DAILY SCIENCE
DÉCOUVREZ LA SCIENCE, LA RECHERCHE ET L'INNOVATION "MADE IN BELGIUM"

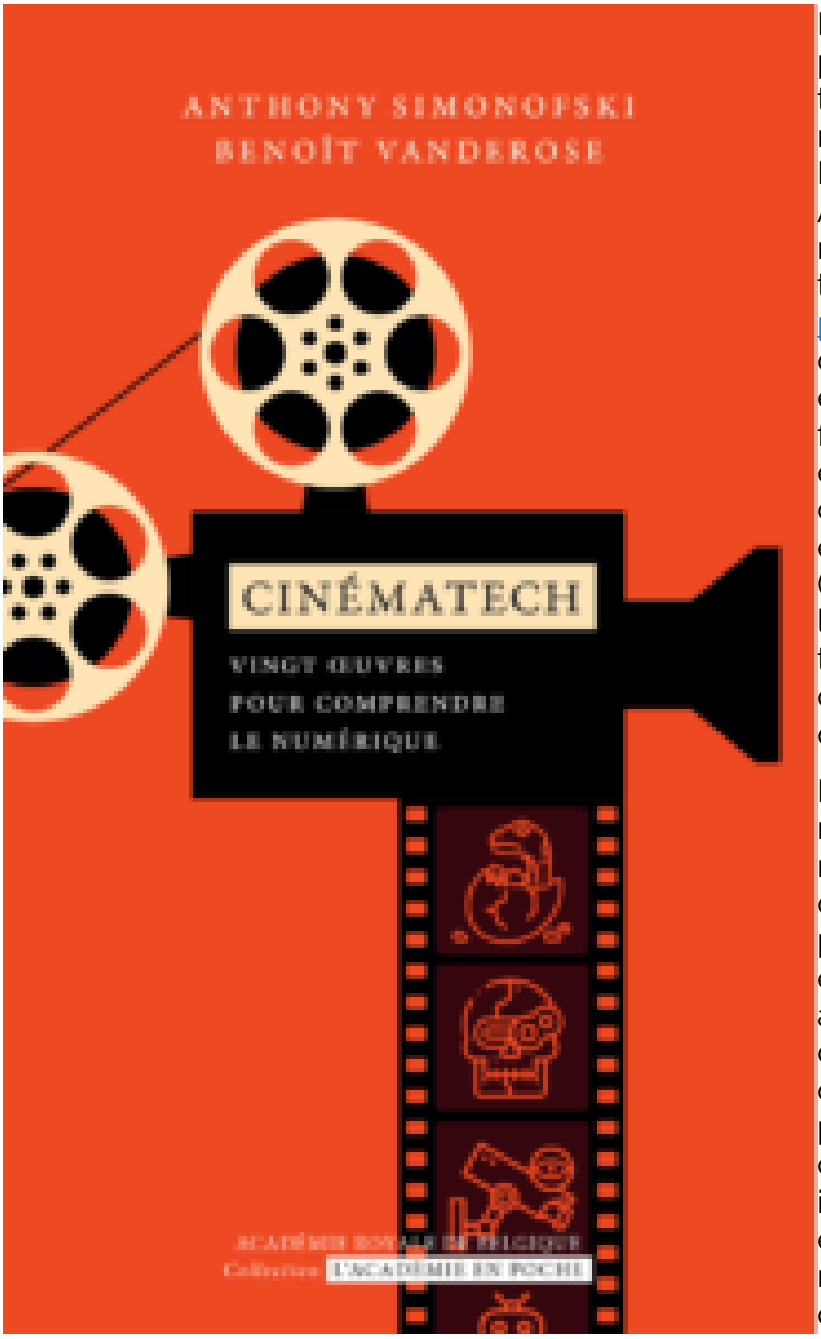
DÉCRYPTER LE NUMÉRIQUE PAR LA FICTION

Publié le 1 avril 2026



par Laetitia Theunis

DAILY SCIENCE
DÉCOUVREZ LA SCIENCE, LA RECHERCHE ET L'INNOVATION "MADE IN BELGIUM"



"CinémaTech", par Benoît Vanderose et Anthony Simonofski. Editions de l'Académie royale de Belgique. VP 9 euros, VN 3,99 euros

La fiction audiovisuelle possède une puissance évocatrice unique pour transmettre des messages éducatifs dans de nombreux domaines même complexes. Partant de ce constat, Benoît Vanderose et Anthony Simonofski, professeurs à l'UNamur, respectivement en génie logiciel et en transformation numérique, ont créé le podcast Pop-Code qui, depuis trois ans, décode, chaque mois, le numérique, ses enjeux et ses dangers à travers l'analyse d'un film populaire de science-fiction. De cette expérience découle CinémaTech. Véritable complément au podcast, ce livre, paru aux éditions de l'Académie royale de Belgique (https://academie-editions.be/), invite le lecteur et la lectrice à un voyage éducatif à travers le temps et vingt œuvres cinématographiques. Avec un but : en faire de vrais « citoyens numériques ».

Pop-Code, ce sont des podcasts de 30 minutes, une durée un peu courte parfois qui ne permet pas d'aborder toutes les facettes du sujet traité. Le livre permet des analyses plus approfondies des œuvres sélectionnées et encourage les lecteurs à adopter une approche critique face aux images et récits de la fiction. « Au-delà du divertissement, le cinéma peut provoquer des réflexions profondes, et même impulser des changements sociétaux significatifs. Il est important de comprendre les biais culturels et idéologiques véhiculés, mais aussi de réfléchir aux implications éthiques et sociales de ces représentations. »

Un laboratoire d'idées

La limite entre fiction et réalité dans le champ du numérique est souvent difficile à distinguer, tant ces deux sphères s'influencent profondément. « La fiction anticipe fréquemment les avancées technologiques en proposant des visions prospectives qui nourrissent l'imaginaire des chercheurs et des ingénieurs. À titre d'exemple, la série Star Trek a envisagé des dispositifs comme les téléphones portables ou les tablettes des décennies avant leur concrétisation. »

« Le réel puise régulièrement dans la fiction pour orienter le développement des technologies

numériques. Dans le livre, nous analysons notamment l'influence du film Her (de Spike Jonze, en 2013) sur certains produits d'OpenAI. Par essence, la science-fiction élabore des récits qui fonctionnent comme des prototypes de mondes alternatifs, constituant une matière créative pour les écrivains, cinéastes ou concepteurs de jeux vidéo. De ce fait, la fiction dépasse le simple divertissement et s'impose comme un véritable laboratoire d'idées. »

Un large éventail

CinémaTech est composé de trois parties, chacune savamment et richement développée. La première invite le lecteur à appréhender les fondements du numérique. La transformation numérique est traitée avec Jurassic Park, film offrant une sensationnelle disruption numérique dans l'histoire du cinéma. L'ère des réseaux sociaux est abordée via l'analyse de The Truman Show, chef-d'œuvre mettant en exergue la nature artificielle des réseaux sociaux plusieurs années avant leur émergence. Enfin, l'ère des données est envisagée, notamment, avec Minority Report et la police prédictive anticipant les crimes et arrêtant les criminels avant qu'ils n'aient agi.

La deuxième partie du livre est consacrée aux technologies émergentes : robotique (The Terminator), intelligence artificielle (Her), et réalité étendue (The Lawnmower Man). Tandis que la troisième partie met le focus sur les enjeux du numérique, avec notamment Snowden et la série Black Mirror.

« Les vingt films et séries traités en profondeur dans ces pages, certains très grand public, d'autres moins connus, constituent une structure solide pour aborder les thèmes essentiels à nos yeux afin de mieux comprendre les enjeux du numérique et des technologies de l'information », explique Pr Benoît Vanderose.

La fausse neutralité de la technologie

« Si vous ne deviez retenir qu'un seul message de ce livre, ce serait ceci : la technologie n'est pas un problème en soi. Elle ne fait qu'amplifier des tendances, des biais, des comportements. Elle n'est pas fondamentalement mauvaise. Ce qui est mauvais, c'est parfois ce qu'on en fait.»

« Les interfaces, les algorithmes, les systèmes de recommandation et les choix de design ne sont jamais anodins. Dire que la technologie est « neutre » revient à ignorer les mains invisibles qui la programment, les logiques économiques qui la guident et les effets sociaux qu'elle entraîne », concluent Benoît Vanderose et Anthony Simonofski.