

Le programme Red Team de l'armée française, un pari sur la dysperformativité de la science-fiction

The French army's Red Team program, a bet on the dysperformativity of science fiction

Thomas Michaud¹

¹ Laboratoire ISI/Lab RII, Université du littoral, Côte d'Opale, michaud.thomas@yahoo.fr

RÉSUMÉ. Le programme Red Team Défense de l'armée française consiste à créer des récits de science-fiction dans le but d'anticiper les conflits qui pourraient menacer le territoire à horizon 2030-2060. S'inscrivant dans le courant de la science-fiction institutionnelle, il repose sur la capacité à susciter l'*étrangeté* cognitif cher à Darko Suvin et à créer des *novums* (technologies imaginaires) vecteurs de difficultés, mais aussi de solutions aux problèmes rencontrés dans les guerres du futur. Si certains *novums* ont une fonction performative, la diégèse, c'est-à-dire l'environnement spatiotemporel du récit, revêt davantage une dimension dysperformative. Ces histoires cherchent à susciter la réaction des militaires face à des dangers imaginaires afin qu'ils mettent en œuvre en amont des stratégies permettant d'éviter leur réalisation. Les auteurs de science-fiction captent l'inconscient des organisations et révèlent leurs imaginaires prophétiques. L'innovisme est par ailleurs une véritable idéologie utilisant pragmatiquement l'imaginaire pour remettre en question l'ordre établi et générer de nouvelles idées sources de destruction créatrice. La Red Team fait par ailleurs entrer l'armée française dans un régime d'historicité orienté vers le futur, plus que vers les batailles du passé. La science-fiction est aussi un genre paradoxal, impliquant une interprétation spécifique du réel et de l'avenir. Il convient donc de s'interroger sur les avantages et éventuels désagréments liés à l'utilisation d'une vision paradoxale du futur dans l'élaboration des stratégies d'une organisation visant avant tout l'efficacité et le pragmatisme.

ABSTRACT. The French army's Red Team program consists of creating science fiction stories with the aim of anticipating conflicts that could threaten the territory by 2030-2060. Part of the trend of institutional science fiction, it is based on the capacity to arouse the cognitive strangeness dear to Darko Suvin and to create novum (imaginary technologies) vectors of difficulties, but also of solutions in the wars of the future. If certain novum have a performative function, the diegesis, that is to say the spatiotemporal environment of the story, takes on more of a dysperformative dimension. These stories seek to arouse the reaction of soldiers to imaginary dangers so that they implement strategies in advance to avoid their occurrence. Science fiction authors capture the unconscious of organizations and reveal their prophetic imaginaries. Innovism is also a true ideology pragmatically using the imaginary to question the established order and generate new ideas that are sources of creative destruction. The Red Team also brings the French army into a regime of historicity oriented towards the future, more than towards the battles of the past. Science fiction is also a paradoxical genre, involving a specific interpretation of reality and the future. It is therefore appropriate to question the advantages and possible disadvantages linked to the use of a paradoxical vision of the future in the development of an organization's strategies aimed above all at efficiency and pragmatism.

MOTS-CLÉS. Red Team, Imaginaire militaire, Science-fiction, Design Fiction, Innovation, Innovisme.

KEYWORDS. Red Team, Military imaginary, Science fiction, Design fiction, Innovation, Innovism.

Le projet Red Team Défense, lancé par l'armée française en 2019, met en relation des auteurs de science-fiction et des militaires dans le but d'anticiper et de prévoir les conflits des prochaines décennies. Constitué de plusieurs équipes de couleurs différentes (rouge, bleu, violet, blanc et noir) le programme vise à explorer l'imaginaire militaire du futur. Lancé en 2020 par la ministre des Armées Florence Parly, il met en relation des acteurs universitaires, de la société civile et des membres de la Grande muette. Plusieurs dizaines de scénarios ont déjà été publiés depuis le début de ce projet sur différents supports écrits, dessinés ou audiovisuels. Cette équipe pluridisciplinaire regroupe aussi bien des auteurs professionnels et réputés, que des graphistes, des scientifiques, ou des universitaires spécialisés en sciences sociales. La plupart des productions fictionnelles demeurent confidentielles, classées secret défense, et ne sont visibles que par un public restreint.

Étudié essentiellement par des membres de l'équipe [COL 22] [DEN 22] ROU 22], le programme soulève de nombreuses questions relatives à l'instrumentalisation de l'imaginaire science-fictionnel par

une institution étatique. L'armée française s'inscrit dans le prolongement d'autres éminentes institutions françaises qui ont utilisé la science-fiction pour établir des visions prospectives. EDF a initié la démarche dès 1979 avec les *Chroniques de Muxie* [MID 10], avant que France Télécom réalise des dizaines de courts-métrages prospectifs entre 1997 et 2003, eux aussi inspirés par l'imaginaire science-fictionnel [DOU 23].

Cette démarche démontre la prise de conscience des institutions de la faculté remarquable de l'imaginaire à détecter les signaux faibles et à proposer des scénarios pertinents susceptibles d'inspirer par la suite les décideurs et les stratèges. Les armées anglo-saxonnes, et plus spécifiquement celle des États-Unis, ont déjà utilisé la science-fiction dans leurs stratégies de communication depuis de nombreuses années. Elles diffusent notamment leurs messages auprès de leurs soldats et de la population grâce à des *comics* et des romans graphiques présentant les nouvelles menaces, les nouvelles technologies militaires et les ennemis de l'État. L'arrivée sur le marché des techniques de créativité comme le *design fiction* [BLE 09] [BLE 22] et le *science fiction prototyping* [JOH 11] au début des années 2010 ont accru l'intérêt des institutions, qu'elles soient militaires, gouvernementales, ou même des entreprises et des *think tanks*, pour la science-fiction [MIC 23]. L'OTAN a aussi commandé une anthologie de nouvelles de science-fiction, et la mode de la science-fiction institutionnelle se répand dans la plupart des états-majors. Chaque armée développe son imaginaire du futur, pour mieux appréhender les conflits à venir. Faut-il y voir une ambition sincère d'utiliser la science-fiction pour créer sa stratégie, ou au contraire interpréter ces imaginaires comme des leurres visant à tromper les potentiels ennemis sur les préoccupations et priorités de l'armée ?

La question mérite d'être posée dans la mesure où les scénarios de la Red Team sont pour la plupart classifiés et interdits à la diffusion. L'armée française autorise toutefois chaque année la publication pour le grand public de deux fictions, dans le but d'évangéliser la population sur l'intérêt de cette pratique quelque peu hétérodoxe de la prospective. Certaines fictions font l'objet de courts-métrages futuristes, et les meilleurs récits ont même été publiés dans des livres [RED 21] [RED 23].

Ce projet, rencontrant un réel engouement dans les médias et auprès de décideurs politiques aussi éminents que le Président de la République Emmanuel Macron, qui consulte les scénarios pour affiner sa vision du monde et de la stratégie militaire du pays, pose néanmoins quelques questions. Quelle est la finalité de ces scénarios ? Visent-ils à influencer les militaires dans leur processus de décision ? Le but est-il de raconter des histoires performatives, ou au contraire de mettre en place des récits exorcisant des dangers menaçant l'État français ? Peut-on alors parler d'une dysperformativité de la diégèse et d'une performativité du *novum*, dans le cas des récits de la Red Team ? Par ailleurs, quelle est la place de ces narrations dans l'histoire de la science-fiction ?

Afin de répondre à ces questions, la première partie de l'article décrira les principales idées présentes dans ces récits et s'attardera sur des témoignages d'acteurs et de chercheurs associés au projet. Puis, ces fictions seront définies comme un imaginaire stratégique spéculatif s'insérant dans une idéologie de la science-fiction nommée innovisme, c'est-à-dire une utilisation pragmatique de l'imaginaire pour innover. La question de la performativité de ces fictions sera aussi posée, avant de questionner le statut prophétique de ces auteurs à travers la notion de science-fiction paradoxale.

1. Les scénarios publics de la Red Team

La saison 0 s'intéresse aux nouveaux pirates. Le scénario « P-Nation »¹ aborde de nombreux sujets et envisage la création d'un ascenseur spatial sur la base de Kourou, en Guyane française aux alentours de 2030, dans le but de relancer la course à l'espace. La construction de dizaines de milliers de kilomètres de câbles de carbone doit permettre de faire baisser les prix de l'accès à l'espace et de faciliter l'exploitation minière de la Lune, de Mars, et de la ceinture d'astéroïdes. De même, le puçage

¹ <https://redteamdefense.org/saison-0/p-nation>

se généralise. Une puce contenant les données médicales, financières et civiles des individus permet d'augmenter la sécurité face aux migrations massives de la population. Mais certaines personnes résistent à cette politique et deviennent une nation pirate, apatride, menant une guerre contre l'État. Ce scénario envisage une menace à moyen terme, reposant sur la contestation d'une politique sécuritaire radicale.

Dans « Barbaresque 3.0 »² (Saison 0), les auteurs anticipent la création d'un protocole d'interface neurale développé par le ministère des Armées à partir de 2026. Cette technologie est issue des recherches de Neuralink, l'entreprise d'Elon Musk spécialisée dans les neurotechnologies. Le NeTAM (Neuro Terre Air Mer) permet aux militaires de diriger des systèmes d'armement. Toutefois, des hackers parviennent à s'introduire dans ce système et à prendre le contrôle d'équipements militaires.

Ces deux scénarios de la saison 0 montrent l'intérêt de l'armée française pour les individus agissant en réaction à l'autorité de l'État et pouvant constituer une menace pour la sécurité intérieure.

Dans « Chronique d'une mort culturelle annoncée »³ (saison 1), la Red Team s'intéresse aux *Safe Spheres*, des bulles virtuelles qui adaptent la réalité au sens que les individus veulent lui donner, en fonction de leurs centres d'intérêt et de leur vision du monde. Ce phénomène, qui pourrait prendre de l'ampleur avec les progrès de la réalité virtuelle, de la réalité augmentée et du métavers, pourrait générer des difficultés pour gérer la population en cas de conflits ou de catastrophes majeures comme une attaque biologique, dans la mesure où le concept même de réalité deviendrait relatif. Faire sortir les individus de leur *safe sphere* pour les évacuer pourrait devenir problématique, cette nouvelle approche du réel rendant les individus hostiles à l'armée. Le scénario suggère la nécessité de réguler ces réalités alternatives à l'avenir pour des raisons sécuritaires.

Dans « La Sublime porte s'ouvre à nouveau »⁴ (Saison 1), les auteurs s'intéressent aux conséquences du développement des armes hypervéloces dans les conflits du futur. Des hyperforteresses seront construites pour protéger les territoires d'attaques ennemies pouvant causer des dégâts considérables. Le scénario insiste sur la période d'instabilité permanente issue du développement de ces armes, montrant l'inquiétude de l'armée française vis-à-vis de telles menaces.

La fiction Guerre écosystémique⁵ (Saison 2) se focalise sur les conséquences d'une Cinquième Révolution industrielle générée par les progrès dans le domaine de la génétique et la diffusion massive des *DNA Printers*, qui permettent de créer des êtres hybrides à volonté. L'*ecosystemic warfare* vise à utiliser les armes biologiques pour déstabiliser les écosystèmes ennemis. Ce nouveau type de guerre implique des dégâts considérables sur l'environnement, certains territoires devenant inhabitables pour l'homme.

Dans « Après la nuit carbonique »⁶ (Saison 2), l'action se déroule dans les années 2030, après qu'une série de méga feux a plongé la planète dans le chaos. La décarbonation de l'atmosphère devient une nécessité vitale pour l'humanité, qui doit prendre des mesures draconiennes pour limiter ses dépenses énergétiques. L'armée aussi est concernée, et les systèmes d'armement, de déplacement, et les équipements militaires doivent faire l'objet d'adaptations pour correspondre aux nouvelles exigences des gouvernements qui ont pris conscience de la nécessité d'agir collectivement pour préserver la planète.

² <https://redteamdefense.org/saison-0/barbaresques-3-0>

³ <https://redteamdefense.org/saison-1/chronique-dune-mort-culturelle-annoncee>

⁴ <https://redteamdefense.org/saison-1/la-sublime-porte-souvre-a-nouveau>

⁵ <https://redteamdefense.org/saison-2/une-guerre-ecosystemique>

⁶ <https://redteamdefense.org/saison-2/apres-la-nuit-carbonique>

Les scénarios de la Red Team envisagent donc un spectre très large de conflits. Les auteurs ont parfois accès à des documents confidentiels et sont mis en relation avec des militaires qui leur transmettent des informations relatives aux problématiques qu'ils rencontrent dans leur activité professionnelle. Cette approche est typique de la science-fiction institutionnelle, qui vise à définir des prototypes de technologies, ou des scénarios envisageant les conséquences de l'insertion d'innovations sur les marchés. Les entreprises l'utilisent depuis des années et considèrent la science-fiction comme un imaginaire performatif capable d'influencer les futurs consommateurs sur leurs pratiques ultérieures. Mais ces fictions visent aussi à évangéliser au sein des organisations, à tester les scénarios sur les designers et les innovateurs dans les entreprises, sur les soldats et les états-majors dans les armées. Elles permettent de stimuler la créativité dans un premier temps, puis de sensibiliser un public plus large à ces histoires qui pourraient se révéler bien réelles dans les années à venir.

Scénario	Novum/Technologie militaire imaginaire
<i>Les Pirates de la P-Nation attaquent Kourou</i> (Saison 0)	Ascenseur spatial guyanais (ASG). Composition du système : a. Un socle sur Terre. b. Un câble de 40 000 km de long et des nacelles motorisées c. Une station spatiale de réception d. Un astéroïde en bout de câble. Utilisation d'un nouveau matériau dérivé du graphène, la soie-carbone.
<i>Les Pirates de la P-Nation attaquent Kourou</i>	Exploitation des astéroïdes.
<i>Les Pirates de la P-Nation attaquent Kourou</i>	Puce : En 2040, une puce contient toutes les données sanitaires, financières ou civiles de son porteur : Son IP fait office de carte d'identité, de numéro de sécurité sociale et de compte bancaire.
<i>Barbaresques 3.0</i> (Saison 0)	NeTAM : Neuro Terre Air Mer : Protocole d'interface neurale développé à partir de 2026 en collaboration avec le CNRS, divers laboratoires privés et des acteurs de la tech, sur la base de technologies dérivées du programme Neuralink d'Elon Musk. NeTAM assiste les unités connectées dans leurs décisions et actions. Il permet l'échange de données homme/machine, la prise de contrôle d'équipements, l'amélioration des capacités du combattant, la collecte et l'archivage en temps réel par un double témoignage live et différé.
<i>Chronique d'une mort culturelle annoncée</i> (Saison 1)	REZ : Réseau communautaire développé dans les années 2020 qui se structure autour de la profession, de la religion, de passions et convictions communes ou du quartier d'habitation. En 2033, il y en a près de 2000.
<i>Chronique d'une mort culturelle annoncée</i>	Safe spheres : Sphères de réalité alternative, englobant une communauté donnée. Leur généralisation provoque une balkanisation du réel.
<i>La Sublime Porte s'ouvre à nouveau</i> (Saison 1)	Missiles hypervéloces. Le railgun est un canon capable de tirer des projectiles inertes à des vitesses hypersoniques. Il s'agit d'un accélérateur linéaire qui tire sa force de puissants électroaimants.
<i>La Sublime Porte s'ouvre à nouveau</i>	Hyperbouclier : bouclier défensif contre les armes hypervéloces. L'hyperforteresse est le prolongement de l'hyperbouclier. Il faut aussi un hypercloud, c'est-à-dire un ensemble de systèmes de collecte et de traitement des informations.
<i>La Sublime Porte s'ouvre à nouveau</i>	Rôdeur : Missile pouvant grâce à sa force percer le blindage de l'hyperforteresse.
<i>Une guerre écosystémique</i> (Saison 2)	Technologies écosystémiques : peuvent aussi bien résoudre les famines que détruire les champs cultivables
<i>Une guerre écosystémique</i>	Pétri-shnikovs : Des biohackers transforment les bactéries inoffensives de l'intestin susceptibles d'agir sur le système nerveux afin de provoquer des graves dommages cérébraux plusieurs mois après l'inoculation.
<i>Une guerre écosystémique</i>	DNAPrinter : Nouvel objet à la mode dans les années 2040. Capacité à traduire des objectifs simples en intervention ciblée sur le génome d'un organisme, grâce à de puissantes capacités d'analyse et à l'utilisation de technologies miniaturisées de type « ciseau génétique ».
<i>Après la nuit carbonique</i>	Enskin : Combinaison permettant d'optimiser l'énergie consommée et produite par

(Saison 2)	le soldat. Elle est conçue pour recueillir toute énergie corporelle (cinétique, musculaire et calorifique produite par chaque mouvement) grâce à des capteurs et des ports d'adduction incorporés. Il s'accompagne d'un casque assurant la vision de nuit, la détection des infrarouges et des systèmes électriques mobiles.
Après la nuit carbonique	Wenzis : nanodrones en forme de moustiques déployés pour décharger les enskins des troupes.
Archives récupérées du PAMO (Saison 3)	Engramme : technologie placée au niveau du cou, permettant grâce à des implants, d'assimiler et d'enregistrer les compétences et connaissances d'un individu. Le but est de télécharger les facultés militaires à la population si besoin, afin de créer une armée sur demande.
La ruée vers l'espace (Saison 3)	Course aux ressources spatiales. Exploitation minière des astéroïdes.

Tableau 1. Technologies imaginaires des scénarios publics des quatre premières saisons de la Red Team

Notons toutefois que la plupart de ces imaginaires existaient déjà dans les productions *mainstream*. L'ascenseur spatial est par exemple une invention d'Arthur C. Clarke dans le roman *Les fontaines du paradis* (1979) [CLA 79]. Les safe sphere rappelle vivement la vision du métavers de Neal Stephenson dans *Le Samouraï virtuel* (1992) [STE 92] ou encore l'engramme était déjà évoqué par Michel Houellebecq dans *La possibilité d'une île* (2005) [HOU 05] avec les empreintes engrammatiques devant permettre de numériser l'identité d'une personne. Ces technologies ont leurs racines dans l'imaginaire cyberpunk, comme *Neuromancien* (1984), de William Gibson [GIB 84] ou *Câblé* (1986) de Walter Jon Williams [WIL 86]. D'autre part, l'idée de *DNA Printer* était déjà soutenue par l'entreprise française DNA Script en 2020. Les eskin font penser aux distilles, les combinaisons des fremens dans la saga *Dune* (1965) de Frank Herbert [HER 65], ou à celle de Black Panther. Cette dernière est composée de vibranium, aux propriétés extraordinaires, capable notamment d'absorber toute forme d'énergie. Le vibranium est presque indestructible dans l'univers Marvel et s'est écrasé sur Terre il y a des milliers d'années dans la région africaine du Wakanda. Enfin, la ruée vers l'espace renvoie aux récits de science-fiction traitant du New Space. Pensons par exemple au manga *2001 Nights Stories* (2012) de Yukinobu Hoshino [HOS 12]. Les auteurs de la Red Team ont toutefois su adapter l'imaginaire de la science-fiction et les innovations les plus récentes dans le domaine des biotechnologies, des TIC et de l'armement aux problématiques militaires.

2. La science-fiction institutionnelle, entre utopie et dystopie

Le *Red Teaming* [HOF 17] est une pratique qui repose sur l'extrapolation de données concrètes dans le but d'envisager le pire, de se faire l'avocat du diable, d'imaginer la pensée de l'ennemi, dans le but de stimuler la créativité critique des acteurs face à des situations catastrophiques qui pourraient survenir. Le *think tank* américain SIGMA, qui met des auteurs de science-fiction en relation avec les institutions gouvernementales depuis les années 1990, est adepte de ce type de réflexions. Envisager les futurs conflits nécessite en effet d'avoir recours à un imaginaire catastrophiste.

La science-fiction institutionnelle [MIC 23] n'a toutefois pas pour seule vocation d'imaginer le pire. L'imaginaire dystopique, particulièrement populaire ces dernières années, est en effet temporaire. Une spéculation plus utopique, voire protopique, est davantage valorisée par d'autres acteurs, comme les entreprises du secteur technologique, qui cherchent à concevoir des innovations susceptibles de changer positivement les modes de vie de milliards d'humains. La science-fiction d'entreprise est ainsi bien souvent au service d'intérêts capitalistes.

Face à cette tendance des institutions, comme les armées ou les entreprises, à utiliser de la science-fiction pour innover ou pour envisager les armes ou les conflits du futur, certains auteurs apportent un point de vue critique. Les Éditions La Volte, menées par l'écrivain à succès Alain Damasio, ont ainsi regretté une utilisation par l'armée de leur art de prédilection. Elles estiment en effet qu'il est

préférable de consacrer le pouvoir de l’imaginaire à la quête de solutions dans des secteurs plus utiles, comme le social ou l’environnement.

Si cette opinion n’est effectivement pas dénuée de bon sens et d’une fibre humaniste louable, elle est aussi motivée par une vision du monde antimilitariste et anticapitaliste. Or, les récents événements géopolitiques rappellent la nécessité pour un État de protéger ses valeurs et sa population avec une armée puissante contre les agressions de nations hostiles. Dans un monde où l’imaginaire joue un rôle de plus en plus important dans la régulation des relations économiques et politiques, il apparaît donc utile que l’armée française se dote d’un service utilisant la science-fiction dans sa quête de visions pertinentes de l’avenir. En effet, plus les militaires seront éclairés par cet imaginaire, plus ils seront susceptibles d’anticiper des menaces pour le territoire. La science-fiction a pour spécificité de mettre fréquemment en scène des conflits armés, au point de constituer un véritable imaginaire militaire. Il apparaît donc légitime et naturel que sa forme institutionnelle s’applique à l’armée française qui, espérons-le, saura en faire bon usage et ne pas retourner ces scénarios contre la population qu’elle est censée protéger, en décidant par exemple de pucer les individus massivement. Enfin, la science-fiction ne risque-t-elle pas de détourner les militaires du droit chemin, en leur indiquant des voies délirantes, trop éloignées du nécessaire pragmatisme de l’art de la guerre ?

Pour répondre à ces questions, Sonia Adam-Ledunois et Marie Roussie [ADA 23] se sont intéressées au projet Red Team Défense. Les deux expertes ont bénéficié d’un statut privilégié, puisque leur recherche exploratoire s’est déroulée auprès des acteurs du programme pendant plus d’un an. Elles rappellent que trois groupes d’acteurs sont connectés : des créatifs reconnus dans l’univers de la science-fiction francophone, des membres du ministère des Armées et des chercheurs ou experts scientifiques. Ce programme reposant sur l’innovation ouverte a deux ambitions :

- « 1. Collecter hors de l’institution militaire des idées pour penser son futur.
2. Bousculer les méthodes d’appréhension du futur mobilisées par les directions internes en charge des réflexions stratégiques » [ADA 23, p. 45].

La Red Team Defense produit des livres, vidéos et illustrations. Elle allie des phases de créativité entre auteurs, des rencontres avec des scientifiques, et des ateliers de co-conception entre auteurs et militaires. Les auteurs de science-fiction livrent des conclusions après deux années d’immersion, selon deux modalités principales : « Certains alertent sur les difficultés à conserver un regard suffisamment extérieur aux armées pour proposer des idées dissonantes : “Je parle leur langage maintenant” (auteur, avril 2022). D’autres soulignent les limites de ces connaissances acquises et appellent à en découvrir davantage » [ADA 23, p. 49]. Ce programme de recherche met en valeur une pratique de la créativité et de la prospective originale. Il ressort en effet de l’enquête que la Red Team utilise l’imaginaire et la science-fiction pour développer des visions et des représentations du futur innovantes, susceptibles d’orienter les décisions et les stratégies des leaders militaires. Cette contribution est particulièrement intéressante pour les recherches sur les rapports entre science-fiction et innovation, notamment pour les praticiens en *design fiction*, qui peuvent y trouver des pistes de recherche. Toutefois, il est précisé que les scénarios ne visent pas à créer des technologies utopiques, mais à expérimenter des méthodes alternatives pour appréhender le futur. Cette approche de l’innovation pourrait bien faire des émules à l’avenir, si ces résultats s’avèrent prometteurs.

Dans une vidéo diffusée sur la chaîne You Tube du projet, Marie Roussie⁷, ingénieure de recherche, membre de la Black Team chargée d’organiser et de communiquer autour du projet Red Team, est aussi doctorante étudiant le programme avec acuité. Elle précise bien que les auteurs de science-fiction recrutés n’ont pas pour fonction de faire de la prospective, l’armée étant déjà dotée d’un service spécialisé dans ce domaine. L’objectif de cette initiative est de créer des fictions visant à faire peur aux experts militaires et de les pousser à trouver des solutions à des problématiques inédites.

⁷https://www.youtube.com/watch?v=sXyD8b_dgek

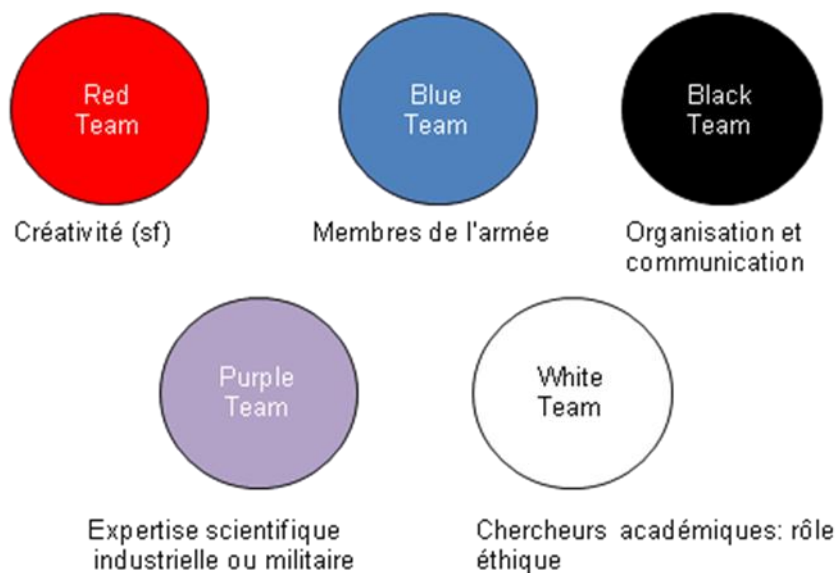


Figure 1. Les différentes équipes composant le programme Red Team Defense

Le commandant Géraud, membre de la Blue Team, explique que cette unité a pour fonction de confronter les scénarios des auteurs de science-fiction, tous des civils, avec la vision du monde de militaires de métier souvent spécialisés en prospective. De plus, leur but est de déduire des conséquences pour les armées des fictions produites.

Dans le scénario « Après la nuit carbonique » (saison 2), les militaires sont soumis à des contraintes de limitations énergétiques drastiques en raison de la nécessité vitale pour le monde de réduire ses émissions de gaz à effets de serre. Les soldats sont donc équipés d'une armure spécifique, l'enskin, qui doit être alimentée en énergie par des drones. Cette stratégie *low energy* n'est pas pour autant *low tech*, l'adaptation à un environnement de plus en plus troublé nécessitant des innovations technologiques considérables. Des drones moustiques ont même été imaginés, dont la fonction est de décharger les armures adverses et de dérober l'énergie des ennemis. Le scénario évoque une situation de pénurie énergétique, les traités internationaux interdisant notamment d'apporter des réacteurs nucléaires sur le champ de bataille afin d'éviter la pollution radioactive liée à la destruction d'un tel engin.

Dans le scénario « La rue vers l'espace », les auteurs ont imaginé un affrontement sur la Lune entre les deux entreprises dominant l'économie spatiale. Il s'agit de consortiums mêlant ressources privées et publiques qui furent créées dans les années 2030, lors de la démocratisation de l'accès à l'espace. La Circular Space Corporation (CSC) a installé une base sur la Lune en 2034 pour exploiter l'hélium 3 et PebbleX est le leader de l'exploitation minière des astéroïdes. La création d'une zone économique exclusive autour de la Lune par CSC est considérée comme une source d'aggravation de tensions entre les deux géants et Pebble X décide d'implanter quand même une base sur le satellite de la Terre. Le scénario, se concluant par la menace de l'envoi d'une arme nucléaire dans l'espace, pose la question de l'éventualité d'une transformation de l'espace en une zone de conflit de haute intensité. Dans un autre scénario diffusé lors de la présentation de la saison 3, on assiste au crash d'un vaisseau cargo dans l'océan après que son appareil de guidage a été rendu inactif en raison du piratage des satellites de communication en orbite terrestre. Les auteurs de la Red Team ont manifesté à plusieurs reprises leur intérêt pour l'espace et ont dû insister auprès des militaires pour obtenir l'autorisation d'aborder ce sujet. L'entrée de l'humanité dans l'ère du New Space exige de réfléchir au futur de l'influence des entreprises privées dans l'économie spatiale. La science-fiction a paradoxalement peu abordé ce thème, la plupart des missions étant commanditées par des agences spatiales nationales, bien que certains films et romans aient déjà traité de cet aspect de la conquête spatiale. L'initiative de traiter des enjeux militaires relatifs au New Space par le prisme de la science-fiction est donc bienvenue et originale, traduisant la capacité de l'armée française à innover et à prendre conscience des dangers dans un avenir

proche. Si des experts en droit spatial ont été contactés pour rédiger ce scénario, il apparaît pertinent de confronter les acteurs français et européens de l'industrie spatiale à cette histoire afin de les sensibiliser aux enjeux militaires, économiques et organisationnels à prendre en compte pour ne pas se trouver démunis à l'avenir face à ce que Virginie Tournay assimile à un nouveau *Far West* sans shérif.

Dans une vidéo de la soirée de présentation de la saison 3⁸, diffusée sur la chaîne Youtube de la Red Team, François Villeroy de Galhau directeur de la Banque de France, considère que les travaux avec la Red Team étaient importants pour envisager les conflits économiques à venir. Une telle démarche est stratégique, et nécessite la contribution d'experts de son institution et de l'APCR (Autorité de contrôle prudentiel et de résolution) à la prise en compte des grands enjeux financiers, monétaires, ou du monde des affaires lors des trente prochaines années. Si ces scénarios n'ont pas été rendus publics, il est notoire que les spécialistes de la Banque de France ont alimenté les membres de la Red Team, de la même manière que des experts scientifiques ont contribué à orienter les récits des auteurs de science-fiction. Il rappelle que les banques européennes effectuent déjà des *stress tests* régulièrement, en ayant recours à des scénarios.

Emmanuel Chiva affirme que les scientifiques et les militaires ont pour point commun, avec les auteurs de science-fiction, de se projeter dans le temps long. Il ajoute que l'idée de Red Team a été difficile à accepter du point de vue du ministère des Armées, certains responsables affirmant « On n'est pas là pour financer des Mickey ! ». De plus, les auteurs qu'il a rencontrés au départ étaient souvent hostiles à l'armée, ou avaient une vision biaisée de sa mission, considérant qu'elle servait à réprimer les révoltes. Le talent de ce militaire consista à mettre en relation des spécialistes aux compétences multiples et *a priori* incompatibles pour mener une expérimentation innovante et créative.

Cédric Denis-Rémis, représentant l'université PSL (Paris Sciences & Lettres), partenaire du projet, expliquait s'être inspiré du film *2001 l'Odyssée de l'espace*, fruit de la collaboration entre Stanley Kubrick et Arthur C. Clarke, un auteur de science-fiction qui était aussi un scientifique reconnu auteur notamment des concepts de satellite géostationnaire et d'ascenseur spatial.

Nicolas Minvielle indique que la mission de la Red Team « consiste à jouer les méchants, à faire collaborer des designers et des auteurs de science-fiction et d'imaginer des scénarios dans lesquels les forces françaises perdent. Il s'agit de mixer de la spéculation avec de l'adversité. Ce n'est donc pas de la SF. Il ne s'agit pas de parler d'aliens, etc., car l'état-major ne financerait pas un projet si peu sérieux. Il s'agit d'anticipation et de prospective opérationnelle au service des forces ». Il souligne ainsi la spécificité des fictions proposées à l'Armée française, qui doivent demeurer pragmatiques et réalistes. Il s'agit d'une science-fiction appliquée aux besoins de cette institution, qui demande toutefois une dose d'originalité et de fantaisie susceptible de challenger et d'être contrebalancée par les experts de la Blue Team. La Purple Team, constituée de scientifiques, suivait aussi ces travaux et apportait de la crédibilité aux propos tenus dans les récits de fiction. Minvielle ajoutait que le choix de diffuser certains scénarios répondait à la volonté de générer des attentes auprès du public, considérant les imaginaires comme des intentions fictionnelles. La question de l'impact de ces récits sur la société est donc posée. De même, il convient de s'interroger sur l'intentionnalité des auteurs de la Red Team, ainsi que sur la destinée de ces histoires, dont l'influence sur les leaders d'opinion, puis sur le grand public, laisse présager des conséquences notoires pour l'organisation des forces militaires. Alors que les discours jouent un rôle dans l'élaboration des faits économiques, comme l'affirme Robert Shiller [SHI 19], il convient de postuler une influence équivalente sur les faits militaires. Ainsi, si les vidéos divulguées sont propagées dans la société dans le but de servir une stratégie, il convient de s'interroger sur les conséquences des fictions futuristes sur la psyché collective. Les citoyens pourront en effet se trouver effrayés par ces vidéos, au point de développer une forme de paranoïa à l'encontre des dangers présentés, mais aussi envers l'armée elle-même, qui pourrait être accusée de développer des peurs exagérées dans le but de justifier son action et d'augmenter son budget. Ainsi, si le *design fiction*

⁸ <https://www.youtube.com/watch?v=kYO1PWwDwE>

institutionnel sert dans bon nombre d'entreprises à promouvoir des technologies utopiques en développement dans les centres de recherche, il convient de se demander dans quelle mesure la science-fiction militaire de la Red Team est l'émanation davantage des préoccupations concrètes des militaires, plutôt que l'expression d'un imaginaire civil au service de l'armée.

3. Un imaginaire stratégique spéculatif

Nous avons pu constater que de nombreux cas de science-fiction institutionnelle utilisaient des auteurs de science-fiction pour mettre en perspective les projets des entreprises, des *think tanks*, ou des universités qui les produisaient [MIC 23]. Dans le cadre de la science-fiction militaire française, il convient de se demander si nous avons affaire à un imaginaire stratégique ou à un imaginaire spéculatif. Définissons la différence entre les deux termes. Un imaginaire stratégique vise à justifier la démarche d'une institution dans le but d'imposer sa vision du monde à la société ou aux marchés. Souvent idéologique, il témoigne des aspirations des leaders du groupe instigateur de ces fictions. Un imaginaire spéculatif est doté d'une autonomie idéologique, et orienté vers une réflexion prospective dénuée de toute attache à des intérêts particuliers. L'imaginaire spéculatif idéal-typique décrirait un futur objectif et impliquerait un don de prescience. Il serait susceptible d'aller à l'encontre des intérêts du groupe social duquel il est issu et ne défendrait pas les intérêts d'une classe ou d'un État.

Il apparaît que les récits de la Red Team appartiennent à une catégorie hybride, constituant un imaginaire stratégique spéculatif. L'objectif de telles fictions vise à déterminer des visions du futur tendant à atteindre le plus d'objectivité et de perspicacité possible, tout en servant les intérêts de l'armée française. Les auteurs cherchent en effet à définir avec le plus d'acuité possible des scénarios se déroulant dans un avenir proche, ayant pour consigne de définir les conflits potentiels dans le but de les prévenir. La mise en place de stratégies visant à résoudre des situations hostiles n'est toutefois pas dénuée d'une influence par les états-majors. L'influence de la Blue team visait en effet à assurer la fusion des visions de la Red Team avec les perspectives et les intérêts de l'armée. Les experts militaires qui constituent cette section impulsent leurs conceptions de la réalité des conflits et de la guerre à des auteurs de science-fiction bien souvent novices en la matière.

Un autre biais est souvent évoqué par les auteurs et animateurs de la Red Team. Ils mentionnent la difficulté de s'abstraire des imaginaires hollywoodiens, dont l'abondance et la puissance de conviction et d'ancrage dans les esprits a fini par nuire à la créativité des individus. Ainsi, lors de la séance de présentation de la saison 3, Romain Lucazeau rappelait que les auteurs étaient soumis à des séances les incitant à prendre du recul par rapport aux imaginaires dominants. La plupart des auteurs, graphistes et designers manifestaient la même tendance à reproduire les grands schèmes imaginaires provenant des auteurs anglo-saxons et plus particulièrement américains. Ces récits ont en effet eu une influence majeure dans le succès des technologies et du système militaro-industriel américain. Pierre Musso [MUS 03] parlait d'Hollywoodisme à ce propos, et pensait que l'économie numérique de la Silicon Valley n'aurait pas eu un tel succès sans l'industrie cinématographique, vectrice d'un *soft power* très influent. Ainsi, Minvielle affirmait réaliser une veille sur les imaginaires, et recueillir des extraits de films et de sites Internet afin d'alimenter ses séances de « désintoxication » des esprits des auteurs de la Red Team à l'imaginaire américain.

4. Idéologie de la science-fiction et prophétisme

La volonté de rompre avec l'hollywoodisme renvoie donc à la volonté de créer des œuvres originales, témoignant d'un imaginaire français et européen. Si l'idéologie de la science-fiction puise la plupart de ses thèmes dans les œuvres américaines, il est ainsi audacieux de vouloir s'en abstraire. Romain Lucazeau justifie ce choix par la nécessité de rompre avec un imaginaire qui ne s'est que rarement révélé prophétique. Les auteurs de la Red Team créent en effet une science-fiction à visée prospective, dont la finalité n'est ni le divertissement, à l'inverse des films hollywoodiens cherchant le

spectaculaire avant tout, ni l'art désintéressé. Leur but est de déterminer le plus précisément possible les grandes trajectoires conflictuelles des trente prochaines années.

L'idéologie de la science-fiction se caractérise par un ensemble de schèmes imaginaires instrumentalisés par les grandes institutions économiques et étatiques dans un but de justification et d'optimisation de leurs stratégies commerciales et militaires et de leurs politiques économiques. Le transhumanisme est un exemple d'idéologie instrumentalisant la science-fiction pour définir son discours stratégique. Les thèmes futuristes omniprésents dans cette idéologie en font un discours prophétique définissant les visions dominantes de l'avenir de nos sociétés. Les technologies utopiques présentes dans cette idéologie servent de points d'horizon aux consommateurs, qui attendent leur réalisation. Une véritable foi dans la faculté des leaders de la société à mettre au point les grandes découvertes technoscientifiques de ces récits est un élément moteur de cette idéologie. Ainsi, la science-fiction institutionnelle, dont le cas de la Red Team est emblématique, démontre l'ancrage de l'imaginaire science-fictionnel dans des organisations autant publiques que privées, cristallisant les schèmes dominants de la science-fiction et en créant de nouveaux. La science-fiction diffuse toutefois une pluralité d'idéologies. Caractérisée par une négativité critique selon Jameson [JAM 21], elle n'en demeure pas moins transformée et instrumentalisée par le capitalisme. Ses imaginaires négatifs et critiques sont ainsi filtrés et introduits dans des discours stratégiques faisant la promotion du technocapitalisme global. Ainsi, les productions de la Red Team, bien que très originales et pertinentes, s'inscrivent dans une histoire de la science-fiction et dans des lignées d'imaginaires préexistants. Elles contribuent à alimenter un imaginaire technique, en l'occurrence militaire, déjà présent dans les courants *mainstream*. Bien que se distinguant avec succès des imaginaires hollywoodiens, la Red Team s'inscrit toutefois toujours dans une idéologie de la science-fiction prédominante et instituant les stratégies collectives à un niveau global.

5. Des fictions dysperformatives

Le projet Red Team peut s'apparenter à de la recherche et développement (R&D) militaire utilisant la science-fiction pour capter des images du futur susceptibles d'orienter par la suite la vision des stratégies de l'armée. Toutefois, les représentations du futur élaborées par les auteurs n'ont pas vocation à anticiper l'avenir tel qu'il sera, ni à être performatives. En effet, leur création est plutôt motivée par un souhait d'aborder le futur comme une somme de possibles auxquels il est nécessaire de préparer l'armée dès aujourd'hui. Nous avons pu constater lors de précédentes études que la science-fiction était un imaginaire performatif [MIC 10], c'est-à-dire qu'il avait tendance à générer des actions relatives à l'énoncé fictionnel. Dans le cas de la Red Team, le processus semble inversé. On assiste plutôt à un pari de fictions *dysperformatives*, au sens où le but est d'éviter qu'elles se réalisent. En effet, dans la plupart de ces récits, l'armée française est mise en difficulté, se trouve confrontée à des ennemis inédits utilisant souvent les nouvelles technologies contre l'État.

Il convient aussi de s'interroger sur l'intérêt d'une telle approche pour une institution comme l'armée. En effet, celle-ci fait en général preuve de pragmatisme et ne communique que peu sur sa stratégie afin de ne pas faciliter le travail de renseignement de l'ennemi. Multiplier les fictions et les facteurs de risques peut ainsi noyer l'état-major chargé de prendre des décisions dans une flot d'imaginaires susceptible de l'induire en erreur, ou de lui faire perdre du temps dans son processus réflexif. De même, les auteurs de science-fiction risquent, en imaginant le pire à un moment donné, de donner de mauvaises idées à de potentiels dictateurs prenant le pouvoir dans les années à venir.

En imaginant des fictions sur les risques inédits encourus par la France, la Red Team ne risque-t-elle pas d'être la source de nouveaux imaginaires performatifs entraînant le souhait par les ennemis du pays de réaliser les scénarios offensifs envisagés ? Cette question renvoie au débat sur la performativité ou sur la non-performativité de la fiction. Dans quelle mesure un récit vise-t-il à se réaliser ou au contraire à éviter la matérialisation des épisodes décrits dans une nouvelle, un roman, ou un court-métrage ?

Ben Ali [BEN 22] rappelle que Jacques Derrida a montré dans *Signature, Événement, Contexte* [DER 90] que l'itérabilité est la condition de possibilité des performatifs. Ce concept suggère qu'il existe toujours une différence dans la répétition. Ainsi, la performativité implique une différence dans la réalisation des faits fictionnels dans les faits réels. Les auteurs du projet Red Team n'ont d'ailleurs aucune prétention à décrire le réel tel qu'il se réalisera dans un avenir proche. Ils cherchent à établir des possibles avec le plus d'acuité et de précision possible à l'aune de données pragmatiques liées à leur connaissance fine de l'écosystème militaire. D'ailleurs, il convient de s'interroger sur l'intérêt d'une forme d'expertise pour rédiger des fictions intéressantes pour un champ particulier, qu'il soit militaire, économique ou politique. En effet, s'il est possible de voir dans l'acculturation des auteurs et dans leur assimilation de la culture militaire un moyen de rendre leurs fictions plus réalistes, il est aussi envisageable de voir dans ce phénomène un risque de rendre myopes les auteurs. L'acuité de leur vision géopolitique d'acteurs externes à l'armée peut en effet être corrompue par un excès de connaissances stratégiques expertes déjà existantes. À terme, les auteurs risquent de penser comme des militaires, ce qui réduirait l'intérêt de leur approche. Notons toutefois qu'une méthode similaire est utilisée par le collectif Matrice, qui utilise des auteurs de science-fiction pour imaginer le futur de l'Europe spatiale dans le cadre du projet Amazonie spatiale, devant mener à la publication d'un ouvrage collectif en 2024. Les écrivains ont pu visiter des installations de l'ESA en Allemagne, à Toulouse ou à Kourou pour préciser leur vision de cette industrie. La confrontation de l'imaginaire des auteurs de science-fiction, bien souvent profanes dans des sujets industriels ou militaires, à des situations économiques ou géostratégiques bien réelles, vise à créer des fictions appliquées à un champ disciplinaire. Nous assistons donc à la création de fictions institutionnelles, héritières d'un double patrimoine :

- L'imaginaire de la science-fiction, avec son socle d'archétypes, naturels, technologiques, sociopolitiques, etc.

- La culture et l'imaginaire d'une institution, définissant son identité depuis plusieurs décennies, voire siècles.

L'hybridation de ces imaginaires implique la création de récits dont la fonction sera de transgresser les normes et de proposer des alternatives à l'orthodoxie cognitive. D'ailleurs, Darko Suvin [SUV 79] parle de *cognitive estrangement* pour définir la science-fiction. Ce phénomène se caractérise par la présence d'un *novum* (un procédé ou une machine) complètement nouveau et qui invite le lecteur ou le spectateur à penser le monde d'une manière totalement différente. Spiegel [SPI 22] affirme toutefois que « contrairement à ce que Suvin affirme, l'outil formel privilégié de la SF n'est pas de rendre les éléments familiers étranges, mais de faire apparaître l'étrange comme familier, un procédé que je nomme la naturalisation ». L'insertion de l'étrange grâce au *novum* science-fictionnel dans la stratégie militaire repose sur la conviction de l'utilité de ce décentrage cognitif pour cette pratique. L'adhésion de plus en plus d'organisations, qu'il s'agisse d'entreprises, d'universités, d'armées, à la science-fiction institutionnelle repose sur la conviction de l'intérêt d'une telle démarche pour innover. Cette injonction reposait jusqu'alors sur de la R&D rationnelle et pragmatique. Elle s'appuie désormais sur un imaginaire appliqué à des cultures historiquement pragmatiques. Nous nommons ce phénomène l'innovisme.

6. L'innovisme, un imaginaire pragmatique au service de l'innovation

Les organisations utilisant la science-fiction pour innover s'insèrent bien souvent dans une perspective hyperréelle, visant à fusionner l'imaginaire et le réel. Une telle perspective part du postulat que l'imaginaire est salvateur, permet d'accéder à des idées encore inconnues, et que les acteurs leaders du capitalisme se doivent d'être les premiers à en extraire les schèmes afin de propulser leurs processus d'innovation. Les organisations du capitalisme technopolitique ont assimilé l'idée que l'imaginaire était positif, notamment dans sa dimension performative. S'il était fortement discrédité jusqu'au début du vingtième siècle, assimilé à la folle du logis, l'imaginaire a été légitimé comme une force positive par des chercheurs comme Gilbert Durand, auteur de travaux d'anthropologie de

l'imaginaire inspirés par le structuralisme, les articles de Carl Gustav Jung ou encore Gaston Bachelard [DUR 60]. Ces idées, popularisées depuis les années 1960, ont suivi une évolution favorable, au point que l'imaginaire, longtemps considéré avec mépris, fait désormais figure de valeur constructive et favorable à la mise en place de stratégies économiques, politiques, et militaires. Le technocapitalisme s'est réapproprié ses vertus pour alimenter en nouvelles idées son processus d'innovation. La destruction créatrice chère à Schumpeter est en effet nourrie par des connaissances, mais aussi par des imaginaires techniques. Si ce modèle fonctionne pour la sphère économique, il peut aussi s'appliquer au champ militaire. Ainsi, on assiste à une réappropriation des vertus de l'imaginaire par le système militaro-industriel. Non seulement l'imaginaire est sorti de la marginalité pour être légitimé comme une fonction vertueuse de l'esprit à la suite du travail de mythologues, anthropologues et spécialistes de sciences humaines. Mais il a en plus conquis les plus hautes strates institutionnelles en s'immisçant comme un vecteur légitime de nouvelles idées susceptibles de promouvoir l'innovation. Car l'injonction à innover ne renonce à aucune nouvelle technique de créativité pour faire advenir des idées novatrices susceptibles d'alimenter la destruction créatrice et le processus d'innovation. Aggeri [AGG 23] a bien montré que le système capitaliste repose sur une mythologie de l'innovation, tendant même à devenir une véritable religion. Partout dans la société, on cherche à innover à tout prix pour imposer sa vision du monde aux autres acteurs économiques, politiques ou militaires. Si bien, selon l'économiste français, que le système finit par être perverti par une tendance à détruire toujours plus pour créer sans cesse des nouveautés de plus en plus superflues et coûteuses socialement et écologiquement. L'innovation finirait par causer plus de désagréments humains et écologiques (les individus ne trouveraient plus le bonheur dans l'acte consumériste qui détruirait de plus les écosystèmes) que de progrès techniques et sociaux. Dans ce contexte, nous assistons à la réappropriation d'une culture science-fictionnelle parfois associée à une résistance au système dominant par ce même système.

En effet, Jameson [JAM 21] introduit l'idée que la science-fiction se définirait pas sa négativité critique. La plupart des récits seraient porteurs d'idées critiques du système dominant, cherchant à promouvoir des alternatives au capitalisme technoscientifique, vecteur d'un monde ressemblant de plus en plus aux multiples dystopies. Cette idée du philosophe marxiste, inspirée par la théorie esthétique et la dialectique négative d'Adorno, suggère que l'œuvre artistique repose sur une négativité critique permettant de s'affranchir des pouvoirs institués et d'accéder ainsi à une forme de liberté individuelle. Le rôle de l'artiste, et de l'auteur de science-fiction, est donc de proposer une vision du monde fondamentalement critique de sa société d'appartenance. Il génère ainsi un *estrangement* cognitif. Dans ce contexte, le *novum* de Suvin sert de stimulant à une pensée critique, en appelant à penser les mutations radicales de l'environnement technosocial sous l'impact d'une innovation technologique.

Il est donc intéressant de noter que le système, que nous qualifierons d'innoviste, c'est-à-dire mu par une idéologie de l'innovation permanente, a besoin de la négativité critique de la science-fiction pour remettre en cause son état technosocial initial et générer de nouvelles aspirations économiques, technologiques et militaires. Grâce à cette force contestataire, elle accède à la possibilité de critiquer, de déconstruire et de remettre en question un ordre institué. La remise en cause permanente est assimilée à une vertu par les institutions du technocapitalisme. En effet, il est préférable de s'approprier le mécanisme de négativité critique, jusque là apanage des résistants ou des opposants au système, pour s'assurer la permanente refondation d'un ordre social par définition en évolution constante. Chiapello et Boltanski [BOL 99] ont ainsi montré que le capitalisme avait pour vertu de se réapproprier les cultures alternatives et contestataires pour les intégrer dans son processus créatif et productif.

La science-fiction institutionnelle, dont la Red Team est un exemple caractéristique, valide cette théorie. Bien que certains acteurs hostiles au système dominant, notamment des éditions de science-fiction alternative La Volte ont critiqué l'utilisation de leur art pour servir un système militaro-industriel jusqu'alors honni, il faut bien admettre que l'appel à candidatures pour servir ce projet a rencontré un grand succès auprès des auteurs de science-fiction francophones, puisque plusieurs

centaines de CV ont été reçues par le service des ressources humaines de l'armée. Cette volonté partagée par un grand nombre d'auteurs de participer à un effort créatif de la grande muette démontrait que la science-fiction française n'est pas aussi anarchiste qu'on le dit fréquemment. Comment expliquer sinon qu'un tel nombre d'écrivains soient prêts à s'associer à un système militaro-industriel qu'ils étaient censés critiquer en tant qu'appareil répressif d'État au sens d'Althusser [ALT 70] ?

La science-fiction institutionnelle de la Red Team se réapproprie donc la négativité critique de la science-fiction *mainstream* pour mieux penser l'avenir des conflits qui risqueraient de menacer la France dans les trente prochaines années. Elle utilise en quelque sorte l'arme de l'ennemi contre elle, pour mieux tester sa capacité de résistance face à ses assauts éventuels. Le Red Teaming se conçoit comme une approche visant à imaginer les arguments de l'avocat du diable. Une telle approche vise à remettre en question les acquis institutionnels, afin de concevoir des alternatives susceptibles de générer des innovations. De la sorte, le système innoviste se perpétue. La négativité critique, tel un médicament, élimine les idées parasites du système, ne laissant vivantes que celles vectrices de positivité. Le processus d'innovation peut être réactivé sur la base de *novums* susceptibles d'orienter la recherche et développement. Dans le système militaire, par exemple, le *novum* consistera en une nouvelle arme, une nouvelle menace. La négativité critique insistera sur la remise en question des faiblesses du système dominant. Le lecteur se trouvera dans une optique d'*étrangeté* cognitif propice à l'émergence de nouvelles idées.

7. Dysperformativité de la diégèse et performativité du *novum*

À la lecture de ces scénarios, il est possible d'envisager une dysperformativité de la diégèse et une performativité du *novum*. En effet, l'environnement fictionnel, relatant notamment des caractéristiques spatio-temporelles du récit, est rare à se réaliser. Le contexte est bien souvent un prétexte, et les personnages, ou les lieux ne sont que rarement l'objet de mutations liées dans les fictions. Ce n'est pas le cas du *novum*, en l'occurrence le plus souvent des technologies ou des machines imaginaires. En effet, un grand nombre de ces éléments fictionnels s'intègrent dans des processus d'innovation visant à leur matérialisation. Une technologie novatrice peut prendre plusieurs décennies avant de devenir une invention concrète. Il n'en reste pas moins que la performativité du *novum* semble plus fréquente que celle de la diégèse. Ainsi, les scénarios de la Red Team semblent faire le pari de la dysperformativité de la diégèse, c'est-à-dire du contexte du récit. Si les auteurs ne cherchent ouvertement pas à imaginer des armes futuristes, afin de ne pas générer la suspicion de participer à un processus mortifère, certaines technologies imaginées pourraient toutefois constituer des *novum* performatif. C'est notamment le cas de l'engramme du scénario de la saison 3 « Archives du PAMO », une puce permettant d'assimiler toutes les connaissances pour devenir un soldat en quelques secondes. Cette technologie d'assimilation de connaissances est théoriquement possible selon les experts en neurosciences cognitives interrogés par la Red Team, et pourrait permettre à moyen voire long terme de révolutionner la formation et l'enseignement. En effet, les individus peuvent assimiler n'importe quelle connaissance en une fraction de seconde.

Dans les récits de la Red Team, les contextes géographiques sont volontairement purement imaginaires, afin de ne pas permettre au lecteur d'identifier précisément des États ou des acteurs politiques définis comme des ennemis la France. Le but est en effet d'éviter de provoquer une éventuelle crise diplomatique avec des pays qui pourraient assimiler les récits de la Red Team à des messages politiques. Ainsi, le contexte géopolitique est délibérément purement fictionnel. Il n'empêche que des acteurs bien réels pourraient à l'avenir décider d'entrer en conflit avec la France d'une manière similaire à celle décrite dans les scénarios.

Bazin [BAZ 13] rappelle que les littératures de l'imaginaire, parmi lesquelles on trouve la science-fiction, constituent le terreau de mythes performatifs :

« Par delà leurs différences et leurs spécificités respectives compte tenu notamment des différents publics auxquels elles sont destinées, de telles œuvres témoignent dans leur récurrence de ce qu'on

pourrait appeler le motif obsessionnel de la fonction performative des mythes, autrement dit cette propension de l'imagination de produire des figures dotées de vie incarnant les rêves secrets et les aspirations cachées d'une société donnée. Mais le plus surprenant est que cette méditation sur le pouvoir des mythes se double d'une réflexion sur le pouvoir tout court, dans la mesure où le déploiement des motifs mythologiques s'accompagne dans l'ensemble de ces récits d'une mise en scène des interactions humaines placées sous le sceau d'une dialectique de la soumission et de la domination (on aurait dit autrefois : du maître et de l'esclave) ».

Ainsi, l'auteur de science-fiction a pour fonction de capter les motifs imaginaires présents dans une société ou dans une organisation. Connecté à l'inconscient d'un groupe donné, il retranscrit ses aspirations secrètes, sous la forme de fictions qui pourront s'avérer performatives. Le récit de science-fiction institutionnelle sert même d'interface entre l'inconscient groupal et sa mise en forme imaginaire. La fiction servira alors de média connectant l'imaginaire à la réalité et au symbolique, dans une perspective d'institutionnalisation des archétypes fondamentaux. L'auteur de science-fiction est un cartographe des imaginaires institutionnels. Il élabore les mythes organisationnels à partir de schèmes inconscients, latents, préexistants à l'ordre réel. Leur conscientisation est la première étape à leur réalisation sous la forme de technologies, ou dans le cas de l'armée, de stratégies militaires. À la manière de l'autiste Manfred Steiner dans le roman de Philip K. Dick *Glissement de temps sur Mars* (1964) [DIC 64], l'auteur de science-fiction serait connecté au futur. Il serait capable d'en décrire les contours grâce à un don de précognition. Toutefois, cette approche dickienne est loin d'être revendiquée par les membres de la Red Team, qui par modestie ou sincère rationalisme, estiment le plus souvent que le futur est par essence inconnaissable. Ainsi, à la manière des futuribles du prospectiviste De Jouvenel [DEJ 64], ils envisagent des futurs possibles, sans affirmer qu'ils se réaliseront infailliblement. De même, les théoriciens du *design fiction* participant au projet utilisent souvent le cône des possibles de Dunne et Raby [DUN 13], c'est-à-dire une figure mettant en évidence la possibilité de créer des futurs probables, possibles, plausibles, ou encore désirables. En faisant évoluer le curseur, les auteurs décrivent des futurs aux ambitions variables, utiles à la prospective. La science-fiction est en effet de plus en plus souvent utilisée à de telles fins par les organisations, entreprises et armées. La futurologie, conçue initialement par la Rand Corporation [SCH 89] aux États-Unis pour imaginer le futur technologique, utilisa rapidement la fiction pour concevoir des scénarios permettant d'anticiper les grandes tendances de la société. Nicolas Hervé [HER 22] rappelle que la prospective fut initialement une discipline au service du libéralisme. Le projet Red Team sert effectivement les intérêts du système militaro-industriel. En connectant des auteurs de la société civile à l'imaginaire de cette grande organisation, une des conséquences était la création d'une mythologie interne à cette institution. On assiste à la création d'une mythologie rationnelle [PES 18], partagée entre les membres de l'armée essentiellement, mais aussi ponctuellement avec le grand public. Ainsi, les organisations créent leurs propres mythes, qui leur permettent de fédérer leurs membres autour de croyances collectives, notamment sur leur futur. Ces mythes participent à la construction de la réalité, servant parfois de repoussoir à d'éventuelles menaces, comme c'est l'objectif des récits de la Red Team. Ils peuvent aussi être utilisés comme des récits performatifs visant à instituer une réalité technologique par exemple. La dysperformativité de ces histoires repose dans leur tendance à envisager le pire afin de préparer les parades à leurs effets délétères. Le but est d'agir pour que ces scénarios ne se réalisent pas. La science-fiction institutionnelle peut viser soit la performativité, comme c'est le cas par exemple des anthologies *Future Visions* de Microsoft ou de l'entreprise ANA, soit la dysperformativité par un mécanisme incantatoire. En effet, dans le vocabulaire de la magie ou du chamanisme l'incantation désigne des paroles visant à engendrer des faits positifs, ou plus rarement à empêcher leur réalisation. Si Austin [AUS 62] affirmait que « Dire, c'est faire », il est aussi possible d'envisager dans le cas de la Red Team, que Dire, c'est défaire, empêcher qu'un phénomène se produise grâce à un discours imaginaire dysperformatif. L'équipe d'auteurs a ainsi pour fonction de dire des événements dans le but non pas de les anticiper, mais plutôt d'éviter qu'ils adviennent. Cette posture particulière constitue la spécificité d'un projet qui, à ce titre, pourrait être conçu comme une a-prospective stratégique, c'est-à-dire un projet cherchant à penser des futurs qui n'advieront jamais dans la mesure où leur réalisation aura été empêchée par leur anticipation. Les scénarios de la Red

Team se trouvent donc dans un espace-temps paradoxal. Un peu comme l'imaginaire de Manfred Steiner imagine le futur de la planète Mars sous un angle psychopathologique, décadent, très sombre et finalement sans avenir favorable à la civilisation, les auteurs de la Red Team conçoivent des imaginaires nocturnes au sens de Durand [DUR 60]. Cet effort intellectuel, consistant à imaginer les menaces nécessite une posture cognitive particulière. En effet, il s'agit de faire œuvre d'une précognition orientée par un soupçon de paranoïa, exigeant de concevoir un avenir infernal, en état de guerre perpétuelle. Il est donc souhaitable que cet imaginaire demeure dysperformatif et que l'effort intellectuel des auteurs constitue un exercice purement spéculatif, dont la dimension incantatoire pourrait au mieux servir à éloigner les mauvais esprits du territoire national, et au pire à préparer les militaires à des dangers radicaux pouvant émerger de parties du monde hostiles aux intérêts de la France et guidées par des personnes aux ambitions infernales.

Conclusion : La Red Team, un groupe de prophètes paradoxaux ?

Irène Langlet [LAN 23] affirme que :

« Il y a près de vingt ans, l'historien François Hartog publiait un petit livre [HAR 03] défendant l'idée que notre rapport au temps était en train de perdre la capacité à se projeter dans l'avenir. Il a appelé « régime d'historicité » ce rapport au temps, pour insister sur son caractère complexe : le rapport au temps est tout à la fois un sentiment individuel et collectif ; une doxa, un ensemble d'idées, de doctrines, de pratiques culturelles, c'est-à-dire de manières de mesurer, mais aussi de tenir compte et de dire le temps, notamment sous la forme de fictions d'anticipation ».

Avec le projet Red Team, l'armée française prend l'option de s'inscrire dans un régime d'historicité résolument futuriste. À d'autres époques, les références à des batailles ou à des guerres du passé pouvaient servir à l'élaboration de stratégies militaires. L'histoire et la prospective sont donc deux régimes d'historicité différents. Imaginer des conflits du futur pour adapter le système militaire et dans la perspective de concevoir des technologies et des tactiques adaptées à ces situations constitue une approche originale indiquant l'entrée dans une nouvelle ère, où la doxa science-fiction prendrait le relai d'une doxa historique devenue insuffisante pour anticiper les évolutions du monde contemporain.

La science-fiction peut ainsi être considérée comme un imaginaire paradoxal. Philippe Curval et Ariel Kyrou [CUR 21] évoquent d'ailleurs les paradoxes des utopies de science-fiction. Anne Besson [BES 07] considère même que le terme science-fiction est paradoxal. Rabkin [RAB 92] estime quant à lui que la science-fiction est un imaginaire paradoxal utopique. Il pense que les sociétés ont besoin de s'appuyer sur des rêves impossibles. Bukatman [BUK 92] évoque un « paraspace » pour désigner l'espace cognitif créé par les auteurs de science-fiction pour imaginer des univers parallèles. La vocation de ces derniers n'est d'ailleurs pas systématiquement de se réaliser, ou d'anticiper précisément l'avenir, mais de prendre une distance par rapport au réel en relevant les paradoxes potentiels d'une évolution linéaire d'une situation donnée. Marchais-Roubelat [MAR 17] étudie les paradoxes de l'anticipation et relève notamment que cette pratique peut être contradictoire dans la mesure où elle est indispensable à l'organisation pour passer à l'acte efficacement, mais inutilisable sur le long terme « car à ce moment-là les circonstances qui auront justifié l'organisation seront caduques ». Ainsi l'utilisation de fictions paradoxales par une institution comme l'armée pourrait constituer un antidote à la péremption des visions du futur des autres approches prospectives. Le futur est par essence inaccessible, si ce n'est par des prophètes, dont Thomas d'Aquin [AQU 05] a rappelé les caractéristiques et les limites dans sa somme théologique. Les auteurs de science-fiction de la Red Team seront-ils les prophètes de cette institution, révélateurs de la volonté divine grâce à leurs récits d'apparence paradoxale ?

La question ne semble pas se poser en ces termes en interne du projet. Les auteurs, comme les managers, considèrent davantage cette approche comme une expérience de pensée. Cet article a permis de constater que les récits imaginés s'appuyaient sur de nombreux *novums* s'inscrivant dans la continuité d'une histoire de la science-fiction déjà riche d'une imagerie considérable de technologies

fictives. La Red Team utilise ces éléments fictionnels pour susciter l'*étrangeté* cognitif et l'impression d'univers paradoxaux. Cette spécificité spatio-temporelle du récit est censée assurer l'immersion des décideurs dans un environnement innoviste. La force de ce projet réside dans la confrontation des deux cultures, institutionnelle et science-fiction. Reste à déterminer si l'armée doit se laisser influencer par ces histoires venues d'une rationalité différente ou si elle doit au contraire affirmer son pragmatisme face à des histoires venues la challenger, mais qui pourraient bien incarner avant tout une rationalité contraire à l'efficacité de la stratégie militaire.

Bibliographie

- [ADA 23] ADAM-LEDUNOIS S., ROUSSIE M., « La science-fiction pour penser autrement l'innovation », in Dauphine Recherches en management, *L'état du management 2023*, Paris, La Découverte, coll. « Repères Gestions », 2023.
- [ALT 70] ALTHUSSER L., « Idéologie et appareils idéologiques d'État. (Notes pour une recherche) », *La Pensée*, 151, juin 1970.
- [AUS 62] AUSTIN J.L., *How to do things with Words : The William James Lectures delivered at Harvard University in 1955*, Oxford, J.O. Urmson, 1962.
- [AQU 05] D'AQUIN SAINT THOMAS, *Somme théologique : La Prophétie*, Paris, Cerf, 2005.
- [BAZ 13] BAZIN L., « Politique / poétique : le pouvoir performatif des mythes dans les littératures contemporaines d l'imaginaire », *M@GM@*, 20 (2), 2013.
- [BEN 22] BEN ALI M., « Les apports du performatif dans la théorie littéraire », *Cinétismes*, 1(1), septembre 2022, p. 32-42.
- [BES 07] BESSON A., « Les paradoxes science-fictionnels : état des lieux critique(s) », in BESSIERES J. (ed.), *Littérature, représentation, fiction*, Honoré Champion, 2007.
- [BLE 09] BLEECKER J., *Design Fiction ? A Short Essay on Design, Science, Fact and Fiction*, Near Future Laboratory, March 2009.
- [BLE 22] BLEECKER J., NOVA N, FOSTER N., GIRARDIN F., *The Manual of Design Fiction*, Near Future Laboratory, Venice, California, USA, 2022.
- [BOL 99] BOLTANSKI L., CHIAPELLO E., *Le nouvel esprit du capitalisme*, Paris, Gallimard, 1999.
- [CLA 79] CLARKE A.C., *The Fountains of Paradise*, Victor Gollancz Ltd, 1979.
- [COL 22] COLAS J.-B., « Red Team Défense : comment la science-fiction nous prépare aux guerres de demain », *Inflexions*, 50, 2022/2, p. 115-123.
- [CUR 21] CURVAL P., KYROU A., « Dans les paradoxes des utopies de science-fiction », *Mouvements*, 2021/4 (n°108), p. 94-102.
- [DEJ 64] DE JOUVENEL B., *L'art de la conjecture*, Monaco, Ed. du Rocher, 1964.
- [DEN 22] DENIS-REMIS C., COLAS J.-B., « Produire de la science-fiction pour préparer les conflits à venir. Le projet Red Team », *Revue française de gestion*, 304, 2022/3, p. 123-131.
- [DER 90] DERRIDA J., *Signature, Évènement, Contexte*, Limited Inc, 1990.
- [DIC 64] DICK P.K., *Martian Time-Slip*, New York, Ballantine Books, 1964.
- [DOU 23] DOUANI D., MICHAUD T., PONTTHOU L., « Le studio créatif, concepteur de scénarios prospectifs au service de l'innovation de France Télécom R&D », *Technologie et Innovation*, 23(8), 2023.
- [DUN 13] DUNNE A., RABY F., *Speculative Everything. Design, Fiction and Social Dreaming*, Boston, The MIT Press, 2013.
- [DUR 60] DURAND G., *Les Structures anthropologiques de l'imaginaire*, Paris, PUF, 1960.
- [GIB 84] GIBSON W., *Neuromancer*, New York, Ace Books, 1984
- [HAR 03] HARTOG F., *Régimes d'historicité, présentisme et expérience du temps*, Paris, Seuil, 2003.
- [HER 65] HERBERT F., *Dune*, Philadelphie, Chilton Books, 1965.
- [HER 22] HERVE N., *Penser le futur. Un enjeu d'éducation pour faire face à l'Anthropocène*, Lormont, Le bord de l'eau, 2022.

- [HOF 17] HOFFMAN B.G., *Red Teaming : Transform Your Business by Thinking Like the Enemy*, London, Hachette UK, 2017.
- [HOS 12] HOSHINO Y., *2001 Nights Stories*, Glénat, 2012.
- [HOU 05] HOUELLEBECQ M., *La possibilité d'une île*, Paris, Fayard, 2005.
- [JAM 21] JAMESON F., *Archéologies du futur. Le désir nommé utopie et autres sciences-fictions*, Paris, Amsterdam éditions, 2021.
- [JOH 11] JOHNSON B.D., *Science Fiction for Prototyping : Designing the Future with Science Fiction*, Morgan & Claypool, 2011.
- [LAN 23] LANGLET I., « États du futurisme dans l'anticipation et la science-fiction (et leurs fins du monde) », *Belphégor* [En ligne], 21(1), 2023.
- [MAR 17] MARCHAIS-ROUBELAT A., « Les paradoxes de l'anticipation. Action, stratégie et organisation à l'horizon 2030 », *Prospective et stratégie*, 8, 2017/1, p. 17-25.
- [MIC 10] MICHAUD T., *La stratégie comme discours. La science-fiction dans les centres de recherche et développement*, Paris, L'Harmattan, 2010.
- [MIC 23] MICHAUD T., *La science-fiction institutionnelle*, Paris, L'Harmattan, 2023.
- [MID 10] MIDLER C., « Clin d'œil. Les chroniques muxiennes, trente ans après », *Entreprises et histoire*, 60, 2010/3, p. 195-203.
- [MUS 03] MUSSO P., « Américanisme et américanisation : du fordisme à l'hollywoodisme », *Quaderni*, 50-51, 2003, pp. 231-247.
- [PES 18] PESQUEUX Y., « Le mythe rationnel de la qualité totale », *Revue internationale de psychologie et de gestion des comportements organisationnels*, vol. XXIV, 58, 2018, pp. 155, 169.
- [RAB 92] RABKIN E.S., « The Utopian Paradox : On the Necessity of an Impossible Dream », *Foundation*, 0(57), Summer 1992.
- [RED 21] RED TEAM, *Ces guerres qui nous attendent 2030-2060*, Paris, Éditions des Équateurs, 2021.
- [RED 23] RED TEAM, *Ces guerres qui nous attendent 2030-2060. Saison 2*, Paris, Éditions des Équateurs, 2023.
- [ROU 22] ROUSSIE M., DENIS-REMIS C., COLAS J.-B., « La Red Team Défense : quand la science-fiction permet aux armées françaises d'explorer le futur », *Annales des Mines - Responsabilité et environnement*, 107, 2022/3, p. 75-78.
- [SCH 89] SCHWAB L., « Les prévisions de la Rand. Rétrospective et essai d'évaluation », *Futuribles*, 134, juillet-août 1989.
- [SHI 19] SHILLER R., *Narrative Economics : How Stories Go Viral and Drive Major Economic Events*, Princeton University Press, 2019.
- [SPI 22] SPIEGEL S., « Le Monde en plus étrange : à propos du concept d'« estrangement » en théorie de la science-fiction », *ReS Futurae*, 20, 2022
- [STE 92] STEPHENSON N., *Snow Crash*, New York, Bantam Books, 1992.
- [SUV 79] SUVIN D., *Metamorphoses of Science Fiction : On the Poetics and History of a Literary Genre*, Yale University Press, 1979.
- [WIL 86] WILLIAMS W.J., *Hardwired*, Night Shade Books, 1986