANGUAGE, AND PERSONAL CIRCUMSTANCES.

RESPECTFULNESS. HAVE COME TO CHANGE THE STATUS QUO THROUGH CREATING KICKASS SOFTWARE, TO THAT END BEING DISRESPECTFUL CAN DIVERT THE CONVERSATION FROM OUR SET PURPOSE INTO IRRELEVANT AREAS. PERSONAL SLIGHTS AND ATTACKS DOES NOT FOSTER A GOOD COLLABORATIVE SPACE, IT S WISE TO AVOID THEM. WHEN WE ARE EMOTIONALLY AFFECTED BY COMMUNICATIONS, AFTER A TIME TO TAKE A STEP BACKWARDS AND SLOWLY TO CHILL THE HOT PILL. EMOTIONAL OR AGGRESSIVE RESPONSES CAN DISRUPT HEALTHY COMMUNICATIONS AND WASTE VALUABLE TIME AND ENERGY BETTER DEPLOYED TO ACHIEVE THE GOALS OF THE DISCUSSION.

ARTICLE 11: WE ARE A DREAM AND A REALITY.

SOME MIGHT THINK OF US AS RADICAL OUTLIERS, AS EXTREMISTS ON THE FRINGES OF SOCIETY, A BUNCH OF WEIRDOS. THINK AGAIN. WE COME FROM ALL GENERATIONS AND SOCIAL STRATA. WE ARE STUDENTS, TEACHERS, DOCTORS, ENGINEERS, LAWYERS, SOLDIERS, TRADERS, FARMERS, ENTREPRENEURS, AND HOME MAKERS, EVEN POLITICIANS AND DIPLOMATS. WE ARE YOUR NEIGHBOURS, YOUR CO-WORKERS, YOUR DRINKING BUDDIES. WE ARE BOTH YOUTH AND EXPERIENCE. WE ARE ALL THAT MAKES UP THE FABRIC OF THE SOCIETIES WE LIVE IN. OUR ONE OF YOU, BUT THE ONES THAT HAVE BECOME AWARE OF OUR POLITICAL AUTONOMY AND WISH TO RECLAIM OUR PERSONAL SOVEREIGNTY. AND WE TELL, EVERY SINGLE DAY, TO BUILD A WORLD WITHOUT FEAR OF COERCION, WHERE EVERYONE IS AT LIBERTY TO BE WHOSEVER THEY WILL, AND TO CHOOSE WHICHEVER GOVERNANCE SERVICES THEY DESIRE. PIECE BY PIECE, WE BUILD OUR INFRASTRUCTURE, ONE LINE OF CODE, ONE MEETUP, ONE PIECE OF DOCUMENTATION AT THE TIME. TOGETHER, WE ARE LAYING THE FOUNDATIONS FOR A WORLD IN WHICH WE CAN BE SELF-SOVEREIGN IN PEACE AND PRESERVATION.

ARTICLE 12: WE ARE BITNATION.

WE ARE SOVEREIGN. WE ARE TOGETHER. WE ARE THE FUTURE.

UBERHOME

Avec UBERHOME, soyez chez vous partout

home-uber.com

DÉJÀ 300 MILLIONS D'UTILISATEURS DANS LE MONDE



UBER

UBERHOME c'est:

DÉJÀ 300 MILLIONS D'UTILISATEURS DANS LE MONDE

FLÉXIBILITÉ COMPLÈTE ET ASSURÉE

UNE LIBERTÉ TOTALE, SOYEZ CHEZ VOUS PARTOUT

UN TARIF MENSUEL FIXE

UNE ADRESSE POSTALE @UBER.COM

POUR VOUS ABONNER:*

IL SUFFIT D'UNE CARTE DE CRÉDIT, ET D'UN IDENTIFIANT NUMÉRIQUE

TOUT SE FAIT DEVANT VOTRE ÉCRAN, PAS BESOIN DE SE DÉPLACER

VOS DONNÉES SONT PROTÉGÉES

The Uber logo, consisting of the word "UBER" in a bold, sans-serif font, centered within a white square.

*À VOTRE ABONNEMENT, TOUS VOS BIENS IMMOBILIERS DEVIENNENT PROPRIÉTÉ EXCLUSIVE DE UBER™

*La vie ici, c'est la vie sans soucis!
superbisons de la supersurface!*





PLACE

STAMP

HERE

FANCY POSTCARD™

CAPRICE III

BIG DATA, SURVEILLANCE GÉNÉRALISÉE

TABLE DES MATIÈRES

DÉFINITION ET ANALYSE DU PHÉNOMÈNE	5
PRIVACITÉ ET SURVEILLANCE	5
HISTORIQUE DE L'ÉVOLUTION DES CAPACITÉS DE SURVEILLANCE	8
BIG DATA	12
CONSÉQUENCES SOCIALES ET ARCHITECTURALES	14
LISTE DES ARTEFACTS	18
DISCUSSION RELATIVE AUX ARTEFACTS	20
WINSTON'S HOUSE	20
JOURNAL DE WINSTON	21
MOTS INTERDITS	21
SING-A-TUNE	21

DÉFINITION ET ANALYSE DU PHÉNOMÈNE

Privacité et surveillance

« Nul ne sera l'objet d'immixtions arbitraires dans sa vie privée, sa famille, son domicile ou sa correspondance, ni d'atteintes à son honneur et à sa réputation. Toute personne a droit à la protection de la loi contre de telles immixtions ou de telles atteintes. »¹

Le principe de vie privée semble être naturellement ancré dans la nature humaine, instinctivement compréhensible par tous. Il s'agit du droit de contrôler qui écoute ce que l'on dit, qui lit ce que l'on écrit. Lors de la première décision de justice américaine concernant la surveillance d'un citoyen par l'état, le juge de la cour suprême des États-Unis Louis Brandeis dit : « The right to be left alone [is] the most comprehensive of rights, and the right most valued by a free people. The value of privacy is much broader in scope than mere civic freedoms. It is fundamental »². La vie privée est ainsi vue non comme

1 Article 12, *La Déclaration universelle des droits de l'homme*, <http://www.un.org/fr/universal-declaration-human-rights/>, consulté le 29 décembre 2018.

2 Le cas de justice est celui de *Omstead v. U.S.* de 1928, la citation est tirée de: Glenn GREENWALD, *No place to hide: Edward Snowden, the NSA, and the U.S. surveillance state*, New York, Picador, 2015, p. 172.

un simple droit civique, mais comme un droit naturel, au même titre que le droit de disposer de son propre corps.

En opposition à la vie privée, ou « privacité » (francisation du mot anglais *privacy*: qui est relatif à tout ce qui a trait à la vie privée), la surveillance se définit comme l'observation des actions humaines dans un but de contrôle. Si la déclaration universelle des droits de l'homme ne parle pas de la compatibilité entre surveillance et vie privée, la convention européenne des droits de l'homme elle précise :

1 - Toute personne a droit au respect de sa vie privée et familiale, de son domicile et de sa correspondance.

2 - Il ne peut y avoir ingérence d'une autorité publique dans l'exercice de ce droit que pour autant que cette ingérence est prévue par la loi et qu'elle constitue une mesure qui, dans une société démocratique, est nécessaire à la sécurité nationale, à la sûreté publique, au bien-être économique du pays, à la défense de l'ordre et à la prévention des infractions pénales, à la protection de la santé ou de la morale, ou à la protection des droits et libertés d'autrui.³

La surveillance est ainsi considérée comme pouvant être nécessaire dans le maintien du bien commun,

3 RS 0.101 Convention du 4 novembre 1950 de sauvegarde des droits de l'homme et des libertés fondamentales (CEDH), <https://www.admin.ch/opc/fr/classified-compilation/19500267/index.html#fn1>, consulté le 29 décembre 2018.

tant qu'elle est contrôlée et qu'elle s'exerce dans une « société démocratique ». La possibilité, et la nécessité, de la surveillance est autant instinctive dans la nature de l'homme que la notion de privacité. Ainsi, il paraît tout à fait justifié que certains organes de contrôles à qui nous avons collectivement délégué, en société, le devoir de maintenir l'ordre et la sécurité, puisse surveiller certains d'entre nous pour préserver les normes morales que nous édictons ensemble. Cette autorité déléguée sur la surveillance de certains individus dans la société est cependant accompagnée d'une obligation d'user de ce pouvoir en accordance avec la commune mesure édictée dans les codes moraux de cette société. Ainsi, toute surveillance n'est pas équivalente, toute intrusion dans la vie privée n'est pas identique. La surveillance doit être proportionnelle, dans son degré d'intrusion, à la menace pour la société que l'on tente de mitiger. Il semble pour cela important de noter que le degré de l'intrusion est directement lié à l'outil de surveillance mis en place. Si toute surveillance n'est pas équivalente, alors tout « outil » de surveillance n'est pas équivalent non plus.

Pour juger de la proportionnalité de la surveillance, il est ainsi nécessaire d'étudier les outils qui sont utilisés et l'ampleur de leur utilisation. La communication humaine ayant évolué au gré des avancées technologiques, et ce depuis l'invention de l'écriture jusqu'au messageries instantanées, la surveillance de cette communication a, elle aussi, évolué. Il paraît ici judicieux de retracer l'histoire récente de la surveillance pour comprendre

comment elle a évolué avec la technologie, afin de pouvoir juger de la proportionnalité de celle-ci.

Historique de l'évolution des capacités de surveillance

Philip Zimmermann est un chercheur en informatique américain connu pour avoir, dans les années 1990, publié en libre accès un programme de cryptographie appelé Pretty Good Privacy (PGP). Il s'explique dans une série de documents, qui vont de la préface du guide d'utilisateur du programme PGP à ses auditions devant le comité du sénat⁴, sur ce qui l'a poussé à offrir gratuitement au grand public un logiciel de cryptographie sécurisé. Dans ces documents, il décrit de manière précise l'évolution des techniques de surveillance avec l'arrivée d'internet.

« Until recently, if the government wanted to violate the privacy of ordinary citizens, they had to expend a certain amount of expense and labor to intercept and steam open and read paper mail. Or they had to listen to and possibly transcribe spoken telephone

4 Il fut poursuivi en justice pour trafic d'armes vers un pays étranger, pour avoir mis à disposition PGP sur internet. À l'époque, un logiciel de cryptographie tombait selon la loi américaine dans la même catégorie que les munitions d'armes.

conversation, at least before automatic voice recognition technology became available ».⁵

La surveillance du courrier, puis du téléphone après l'arrivée de celui-ci dans les ménages américains, se basait sur des outils physiques et de la main d'œuvre. Il fallait ouvrir le courrier pour le lire, il fallait accrocher des appareils de surveillance sur les lignes téléphoniques du suspect pour pouvoir l'écouter. En 1994, cependant, le sénat américain passe une loi qui exige des compagnies de téléphonies américaines qu'elles intègrent dans leurs systèmes la possibilité pour le gouvernement de se connecter à distance à n'importe quelle conversation téléphonique, à condition d'avoir le mandat d'un juge.⁶ Une année après, le FBI dévoile qu'il prévoit de demander aux compagnies de téléphonie la possibilité d'écouter simultanément 1% de tous les téléphones américains, soit une multiplication par 1000 des capacités de surveillance.⁷ Cette demande a créé un tel émoi aux USA que le plan a été refusé par le congrès.⁸ Même si il s'agit encore que de surveillance téléphonique, ces développements présagent d'une volonté de surveillance massive qui ne fait que s'accroître avec internet. En 1993, par exemple, le gouvernement Clinton dévoile le programme de

5 Philip ZIMMERMANN, *Why I Wrote PGP*, <https://www.philzimmermann.com/EN/essays/WhyIWrotePGP.html>, consulté le 24 novembre 2018.

6 *Ibid.*

7 *Ibid.*

8 *Ibid.*

développement de la « Clipper Chip » par la NSA, une puce électronique de cryptographie pour les appareils électroniques tout publiques, allant du fax au téléphone, en passant évidemment par les ordinateurs, que les entreprises privées peuvent insérer dans les appareils qu'ils produisent sur une base volontaire. Cette puce a pour objectif de rendre accessible à tous la communication sécurisée, avec cependant pour nuance le fait que la NSA garde une copie de toutes les clés cryptographiques produites. Ainsi, si les communications ne sont pas déchiffrables par un intermédiaire quelconque, la NSA garde la possibilité de décrypter toute communication sécurisée par cette puce.⁹ Si Philip Zimmerman publie son programme de cryptographie et avocate pour la privacité des données en 1991 déjà de manière préventive (on ne connaît pas encore l'ampleur des capacités de surveillance que les états parviendront à mettre en place), l'avenir lui donnera raison sur ses craintes de surveillance généralisée.

Ce n'est qu'après les révélations d'Edward Snowden que l'on connaîtra réellement les capacités de surveillance des états sur internet. Edward Snowden est un ancien employé de la NSA et de la CIA qui, en 2013, contacte le journaliste Glenn Greenwald pour publier des dizaines de milliers de documents confidentiels auquel il a accès pour révéler l'ampleur de la surveillance d'internet par les USA et ses alliés. Ainsi, on apprend que, en 2012, la NSA traite plus de 20 milliards « d'événements de communications »

9 *Ibid.*

par jour dans le monde.¹⁰ Sur le territoire américain, la NSA a la capacité d'analyser 75% du trafic internet¹¹, soit largement plus que le 1% de capacité de surveillance qui avait outré le pays en 1995. De plus, en stockant une grande partie de ces données, les agences de surveillance ont la possibilité de surveillance rétroactive sur toutes les données qu'elles collectent :

« X-KEYSCORE permits an analyst to do exactly what Snowden said: target any user for comprehensive monitoring, which includes reading the content of their emails. Indeed, the program lets an analyst search for all emails that include targeted users in the "cc" line or mention of them in the body of the text. »¹²

La question de la proportionnalité de la surveillance peut maintenant être à nouveau posée, en connaissance de cause. Les menaces actuelles justifient-elles la surveillance autant massive d'internet ? Les « ingérences » (pour reprendre le mot de la convention européenne des droits de l'homme) dans la vie privée sont-elles proportionnelles au mandat de protection que nous sommes prêt, en tant que société, à déléguer pour nous assurer du bon fonctionnement social ?

10 G. GREENWALD, *No place to hide*, op. cit., p. 98.

11 *Ibid.*, p. 99.

12 *Ibid.*, p. 157.

Big Data

Si nous avons jusqu'à présent parlé de la surveillance étatique, massive et intrusive, qui poursuit un but sécuritaire, il existe un autre type de surveillance propre à internet qui est celle des entreprises privées sur leurs clients. La modalité de cette surveillance est différente de la surveillance d'état par l'objectif qui est poursuivi, qui est celui d'analyser le comportement du client pour optimiser ses gains. La surveillance, dans ce cas, suit une logique purement libérale¹³, mais avec les mêmes conséquences invasives sur la vie privée. Cette surveillance massive peut être nommée par l'outil qui est utilisé par les entreprises pour stocker et analyser les données récoltées : Big Data.

« [Big Data] has been used in the sciences to refer to data sets large enough to require supercomputers, although now vast sets of data can be analyzed on desktop computers with standard software. [...] Big Data is notable not because of its size, but because of its relationality to other data. »¹⁴

En récoltant massivement des données, les entreprises privées se sont ainsi créé un outil d'analyse des comportements humains, à des fins mercantiles. Les Big

13 Evgeny MOROZOV, « De l'utopie numérique au choc social », *Le Monde diplomatique*, 2014, vol. 725, n° 8, p. 18–18.

14 Danah BOYD et Kate CRAWFORD, *Six Provocations for Big Data*, Rochester, NY, Social Science Research Network, 2011.

Datas, sont, en soit, des bases de données massives sur les clients d'une entreprise. Cependant, là où ces données deviennent utiles, mais surtout dangereuses pour la vie privée, c'est qu'en étant combinées entre elles, elles permettent de découvrir des informations privées sur les clients qui n'y ont pas consentis :

« In 2006, a Harvard-based research project started gathering the profiles of 1,700 college-based Facebook users to study how their interests and friendships changed over time (Lewis et al. 2008). This supposedly anonymous data was released to the world, allowing other researchers to explore and analyze it. What other researchers quickly discovered was that it was possible to de-anonymize parts of the dataset: compromising the privacy of students, none of whom were aware their data was being collected (Zimmer 2008).¹⁵

La logique libérale qui se cache derrière cette surveillance ne justifie, ni ne minimise, en rien les ingérences sur la vie privée des utilisateurs. Ainsi, Evgeny Morozov explique que ces données, en étant agrégées depuis une multitude de sources, servent à créer un système dont l'efficacité dépend de son ubiquité.¹⁶ Nous devrions alors, pour tirer parti au mieux de ses services, se laisser encore plus surveiller, entrant dans un cercle vicieux de demande de plus en plus insistante de surveillance.

¹⁵ *Ibid.*

¹⁶ E. MOROZOV, « De l'utopie numérique au choc social », *op. cit.*

Si ces deux types de surveillances exposé jusqu'ici sont différents par les buts qu'elles poursuivent, elles sont néanmoins liées. Nous apprenons ainsi, à nouveau grâce à Edward Snowden, que la surveillance étatique est dépendante des données récoltées par les entreprises privées. L'état surveillant base ainsi sa surveillance en partie sur la récolte des Big Datas par les gros acteurs de l'économie numérique :

« These corporate partnerships extend beyond intelligence and defense contractors to include the world's largest and most important Internet corporations and telecoms, precisely those companies that handle the bulk of the world's communications and can facilitate access to private exchanges. After describing the agency's missions of "Defense (Protect US. Telecommunications and Computer Systems Against Exploitation)" and "Offense (Intercept and Exploit Foreign Signals)" one top secret NSA document enumerates some of the services supplied by such corporations: [Motorola, Microsoft, Intel, Verizon, IBM, AT&T, CISCO, Oracle] »¹⁷

Conséquences sociales et architecturales

Le problème de la surveillance des citoyens est un problème aux conséquences techniques, politiques, et éthiques, mais en quoi est-ce un sujet qui devrait intéresser les architectes ? Jeremy Bentham, philosophe britannique du XIII^{ème} siècle, élaborait le concept du

17 G. GREENWALD, *No place to hide*, op. cit.

panoptique, un bâtiment qui permet à une institution de contrôler le comportement humain.¹⁸ La méthode de contrôle est simple : en lui donnant l'impression d'être constamment surveillée, la personne dont on essaie de contrôler le comportement va se conformer à la norme qui est attendue d'elle. Ainsi, l'important pour Bentham n'est pas la surveillance en soi, mais la *possibilité* de la surveillance. Michel Foucault, qui reprend ce concept, explique :

*« Panopticism is one of the characteristic traits of our society. It's a type of power that is applied to individuals in the form of continuous individual supervision, in the form of control, punishment, and compensation, and in the form of correction, that is, the molding and transformation of individuals in terms of certain norms. This threefold aspect of panopticism— supervision, control, correction— seems to be a fundamental and characteristic dimension of the power relations that exist in our society. »*¹⁹

Ainsi, par analogie, on peut regarder la société massivement numérisée et surveillée dans laquelle nous vivons comme une société panoptique, car il existe la certitude que notre comportement numérique peut être surveillé, sans avoir l'assurance qu'il l'est effectivement. Il est évident que la NSA ou n'importe quelle autre agence de

18 *Ibid.*, p. 175-176.

19 Michel FOUCAULT, James D. FAUBION et Michel FOUCAULT, *Power*, New York, New Press, 2000, p. 70.

renseignement dans le monde n'aura jamais la possibilité de lire tous les emails, ou d'écouter toutes les conversations téléphoniques, mais il existe constamment un doute sur l'état de surveillance de nos données personnelles. Glenn Greenwald explique comment ce doute influe, de manière inconsciente, sur notre comportement :

« The range of choices people consider when they believe that others are watching is therefore far more limited than what they might do when acting in a private realm. A denial of privacy operates to severely restrict one's freedom of choice. [...] Far more effectively than a police force, the deprivation of privacy will any temptation to deviate from rules and norms. [...] Mass surveillance by the state is therefore inherently repressive, even in the unlikely case that it is not abused by vindictive officials to do things like gain private information about political opponents. Regardless of how surveillance is used or abused, the limits it imposes on freedom are intrinsic to its existence. »²⁰

Ce contrôle du comportement humain, normatif et intrusif, est présent par la surveillance étatique mais aussi par la surveillance du Big Data, comme définit auparavant. Là encore, si les modalités d'impact sont différentes, la conséquence est la même : une limitation tacite, et souvent inconsciente, des possibilités d'action humaine.

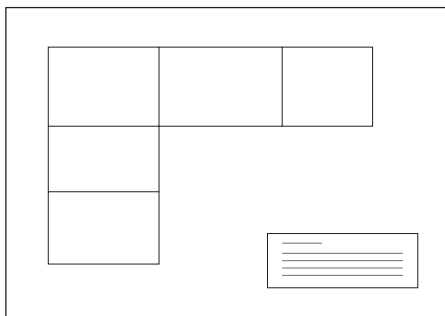
20 G. GREENWALD, *No place to hide*, op. cit., p. 173-174.

« Tôt ou tard, on percevra les réfractaires au salut par « l' économie du partage » comme des saboteurs de l'économie, et la rétention de données comme un gaspillage injustifiable de ressources susceptibles de contribuer à la croissance. Ne pas « partager » sera aussi honteux que de refuser de travailler, d'économiser ou de rembourser ses dettes, la morale recouvrant là encore d'un vernis de légitimité une forme d'exploitation. »²¹

Si l'architecte n'est pas garant des libertés individuelles, il est néanmoins constructeur du cadre de nos libertés. En limitant la liberté individuelle par la normalisation des comportements, la surveillance, par extension peut limiter l'expression architecture à celle qui correspond au comportement normalisé.

21 E. MOROZOV, « De l'utopie numérique au choc social », *op. cit.*

LISTE DES ARTEFACTS



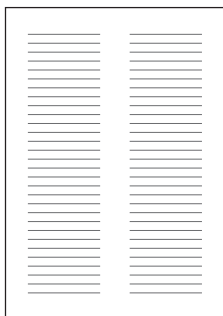
1



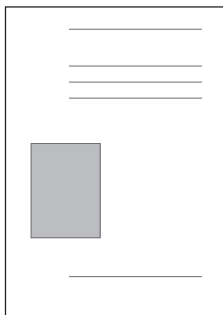
2

1 - Winston's house

2 - Journal de Winston



3



4

3 - Mots interdits

4 - Sing-a-Tune

DISCUSSION RELATIVE AUX ARTEFACTS

Winston's house

Cet artefact est inspiré du roman 1984 de George Orwell.²² Dans le roman, les citoyens sont sous une surveillance constante, selon le modèle du panoptique comme décrit au-dessus. Ils possèdent tous un « télécran » dans leurs domiciles, qui sert d'outil de surveillance et de propagation de la propagande du parti. Ils ne sont pas constamment surveillés, mais ils n'ont aucun moyen de savoir quand ils le sont, ainsi, par crainte constante de la surveillance, ils sont obligés de se conformer au comportement exigé d'eux par le parti.

Dans le roman cependant, Winston Smith possède, chez lui, une alcôve dans son salon qui est hors de portée du télécran. Il a ainsi la possibilité de se créer un petit espace d'intimité, dans lequel sa privacité est préservée. C'est cette niche qui lui donne la volonté, et même la capacité, tant logistique qu'intellectuelle, de se rebeller contre la norme. S'il n'avait pas eu cette niche, aurait-il eu même la volonté de rébellion ? L'architecture de son domicile devient ainsi acteur et déclencheur de la liberté de Winston.

22 George ORWELL, 1984, trad. fr. Amélie AUDIBERTI, Paris, Gallimard, 1989.

Journal de Winston

Le premier acte de rébellion de Winston est d'écrire. Il décide de commencer un journal intime, porté toujours par la possibilité de se cacher de la surveillance de l'état. Cet artefact essaie de transmettre comment l'architecture peut influencer le sentiment de liberté lorsque l'on peut échapper à la surveillance continue grâce à elle.

Mots interdits

Cet artefact est tiré d'un document²³ que le « Department of Homeland Security » (département de la sécurité intérieure) américain a publié, sous injonction légale, en 2012. Il contient la liste des mots qui sont utilisés par les analystes pour filtrer la masse de données récoltées sur internet, et pour discerner des éventuelles menaces à la sécurité intérieure. Ce document a donc été interprété par certain comme une liste de « mots interdits » si l'on ne veut pas déclencher une surveillance étatique sur soi.

Sing-a-Tune

Cet artefact est une réflexion non plus sur la surveillance étatique, mais sur les Big Datas, selon la nuance qui a été discutée auparavant. La surveillance est ici celle des entreprises sur leurs clients, et répond à une logique

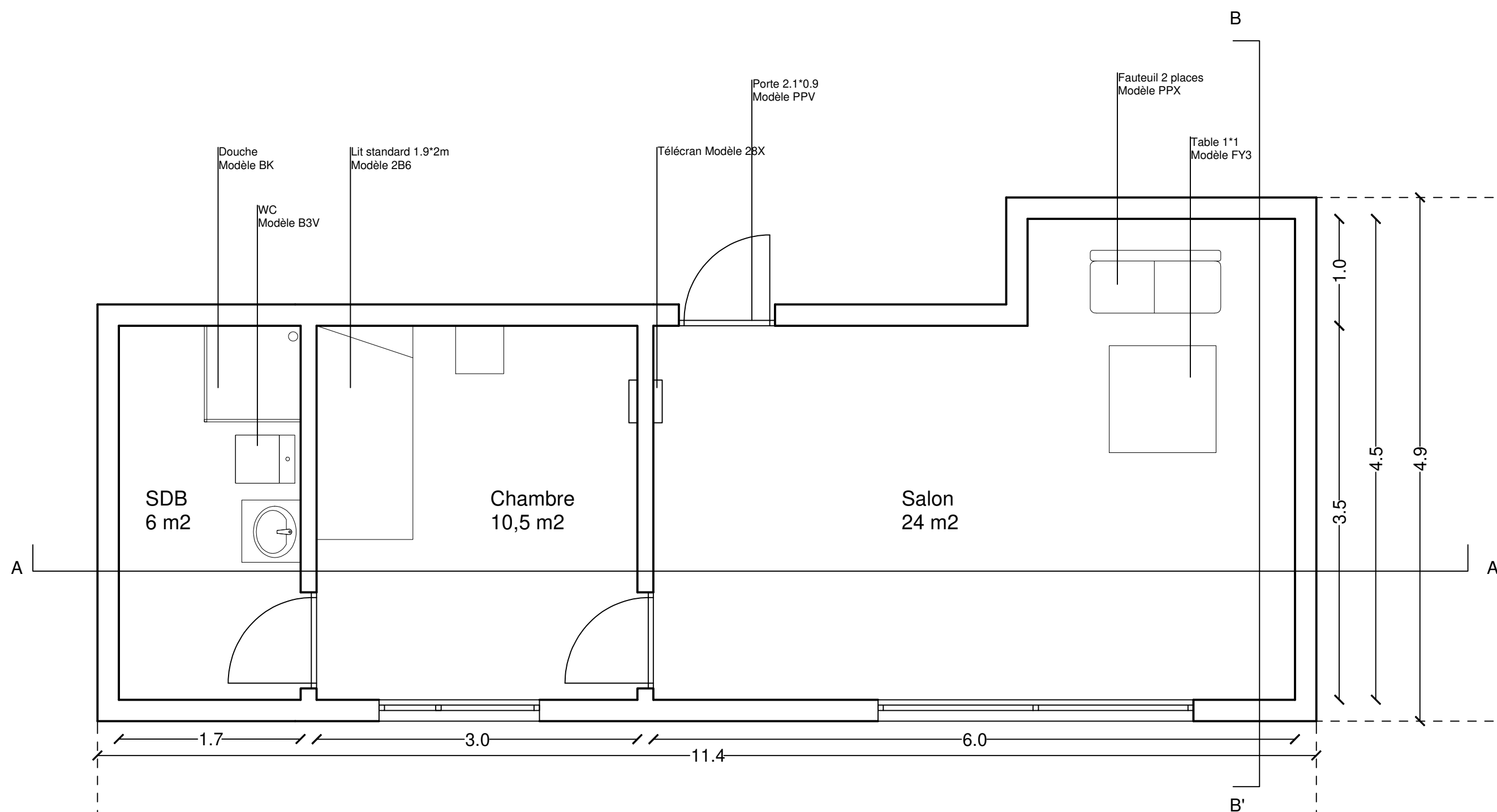
23 *Analyst Desktop Binder_REDACTED* | United States Department Of Homeland Security | Computer Security, <https://fr.scribd.com/doc/82701103/Analyst-Desktop-Binder-REDACTED>, consulté le 11 janvier 2019.

purement libérale. Dans son article sur le sujet, Evgeny Morozov dénonce le fait que les entreprises privées soient prêtes à tout pour obtenir les moindres données concernant nos vies privées, dans l'objectif de faire du bénéfice. Il explique ainsi que s'il existait un moyen de savoir ce que l'on chante sous la douche, ces données privées seraient forcément de valeur et seraient vendues :

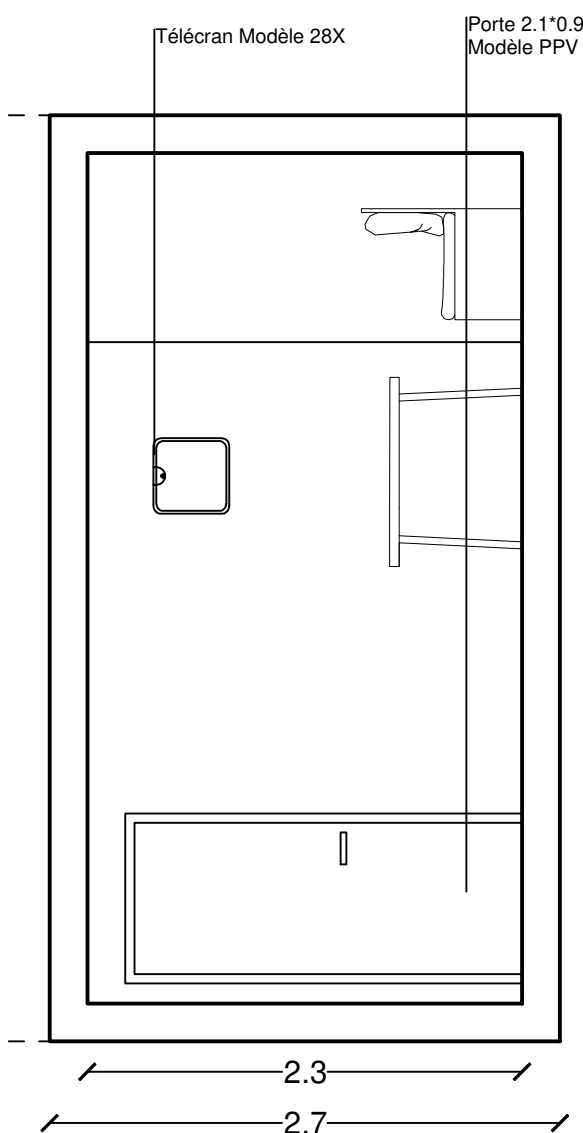
« Quelque part, quelqu'un est disposé à payer pour savoir ce que nous chantons sous la douche. S'il ne s'est pas encore manifesté, c'est simplement parce qu'aucun capteur sonore connecté à Internet n'équipe notre salle de bains. »²⁴

Cet artefact s'inspire donc de l'objet qu'il décrit, et essaie d'en imaginer la commercialisation.

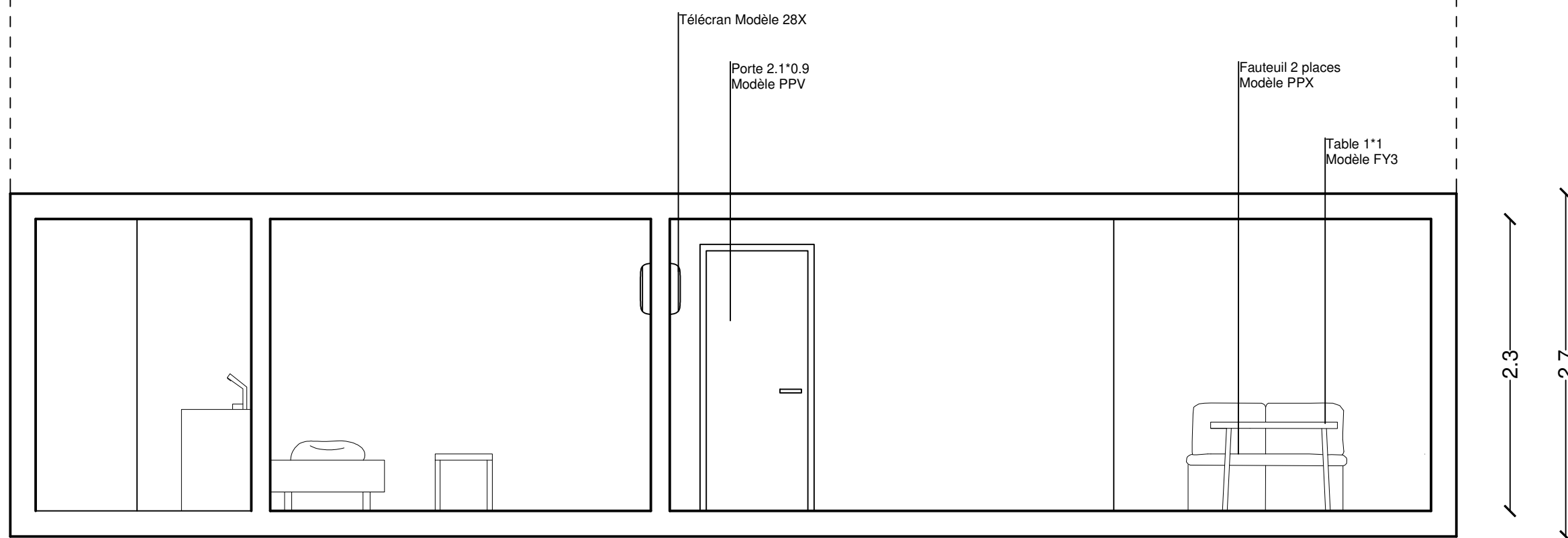
24 E. MOROZOV, « De l'utopie numérique au choc social », *op. cit.*



Plan



Coupe B-B'



Coupe A-A'

Ministère de la vérité	Titre / Adresse	Format
	APPARTEMENT TYPE 29.C Barbican - Londres	A2
		Dates
Nom / Prénom	Contenu du plan	Projet: 10.12.1973 Réalisation: 1984
M. O'Brien	Plan - coupes intérieures	N° du plan 29.c.dwg

4. avril 1984

Journal de Winston Smith, première entrée

Ce que je me prépare à faire, écrire un journal, n'est pas illégal, puisque les lois n'existent pas. Si j'étais découvert, cependant, je serais certainement condamné à mort.

Pour une raison que j'ignore, le télécran du séjour occupe une position insolite. D'où je me trouve, dans un petit renforcement du mur qui a sûrement été prévu pour y placer une bibliothèque, je peux déjouer l'œil du télécran. Il peut m'entendre, mais ne me voit pas. C'est la configuration de cette pièce qui m'a inspiré à écrire ce journal.

7. avril 1984

Journal de Winston Smith, deuxième entrée

À BAS BIG BROTHER

À BAS BIG BROTHER

À BAS BIG BROTHER

À BAS BIG BROTHER

À BAS BIG BROTHER

À BAS BIG BROTHER

À BAS BIG BROTHER

À BAS BIG BROTHER

À BAS BIG BROTHER

À BAS BIG BROTHER

À BAS BIG BROTHER

À BAS BIG BROTHER

À BAS BIG BROTHER

À BAS BIG BROTHER

À BAS BIG BROTHER

SHOWER IN STYLE WITH **SING-A-TUNE**

RECORD YOURSELF SINGING IN THE SHOWER **EARN MONEY**

ANALYSE YOUR SINGING WITH **STATISTICS**

GOES WITH YOU IN THE SHOWER **WATERTIGHT**



CONNECT TO YOUR SMARTPHONE



FORBIDDEN WORDS

DHS & Other Agencies

Department of Homeland
Security (DHS)
Federal Emergency
Management Agency
(FEMA)
Coast Guard (USCG)
Customs and Border
Protection (CBP)
Border Patrol
Secret Service (USSS)
National Operations Center
(NOT)
Homeland Defense
Immigration Customs
Enforcement (ICE)
Agent
Task Force
Central Intelligence Agency
(CIA)
Fusion Center
Drug Enforcement Agency
(DEA)
Secure Border Initiative
(SBI)
Federal Bureau of
Investigation (FBI)
Alcohol Tobacco and
Firearms (ATF)
U.S. Citizenship and
Immigration Services (CIS)
Federal Air Marshal Service
(FAMS)
Transportation Security
Administration (TSA)
Air Marshal
Federal Aviation
Administration (FAA)
National Guard
Red Cross
United Nations (UN)

Domestic Security

Assassination

Attack
Domestic security
Drill
Exercise
Cops
Law enforcement
Authorities
Disaster assistance
Disaster management
DNDO (Domestic Nuclear Detection
Office)
National preparedness
Mitigation
Prevention
Response
Recovery
Dirty bomb
Domestic nuclear detection
Emergency management
Emergency response
First responder
Homeland security
Maritime domain awareness (MDA)
National preparedness initiative
Militia
Shooting
Shots fired
Evacuation
Deaths
Hostage
Explosion (explosive)
Police
Disaster medical assistance
team (DMAT)
Organized crime
Gangs
National security
State of emergency
Security
Breach
Threat
Standoff
SWAT
Screening
Lockdown
Bomb (squad or threat)
Crash
Looting

Riot
Emergency
Landing
Pipe bomb
Incident
Facility

HAZMAT & Nuclear

Hazmat
Nuclear
Chemical spill
Suspicious package/device
Toxic
National laboratory
Nuclear facility
Nuclear threat
Cloud
Plume
Radiation
Radioactive
Leak
Biological infection (orevent)
Chemical
Chemical burn
Biological
Epidemic
Hazardous
Hazardous material incident
Industrial spill
Nfection
Powder (white)
Gas
Spillover
Anthrax
Blister agent
Chemical agent
Exposure
Burn
Nerve agent
Ricin
Sarin
North Korea

Health Concern + H1N1

Outbreak
Contamination
Exposure
Virus

Evacuation
Bacteria
Recall
Ebola
Food Poisoning
Foot and Mouth (FMD)
H5N1
Avian
Flu
Salmonella
Small Pox
Plague
Human to human
Human to Animal
Influenza
Center for Disease Control(CDC)
Drug Administration (FDA)
Public Health
Toxic
Agro Terror
Tuberculosis (TB)
Agriculture
Listeria
Symptoms
Mutation
Resistant
Antiviral
Wave
Pandemic
Infection
Water/air borne
Sick
Swine
Pork
Strain
Quarantine
H1N1
Vaccine
Tamiflu
Norvo Virus
Epidemic
World Health Organization(WHO) (and components)
Viral Hemorrhagic Fever
E. Coli

Infrastructure Security

Infrastructure security
Airport
Airplane (and derivatives)

Chemical fire
CIKR (Critical Infrastructure& Key
Resources)
AMTRAK
Collapse
Computer infrastructure
Communications
infrastructure
Telecommunications
Critical infrastructure
National infrastructure
Metro
WMATA
Subway
BART
MARTA
Port Authority
NBIC (NationalBiosurveillance
IntegrationCenter)
Transportation security
Grid
Power
Smart
Body scanner
Electric
Failure or outage
Black out
Brown out
Port
Dock
Bridge
Cancelled
Delays
Service disruption
Power lines

Southwest Border Violence

Drug cartel
Violence
Gang
Drug
Narcotics
Cocaine
Marijuana
Heroin
Border
Mexico
Cartel
Southwest
Juarez

Sinaloa
Tijuana
Torreon
Yuma
Tucson
Decapitated
U.S. Consulate
Consular
El Paso
Fort Hancock
San Diego
Ciudad
Juarez
Nogales
Sonora
Colombia
Mara salvatrucha
MS13 or MS-13
Drug war
Mexican army
Methamphetamine
Cartel de Golfo
Gulf Cartel
La Familia
Reynosa
Nuevo Leon
NarcosNarco banners (Spanishequivalents)
Los Zetas
Shootout
Execution
Gunfight
Trafficking
Kidnap
Calderon
Reyosa
Bust
Tamaulipas
Meth Lab
Drug trade
Illegal immigrants
Smuggling (smugglers)
Matamoros
Michoacana
Guzman
Arellano-Felix
Beltran-Leyva
Barrio Azteca
Artistic Assassins
Mexicles
New Federation

Terrorism

Terrorism
Al Qaeda (all spellings)
Terror
Attack
Iraq
Afghanistan
Iran
Pakistan
Agro
Environmental terrorist
Eco terrorism
Conventional weapon
Target
Weapons grade
Dirty bomb
Enriched
Nuclear
Chemical weapon
Biological weapon
Ammonium nitrate
Improvised explosive device IED
(Improvised Explosive Device)
Abu Sayyaf
Hamas
FARC (Armed Revolutionary Forces
Colombia)
IRA (Irish Republican Army)
ETA (Euskadi ta Askatasuna)
Basque Separatists
Hezbollah
Tamil Tigers
PLF (Palestine Liberation Front)
PLO (Palestine Liberation Organization)
Car bomb
Jihad
Taliban
Weapons cache
Suicide bomber
Suicide attack
Suspicious substance
AQAP (AL Qaeda Arabian Peninsula)
AQIM (Al Qaeda in the Islamic Maghreb)
TTP (Tehrik-i-Taliban Pakistan)
Yemen
Pirates
Extremism
Somalia
Nigeria
Radicals
Al-Shabaab
Home grown
Plot

Nationalist
Recruitment
Fundamentalism
Islamist

Weather/Disaster/Emergency

Emergency
Hurricane
Tornado
Twister
Tsunami
Earthquake
Tremor
Flood
Storm
Crest
Temblor
Extreme weather
Forest fire
Brush fire
Ice
Stranded/Stuck
Help
Hail
Wildfire
Tsunami
Warning
Center
Magnitude
Avalanche
Typhoon
Shelter-in-place
Disaster
Snow
Blizzard
Sleet
Mud slide or Mudslide
Erosion
Power outage
Brown out
Warning
Watch
Lightening
Aid
Relief
Closure
Interstate
Burst
Emergency Broadcast System

Cyber Security

Cyber security

Botnet

DDOS (dedicated denial of service)

Denial of service

Malware

Virus

Trojan

Keylogger

Cyber Command

2600

Spammer

Phishing

Rootkit

Phreaking

Cain and abel

Brute forcing

Mysql injection

Cyber attack

Cyber terror

Hacker

China

Conficker

Worm

Scammers

Social media

