Design *in* Translation

MAEDA, John, How to Speak Machine : Laws of Design for a Digital Age

JinUk Kim

MAEDA, John, *How to Speak Machine : Laws of Design for a Digital Age,* London, Penguin, HARDBACK, 2019.

MAEDA, John, *Comment parler machine : les lois du design à l'ère numérique* (proposition de traduction)

Dans *How to Speak Machine : Laws of Design for a Digital Age*, John Maeda affirme qu'il faut comprendre le langage de la machine pour concevoir et développer les produits numériques en fidélité avec l'humanisme. Aujourd'hui, la machine a plus de pouvoir et élargit son influence. Lorsque cette machine-là commence à fonctionner, elle ne s'arrête ni ne se fatigue. D'ailleurs, si la capacité de se développer et d'apprendre s'ajoutent à cette spécificité de la machine, nous pouvons nous heurter à un monde de machines dangereuses, imprévisibles et non maîtrisées. L'auteur cherche donc à comprendre comment nous prémunir contre ce pouvoir, quel comportement nous devons adopter à l'ère numérique.

Afin de fonder son raisonnent, l'auteur explique d'emblée les caractéristiques de la machine. Il soutient qu'il faut faire attention aux caractéristiques des produits numériques qui peuvent créer des incitations et des déséquilibres en utilisant le pouvoir de la machine. Par ailleurs, bien que la technologie informatique rencontre des problèmes, la plupart des difficultés proviennent de la manière dont nous utilisons la technologie[1]. Ainsi, John propose un monde meilleur en ajoutant de l'humanisme dans le monde numérique à l'avenir. À travers *How to Speak Machine : Laws of Design for a Digital Age*, l'auteur a l'intention que le lecteur s'intéresse à la technologie informatique. Il insiste sur le fait que le lecteur doit travailler pour le design et comprendre le langage numérique afin de développer les produits numériques de façon convenable.

Ce livre est composé de six chapitres. D'abord, l'auteur explique les caractéristiques des machines (produits numériques), dans trois chapitres. Ensuite, dans les trois derniers chapitres, il soulève des problèmes qui proviennent des caractéristiques précédentes et décrit comment ils doivent être réglés. Dans « Les machines fonctionnent en boucle[2] », il montre que, à moins que le programmeur qui a conçu le langage numérique ne fasse une erreur, l'ordinateur n'arrête jamais de répéter un même programe. De plus, dans le monde numérique, la méthode de récurrence permet d'exprimer quelque chose. Dans « Les machines continuent à extension[3] », il précise que, à travers les boucles de calcul, les ordinateurs connaissent une extension étendent dont l'infinitude et l'indéfectibilité sont les caractéristiques. Par ailleurs, les ordinateurs peuvent aisément faire des choses qui nécessitent de nombreuses données qu'une personne ne peut pas tout gérer. À travers, « Les machines sont vivantes[4] », il s'agit de comprendre que nous pouvons être complètement trompés par les robots qui imitent les

© Design in Translation
téléchargé le 2026-11-24 21:06:47, depuis le 216.73.216.192

humains, penser qu'ils sont en réalité vivants. Néanmoins, il sera difficile pour l'intelligence artificielle de cloner complètement les humains car les humains sont des êtres qui continuent de changer. Dans « Les machines sont incomplètes[5] », John Maeda avance que les produits numériques peuvent être utilisés par les utilisateurs dans un état incomplet. Donc, ils se caractérisent par une mise à jour rapide vers une nouvelle et meilleure version.

Dans « L'utilisation des machines s'accompagne de responsabilité[6] », il est montré que le partage des informations personnelles, dans le monde numérique, est devenu inévitable. De ce fait, en tant que programmeurs et entreprises de logiciels, il ne faut pas essayer de porter atteinte à autrui. Enfin, dans « Les machines automatisent le déséquilibre[7] », l'auteur soutient que le Big Data montre des informations déséquilibrées telles que la discrimination, le harcèlement, le harcèlement sexuel et le racisme dans l'industrie technologique. D'ailleurs, ce déséquilibre devrait se poursuivre sans s'être corrigé par lui-même. Donc, pour profiter de la pleine diversité de l'humanité dans l'industrie technologique, ce dont nous avons besoin, c'est l'égalité de la technologie.

Dans ce livre, le mot « machine » inclut les produits numériques : les applications, services numériques et logiciels. En tant que designer de produit numérique, il s'agit de comprendre leurs spécificités et la différence qu'ils entretiennent à l'égard de produits « réels ».

De plus, au plan de l'analyse des informations de l'utilisateur qui, partagées, aident à développer plus mieux des produits numériques, il faut saisir deux notions différentes : « data scientifique » et « data humanisme ». Ces deux notions ne sont nécessairement opposées. Le data scientifique, d'un point de vue quantitatif, désigne les données basées sur des chiffres. Le data humanisme, d'un point de vue qualitatif, renvoie aux données récupérées par une façon d'écouter les histoires de personnes réelles.

How to Speak Machine : Laws of Design for a Digital Age s'inscrit dans une tradition de notions : l'aliénation que Gilbert Simondon situe dans la relation entre l'humain et la machine[8], les problèmes éthiques et moraux du design entrevus par Vilém Flusser[9]… Ce livre de John Maeda exprime en effet une profonde inquiétude quant à la perte d'humanité qui pourrait se produire dans le futur monde numérique. Il nous encourage rester vigilants, prudents à l'égard sur les machines et protecteur de notre humanité.

JinUk KIM, Master 1 « Design, Arts, Médias », Paris 1 Panthéon-Sorbonne, 2022-2023.

5 Mots clés français séparés par des virgules : ère numérique, produit numérique, data scientifique, data humanisme, humanité

5 mots clés anglais séparés par des virgules : digital age, digital product, data science, data humanism, humanity

---

1. MAEDA, John, *How to Speak*
2. MAEDA, John, *How to Speak*
3. *Ibidem*, p. 33-64.
4. *Ibid.*, p. 65-100.
5. *Id.*, p. 101-132.
6. *Id.*, p. 133-166.
7. *Id.*, p. 167-200.
8. GILBERT, Simondon, *Du*
9. VILÈM, Flusser, *Petite philosophie du design*, Belval, Circé, traduit par Claude

© Design in Translation
téléchargé le 2026-11-24 21:06:47, depuis le
216.73.216.192

MAILLARD, 2002.

© Design in Translation
téléchargé le 2026-11-24 21:06:47, depuis le
216.73.216.192