

Systeme Numérique

inventée par Nina Vivier Barte

1. Contexte d'utilisation

Ce projet décrit un système numérique fictif fondé sur **la disposition de bagues aux doigts**, dans une société dystopique où les mains deviennent à la fois **support de calcul et outil de régulation sociale**.

Les configurations de bagues, **bien plus que de simples ornements**, codent des informations numériques précises selon la position (doigt, phalange, main) et sont interprétées **différemment selon le statut social**. Elles incarnent une logique de contrôle total : identité, statut, comportement, ascension ou bannissement se lisent au creux des mains.

Ce système repose sur une double dynamique : **une fonction mathématique**, qui encode la valeur et l'historique des actions individuelles, et **une fonction politique**, qui organise la surveillance, la stigmatisation ou la valorisation des citoyens. Le même langage numérique est utilisé par toutes les classes, mais ses usages et ses conséquences divergent radicalement entre les sphères dominantes et les populations précarisées.

★ Chez les classes sociales supérieures

Les individus issus de l'aristocratie et des classes dominantes portent des bagues fabriquées dans des matériaux nobles : métaux précieux (*or, argent, platine*) et pierres rares. L'usage de ces bagues n'a **pas de fonction de contrôle ou de sanction**, mais relève de dimensions symboliques, esthétiques et spirituelles.

- ❖ **Identitaire et spirituel** : le plus haut symbole d'honneur est **une configuration parfaitement symétrique des deux mains**, équivalente à 0 sur le plan numérique. Cette configuration, dite « **O ultime** », incarne la paix intérieure. Chaque grande famille aristocratique possède **son propre blason numérique**, une variante de cette symétrie parfaite. Si la forme varie d'une lignée à l'autre, la valeur reste toujours mathématiquement nulle.
- ❖ **Esthétique** : la petite bourgeoisie, exclue de l'héritage aristocratique, **n'a pas accès aux blasons numériques**. Elle utilise néanmoins le système pour **composer des configurations purement esthétiques**, parfois porteuses de messages symboliques, mais sans reconnaissance sociale officielle. Ces compositions peuvent **manifester le goût, la richesse ou certaines aspirations** (*fertilité, puissance, sagesse, chance...*), mais elles ne confèrent ni privilèges ni statut réel ni de valeur numérique spécifique.

★ Chez les classes sociales populaires

Pour les classes pauvres, les bagues ne relèvent ni du choix personnel ni de la parure. Elles sont fabriquées dans des matériaux bon marché — plastique, céramique, verre teinté — et servent exclusivement à **encoder le comportement social selon un système de notation imposé par l'État**.

Ce dispositif numérique s'inscrit dans un système de contrôle collectif. **Chaque bague portée renvoie à une action attribuée à l'individu**, selon une logique codée en trois dimensions :

- ❖ **Doigt** (du pouce à l'auriculaire) : indique **la nature de l'action**, avec une **importance croissante du geste selon le doigt concerné**. Un acte lié au pouce sera perçu comme mineur, alors qu'un acte inscrit sur l'auriculaire renvoie à une action de haute gravité ou portée.
- ❖ **Phalange** (de 1 à 3, de la base au bout du doigt) : désigne **l'intensité ou la récurrence** de l'action. Une bague sur la première phalange peut signaler un fait isolé, tandis que la troisième traduit une action répétée ou aggravée.
- ❖ **Main gauche** : enregistre les **bonus**, récompensant certains comportements valorisés par l'État.
- ❖ **Main droite** : inscrit les **malus**, signes visibles d'infractions, d'écarts ou d'attitudes jugées néfastes.

L'attribution ou le retrait d'une bague ne peut être effectué que par des agents dûment mandatés par l'État ou des instances sociales locales. Ce pouvoir est centralisé et échappe totalement à la volonté individuelle.

★ Grille Sociale des Actions

Une **grille de valeurs comportementales** (bonus/malus) régit ce système. Elle peut évoluer dans le temps, mais reste globalement stable pour maintenir les hiérarchies et empêcher toute montée sociale incontrôlée.

Une version simplifiée de ces grilles sont présentées à titre **illustratif** uniquement, afin de mieux comprendre le fonctionnement du système. Elles ne reflètent pas nécessairement les tableaux réels utilisés par les autorités.

Grille d'actions qui peuvent entraîner un Bonus

Doigt	Nature de l'action	Exemple d'action
Pouce	Présence	Être à l'heure à tous les contrôles administratifs
Index	Obéissance	Exécution rapide des consignes
Majeur	Coopération	Participation à des travaux publics
Annulaire	Dénonciation	Rapport d'un comportement suspect
Auriculaire	Zèle idéologique	Participation à des manifestations de soutien au régime

Grille d'actions qui peuvent entraîner un Malus

Doigt	Nature de l'action	Exemple d'action
Pouce	Négligence	Retard ou absence non justifiée à une convocation
Index	Insolence verbale	Parler sans autorisation, contester une consigne
Majeur	Résistance passive	Ne pas exécuter une tâche dans les temps
Annulaire	Subversion active	Diffusion d'idées non approuvées, graffiti
Auriculaire	Menace à l'ordre	Participation aux émeutes, refus d'obtempérer

★ Conséquences des configurations

Dans cette société de contrôle, les configurations de bagues ne sont pas de simples annotations : elles conditionnent l'existence des individus.

- ❖ **Main gauche pleine de bonus** : marqueur de **bonne conduite persistante**. Elle donne lieu à un **traitement préférentiel**, à une certaine reconnaissance.
- ❖ **Deux mains pleines de bonus** : signal fort de loyauté et de docilité. Elle ouvre la **possibilité d'une élévation sociale partielle**, une intégration contrôlée dans les couches de la classe supérieure, sous conditions, et toujours sous **surveillance institutionnelle**.
- ❖ **Main droite pleine de malus** : le porteur franchit un **seuil de dangerosité sociale**. Il entre dans un nouveau palier de sanctions renforcées : surveillance accrue, exclusion des aides, perte de certains droits.
- ❖ **Deux mains pleines de malus** : le seuil ultime. L'individu est **banni**, privé de tout statut civil, relégué dans des zones périphériques insalubres et livrées à l'insécurité. Il devient un **renégat**, un être hors-système.

★ Règle particulière : Conversions

Si **une main est déjà saturée** (cinq doigts, trois phalanges), tout nouveau bonus ou malus peut être **reporté** sous forme d'une **bague à gemme** sur l'autre main. Ces bagues spéciales signalent une **conversion d'état** et obéissent à des règles spécifiques selon les cas.

Ces équivalences sont strictement encadrées par des codes de compatibilité entre types d'actions. Toute tentative de contournement est passible de sanction.

2. Les Symboles

★ Symboles Fondamentaux

Le **support** du système est le corps humain, plus précisément les **dix doigts** des deux mains.

L'**unité de valeur** est la **bague**.

Il existe **deux types de bagues** fondamentaux :

❖ **Bague classique** : représente une valeur **positive (+1)**.

❖ **Bague à gemme** : représente une valeur **négative (-1)**.

Cependant, la **valeur exacte** d'une bague ne se limite pas à son type : elle dépend également de **l'endroit où elle est placée** selon les règles définies par le système.



★ Doigts et Puissances

Chaque doigt est associé à une **puissance de 2**, ce qui permet de coder des valeurs numériques selon une **logique de base binaire structurée** :

- **Pouce** $\sim 2^0 = 1$
- **Index** $\sim 2^1 = 2$
- **Majeur** $\sim 2^2 = 4$
- **Annulaire** $\sim 2^3 = 8$
- **Auriculaire** $\sim 2^4 = 16$

Ainsi, le **poids numérique** d'une bague dépend du doigt sur lequel elle est placée, selon cette hiérarchie croissante.



Voir schéma suivant



★ Coefficients des Phalanges

Les **phalanges** permettent de moduler la valeur d'une bague en fonction de sa **position sur le doigt**, exprimant l'**intensité** ou la **récidive** d'un comportement :

❖ **Doigts à trois phalanges** (*index, majeur, annulaire, auriculaire*) :

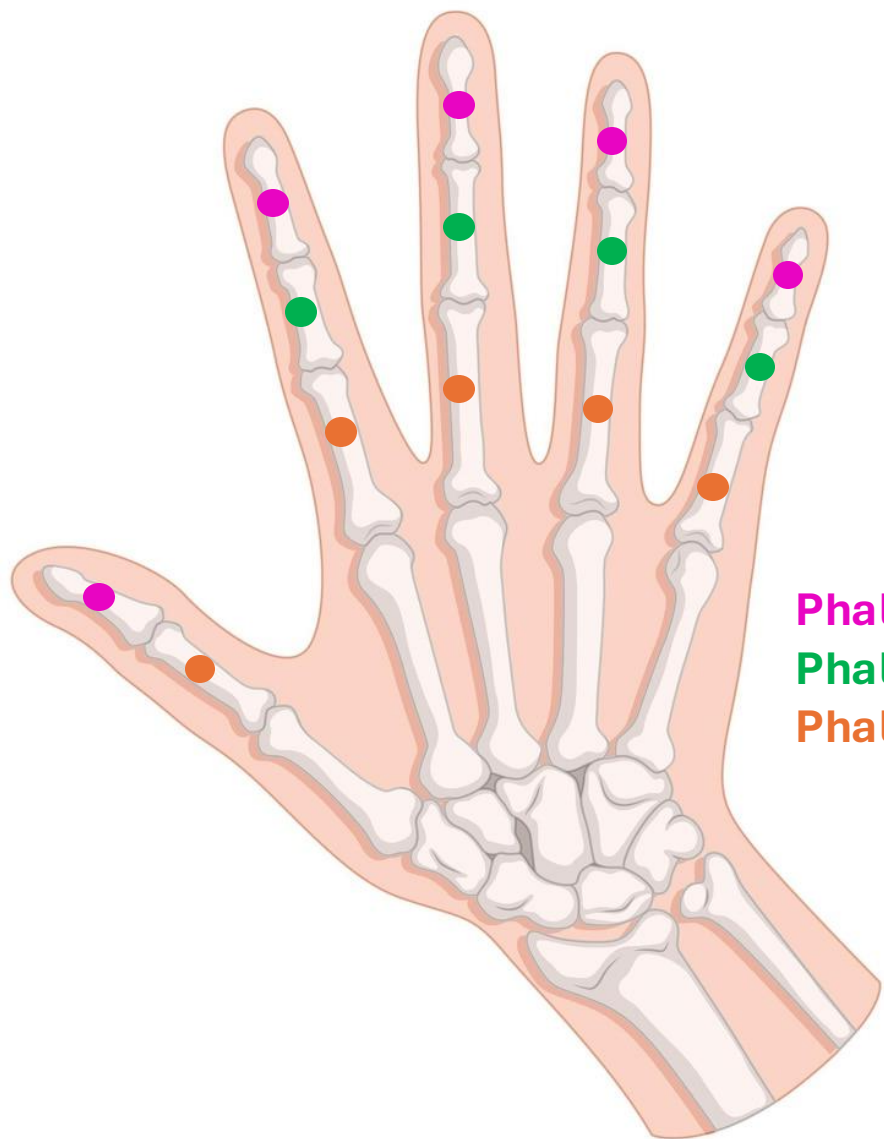
- **Phalange proximale** (*près de la paume*) ~ 1
- **Phalange médiane** ~ 2
- **Phalange distale** (*près de l'ongle*) ~ 3

❖ **Pouce :**

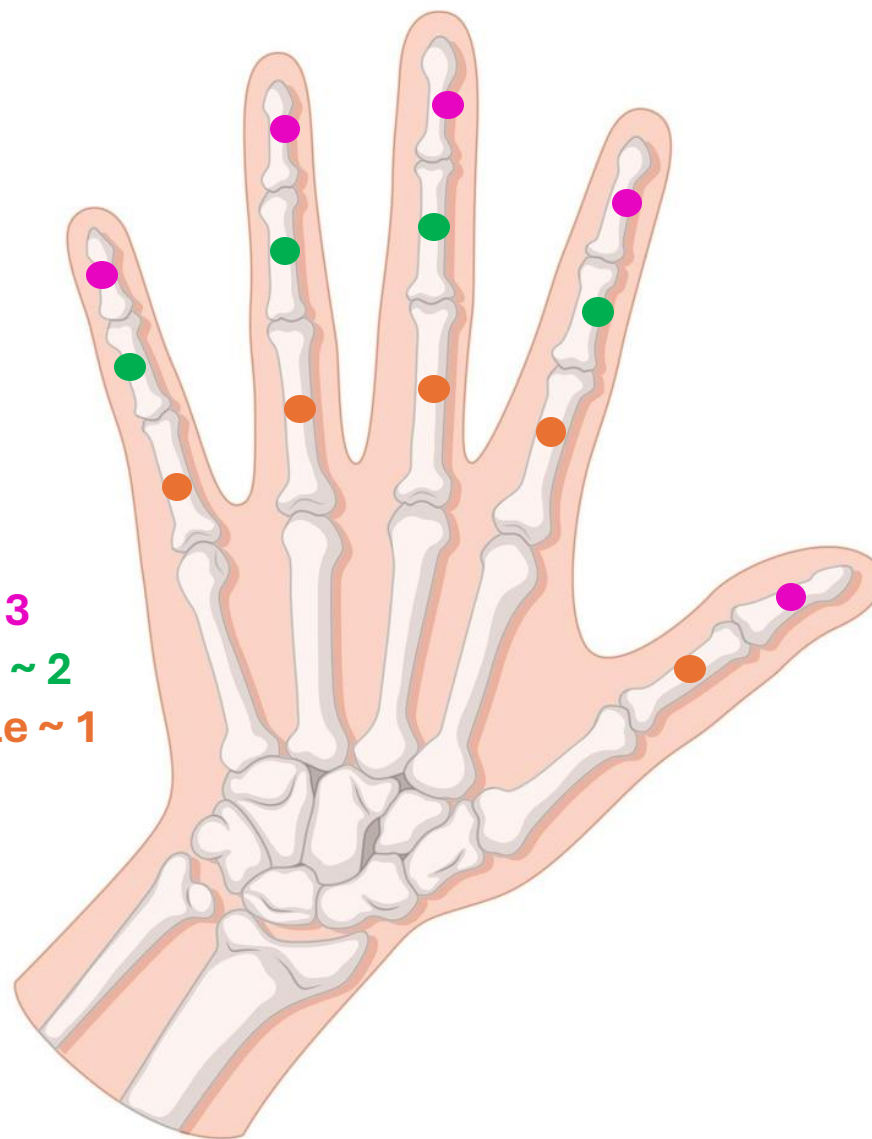
- **Phalange proximale** ~ 1
- **Phalange distale** ~ 3



Voir schéma suivant



Phalange distale ~ 3
Phalange médiane ~ 2
Phalange proximale ~ 1



★ Polarité des Mains

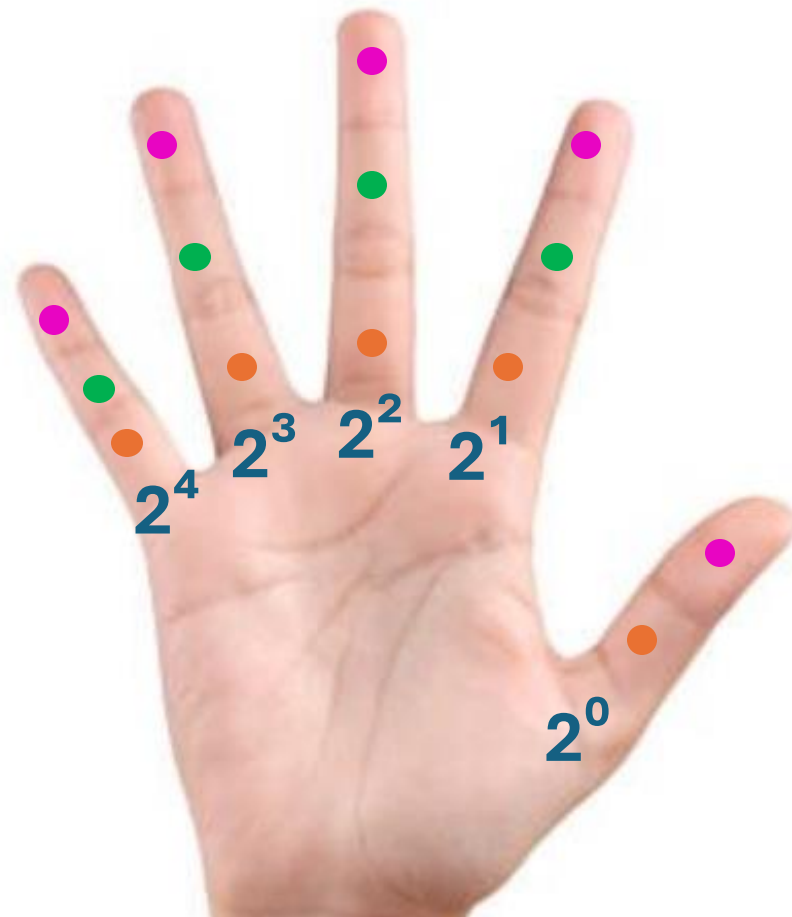
- ❖ **Main gauche** → toutes les bagues sont **positives**
(elles représentent des **bonus** ou des comportements valorisés)
- ❖ **Main droite** → toutes les bagues sont **négatives**
(elles signalent des **malus** ou des comportements répréhensibles)

👉 *Voir schéma suivant pour une synthèse visuelle de l'ensemble du système.*



Main Gauche
Valeurs Positives

Phalange distale ~ 3
Phalange médiane ~ 2
Phalange proximale ~ 1



Main Droite
Valeurs Négatives

3. Les Règles de Fonctionnement

★ Comment une bague encode une valeur numérique

Chaque bague porte une valeur calculée selon quatre facteurs :

Valeur = *(type de bague) × (signe selon la main) × (puissance de 2 du doigt) × (coefficient de la phalange)*

Exemple :

Bague (1) × Main droite (-1)
× Index (2) × Phalange distale (3)

~ Valeur totale = -6



★ **Comment une configuration encode un nombre**

La **valeur sociale** d'un individu est obtenue en faisant **la somme de la valeur numérique de chaque bague portée sur les doigts**.

Chaque main encode un **signe**, et chaque bague, selon sa **position** et son **type**, contribue à former un **nombre entier relatif**.

La **configuration complète des deux mains** forme ainsi une somme, qui détermine la réputation ou la position sociale de la personne.

👉 *Voir exemples dans les slides suivantes.*

4. Exemple de Nombres

★ Exemple avec des multiples façons d'encoder : 51



Main gauche : $(1 \times 1 \times 1 \times 3) + (1 \times 1 \times 4 \times 2) + (1 \times 1 \times 8 \times 1) + (1 \times 1 \times 16 \times 2) = 51$

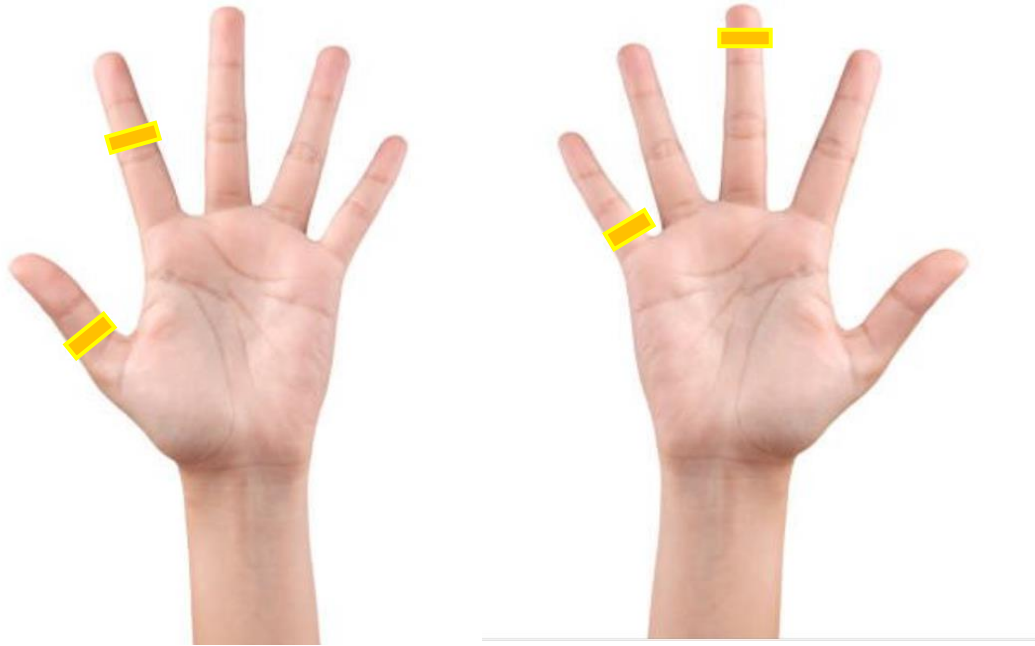


Main gauche : $(1 \times 1 \times 1 \times 3) + (1 \times 1 \times 16 \times 3) = 51$



Main gauche : $(1 \times 1 \times 1 \times 3) + (1 \times 1 \times 4 \times 1) + (1 \times 1 \times 4 \times 2) + (1 \times 1 \times 4 \times 3) + (1 \times 1 \times 8 \times 1) + (1 \times 16 \times 1) = 51$

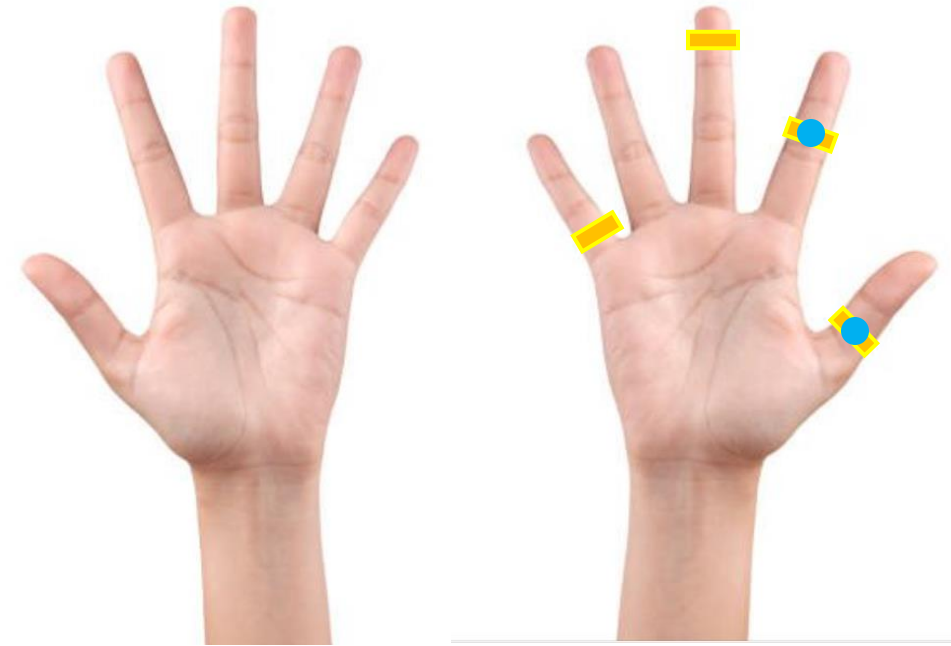
★ Exemple avec un nombre négatif : -23



Main gauche : $(1 \times 1 \times 1 \times 1) + (1 \times 1 \times 2 \times 2) = 5$

Main droite : $[1 \times (-1) \times 4 \times 3] + [1 \times (-1) \times 1 \times 6 \times 1] = -28$

$5 - 28 = -23$



Main droite : $[1 \times (-1) \times 4 \times 3] + [1 \times (-1) \times 1 \times 6 \times 1] + [(-1) \times (-1) \times 1 \times 1] + [(-1) \times (-1) \times 2 \times 2] = -28 + 5 = -23$

★ Exemple avec un grand nombre : 247



Main gauche : $(1 \times 1 \times 1 \times 3) + (1 \times 1 \times 2 \times 1) + (1 \times 1 \times 4 \times 1) + (1 \times 1 \times 4 \times 3) + (1 \times 1 \times 8 \times 1) + (1 \times 1 \times 8 \times 2) + (1 \times 1 \times 16 \times 2) + (1 \times 1 \times 16 \times 3) = ??$

Main droite : $[1 \times (-1) \times 1 \times 1] + [(-1) \times (-1) \times 1 \times 3] + [(-1) \times (-1) \times 2 \times 3] + [(-1) \times (-1) \times 4 \times 2] + [(-1) \times (-1) \times 8 \times 2] + [(-1) \times (-1) \times 8 \times 3] + [(-1) \times (-1) \times 16 \times 1] + [(-1) \times (-1) \times 16 \times 3] = ??$
 $5 - 28 = -23$

5. Exemple d'Opérations Arithmétiques

★ Le Poids des Paumes

La somme des bagues présentes sur les mains constitue l'opération de base permettant d'évaluer la **valeur sociale totale** d'un individu. Le Poids des Paumes **somme donc la valeur numérique de chacune des bagues portées** pour établir un solde comportemental, indicateur silencieux mais central dans les mécanismes de réputation et de régulation sociale.

Cette opération n'est **pas visible sous forme de chiffre**. Aucun affichage numérique ne l'accompagne. Mais elle structure en profondeur les regards, les relations, les opportunités. Des **seuils implicites** organisent la société par paliers de valeur : franchir certains seuils (par exemple ± 96 , ± 192 , ± 368) peut déclencher des effets collectifs ou institutionnels, tels qu'une réaffectation de logement, un reclassement professionnel ou, à l'extrême, un bannissement.



Voir exemples dans les slides précédentes

★ Les Paumes Miroirs

Une règle particulière permet, sous conditions strictes, d'**annuler deux bagues opposées** : lorsque les deux **paumes sont placées face à face**, une bague de la **main gauche** et une de la **main droite**, parfaitement alignées (*même doigt, même phalange*), peuvent être **neutralisées**.

Ce geste, rituel et codifié, est le **seul cas autorisé d'effacement mutuel** : un **acte réparateur** de même intensité et de même nature peut **contrebalancer** une faute équivalente.

Cette opération ne modifie pas la valeur sociale totale, mais allège visiblement la configuration de l'individu, ce qui peut influencer son traitement social.

Exemple: Une bague classique sur le majeur médian de la main gauche ($1 \times 1 \times 4 \times 2 = 8$)

Une bague sur le même emplacement de la main droite ($-1 \times 1 \times 4 \times 2 = -8$)

La valeur totale reste inchangée, mais les deux bagues peuvent être retirées après analyse des autorités habilitées.



★ La Main Tendue

La Main Tendue est une opération rare et précieuse, par laquelle un individu sur le point d'atteindre le palier irréversible d'ostracisation, soit deux mains remplies de bagues malus, **peut répartir la valeur de cette nouvelle bague à d'autres membres** volontaires, évitant d'être banni.

Concrètement, la valeur numérique du malus en question, toujours un multiple de 2, est **divisée par deux**, et **chaque portion ainsi obtenue est attribuée à une personne différente**. Seules les personnes disposant de la **première phalange libre sur l'index droit**, des personnes considérées comme des citoyens exemplaires, peuvent recevoir ce fardeau.

Exemple : Si une personne est sur le point de recevoir un dernier malus de valeur 12, une bague sur le bout du majeur, elle peut diviser ce malus par 2, obtenant 6. Elle aura alors besoin de 6 individus volontaires pour que chacun porte une part de ce fardeau sur la première phalange de leur index droit, soit de valeur 2.

6. Classification du système

★ Typologie de Chrisomalis

Système Positionnel – Multiplicatif – Additif

Positionnel :

La valeur d'une bague dépend de son emplacement (*main, doigt, phalange*)

Multiplicatif :

La valeur d'une bague est calculée par **multiplication** de plusieurs facteurs :

- Puissance de 2 donnée par le doigt
- Coefficient donné par la phalange
- Signe donné par la main
- Signe du type de la bague

Additif :

La **valeur totale** encodée par les deux mains est obtenue en **additionnant** les valeurs individuelles de toutes les bagues présentes.

★ Extent du système numérique

On décompose les valeurs maximales qu'on peut obtenir pour chaque doigt de la main gauche :

Pouce ($2^0 = 1$) $\rightarrow 1 + 3 = 4$

Index ($2^1 = 2$) $\rightarrow 2 + 4 + 6 = 12$

Majeur ($2^2 = 4$) $\rightarrow 4 + 8 + 12 = 24$

Annulaire ($2^3 = 8$) $\rightarrow 8 + 16 + 24 = 48$

Auriculaire ($2^4 = 16$) $\rightarrow 16 + 32 + 48 = 96$

Total main gauche = +184

Total main droite = -184 (mêmes valeurs, signes inversés)

Or, Chaque emplacement peut contenir :

- une bague classique (+1)
- une bague à gemme (-1)

Valeur Maximale du système

- ❖ Main gauche = +184
 - ❖ Main droite (à gemme) = +184
- $\rightarrow \text{Total} = +368$**

Valeur Minimale du système

- ❖ Main gauche (à gemme) = -184
 - ❖ Main droite = -184
- $\rightarrow \text{Total} = -368$**

Intervalle total

De -368 à +368, soit
737 valeurs entières distinctes (avec 0).

★ Nombre de Configurations possibles

Chaque main comporte 5 doigts. On a donc la répartition suivante :

- 4 doigts (*index, majeur, annulaire, auriculaire*) \sim 3 phalanges chacun \rightarrow **12 emplacements**
- 1 pouce \sim 2 phalanges \rightarrow **2 emplacements**

On a donc **14 emplacements par main**.

Par emplacement, on a alors **2 options** : bague présente ou absente

$\rightarrow 2^{14} = 16\,384$ combinaisons par main

$\rightarrow 2^{14} \times 2^{14} = 2^{28} =$ **268 435 456 combinaisons possibles pour les deux mains**

⚠ **Remarque importante** : Toutes les configurations **ne donnent pas** une valeur numérique unique (certaines configurations mènent à la même somme).