



HAL
open science

L'entrepreneur hyperréel, accélérateur du processus d'innovation

Thomas Michaud

► **To cite this version:**

Thomas Michaud. L'entrepreneur hyperréel, accélérateur du processus d'innovation. *Marché et Organisations – Revue d'analyse stratégique = Market & Organizations – Journal of Strategic Analysis*, 2024, Science-fiction et management de l'innovation, 1 (52), pp.189-215. <10.3917/maorg.pr1.0116>. <hal-04964494>

HAL Id: hal-04964494

<https://hal.science/hal-04964494v1>

Submitted on 24 Feb 2025

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire HAL, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



HAL Authorization

L'ENTREPRENEUR HYPERREEL, ACCELERATEUR DU PROCESSUS D'INNOVATION

THE HYPERREAL ENTREPRENEUR, ACCELERATOR OF THE INNOVATION PROCESS

RÉSUMÉ :

Elon Musk et Mark Zuckerberg sont des entrepreneurs hyperréels. Ils confondent imaginaire technique et réalité pour impulser une dynamique particulière aux processus d'innovation, leur vision stratégique étant influencée par la science-fiction. L'hypertemps spécifique à ce système productif repose sur une accélération de l'innovation, faisant entrer les acteurs du processus d'innovation dans un temps mythique qui suscite une adhésion des investisseurs. Les entrepreneurs hyperréels sont les leaders d'un hypercapitalisme fondant son processus d'innovation sur des visions à long terme issues de la science-fiction. Les représentations du futur de ces œuvres sont toutefois bien souvent modifiées et insérées dans des discours stratégiques d'entrepreneurs cherchant de cette manière à revendiquer la faculté de réaliser la science-fiction. Certains accélérationnistes souhaitent l'accélération de la réalisation des visions de la science-fiction afin d'achever l'ère capitaliste. Une telle revendication valide la thèse d'un imaginaire science-fictionnel moteur d'un système capitaliste nécessitant sans cesse de nouveaux imaginaires technoscientifiques pour alimenter son processus d'innovation.

Mots clés : Hypertemps ; Hyperréalité ; Innovation ; Science-fiction ; Entrepreneur.

ABSTRACT :

Elon Musk and Mark Zuckerberg are hyperreal entrepreneurs. They confuse technical imagination and reality to give a particular dynamic to innovation processes, their strategic vision being influenced by science fiction. The hypertime specific to this productive system is based on an acceleration of innovation, bringing the actors of the innovation process into a mythical time which arouses support from investors. Hyperreal entrepreneurs are the leaders of a hypercapitalism that bases its innovation process on long-term visions from science fiction. However, the representations of the future in these works are often modified and inserted into strategic discourses by entrepreneurs seeking in this way to claim the ability to realize science fiction. Some accelerationists want to accelerate the realization of science fiction visions in order to end the capitalist era. Such a claim validates the thesis of a science fictional imaginary driving a capitalist system that constantly requires new technoscientific imaginaries to fuel its innovation process.

Key Words : Hypertime ; Hyperreality ; Innovation ; Science Fiction ; Entrepreneur.

JEL Codes : O, O31, O31

Introduction

Depuis les années 2010, de nouveaux entrepreneurs dominent le capitalisme global. Qualifiés de « nouveaux patriarches du capitalisme digital » par Little et Winch (2021), ils ont bâti des fortunes colossales et se présentent encore aujourd'hui comme des acteurs centraux des processus d'innovation. Elon Musk, Jeff Bezos et Mark Zuckerberg sont des exemples d'entrepreneurs hyperréels, dont nous esquisserons une définition dans cet article. Leurs secteurs d'activité, des TIC aux technologies spatiales, en passant par les voitures électriques, s'appuient sur un imaginaire futuriste qu'ils cherchent à réaliser. Ils sont ouvertement influencés par la science-fiction, utilisée dans les secteurs de la recherche et développement des grandes entreprises (Michaud, 2017). Il convient en effet de s'intéresser à la vision du futur de ces entrepreneurs afin de mieux comprendre leurs motivations et le monde qu'ils s'approprient à créer grâce à leurs capacités de financement de l'innovation prodigieuses.

Elon Musk est inspiré par un corpus d'œuvres de science-fiction et apparaît lui-même comme un personnage issu d'un film de ce genre. Jeff Bezos aussi est un fan de cet imaginaire. Leurs ambitions spatiales sont en partie motivées par leur souhait de réaliser un imaginaire populaire qui a fortement influencé leur génération. De même Mark Zuckerberg envisage de créer le métavers, une technologie utopique décrite dans le roman de Neal Stephenson *Le Samouraï virtuel* (1992). La science-fiction a la spécificité de se dérouler dans le futur, de décrire des technologies irréalisables à l'époque de la rédaction de l'œuvre, qualifiées de *novums* par Suvin (1977), ou de prototypes diégétiques par Kirby (2010). Mais elle a aussi comme caractéristique de voir bon nombre de ses inventions se réaliser sous l'impulsion d'innovateurs, dont certains firent fortune en commercialisant des technologies parfois attendues pendant des générations. Les auteurs et les entrepreneurs sont de véritables visionnaires (Michaud, 2022), qui parviennent à se projeter dans le futur pour décrire l'évolution du monde pour les premiers, et pour le construire pour les seconds. La fusion de ces deux types d'acteurs assure l'immersion dans un temps paradoxal, celui de la fiction réalisée.

Les travaux de Thompson (2017) ont montré l'importance de la notion de temps dans la légitimation et l'organisation d'un système économique, et notamment du capitalisme industriel. Nous présenterons les entrepreneurs hyperréels comme des innovateurs évoluant dans un hypertemps qu'ils tentent d'imposer au plus grand nombre. Martineau (2015) s'est intéressé à l'influence des technologies de comptage du temps sur le processus d'aliénation capitaliste. En effet, la manière de concevoir le temps oriente les visions du monde et les conceptions du pouvoir dans un système économique. L'ère de la science-fiction réalisée est aussi celle d'une accélération des processus d'innovation. Cela n'est pas sans danger pour les équilibres psychiques des travailleurs et pour la durabilité des écosystèmes, mais l'objectif de ces entrepreneurs semble avant tout de marquer l'histoire de l'humanité en réalisant des technologies révolutionnaires. Les aspirations fondamentales de ces entrepreneurs seront envisagées, entre volonté de changer le monde pour le bien commun, et désir de s'enrichir personnellement. L'hypertemps sera présenté comme une spécificité de l'ère hyperréelle, et questionné à travers l'approche accélérationniste.

L'accélération des processus d'innovation est en effet un enjeu majeur du capitalisme technoscientifique, qui exige sans cesse l'apparition de nouveaux objets, de grappes d'innovations au sens de Schumpeter (1939). Dans la perspective d'étudier l'imaginaire des entrepreneurs hyperréels, il convient de considérer leur rapport au temps à travers la temporalité science-fictionnelle. Si l'imagination peut être considérée comme intemporelle selon l'approche sartrienne, l'imaginaire futuriste semble quant à lui impulser des représentations collectives particulièrement influentes dans la société. Ainsi, l'impact des fictions sur la réalité peut être appréhendé à travers l'économie narrative de Robert Shiller

(2019). Les fictions dominantes d'une époque impulsent une approche spécifique de la temporalité. La science-fiction est particulièrement appréciée aux États-Unis, au point de mobiliser l'imaginaire entrepreneurial des leaders du capitalisme. Il convient de considérer le temps de la science-fiction comme un élément de compréhension des activités économiques de ces entrepreneurs dominants. Notons aussi que les littératures de l'imaginaire ne sont pas toutes orientées vers l'avenir. La fantasy et le fantastique mobilisent davantage des références historiques et plongent les lecteurs dans un imaginaire passéiste (Besson, 2020). Nous nous demanderons si la science-fiction n'est pas un imaginaire devenu incontournable pour la nouvelle classe d'entrepreneurs hyperréels. La culture geek est en effet devenue particulièrement influente. Des psychologues adeptes de la théorie de la migration fantastique (Mc Cain et al., 2015) estiment qu'elle mobilise l'attention des perdants du capitalisme, y trouvant un exutoire à leurs conditions de vie ne correspondant pas à leurs aspirations initiales. Si cette théorie rencontre un certain succès chez les critiques de cette culture, notre étude démontrera que la science-fiction est aussi une source de références mobilisatrices chez les acteurs dominants du capitalisme, qui y puisent une source d'inspiration inépuisable au point d'imposer une nouvelle temporalité dans le capitalisme global, résolument orienté vers l'innovation et la réalisation de nombreuses technologies utopiques.

1. Des entrepreneurs visionnaires inspirés par la science-fiction

1.1. Elon Musk et l'inspiration de la science-fiction

Elon Musk est un des entrepreneurs les plus médiatiques du vingt-et-unième siècle (Kahn, 2021). Le créateur de PayPal, Space X et Tesla a aussi acheté Twitter en 2022 et est un des hommes les plus riches du monde, son style de management étant qualifié d'émancipateur par Muegge et Reid (2019). Il a lancé des entreprises dans de nombreux secteurs technologiques, investissant aussi bien dans les voitures autonomes et électriques, que dans les réseaux sociaux, les technologies spatiales, les trains à grande vitesse, ou encore les neurotechnologies à travers sa startup Neuralink. Ce visionnaire s'apprête à révolutionner un grand nombre de secteurs économiques. Fan de science-fiction, il n'hésite pas à annoncer vouloir réaliser des visions qui appartenaient jusqu'alors à cet imaginaire technique. Ainsi, il est l'archétype de l'entrepreneur hyperréel, c'est dire un innovateur ne fixant aucune limite, cherchant à réaliser la science-fiction. Elon Musk a aussi investi dans la robotique et envisage de commercialiser dans les prochaines années des robots domestiques ressemblant aux machines du film *I, Robot* (2004). Sa vision de la colonisation de la planète Mars, sur laquelle il envisage de construire une ville d'un million de personnes d'ici la fin du siècle, apparaît comme fortement inspirée par la science-fiction. Par ailleurs, sa vision du futur des neurotechnologies est tirée de l'œuvre de Iain Banks dans la série de *La Culture* (1987-2012). Le *neural lace* est ainsi un procédé inséré dans le cerveau qui permettrait de se connecter par télépathie à Internet et de commander les machines par la pensée. Enfin, Elon Musk pense qu'il sera bientôt possible de numériser l'esprit. Cette technologie fut initialement imaginée par les auteurs cyberpunks, comme Greg Egan dans *La cité des permutants* (1994) et paraissait jusqu'alors irréalisable. Mais Elon Musk a la particularité de réduire la distance temporelle entre un imaginaire utopique à long terme et les innovations potentiellement réalisables à condition de mettre en œuvre des investissements et un management adaptés. Andersen (2023) qualifie ce type de projet de « science-fiction désespérée » (*desperate science fiction*), c'est-à-dire une vision du futur proposant de sortir des impasses écologiques auxquelles mène le système capitaliste par une forme de technosolutionnisme impliquant la géoingénierie, la migration sur d'autres

planètes et la manipulation du comportement par le Big Data. Cette approche est selon lui problématique car elle détourne l'attention des débats démocratiques importants qui devraient mener à une décroissance salvatrice plutôt qu'à la préservation d'un système économique injuste et destructeur. Elon Musk synthétise les rêves technologiques d'une génération d'auteurs de science-fiction et se présente comme l'homme qui va les réaliser. Notons que la société américaine fonctionnait déjà au dix-neuvième siècle en s'appuyant sur un imaginaire technique, le *technological utopianism* analysé par Segal (2005). Ainsi, la science-fiction d'Isaac Asimov pour la robotique, de Kim Stanley Robinson pour la conquête de Mars, de Iain Banks pour les neurotechnologies, ou des cyberpunks pour la numérisation des esprits et la nature virtuelle de l'univers, prennent le relais des illustres auteurs du siècle passé et du début du vingtième siècle pour réactiver la dynamique du capitalisme. Pour que ce processus initié par les auteurs de littératures de l'imaginaire fonctionne, il faut que la société américaine soit prête à réaliser ces récits, grâce à des innovateurs ayant une croyance dans leur faculté à réaliser les rêves les plus démesurés. Tutton (2021) analyse les utopies technoutopiques de la Silicon Valley, notamment dans le domaine spatial, comme la conséquence de ces récits de science-fiction qui ont inspiré et créé la désirabilité de ces projets dans la société américaine depuis plusieurs décennies. Elon Musk est l'archétype de l'entrepreneur incarnant le rêve américain, où toutes les innovations sont accessibles et réalisables à condition d'y croire et d'investir des moyens suffisants. Il réussit à financer ses recherches grâce à une fortune obtenue en partie par la spéculation autour de ses actions Tesla, entreprise qui pourrait devenir à moyen terme une des plus puissantes du secteur automobile. Il a aussi réussi à révolutionner la technologie des lanceurs réutilisables, a lancé un réseau de satellites Starlink susceptible de diffuser Internet sur toute la planète à moindre coût. Elon Musk et Jeff Bezos sont ainsi les milliardaires qui ont initié le New Space, c'est-à-dire la libéralisation et l'incursion d'acteur privés dans la course à l'espace (Fernholz, 2018).

Un entrepreneur influent doit appuyer son action sur une vision stratégique, sur un socle fictionnel afin d'influencer et de convaincre les investisseurs et les consommateurs potentiels. La notion de fiction apparaît ainsi comme un élément d'analyse des phénomènes entrepreneuriaux et comme un outil conceptuel particulièrement utile aux sciences de gestion (Julliot, Lenglet, Rouquet, 2022). La vision d'Elon Musk semble être issue d'un roman de science-fiction combinant les influences issues des multiples courants constituant ce genre. Musk est un entrepreneur particulièrement habile, qui utilise les archétypes imaginaires les plus importants de l'histoire de la science-fiction pour inscrire les recherches de ses entreprises dans un temps utopique. Cossette-Trudel (2010) affirme d'ailleurs que « Hors du temps, sise dans un espace extérieur au réel, l'utopie (...) peut difficilement être saisie comme une composante effective du présent ». En mêlant imaginaire et business, Musk crée une temporalité d'un nouveau type, hyperréelle, fascinant le grand public susceptible de devenir aussi le consommateur de ses technologies. En effet, la science-fiction est avant tout un imaginaire populaire, surtout aux États-Unis, qui nourrit notamment les leaders d'opinion en technologies utopiques. Ces avant-gardistes irriguent par la suite le reste de la population en représentations du futur qui deviennent des attentes collectives. Robert Shiller (2019) parle à ce propos d'économie narrative, les imaginaires et les discours souvent marginaux fonctionnant comme des épidémies, se propageant dans la population et constituant des « constellations narratives » ayant une influence manifeste sur les faits économiques, comme les bulles spéculatives, les crises financières, ou les politiques d'innovation des grandes entreprises. Le Prix Nobel d'économie américain note d'ailleurs que les œuvres majeures de la science-fiction ont pu jouer un rôle dans certains processus économiques comme la technophobie accompagnant le développement de l'intelligence artificielle et la robotique. Shiller stipule qu'il faut souvent un grand homme pour qu'un récit, une narration devienne performatif et se diffuse massivement dans la population. Il évoque notamment le discours de

Georges Bush après le 11 septembre 2001 qui a eu un impact important sur la population américaine. Les interventions médiatiques d'Elon Musk banalisent l'imaginaire science-fictionnel. Un grand nombre d'acteurs, jusqu'alors largement ignorants des utopies technologiques véhiculées par cet imaginaire, s'intéressent à ces récits relayés par celui qui fait figure de prophète technologique dans une ère que Jacques Ellul (1973) définit par le transfert du religieux et du spirituel dans la technologie (Forest, 2020). Son discours est de plus renforcé par son statut de multimilliardaire qui lui confère une certaine crédibilité dans les mentalités des investisseurs potentiels, aux États-Unis, mais aussi sur toute la planète. Yannick Rumpala affirme d'ailleurs que les projets d'Elon Musk « sont une transposition de l'imaginaire qu'il a absorbé ». De plus, « il est impossible de comprendre la personne d'Elon Musk sans voir en lui à la fois le produit et l'initiateur d'imaginaires de science-fiction » (Rumpala, 2022). Ainsi, l'entrepreneur à un rapport au temps particulier. Il se projette dans un lointain avenir tout en s'inscrivant dans la réalité. Il semble bien que les visions des hommes les plus riches du monde soient dans les années 2020 fortement inspirées par des représentations du futur qui ont germé dans la population depuis plusieurs générations. Elles n'appartiennent toutefois plus au temps de la pure utopie, au champ de l'irréalisable, mais s'inscrivent dans les discours stratégiques des entrepreneurs disposant des capitaux les plus importants, susceptibles de financer les recherches les plus ambitieuses de l'ère du capitalisme hyperréel.

1.2. Mark Zuckerberg et le projet de métavers

Mark Zuckerberg est principalement connu pour avoir créé Facebook. Ce pionnier des réseaux sociaux a fait fortune et est même devenu l'un des hommes les plus riches du monde grâce à son innovation. Il investit une partie de sa fortune pour développer de nouveaux produits susceptibles de garantir de nouveaux profits à son entreprise dans les prochaines années. Véritable visionnaire de l'avenir des TIC et d'Internet, il s'est approprié la vision de Neal Stephenson du métavers en 2021 au point de renommer son entreprise Meta. Newitz (2021) s'inquiète toutefois que les géants de la tech ne comprennent pas l'ironie des films de science-fiction au point de renommer Facebook du nom d'une technologie de science-fiction dystopique. Neal Stephenson a par ailleurs affirmé qu'il n'avait rien à voir avec la technologie développée par Zuckerberg et qu'il n'avait aucunement conseillé ses équipes. Il n'en reste pas moins que le choix du terme renvoie à un imaginaire science-fictionnel populaire dans les communautés d'informaticiens. Lallement (2015) a montré l'influence des références cyberpunks dans les hackerspaces, ces lieux d'innovation alternatifs. Si ce phénomène pouvait s'expliquer par la conjonction des visions du monde entre les hackers et une culture alternative, il pourrait paraître plus surprenant de voir un des hommes les plus puissants du monde s'approprier un concept de la pop culture. Qu'avait Zuckerberg en tête en utilisant un tel terme ? Pensait-il que cela aurait un impact positif sur les représentations des investisseurs et des consommateurs potentiels ? Imaginait-il que l'inscription de sa recherche et développement dans une temporalité science-fictionnelle générerait un phénomène d'adhésion massif et d'engouement populaire à un projet voué à réaliser une des visions les plus ambitieuses de la science-fiction des trente dernières années ? Kraus et al. (2022) estiment que le *rebranding* annonce plus une innovation incrémentale que l'arrivée d'une innovation radicale, alors que l'objectif initial était de susciter l'adhésion du grand public et des investisseurs à la création d'une technologie de rupture. L'utilisation du terme métavers était certainement conçue comme un coup marketing, qui cherchait à utiliser une vision du futur bien connue des experts en informatique pour en faire un discours stratégique. Ainsi, nous pouvons considérer dans la lignée de l'économie narrative de Shiller (2019) que nous assistons à une institutionnalisation d'un récit alternatif par un leader charismatique. Selon le

Prix Nobel d'économie, ce processus se retrouve dans les cas de diffusion massive de discours dans la société, ce qui finit par avoir un impact notoire sur l'économie. Ainsi, quand un personnage célèbre s'approprie un discours qui jusqu'alors était relativement confidentiel, il accélère la création de ce que Shiller nomme des « constellations narratives ». Les entrepreneurs hyperréels, déjà célèbres et riches grâce à leurs entreprises, font ainsi entrer l'imaginaire science-fictionnel dans le domaine de la réalité, à travers un discours mêlant pragmatisme et utopisme. Wright (2012) suggérait par ailleurs de transformer le capitalisme à l'aide d'« utopies réelles ». Leur spécificité réside dans le mélange de l'imaginaire et du réel, de l'utopie et de l'économie. Le capitalisme hyperréel fait ainsi entrer les entrepreneurs et les consommateurs dans une temporalité spécifique, dans la mesure où la science-fiction qu'ils entendent réaliser se déroule majoritairement dans des futurs plus ou moins lointains, dans des espaces-temps bien souvent paradoxaux. Scott Bukatman (1993) parle d'ailleurs à propos de ces univers de « paraspace » dont le corollaire pourrait être un « paratime ». Ces fictions décrivent des futurs dans lesquels l'intrigue est souvent orientée par l'émergence de technologies utopiques. La réalité virtuelle a par exemple peuplé de nombreux récits de science-fiction avant qu'elle soit une innovation commercialisée (Michaud, 2018). Ainsi, cet imaginaire a accompagné les ingénieurs dans les phases d'expérimentation et de prototypage, constituant une subculture de l'innovation, avant que des œuvres plus largement diffusées comme *Ready Player One* (2011), d'Ernest Cline, popularisent cette technologie auprès du grand public. Les systèmes immersifs ont eu plusieurs noms dans l'histoire de la science-fiction, comme le cybersespace de William Gibson ou le cosmoplexe de Greg Egan, pour ne citer que les plus connus. Le choix du terme métavers par Zuckerberg légitime l'œuvre de Stephenson auprès du grand public, qui s'en servira de référence littéraire pendant les années de développement, mais aussi de commercialisation et de diffusion de l'innovation. En utilisant cette œuvre de science-fiction, Zuckerberg se présente comme l'homme qui la réalisera dans les prochaines années, s'inscrivant dans une temporalité à la fois futuriste dans la mesure où la technologie demeure utopique dans l'esprit d'un grand nombre de personnes et présentiste car cette innovation est déjà une réalité pour les informaticiens de Meta et les utilisateurs des versions bêta des métavers.

2. L'hypertemps de l'économie hyperréelle

2.1. Le concept d'hyperréalité chez Baudrillard

Jean Baudrillard développe le concept d'hyperréalité dans son œuvre et plus particulièrement dans *Simulacres et Simulation* (1981). Il décrit une relation particulière entre réel et imaginaire dans les sociétés postmodernes, dans lesquelles la carte devient le territoire et où il constate une précession des simulacres. Il affirme que :

« L'imaginaire était l'alibi du réel, dans un monde dominé par le principe de réalité. Aujourd'hui, c'est le réel qui est devenu l'alibi du modèle, dans un univers régi par le principe de simulation. Et c'est paradoxalement le réel qui est devenu notre véritable utopie – mais une utopie qui n'est plus de l'ordre du possible, celle dont on ne peut plus rêver comme d'un objet perdu. Peut-être la science-fiction de l'ère cybernétique et hyperréelle ne peut-elle que s'épuiser dans la résurrection « artificielle » des mondes « historiques », essayer de reconstituer in vitro, jusque dans les moindres détails, les péripéties d'un monde antérieur, les événements, les personnages, les idéologies révolues, vidées de leur sens, de leur processus originel, mais hallucinants de vérité rétrospective » (Baudrillard, 1981, p. 179-180).

Ainsi, « c'est la fin de la métaphysique, c'est la fin du phantasme, c'est la fin de la science-fiction, c'est l'ère de l'hyperréalité qui commence » (Baudrillard, 1981, p.181)

Dans l'hyperréalité, la science-fiction est dépassée. On assiste à une fusion du réel et de l'imaginaire. Le livre de Baudrillard fut écrit au début des années 1980, avant l'émergence du courant cyberpunk. Cet imaginaire, décrit par Bukatman (1993) comme postmoderne, eut en effet pour caractéristique d'être très influent sur la sphère économique en inspirant bon nombre d'innovateurs. La science-fiction de Baudrillard est en effet révolue. Mais une nouvelle est apparue, consciemment instrumentalisée par les acteurs des processus d'innovation. Mieux, les innovateurs créent un discours qui dépasse la science-fiction, dans lequel l'utopie est intégrée dans un processus performatif visant à assimiler l'imaginaire à une réalité potentielle, et non à un monde totalement distinct de la réalité. L'imaginaire appartient au réel, et les politiques d'innovation s'assimilent à une politique symbolique (Sfez, 1993), dans laquelle la recherche et développement, les prototypes deviennent des manifestations concrètes, symboliques, de croyances instituant de la réalité. Les innovateurs de l'ère hyperréelle s'approprient l'imaginaire de la science-fiction comme des points d'horizon spatiotemporels. Il s'agit de mettre en place des stratégies d'innovation visant à réaliser les utopies de la science-fiction. Le capitalisme hyperréel génère un discours et une symbolique donnant l'impression de vivre dans une science-fiction réalisée, ou en voie de réalisation. Les visionnaires des multinationales revendiquent une filiation avec des visions du futur qui appartenaient jusqu'alors au registre du pur imaginaire. Désormais, le discours innovateur ne dissocie plus l'imaginaire du réel (Zevaco, 2018). Il repose sur une approche hyperréelle. Le métavers est une technologie résultant d'une croyance instituant issue d'un roman de science-fiction *mainstream* très populaire dans les communautés d'ingénieurs.

Dans le monde hyperréel, les discours des entrepreneurs, censés créer le réel, sont aussi inspirés par une rhétorique science-fictionnelle. On assiste à l'immersion globale dans une nouvelle forme de temporalité qui oriente les stratégies d'innovation d'un nombre croissant d'acteurs.

2.2. Hypertemporalité et l'accélération de l'innovation

L'ère de l'hyperréalité est aussi celle d'une hypertemporalité, définie comme l'insertion des innovateurs dans le temps long de visions de science-fiction à réaliser. Cette temporalité se caractérise par deux phénomènes majeurs :

- 1) Une accélération du processus d'innovation, avec l'augmentation du nombre de nouveautés technologiques créées par les entreprises (Kim, Srivastava, 2024)
- 2) Une contraction du temps nécessaire pour la réalisation de ces visions. Si jusqu'alors, la science-fiction décrivait des technologies appartenant au seul champ de l'imaginaire, dont la réalisation n'était concevable qu'à très long terme, voire semblaient irréalisables, les entrepreneurs hyperréels se sont emparés de ces visions et ont estimé qu'elles étaient réalisables à court terme, à l'échelle d'une vie humaine. Le succès du long-termisme, ce courant idéologique qui intègre les visions de la science-fiction, dans les processus d'innovation, apparaît comme une nécessité stratégique pour transmettre aux générations suivantes un monde meilleur (Krznicaric, 2020).

Musk, Zuckerberg et Bezos, pour ne citer que les plus célèbres, réduisent le temps nécessaire à la réalisation des utopies technologiques. Ils proposent ni plus ni moins que de vivre dans une utopie réalisée grâce à leurs investissements dans la recherche et développement.

L'hypertemporalité renvoie aux théories accélérationnistes (Srniczek et Williams, 2015) qui visent, selon, à accélérer le capitalisme pour créer une société le dépassant, ou à générer la

singularité technologique. Rumpala (2023) suggère d'ailleurs d'utiliser la science-fiction pour concevoir un post-capitalisme. Ces théories posent la question de l'influence de la science-fiction sur les processus d'innovation. Matrice de la théorie critique pour certains (Freedman, Freedom, 2013), elle peut aussi être considérée comme une source d'inspiration pour les innovateurs (Peper, 2017). Les entrepreneurs hyperréels cherchent à réaliser les utopies du capitalisme dont la science-fiction est devenue depuis le dix-neuvième siècle un des principaux vecteurs. Cet imaginaire cristallise en effet les aspirations utopiques de plusieurs générations en matière de science et de technologie. Ses auteurs ont développé de nombreuses représentations de machines dont certaines se sont réalisées et ont révolutionné les modes de vie de milliards d'humains, alors que d'autres sont encore en attente d'évolutions radicales dans le champ de la connaissance et dans le domaine de l'ingénierie. La science-fiction propose les points d'horizon à long terme du capitalisme. Plus précisément, Rees et Morus (2019) ont montré que l'histoire de la science-fiction avait joué un rôle non négligeable dans l'histoire des sciences. Nous pouvons donc en déduire sa fonction motrice dans le capitalisme technoscientifique.

Certains accélérationnistes (Shaviro, 2015) appellent ouvertement à accélérer le processus d'innovation en réalisant au plus vite les visions de la science-fiction afin d'achever le capitalisme, et son lot d'utopies technologiques, dans le but de passer à un autre système productif et à une société post-capitaliste, ne reposant plus sur une course effrénée à l'innovation, à l'exploitation et à l'aliénation de milliards d'humains par quelques-uns, et à la destruction des écosystèmes. L'accélérationnisme de gauche pourrait être illustré par la vision du futur de Gene Roddenberry, créateur de la série *Star Trek*, qui imaginait une société post-capitaliste, reposant notamment sur une abondance permise par le progrès technique. Gonzalez (2018) défend même la thèse que la franchise affirme que le nationalisme est une pathologie psychique et que l'internationalisme et le globalisme incarnent la rationalité.

L'hypertemporalité repose donc sur la croyance dans la capacité des innovateurs à réaliser ce qui était jusqu'alors considéré comme impossible. Pascal Chabot (2021), a théorisé l'hypertemps comme une temporalité spécifique à l'époque contemporaine, régie par le machinisme et un capitalisme technologique qui tend à placer les individus dans un état d'urgence permanent. Son constat de l'entrée dans l'ère de l'hypertemps confirme notre intuition selon laquelle l'hypertemporalité serait impulsée par les leaders du capitalisme, à la recherche de la réalisation de grands desseins visant à faire entrer l'humanité dans une ère de la science-fiction réalisée. L'accélérationnisme vise à accélérer les grands processus. Les accélérationnistes de gauche (De Sutter, 2016) veulent accélérer les processus d'innovation pour faire advenir le post-capitalisme le plus rapidement possible, alors que ceux d'extrême droite souhaitent accélérer la lutte ethno-raciale pour faire triompher la race blanche. Entre ces deux extrêmes, on peut détecter un accélérationnisme innoviste, capitaliste, cherchant à accélérer l'innovation dans un but de réalisation de grands projets le plus rapidement possible. La quête du profit n'est pas éloignée de ces perspectives. Selon Schumpeter (1939), l'innovation repose sur la destruction créatrice, et le capitalisme a sans cesse besoin de nouveaux produits pour alimenter le marché de consommation à la suite de l'obsolescence des anciens objets. La durée de vie des innovations est ainsi considérablement réduite dans cette ère de l'hypertemps et de l'accélérationnisme.

Toutefois, la temporalité dans laquelle se situent les entrepreneurs hyperréels se trouve aussi en rupture par rapport aux temporalités traditionnelles. Il existe un risque de générer des ruptures entre des communautés vivant dans des temporalités différentes, ce qui pourrait avoir des conséquences sur les inégalités sociales et la difficulté à partager les modes de vie similaires. Boyer (2013) affirme même que « le conflit entre diverses temporalités est au cœur des crises financières, et c'est l'absence de prise en compte de leur interdépendance qui explique pour une large part l'incapacité des théorisations à fournir une explication

satisfaisante à ces épisodes ». On assiste déjà à des contestations de ces modes de vie accélérationnistes et de cet hypertemps. Les adeptes de la décroissance (Bourg et Papaux, 2010) sont par exemple hostiles à une fuite en avant progressiste et consumériste, préférant des modes de vie plus lents et plus durables, plus adaptés notamment à la défense des écosystèmes et d'un mode de vie reposant par exemple sur le respect de la nature et des traditions culturelles. Latouche (2006) est un des principaux théoriciens de la décroissance en France. La gauche politique et économique propose des visions fort différentes du futur. Si Srnicek et Williams (2015) prônent une accélération exacerbée du capitalisme dans le but de le dépasser le plus rapidement possible, par exemple en permettant l'avènement d'une société de loisir grâce à une mécanisation des moyens de production, les adeptes de la décroissance se font davantage les avocats d'un retour à des conditions de vie plus durables. Les deux courants rejettent un capitalisme qui selon eux vise avant tout à exploiter la majorité des humains au profit d'une minorité, sans véritables buts collectifs, ce système ne pouvant que mener à une situation catastrophique. D'ailleurs, les collapsologues (Servigne et Stevens, 2015) incarnent le courant le plus extrémiste qui cherche à dénoncer la fin des temps inéluctable en raison des excès de la société thermo-industrielle. Les accélérationnistes ne partagent pas la vision sombre et catastrophiste des collapsologues. Ils estiment que les excès du capitalisme ne mèneront pas forcément à une déchéance écologique, mais qu'ils pourraient permettre l'avènement d'une nouvelle ère. Cette approche néo-marxiste explique que le capitalisme arrivera à sa fin lorsqu'il aura réalisé toutes les innovations permettant l'établissement d'une nouvelle société postcapitaliste. Marx aurait parlé d'une société communiste prenant la place du capitalisme. Schumpeter (1942) aussi estimait que le socialisme finirait par prendre la place du capitalisme en raison de la création d'une classe d'intellectuels dominante et hostile à ce système, irriguant la société en idées hostiles à sa perpétuation. Il faut se demander si ce phénomène n'est pas en train de se réaliser, avec l'accumulation des intellectuels hostiles au capitalisme. Toutefois, il convient de constater que rarement, le capitalisme ne s'est aussi bien porté, avec la multiplication des milliardaires dont les entrepreneurs hyperréels sont les archétypes. Ils témoignent d'un nouvel âge d'or de ce système productif. Piketty (2013) affirme d'ailleurs que le capitalisme contemporain pourrait mener à la création d'une nouvelle aristocratie planétaire due à la concentration extrême du capital entre les mains d'un petit nombre d'individus. De même, la science-fiction, souvent perçue comme une littérature subversive, apparaît à travers le phénomène des entrepreneurs hyperréels, comme un imaginaire non plus au service de la lutte des classes et de la révolution prolétarienne, d'une résistance au capitalisme, mais bien plutôt comme le véhicule des idées technoscientifiques à l'origine des visions du futur de ces acteurs capitalistes.

La science-fiction repose en effet sur une temporalité futuriste et paradoxale spécifique qui alimente les représentations d'un grand nombre d'acteurs, qu'ils soient entrepreneurs ou employés. Richard Saint-Gelais (2015) affirme que :

« D'une part, les récits d'anticipation seraient « plus fictifs » que la fiction en général, c'est-à-dire la fiction réaliste au sens large, celle qui se situe dans un cadre reconnaissable, présent ou passé, comme c'est le cas dans le roman historique par exemple. L'anticipation, elle, propose des cadres manifestement décalés par rapport au réel, présent ou passé ; elle nous amène en dehors du territoire du réel ».

Cette caractéristique fait de la science-fiction un imaginaire qui, par sa dimension performative, a mené à l'ère de l'hyperréalité. Bien qu'irréelle *a priori*, elle se distingue des autres fictions par sa capacité à devenir réelle, au moins dans sa dimension de prospective technologique (Grillmayr, 2022), sous l'impulsion du capitalisme technoscientifique. Après plusieurs décennies où cet imaginaire fut systématiquement rattrapé par la réalité économique,

l'hyperréalité a fini par générer des entrepreneurs dont une des caractéristiques était de transformer cet imaginaire en véritable idéologie. L'idéologie de la science-fiction est une instrumentalisation de l'imaginaire, par des acteurs économiques et politiques conscients de l'influence de ces histoires sur la population et sur les consommateurs. La temporalité de l'imaginaire et celle de l'idéologie sont différentes. Si le temps de l'imaginaire demeure spécifique à un monde irréel (Popa, 2016), celui de l'idéologie s'inscrit dans une pratique. L'entrepreneur a ainsi tendance à intégrer l'imaginaire dans son discours stratégique afin de se présenter quasiment en auteur de science-fiction cherchant à réaliser son histoire sous la forme d'innovations technologiques.

Le monde imaginé par les entrepreneurs hyperréels est fortement inspiré par la science-fiction, et à ce titre peut faire craindre qu'un futur dystopique se réalise. En effet, bon nombre de ces récits sont constitués d'histoires narrant un futur sombre, avec des dictatures émanant bien souvent des détenteurs du pouvoir technologique. Par exemple, dans le livre *Le Samouraï virtuel*, de Neal Stephenson, le métavers a été créé par un individu qui se met à éliminer les hackers susceptibles de l'empêcher de réaliser sa volonté d'imposer une nouvelle religion. Dans *Matrix*, les machines gouvernent le monde et imposent une dictature à l'humanité. Dans *Star Wars*, l'Empire impose une forme de totalitarisme sur la galaxie. Anne Besson (2020) montre que cet imaginaire politique, se situant bien souvent dans le futur, a vocation à sensibiliser un public fréquemment adolescent aux thèmes des extrémismes politiques et à lui inculquer le goût pour la liberté et les revendications démocratiques face à de potentielles dérives autoritaires dans le futur. Dans *Ready Player One*, d'Ernest Cline, par exemple, les héros doivent lutter pour éviter que l'OASIS, le monde virtuel, tombe entre les mains d'une multinationale qui pourrait ainsi avoir un monopole sur la simulation la plus partagée dans le monde, et ainsi imposer son pouvoir sans limites sur l'humanité. De nombreux récits montrent des entreprises ou des organisations militaires expérimenter de nouvelles technologies susceptibles de les mener à un pouvoir considérable. Toutefois, la plupart des personnages leaders de ces entreprises sont négatifs, dérivés de l'archétype du savant fou sous la forme de l'ingénieur ou de l'entrepreneur fou. Il faut bien souvent la bravoure des héros pour contrecarrer les plans diaboliques de ces innovateurs aux ambitions démesurées et hostiles au bien du genre humain. Ainsi, il convient de se demander s'il est bien positif que les entrepreneurs hyperréels soient ouvertement inspirés par la science-fiction et cherchent à réaliser des technologies dignes de cet imaginaire. En effet, ces milliardaires seront-ils à l'image des personnages négatifs de ces récits, avides de pouvoir et dénués de toute éthique, ou chercheront-ils avant tout à réaliser les technologies utopiques des romans ou des films dans un but purement philanthropique, pour le bien du genre humain ?

3. L'entrepreneur hyperréel et la pensée du futur du capitalisme

L'entrepreneur hyperréel inscrit son action dans une temporalité à long terme, impliquant une adaptation de la société à ses desseins révolutionnaires. Il modifie ainsi les structures sociales au nom d'idéaux inspirés par une science-fiction aux finalités contestables. D'ailleurs, bon nombre d'œuvres de science-fiction dont s'inspirent ces entrepreneurs sont des dystopies que les auteurs ne souhaitent pas voir se réaliser. Les entrepreneurs hyperréels s'approprient un imaginaire critique de desseins technoscientifiques imaginés par des auteurs de science-fiction visionnaires. Par exemple, *Le Samouraï virtuel* de Neal Stephenson est initialement une dystopie. De même, la plupart des œuvres de science-fiction imaginant la colonisation de Mars et la terraformation traitent ce projet d'une façon dramatique ou n'hésitent pas à en critiquer la réalisation. Ainsi, Kim Stanley Robinson, qui a popularisé la terraformation de

Mars avec sa trilogie martienne, ne considère pas ce projet viable d'un point de vue écologique.

Il convient donc de considérer les projets des entrepreneurs hyperréels comme des transgressions des pensées initiales des auteurs de science-fiction. S'il est possible de considérer cet imaginaire comme une source d'inspiration pour le capitalisme, il faut toutefois garder à l'esprit que ces œuvres sont avant tout critiques des conséquences des innovations technologiques sur la réalité, notamment sur les conditions de vie des êtres humains victimes du capitalisme ou des écosystèmes.

Les entrepreneurs hyperréels prennent leurs désirs pour des réalités et pensent que leur puissance financière leur permettra de réaliser les rêves les plus délirants de l'ère industrielle. Leurs investissements dans la recherche et développement leur permettent de se projeter dans un futur lointain, supérieur à une vie humaine, avec des projets susceptibles de révolutionner les modes de vie d'une grande partie de l'humanité. Ils sont des acteurs cruciaux du capitalisme contemporain dans la mesure où ils se conçoivent comme des visionnaires capables de réaliser un imaginaire technique qui fascine depuis parfois plusieurs générations l'humanité. Les rêves des auteurs de science-fiction sont au centre de la conception du futur technologique du grand public. Les technologies utopiques qu'ils décrivent servent d'archétypes imaginaires à des milliers d'ingénieurs qui cherchent plus ou moins consciemment à les réaliser. Souvent, il manque aux projets les plus ambitieux des investissements permettant de lancer des programmes de recherche et développement. Les entrepreneurs hyperréels semblent avoir dépassé les limites de l'imaginaire. Ils ne conçoivent pas la science-fiction comme de dangereux délires, mais plutôt comme des sources d'inspiration. Ils ont purgé cet imaginaire de sa dimension critique pour n'en retenir que les éléments qui les intéressent d'un point de vue productif. Ainsi, ils cherchent avant tout à extraire les technologies de ces récits pour les réaliser et les commercialiser massivement dans un but de rentabilité. Il est fréquent de constater que des commentateurs critiques les considèrent comme de dangereux capitalistes cherchant à réaliser une science-fiction dystopique, et donc, par extension, à réaliser l'enfer sur Terre. Cet imaginaire peut en effet être à plus d'un titre considéré comme infernal, décrivant l'enfer industriel. D'ailleurs, Rumpala (2021) a décrit le courant cyberpunk, particulièrement influent chez les entrepreneurs hyperréels, comme une « utopie des riches et une dystopie des pauvres ». Les technologies décrites par ces auteurs permettraient en effet de satisfaire les désirs d'enrichissement et de domination des entrepreneurs des secteurs technologiques, sans satisfaire pour autant le développement humain de la majorité et l'harmonie des écosystèmes. La critique de Rumpala du courant cyberpunk est intéressante dans la mesure où il le considère comme essentiellement dystopique, se situant du point de vue des victimes du capitalisme technoscientifique décrit par ce courant.

Les entrepreneurs hyperréels ne sont toutefois pas des personnages uniquement avides de profits. Ils se conçoivent bien souvent comme des visionnaires cherchant à mettre leur argent au service de causes qui dépassent les intérêts financiers et qui mettent en jeu l'avenir de l'humanité. Zuckerberg envisage de permettre à l'humanité de modifier sa manière d'interagir dans les mondes virtuels, de réaliser une migration dans une utopie informatique réalisée. Jeff Bezos veut créer des stations orbitales dans lesquelles des millions d'humains pourraient vivre dans des colonies. Elon Musk souhaite créer une ville sur Mars. Il s'agit de projets qui feraient entrer l'humanité dans une nouvelle ère. Ces entrepreneurs se considèrent comme des personnages qui s'approprient à marquer l'histoire de leur empreinte. Rien ne laisse penser que ces individus se considèrent comme de potentiels tyrans ou des acteurs négatifs à long terme. Ils considèrent leurs projets comme bénéfiques pour le genre humain. Ainsi, il est possible de les percevoir comme des acteurs s'inscrivant dans un processus à long terme qui fait du

capitalisme un système productif permettant de réaliser des imaginaires technologiques les plus ambitieux. D'ailleurs, le concept de protopie de Kevin Kelly (2017) consiste à considérer que l'évolution de la société et la succession des innovations permet de créer un monde sans cesse meilleur, et que malgré les difficultés rencontrées, il convient de demeurer optimiste sur le devenir de la civilisation.

Les entrepreneurs hyperréels semblent donc s'inscrire dans cette perspective. Ils cherchent à réaliser les meilleurs aspects d'un imaginaire parfois sombre et dystopique, pour créer des innovations susceptibles de changer les modes de vie d'une façon radicale. Les finalités du capitalisme sont donc dictées en partie par un imaginaire science-fictionnel qui sert d'inspiration aux leaders visionnaires, détenteurs de capitaux tels qu'ils sont parfois plus puissants que la technostructure américaine, Space X étant par exemple devenu l'acteur dominant de l'industrie spatiale en quelques années. Le capitalisme nécessite des visions à long terme pour orienter ses investissements et sa recherche et développement. La science-fiction joue ce rôle en partie en inspirant les entrepreneurs les plus innovants de ces dernières années.

4. Hypercapitalisme et entrepreneurs hyperréels

La fonction de l'entrepreneur fut étudiée à différentes époques par des auteurs comme R. Cantillon, J.-B. Say, D. Audresch, J. Schumpeter, M. Casson ou W. Baumal. Boutillier et Uzunidis (2010, 2017) en ont analysé les différentes théorisations, soulignant l'apport de cette figure à la dynamique du capitalisme. De Say au dix-huitième siècle à Schumpeter au vingtième siècle, les entrepreneurs ont évolué et leur fonction s'est adaptée à la structure du système économique capitaliste. Ainsi, le vingt-et-unième siècle propose un nouveau modèle productif que certains ont nommé l'hypercapitalisme, dans lequel évolue un type particulier d'acteurs, les entrepreneurs hyperréels.

Alain Cotta (2018) évoque la cohabitation de deux capitalismes dans l'hypercapitalisme global, un capitalisme d'entreprises, occidental et un capitalisme d'État, davantage asiatique. La notion d'hypercapitalisme (Graham, 2000, 2002) implique une réflexion sur la valeur à l'ère de l'économie numérique et de l'économie de la connaissance. D'inspiration marxiste, elle critique une forme extrême de capitalisme dans laquelle les principes de libre marché et de privatisation sont radicalisés. Ces caractéristiques induisent une concentration accrue des richesses et une société fortement orientée vers la consommation, impliquant des effets néfastes pour l'environnement. Les entrepreneurs hyperréels appartiennent à ce système et en sont les leaders, au moins au niveau médiatique. Elon Musk et Mark Zuckerberg occupent les médias sociaux et possèdent même les plus puissants, notamment Facebook, Instagram et X. Ils contribuent à la perpétuation et à la diffusion de l'idéologie de l'hypercapitalisme. Bien qu'associé à de nombreux effets pervers, ce dernier repose sur une course à l'innovation permanente, mise en exergue par Aggeri (2023). Cette dernière consomme un imaginaire technique abondant, que la science-fiction contribue à alimenter en nouvelles idées d'objets techniques que les ingénieurs employés par les entrepreneurs hyperréels s'activent à réaliser. Paris (2005) défend la thèse d'une civilisation entrée dans une période de transition entre la modernité et la postmodernité, qu'il appelle « hypercapitalisme », caractérisée par le chaos politique. Il s'appuie sur les romans *Cosmopolis* (2003) de Don DeLillo et *Pattern Recognition* (2003) de William Gibson, pour définir cette nouvelle ère dont les dystopies cyberpunks sont particulièrement évocatrices. Rumpala (2021) estime par ailleurs que les récits cyberpunks constituent un imaginaire dominant du « technocapitalisme ». En effet, ce

courant apparu dans les années 1980 thématiseait un futur proche dominé par les mégacorporations, ces multinationales plus puissantes que des États en faillite, et dotées d'armées pour protéger leurs intérêts. L'entrepreneur hyperréel, à la tête de ce système économique était donc anticipé par la science-fiction. L'utilisation de cet imaginaire par ces chefs d'entreprise dans le but d'en réaliser les technologies apparaît donc comme logique. Les leaders des mégacorporations ont toutefois fait l'objet d'une certaine critique par les récits cyberpunks. Leur apparition et leur prise du pouvoir dans l'économie contemporaine les inscrit dans une apothéose de l'expansion capitaliste, ayant fait d'un imaginaire technologique mégalomane le support de son idéologie innovatrice.

Ces récits sont toutefois ambivalents, dans la mesure où ils décrivent un futur proche dans lequel l'usage de la technologie est bien souvent problématique. Depuis *Frankenstein* (1818) de Mary Shelley, la science-fiction imagine des travers d'une utilisation pernicieuse de la connaissance scientifique, menant à des dérives et à des réflexions sur l'éthique de la technoscience. Cet imaginaire a ainsi accompagné les technocritiques depuis que le progrès technique existe (Fureix et Jarrige, 2015). Rappelons toutefois que les entrepreneurs hyperréels existaient déjà il y a plusieurs décennies, la science-fiction jouant déjà un rôle dans la création de vocations. Simon Lake (1866-1945), inventeur du sous-marin, fut ainsi inspiré par la lecture du roman *20 000 lieues sous les mers*, de Jules Verne, dans son enfance. Il ne fut pas vraiment entrepreneur mais mit sa vision d'ingénieur au service de l'armée américaine et de diverses entreprises. Igor Sikorsky (1889-1972), l'inventeur de l'hélicoptère et créateur d'une entreprise à succès Sikorsky Aircraft Corporation, trouva sa voie en lisant *Robur le Conquérant*, de Jules Verne, alors qu'il était enfant. Enfin, Earl Bakken (1924-2018), inventeur du stimulateur cardiaque externe alimenté par piles et portatif commercialisé en 1960, fut très inspiré par le visionnage du film *Frankenstein* en 1931, alors qu'il n'avait que huit ans. Il créa l'entreprise Medtronic, devenue une multinationale très influente dans le domaine de la santé. Notons enfin que les entrepreneurs hyperréels se distinguent des autres entrepreneurs par leur attachement à une œuvre de science-fiction. Il n'en reste pas moins que d'autres innovateurs célèbres dans l'histoire, comme Henry Ford, Louis, Marcel et Fernand Renault, Louis Blériot, ou Louis Pasteur ont pu être inspirés par une œuvre de fiction sans que cela soit devenu notoire. Un élément récurrent demeure intéressant. Tous les entrepreneurs hyperréels répertoriés sont pour l'heure américains, ce qui témoigne de la très forte influence de la science-fiction sur la culture entrepreneuriale de cette nation. Gageons que dans les années à venir, d'autres entrepreneurs revendiqueront l'influence de la science-fiction sur leur vision stratégique dans d'autres parties du monde.

Conclusion : Temps mythique, temps social et hypertemps : vers un conflit des systèmes de temporalité ?

Lesourne (2012) distingue différentes approches de la temporalité chez les prospectivistes. Si certains s'émeuvent des catastrophes qui pourraient arriver prochainement, d'autres s'inscrivent dans une temporalité plus longue et considèrent que la probabilité que de tels événements adviennent est faible. Les entrepreneurs hyperréels se situent dans une approche de la temporalité résolument positive, envisageant l'avènement prochain de grandes réalisations grâce à leur génie innovateur.

Ainsi, l'hypertemps dans lequel ils se trouvent se caractérise par les critères suivants :

- 1) Les technologies utopiques appartenant à un futur lointain deviennent le sujet de la stratégie d'entreprise de ces innovateurs.

- 2) Il s'agit d'une temporalité dans laquelle le temps semble se dérouler d'une manière accélérée. Les progrès techniques se réalisent bien plus vite que dans les périodes précédentes.
- 3) Imaginaire et réalité semblent mêlés et générer une temporalité paradoxale, spécifique à l'ère de l'hyperréalité.
- 4) L'hypertemps se définit par l'incursion des acteurs du processus d'innovation dans un délire logique d'entrepreneurs faisant de leurs désirs des réalités. Ils imposent leur temporalité en promettant la réalisation de visions du futur largement partagées.

Ainsi, l'hypertemps repose sur une accélération des processus d'innovation, les entreprises comme Space X ou Meta imposant au monde de la technologie et de la science des perspectives qui stimulent la compétition entre une multitude d'acteurs souhaitant s'inscrire dans la course à la recherche et développement dans le but de concurrencer les acteurs dominants et éventuellement s'imposer sur les marchés grâce à de nouveaux produits. Webster (2019), constatant l'accélération du processus d'innovation dans le secteur médical, estime aussi que celle-ci s'accompagne d'une prise de risque et d'un décalage temporel avec l'élaboration d'un droit visant à la réguler. La prise de risque inhérente à l'entrée dans l'hypertemps pose des questions éthiques relatives aux risques qu'il est légitime de prendre pour parvenir à réaliser des rêves technologiques qui paraissaient jusqu'alors inaccessibles. Il convient ainsi de se demander si cette nouvelle temporalité n'émane pas d'une forme de délire technologique d'acteurs dangereux pour les équilibres écologiques (par exemple de Mars) et pour la santé mentale des utilisateurs de leurs innovations (les utilisateurs du métavers ne risquent-ils pas de développer des psychoses en étant coupés de la réalité pendant de trop longues périodes, comme le montrent certains films de science-fiction ? (Michaud, 2018)). Bilheran, Barthelemy et Pardinielli (2008) distinguent ainsi la temporalité sociale, linéaire, qui régit la vie en société, de la temporalité mythique, qui caractérise le temps qui structure les mythes. Ainsi, les auteurs estiment que la psychose est structurée par une temporalité mythique, « aux antipodes de la temporalité sociale ». Ils affirment qu'« il y aurait ainsi deux modalités opposées de la temporalité mythique, fondées sur une même rythmicité circulaire : la temporalité mythique sacrée et la temporalité mythique maudite. La structuration temporelle du délire psychotique relèverait de la temporalité mythique sacrée dans une tentative de lutte contre la temporalité mythique maudite ». Ainsi, dans la mesure où les œuvres de science-fiction citées en exemple par les entrepreneurs hyperréels sont de véritables mythes sectoriels de pans entiers de la recherche et développement, il convient de s'interroger sur les risques de voir se développer de potentielles psychoses collectives, ou des conflits d'intérêts entre des acteurs s'inscrivant dans des temporalités différentes. L'entrée dans l'hypertemps pourrait en effet s'assimiler à l'incursion dans une temporalité mythique potentiellement destabilisatrice pour les personnes habituées à vivre dans une temporalité sociale. Le management de l'innovation trouvera dans ce sujet un nouveau défi. En effet, si l'histoire a déjà connu des périodes d'accélération importante de l'innovation, notamment pendant les guerres, le cas de l'économie hyperréelle est inédit et pourrait générer de nombreuses oppositions entre des acteurs adeptes de temporalités différentes.

BIBLIOGRAPHIE :

- Andersen, G. (2023), *Desperate science fiction : on how Musk, Bezos, Gates, and Google plan to escape socio-ecological collapse*, *Culture, Theory and Critique*.
- Baudrillard, J. (1981), *Simulacres et Simulation*, Galilée, Paris.
- Belk, R.W., (1996), *Hyperreality and Globalization*, *Journal of International Consumer Marketing*, 8, 3-4, 23-37.

- Besson, A. (2020), *Les pouvoirs de l'enchantement. Usages politiques de la fantasy et de la science-fiction*, Vendémiaire, Paris.
- Bilheran, A., Barthelemy, S., Pedinelli, J.L. (2008), La temporalité dans la psychose : une temporalité mythique ? Rythmicité circulaire et sacralité, *Evolution psychiatrique*, 4, 73, 629-638.
- Bourg, D., Papaux, A. (2010), *Vers une société sobre et désirable*, PUF, Paris.
- Boutillier, S., Uzunidis, D. (2010). *L'entrepreneur, force vive du capitalisme*, Editions Bénévent, Nice.
- Boutillier, S., Uzunidis, D. (2017), *L'entrepreneur. La fonction économique de la libre entreprise*, ISTE Editions, Londres.
- Boyer, R. (2013), Les crises financières comme conflit de temporalités, *Vingtième siècle. Revue d'histoire*, 113, 69-88.
- Bukatman, S. (1993), *Terminal Identity, The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction*, Duke University Press, Durham.
- Chabot, P. (2021), *Avoir le temps. Essai de chronosophie*, Presses Universitaires de France, Paris.
- Cossette-Trudel, M.-A. (2010), La temporalité de l'utopie : entre création et réaction, *Temporalités*, 12.
- Cotta, A. (2018), *L'hypercapitalisme mondial*, Odile Jacob, Paris.
- De Sutter, L. (dir) (2016), *Accélération !*, PUF, Paris.
- Ebster, A. (2019), Accelerating Innovation: Complexity, Regulation, and Temporality, *Frontiers in Sociology*, 4.
- Eizykman, B. (1985), Temporality in Science-Fiction Narrative, *Science Fiction Studies*, 12, 1, 66-87.
- Ellul, J. (1973), *Les nouveaux possédés*, Fayard, Paris.
- Fernholz, T. (2018), *Rocket Billionaires : Elon Musk, Jeff Bezos, and the New Space Race*, Houghton Mifflin Harcourt, Boston.
- Forest, D. (2020), L'évangélisme technologique, *Terminal*, 127.
- Freedman, C., Freedom, C. (2013), *Critical Theory and Science Fiction*, Wesleyan University Press, Middletown.
- Fureix, E., Jarrige, F. (2015), *La modernité désenchantée. Relire l'histoire du XIXe siècle français*, La Découverte Paris.
- Gonzalez, G.A. (2018), *Star Trek and the Politics of Globalism*, Springer, Berlin.
- Graham, P. (2000), Hypercapitalism: A Political Economy of Informational Idealism, *New Media & Society*, 2,2, 131-156.
- Graham, P. (2002), Hypercapitalism: language, new media and social perceptions of value. *Discourse & Society*, 13,2, 227-249
- Grillmayr, J. (2022), Speculations, fabulations, incantations : Science fiction, contemporary futurology and how to change the world, *European Journal of American Culture*, 41, 267-279.
- Julliot, C., Lenglet, M., Rouquet, A., (2022), Peut-on appliquer les œuvres de fiction aux sciences de gestion ?, *Revue française de gestion*, 303, 71-83.
- Kelly, K. (2017), *The Inevitable : Understanding the 12 Technological Forces That Will Shape Our Future*, Penguin Books, London.
- Khan, M.R. (2021), A critical analysis of Elon Musk's leadership in Tesla motors, *Journal of Global Entrepreneurship Research*, 11, 213-222.
- Kim, F.D., Srivastava, R.K. (2024), Backcasting from the Future : Strategies for Accelerating and De-Risking Discontinuous Innovations, *California Management Review*.
- Kirby, D. (2010), The Future is Now : Diegetic Prototypes and the role of popular films in generating real-world technological development, *Social Studies of Science*, 40,1.

- Kraus, S., Kanbach, D.K., Krysta, P.M., Steinhoff, M.M., Tomini, N., (2022), Facebook and the creation of the metaverse : radical business model innovation or incremental transformation ?, *International Journal of Entrepreneurial Behavior & Research*, 28, 9.
- Krznicaric, R. (2020), *The Good Ancestor : How to Think Long Term in a Short-Term World*, Random House, Manhattan.
- Lallement, M. (2015), *L'Age du faire. Hacking, travail, anarchie*, Seuil, Paris.
- Lesourne, J. (2012), Chapitre 21. Le temps, premier sujet de prospective au XXI^e siècle, in Lesourne, J., *Les Temps de la prospective*, Odile Jacob, « Hors collection », Paris.
- Little, B., Winch, A. (2021), *The New Patriarchs of Digital Capitalism : Celebrity Tech Founders and Networks of Power*, Routledge, London.
- Martineau, J. (2015), *Time, Capitalism and Alienation : A Socio-Historical Inquiry into the Making of Modern Time*, BRILL, Leyde.
- Mc Cain, J., Gentile B., Campbell, W.K. (2015), A Psychological Exploration of Engagement in Geek Culture, *PLoS One*, 10,11.
- Michaud, T. (2018), *La réalité virtuelle, de la science-fiction à l'innovation*, L'Harmattan, Paris.
- Michaud, T. (2022), *De la fiction à l'innovation. Ces visionnaires qui ont changé le monde*, Le Manuscrit, Paris.
- Muegge, S., Reid, E., (2019), Elon Musk and Space X : A Case Study of Entrepreneurship as Emancipation, *Technology Innovation Management Review*, August.
- Newitz, A., (2021), Why tech companies don't get science fiction, *New Scientist*, 252,3362, 26.
- Paris, J. (2005), Rethinking the End of Modernity. Empire, Hyper-Capitalism, and Cyberpunk Dystopias, *Social Philosophy Today*, 21, 173-18.
- Peper, E. (2017), Why Business Leaders Need to Read More Science Fiction, *Harvard Business Review*, July 14.
- Piketty, T. (2013), *Le capital au XXI^e siècle*, Seuil, Paris.
- Popa, D. (2016), La temporalité de l'imaginaire : le projeté et l'imprévisible. In Dufourcq, A., *Est-ce réel? Phénoménologies de l'imaginaire*. The Netherlands: Brill, Leiden.
- Rees, A., Morus, I.R. (2019), Presenting Futures Past : Science Fiction and the History of Science, *Osiris*, 34(1).
- Rumpala, Y. (2021), *Cyberpunk's Not Dead. Laboratoire d'un futur entre technocapitalisme et post-humanité*, Le Béliard, Paris.
- Rumpala, Y. (2022), Un personnage de science-fiction ?, *Le Un Hebdo « L'avenir selon Elon Musk »*, 18 mai.
- Rumpala, Y. (2023), Inventer un au-delà du capitalisme par la (science-)fiction ? Comment l'imaginaire trouve des lignes de fuite en déconstruisant, *Cités*, 95, 113-129.
- Saint-Gelais, R. (2013), Temporalités de la science-fiction, *ReS Futurae*, 2, <http://journals.openedition.org/resf/271>.
- Schumpeter, J.A (1939), *Business cycles : A theoretical, historical and statistical analysis of the capitalist process*, New York, Toronto, London, McGraw-Hill Book Company.
- Schumpeter, J.A. (1942), *Capitalisme, socialisme et démocratie*, Petite bibliothèque Payot, Paris.
- Segal, H. (2005), *Technological Utopianism in American Culture*, Syracuse University Press, Syracuse.
- Servigne, P., Stevens, R. (2015), *Comment tout peut s'effondrer. Petit manuel de collapsologie à l'usage des générations présentes*, Seuil, Paris.
- Sfez, L. (1993), *La politique symbolique*, PUF, Paris.
- Shaviro, S. (2015), *No Speed Limit. Three Essays on Accelerationism*, University of Minnesota Press, Minneapolis.

Shiller, R. (2019), *Narrative Economics. How Stories Go Viral and Drive Major Economic Events*, Princeton University Press, Princeton.

Srnicek, N., Williams, A. (2015), *Inventing the future. Postcapitalism and a World without work*, Verso, London/ New York.

Suvin, D. (1979), *Metamorphoses of Science Fiction : On the Poetics and History of a Literary Genre*, Yale University Press, New Haven and London.

Thompson, E.P. (2017), Time, Work-Discipline, and Industrial Capitalism, in : Aronowitz, S., Roberts M.J., *Classe : The Anthology*, Wiley, New Jersey.

Tutton, R. (2021), Sociotechnical Imaginaries and Techno-Optimism : Examining Outer Space Utopias of Silicon Valley, *Science as Culture*, 30,3, 416-439.

Wright, E.O. (2012), Transforming Capitalism through Real Utopias, *American Sociological Review*, 78,1.

Zevaco, A. (2018), *Voyage au centre de la tech – Science-fiction et innovation*, Tredaniel, Paris.