

# Le comptable contre le corporel



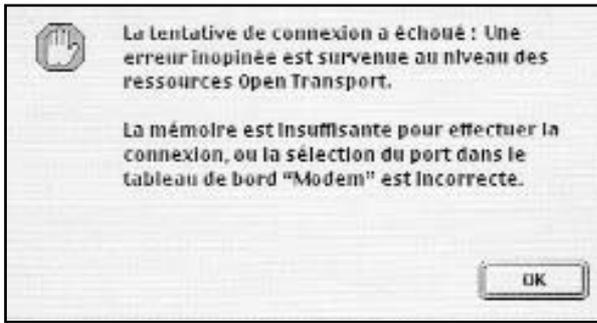
*Je me suis de plus en plus intéressé à l'analyse, non de ce que les outils font, mais de ce que les outils disent à une société, et à la raison pour laquelle la société accepte ce qu'ils disent comme une certitude.*

Ivan Illich

*La véritable valeur d'un réseau réside moins dans l'information qu'il transporte que dans la communauté qu'il forme.*

Nicholas Negroponte

L'anarchisme du XIX<sup>e</sup> siècle a de quoi stupéfier par sa clairvoyance : pour ne prendre que deux exemples, quel autre mouvement politique se préoccupa si tôt de ce que le siècle suivant nommera féminisme et écologie ? L'anarchisme contemporain, lui, a manqué bien des trains. L'explosion de l'informatique et de l'Internet a failli lui rendre les dons de prophète de son aîné. Nombre des premiers internautes et des premiers informaticiens se réclament en effet, sinon explicitement de l'idéologie anarchiste, en tout cas de ses valeurs. Mais le mouvement anarchiste classique a réagi à la montée du silicium, quand il y a réagi, avec méfiance au pire et indifférence au mieux. La méfiance se justifie : la marchandise se réjouit trop du nouveau marché aux puces pour ne pas nous mettre en garde. L'indifférence est moins compréhensible, ne serait-ce que parce qu'il est aisé de discerner dans l'Internet le système nerveux du spectacle.



On a voulu justifier cette indifférence en rappelant que l'Internet ne concernerait après tout que des Occidentaux mâles, blancs, jeunes, éduqués et non pauvres. En 2002, il est clair que l'Internet déborde à présent ces critères. Il n'a pas encore révolutionné la Papouasie Nouvelle-Guinée ou le Burkina Faso, mais, de gré ou de force, les femmes, les pays asiatiques, les pays dits émergents, etc. s'y connectent en masse. Peut-on enfin douter qu'il est l'instrument, et parfois le lieu, du pouvoir économique, avant de devenir, si rien n'est fait, celui du pouvoir policier ?

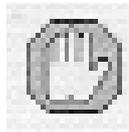
Une dernière cartouche tirée par les indifférents consiste à prétendre que l'Internet n'est qu'un outil, qui sera bon ou mauvais selon que la société qui s'en servira sera bonne ou mauvaise. Étrange argument : l'automobile et la télévision sont deux outils. Nul moins que l'anarchiste n'ignore les ravages provoqués par ces deux calamités, et si les rêves anarchistes brillaient soudain au regard de tous, il est douteux qu'on y verrait scintiller beaucoup de pare-chocs.

L'autre versant est celui des enthousiastes. Informaticiens professionnels ou amateurs, internautes fascinés, conscients de la structure (apparemment) horizontale, égalitaire, de l'Internet, ils le croient l'instrument, selon l'intensité

de leur ferveur, d'une révolution, d'une guérilla, ou au moins d'un exercice quotidien de la liberté. À plusieurs titres, leur enthousiasme prête autant le flanc à la critique que l'indifférence qui lui est opposée. Il suffit d'ouvrir un écran Web pour y voir vomie une publicité aussi abondante qu'inefficace, et paradoxalement d'autant plus abondante qu'on en mesure l'inefficacité. Il suffit d'ouvrir un journal financier pour constater chaque jour l'avidité que provoque l'Internet. Les récentes et catastrophiques réévaluations des entreprises du Net se sont bornées à punir une folie analogue à celle des tulipes hollandaises ou des actions de Law ; ni l'une ni l'autre n'ont ralenti le capitalisme, et l'échec des start-ups n'a contribué qu'à élargir la voie des multinationales. Il suffit d'ouvrir les magazines d'informatique pour admettre que les moyens de censure et de contrôle se développent plus vite que les zones autonomes temporaires.

Pourtant l'Internet abrite déjà une quantité gigantesque de sites libres, provoque des rapprochements féconds, permet la coordination des actions anti-mondialisation, donne à une entière génération d'indociles confiance en elle, et, si aucune parade n'est trouvée aux logiciels d'échanges de pair à pair type MP3, pourrait créer un énorme système d'échange dont le profit serait exclu.

Ainsi qu'il l'a fait avec l'écologie,



l'anarchisme doit trier, réfléchir, percer à jour les mécanismes sous-jacents, les valeurs cachées, les postulats essentiels. Puisse cet article y contribuer.

### 1. Au commencement était le verbe

L'ordinateur et la bombe atomique sont nés en même temps. Dans le même but, gagner la guerre. Beaucoup ont noté que si la seconde introduisit le plus grand désordre possible dans la matière et la vie, l'ordinateur tentait de son côté d'introduire le plus grand ordre possible dans l'information et la société. Il serait beau que le second eût été conçu expressément pour compenser la première, mais le rapprochement ne sera perçu qu'un peu plus tard. Très tôt dans la vie de la cybernétique, en revanche, ses usages politiques potentiels sont apparus à ses créateurs. La vieille illusion saint-simonienne affirmait que si la rationalité industrielle venait à être appliquée à la société, elle en lisserait les grumeaux et en libérerait les potentialités. Fidèles à cet optimisme, les premiers théoriciens de la cybernétique crurent pouvoir, non passer du gouvernement des hommes à l'administration des choses, mais administrer si justement les choses, que le gouvernement des hommes en serait à son tour amélioré. Pour en arriver là, il leur fallut obscurément décider d'assimiler les

rappports et les conflits humains aux mouvements et aux forces qui régissent la matière, puis ceux-ci à une nouvelle dimension de l'existant, l'information, qu'ils jugèrent non moins intimement liée au monde que le temps ou l'espace. En 1948, un article d'un dominicain, dans *le Monde*, est titré : « Vers la machine à gouverner, une nouvelle science, la cybernétique ».<sup>1</sup> Le charme

de l'illusion technocratique se comprend : les buts que se fixent la technologie et l'industrie sont définis avec netteté. Les instruments de mesure utilisés pour déterminer échec ou succès n'ont pas moins de précision. L'efficacité des méthodes est donc rapidement déterminable. Une fois une méthode incontestable, la répartition des rôles s'opère aisément.

Bien sûr, l'éternel point aveugle de l'illusion technocratique réside dans le refus de reconnaître la multiplicité, l'ondoiement, la versatilité des buts humains. L'une des innombrables définitions de l'anarchisme pourrait d'ailleurs consister en ceci que, pour l'anarchisme, la seule harmonisation possible des désirs humains est de reconnaître en permanence leur irréductible diversité.

La simplification abusive engendrée par l'illusion technocratique a un second effet néfaste. Interpréter le monde à l'aide du seul concept d'information a conduit à de merveilleuses avancées scientifiques, en particulier en biologie et en sciences humaines. Mais alors, *quid* du négatif de l'information? Selon Norbert Wiener, le créateur de la cybernétique, dont les intuitions fondamentales provenaient de la thermodynamique, ce négatif est l'entropie. Pour un système thermodynamique idéal, l'entropie maximale est le zéro absolu, le froid indépassable, la mort.

L'information, elle, naît du mouvement, le mouvement qui est la chaleur. Wiener en vient donc à n'envisager dans le monde que la lutte de l'entropie et de l'information, de la vie et de la mort. Il glissera bientôt de là vers la lutte du Bien et du Mal.

« L'entropie et l'information sont

1. Cité par Philippe Breton, *le Culte de l'Internet*, La Découverte, p. 41.

les deux faces d'une même réalité, de la réalité. Ce qui a de la valeur dans le monde est du côté de l'information. Dans ce sens, tout, sauf lorsqu'il y a délitement entropique, est information, message, mouvement. Tout être est essentiellement, dans son existence fondamentale, message. Cette pensée inaugure ce qu'on pourrait appeler une "ontologie radicale du message"; rien n'existe que sous la forme d'un message, d'une information, d'une transparence potentielle. Nous sommes là dans une véritable mystique de la communication. La finalité du message étant de circuler, tout ce qui concourt à ce mouvement est positif, tout ce qui concourt à le freiner transforme le mouvement de l'information en son contraire; l'entropie, le désordre, le Mal. »<sup>2</sup>

Ériger l'information en valeur revient à ériger ce qui la bloque ou ce qui la ralentit en contre-valeur. Un geste dangereux à en croire une liste, non exhaustive et établie par Breton, de ces contre-valeurs : « la censure, les frontières, la clôture, la loi, l'intériorité, la matérialité, la centralité, l'individu,

2. P. Breton, *op. cit.*, p. 37.

3. « Les idées circulent en nous, nous sommes leurs véhicules, même si nous avons l'impression que nous les pensons. » Pierre Lévy, *World Philosophy*, Odile Jacob, p. 191.

le corps ». Censure et frontières, bien sûr. La clôture, elle, est une notion vaste qui va du Mur de Berlin à l'intimité. La loi et la centralité ont mauvaise presse chez les anarchistes, mais il s'agit à nouveau de notions si vastes, si mal délimitées, qu'à les rejeter en totalité on risque de jeter le bébé avec l'eau du bain. Mais inclure la matérialité, l'individu et le corps dévoile le postulat à peine inconscient de la cybernétique : celui du dualisme esprit-matière et son corollaire habituel, la supériorité de l'esprit sur la matière. Nous verrons bientôt qu'il ne s'agit pas d'un penchant platonicien<sup>3</sup> anodin, l'informatique et le corps sont pour l'instant d'irréductibles ennemis. Le désir d'informatique est entre autres un désir de briser l'opacité de l'individu, de le transformer en un élément transparent du parcours de l'information : on sait le danger des idéologies à qui il importe de « transformer » les individus. On devine à quel point la transformation en « élément transparent du parcours de l'information » favoriserait l'ordre marchand, l'ordre de l'information-marchandise, de l'information sur la marchandise, du capital numérisé.

L'histoire de l'informatique est scandée par trois événements cruciaux : l'invention de l'ordinateur, la diffusion des micro-ordinateurs, l'explosion de l'Internet. Seuls les micro-ordinateurs

ont une origine civile. L'Internet doit son existence à l'intention des militaires américains, et des chercheurs qui collaborent avec eux, de créer un réseau qui



J.-Manuel Traidmond

résistât aux coups nucléaires éventuels des Soviétiques. L'Arpanet, premier avatar de l'Internet, fut financé par le Pentagone. L'Internet demeure largement contrôlé par les États-Unis, qui accaparent la moitié de ses échanges et de son implantation. Pour superficielles que paraissent ces sources de méfiances à l'égard de l'ordinateur et de l'Internet, il est néanmoins justifié de ne pas donner trop vite de diplôme de subversion à deux instruments nés à l'ombre du pouvoir.

## 2. Découverte de la tribu

L'ordinateur est une machine si peu innocente socialement que Philippe Breton a pu intituler un autre de ses livres *la Tribu informatique*. De taille réduite dans les années 50 et 60, la tribu informatique est de nos jours bien plus vaste. Quoique diluée dans l'océan des internautes et des utilisateurs de micro-ordinateurs, elle continue à jouer un rôle hors de proportion avec le nombre de ses membres. On put l'observer à l'état pur tant que les ordinateurs ne furent que de noires armoires aux yeux tournants, dont le culte était desservi par une élite amoureuse. Ph. Breton, étudiant les grands centres de calcul universitaires, y distingua trois cercles dont le plus fanatique, le plus secret, peut-être le plus heureux, était constitué par les informaticiens en charge des machines elles-mêmes, plutôt que de l'usage que l'on faisait de ces machines. La *Jargon file* d'Éric Raymond<sup>4</sup>, un célèbre manifeste de la communauté informatique, dit ceci :

« Un article récent dédié aux aspects machos de la programmation a proclamé sans détours : les Vrais Programmeurs écrivent en FORTRAN. De nos jours, peut-être, en ces temps

décadents de bière sans alcool, de calculatrices et de software pour les nuls, mais au temps jadis, quand le mot "software" sonnait bizarre, et que les Vrais Ordinateurs étaient faits de tubes à vide, les Vrais Programmeurs écrivaient en code-machine. Pas en FORTRAN, pas en RAFTOR. Non, en code-machine. Bruts de coffre, nus, inscrutables ; en nombres hexadécimaux.<sup>5</sup> Directement. »

Le premier cercle n'avait donc de contacts qu'avec la machine. Le second cercle comprenait les informaticiens à qui les utilisateurs commandaient des logiciels (dont l'interface au moins devait s'approcher des langues humaines) destinés à exécuter les tâches de l'institution possédant l'ordinateur. Ceux-là étaient contraints de collaborer avec les barbares, les ignorants, les impuissants du troisième cercle qui, lui, rassemblait les utilisateurs, aux compétences informatiques moins homogènes.

On constate que le critère de tri est l'intensité, la proximité des relations avec la machine. À la lecture de diverses analyses écrites sur la tribu, il apparaît que le rapport avec la machine est précisément un *rapport* ; une relation avec une entité qui n'est pas loin, sinon de jouir de la considération que l'on accorde à une personne, en tout cas d'en assumer l'utilité, le mystère, le charme, et jusqu'à la capacité d'irritation. L'équation « rapport intime avec l'ordinateur = rapport intime » n'est pas exagérée. Selon Breton, et d'autres qui confirment

4. Disponible sur [www.tuxedo.org](http://www.tuxedo.org).

5. Le code-machine est cette succession de 110100, 011110, 111000, etc., qui est le seul langage que la machine comprenne : les autres langages informatiques sont composés d'agrégats de code-machine masqués par des mots (GOTO, IF...THEN, etc).

la fréquence de ces attitudes, « la machine est respectée comme une être différent » ou encore : « On n'est jamais seul lorsqu'on est avec un ordinateur ». On pense au Golem, à Pygmalion, HAL, aux robots d'Asimov ou de Star Wars. L'explication par l'homme amoureux de la machine requiert néanmoins elle-même une explication.

Une enquête menée par Breton lui permit d'isoler des valeurs essentielles de la tribu. Elle porta sur les demandes d'aide adressées par les utilisateurs en panne (le troisième cercle) aux deux cercles supérieurs. En premier lieu, notant que l'aide venait toujours plus rapidement à qui, à l'évidence, avait d'abord tenté de résoudre son problème par lui-même, il put constater que la tribu récompensait la bravoure ; la bravoure devant la difficulté. Difficulté exclusivement intellectuelle, mais, les non-informaticiens en conviendront aisément, pas moins terrifiante pour autant. En second lieu, plus on manifestait d'intérêt envers les processus mêmes de la machine<sup>6</sup>, plus l'information et l'aide venaient vite, puisqu'on apporte alors la preuve qu'on se rapproche de l'attitude des Vrais Programmeurs, qui s'intéressent plus à l'informatique qu'à ses usages, qui s'intéressent plus au robinet qu'à l'eau qui en coule, plus à l'avion qu'au ciel.

Ce n'est pas, bien au contraire, par manque de goût pour l'exploration, mais c'est parce qu'ils ont une idée très

6. La hiérarchie au sein de la tribu est plutôt fondée sur la compétence que sur le statut, compétence étant ici entendu au sens d'intimité de relation avec la machine. Ph. Breton, *la Tribu informatique*, Métailié, p. 48.

7. Cité par Pekka Himanen, *l'Éthique hacker*, Exils, p. 25.

8. Mark Dery, *Escape velocity, cyberculture at the end of the century*, Hodder & Stoughton, p. 7.

9. Dans *The Second Self : Computers and the human spirit*, Simon & Schuster.

précise de ce qu'il est meilleur d'explorer. Éric Raymond, à nouveau :

« Pour être un bon philosophe Unix, tu dois être loyal. Tu dois penser qu'un logiciel est un objet qui vaut toute l'intelligence et la passion que tu v e u x y consacrer [...], la conception de logiciel et sa mise en œuvre devraient être u n art jubilatoire et une sorte de jeu haut de gamme. Si cette attitude te paraît absurde ou quelque peu embarrassante, arrête et réfléchis un peu. Demande-toi ce que tu as pu oublier. Pourquoi développes-tu un logiciel au lieu de faire autre chose pour gagner de l'argent ou passer le temps ? Tu as dû penser un jour que le logiciel valait toutes ces passions... Pour être un bon philosophe Unix, tu dois avoir (ou retrouver) cet état d'esprit. Tu as besoin de penser aux autres. Tu as besoin de jouer. Tu as besoin d'avoir envie d'explorer. »<sup>7</sup>

Et Mark Dery :

« Ceux qui passent un temps déraisonnable à se connecter aux espaces virtuels par le biais des modems et des lignes de téléphone parlent souvent d'une sensation "d'être-là"; rôder d'une conférence électronique à une autre ou écouter des discussions en cours ressemble beaucoup à explorer les couloirs d'un palais labyrinthique, ouvrant porte après porte. »<sup>8</sup>

Il est difficile de déterminer avec précision ce que représente l'ordinateur pour les membres des deux premiers cercles de la tribu.

Incontestablement, il est pour beaucoup, en dépit de son *intérieurité* apparente, un monde *extérieur* où partir faire ses preuves, où obtenir son brevet de masculinité exploratrice, prédatrice, manipulatrice au sens anthropologique.

Ce brevet ne s'obtient toutefois que par le biais de la résolution de défis intellectuels, qui consistent en dernière analyse à retracer les processus mentaux de la personne qui a créé tel programme, tel blocage, telle réaction, telle architecture interne. Il apparaît donc vite que le lieu-ordinateur est habité par un humain, le programmeur, ou le concepteur, ou le fournisseur de données, ou au moins par ses traces.

### Une relation d'homme à homme

De là, à cause de cette ambiguïté entre présence ou traces d'une présence, une intéressante bifurcation dans l'interprétation : Sherry Turkle, psychologue du MIT, après avoir mûrement considéré la valorisation par la tribu de la résolution de problèmes, de l'éclaircissement d'énigmes, avance<sup>9</sup> la thèse de l'ordinateur-Rorschach : « Un partenaire avec lequel on a des relations nombreuses et diverses », mais surtout « un miroir de la pensée » qui permet d'évaluer la valeur intellectuelle, de se gratifier de certificats de maturité cérébrale. Néanmoins, selon Elizabeth Lage citée par Breton,

« l'inconscient d'autrui étant éliminé dans ce dialogue, c'est l'attraction de l'individu envers son propre inconscient qui se retrouve au centre de la relation ».

Il n'est pas indifférent que cette théorie selon laquelle la relation avec l'ordinateur est une relation de soi avec soi, une relation narcissique, soit élaborée par deux femmes. Car si l'on soutient que la relation avec l'ordinateur est au contraire une forme de relation avec autrui, aussi médiane et indirecte soit-elle, alors il devient significatif que la tribu soit presque exclusivement une tribu masculine. Et donc que la relation avec autrui y est une relation d'homme

à homme, ce qui ne sera évidemment pas sans influencer considérablement l'attitude de la tribu dans la création des hiérarchies internes, la répartition du prestige, l'orientation de l'effort de recherche, etc.

Rarissimes avant la diffusion des micro-ordinateurs dans les années 80, les femmes sont sans doute à présent aussi nombreuses à se servir de l'ordinateur que les hommes, mais n'en font guère leur dieu, leur compagnon, leur premier moyen d'échange et de contact avec le monde. Rien là d'étonnant : il n'y a bien entendu ni compétences supérieures d'un côté, ni manque inné de compétence de l'autre, il y a une éducation qui enseigne aux hommes que la virilité réside dans l'attaque des difficultés extérieures, et à laquelle le contact humain doit être subordonné. Aux femmes, elle enseigne que la féminité réside dans le soin et le soutien apporté à la relation humaine ; logiquement, celles-ci ne voient alors dans l'ordinateur qu'un outil opaque, tant qu'elles n'ont pas besoin de l'éclaircir, dont elles doivent faire usage, sans plus, cependant que les hommes y verront le trésor à découvrir, le champ de leurs tournois, la porte de leur chevalerie, la clef qui leur ouvrira enfin la Table Ronde des mâles. Ph. Breton nous donne deux exemples :

« Toutes les mises en scène, produites par la littérature comme par la pathologie, de rapports sexuels entre des humains et des objets, dans ce domaine souterrain et peu public, mais culturellement très ancien qu'est le pygmalionisme (la « machine » de Pygmalion était une statue animée), nous renvoient à un clivage sexuel initial où les femmes utilisent des outils là où les hommes désirent toujours des machines. » (*la Tribu informatique*, p. 55).

« Cet enquêteur qui prépare l'achat et

la venue de son micro-ordinateur pendant la grossesse de sa femme et qui l'achète la veille même de l'accouchement : "Elle a le bébé, dit-il, j'ai le micro." » *Op. cit.*, p. 56.

Voilà qui explique l'insistance mise par les deux premiers cercles à n'aider que les utilisateurs qui font preuve de bonne volonté et qui tentent d'abord de s'aider soi-même. Quelle communauté masculine, cimentée par le passage réussi d'une série particulière d'obstacles, admet de nouveaux membres sans qu'ils démontrent avoir souffert comme les précédents? Mais quel chevalier ne voit pas son prestige rehaussé par l'aide qu'il apporte généreusement à l'écuyer encore gauche? Certains estiment d'ailleurs que la perpétuelle exploration du labyrinthe effectuée par les informaticiens est un auto-rite d'initiation, indéfiniment recommencé, parce qu'il n'est pas sanctionné socialement aussi clairement que les véritables rites d'initiation. Confrontés à cette hypothèse, des informaticiens m'ont répondu qu'il ne fallait peut-être pas chercher si loin, et qu'une mise renouvelée en situation d'apprentissage est pour eux un constant plaisir.

### 3. Sainte Puce, priez pour nous!

Une célèbre plaisanterie met en scène le très croyant président Eisenhower, en 1953, devant un énorme ordinateur. Un peu inquiet, le président demande à l'ordinateur : « Dieu existe-t-il? » Sur l'imprimante, tombe la réponse :

10. Le *channeling* est une bouillabaisse de médiums spirites et de grâce canalisée par les sacrements. Les magazines californiens qui se consacrent à la publication de révélations angéliques « channelées » apportent une intéressante contribution à l'ethnographie angélique : les anges écrivent dans le même style que les rédactrices de *Cosmopolitan*.

« Maintenant, oui. »

« Un jour, je chattais avec le petit ami d'une amie quand il a tout d'un coup tapé GM (Grand Mal), ce qui voulait dire que mon amie avait une crise d'épilepsie et qu'il devait aller l'aider.

Touchant mon écran, j'ai commencé à channeler<sup>10</sup> l'énergie. À partir de l'écran, le long des câbles, à travers mon PC, dans le modem, le long des lignes téléphoniques, et dans son ordinateur. Je l'ai visualisée l'entourant, l'aidant. Selon eux deux, quelque chose est arrivé. Le petit ami a dit qu'il a entendu un son qui venait de l'ordinateur, mais qu'il ne pouvait pas l'identifier. À peu près à ce moment-là, la fille a cessé de trembler et elle a dit mon nom. Ce n'était pas une déclaration, c'était confusément une question... quelques instants après, elle allait mieux. En ouvrant les yeux, elle dit qu'elle m'avait vu autour d'elle, et que j'avais simplement disparu dans l'écran de son ordinateur. » Cité par Mark Dery, *op. cit.*, p. 60.

« Approchez-vous de l'écran de votre TV, éteignez toutes les autres sources de lumière et regardez l'écran. D'abord, essayez de vous concentrer sur les petits points qui s'ébattent dans l'écran comme des microbes... tout d'un coup, le temps va se modifier en même temps que vos perceptions et vous allez entrer dans une période de transe, où le conscient et l'inconscient sont déclenchés en unisson par la vibration mantrique des myriades de points. Il est bien possible que la fréquence de la "neige" de la télé soit similaire à celle générée par d'autres rituels, tels que les danses derviches ou la magie tibétaine. » Cité par M. Dery, *op. cit.*, p. 61.

La religion colle à la peau de l'informatique. Celle-ci est née à la fin d'une guerre dont les crimes, insultant la curieuse idée d'un dieu bon, portèrent des coups mortels au monothéisme chrétien déjà mis à mal par la guerre précédente. L'informatique se range parmi les substituts qui ont comblé le vide. Ces substituts sont nombreux. Deux au moins ont été voulus explicitement comme des religions de remplacement, le nationalisme (et ses variantes totalitaires) et le sport. Le communisme a de son côté emprunté aux religions leur prophétisme, leur organisation et bonne part de leurs méthodes. Mais tant communisme que nationalisme sont, en Occident, des mythes desséchés. Le sport, lui, fleurit encore, même si sa pourriture interne devient de plus en plus difficile à cacher. La monomanie de la minceur, un domaine bien moins anecdotique qu'il n'y paraît, représente quant à elle l'ascèse féminine dont le sport est le pendant masculin. Bien que ses effets visibles soient moins spectaculaires, il se pourrait qu'elle ait une influence sur plus de femmes, et d'une manière plus profonde, que le sport sur les hommes. Tous les hommes ne sacrifient pas néanmoins à l'autel du football. Parmi certains de ces réfractaires, l'informatique sert, selon le joli mot de Philippe Breton, de religiosité à défaut de religion. Les indices et les preuves des éléments religieux de la passion informatique sont légion; examinons-en quelques-uns, du plus apparemment anecdotique aux plus directs. Ainsi de cette plaisante histoire dans la *Jargon file* :

« Un peu de magie. Il y a quelques années, alors que je farfouillais dans les racks qui portaient le PDP-10 du labo-

ratoire d'intelligence artificielle du MIT, je remarquai un interrupteur, sur le cadre d'un rack. Il s'agissait à l'évidence d'un bricolage, rajouté par l'un des hackers de hardware<sup>11</sup> du laboratoire (personne ne sait de qui il s'agit). On ne touche pas un interrupteur sur un ordinateur sans savoir à quoi il sert, parce que sans ça on peut planter l'ordinateur. L'étiquette au-dessus de l'interrupteur n'aidait pas beaucoup. Il y avait deux positions, l'une indiquait *un peu de magie*, l'autre *un peu plus de magie*. L'interrupteur était dans la position *un peu plus de magie*. J'ai invité un autre hacker à venir voir. Lui non plus n'avait jamais remarqué cet interrupteur jusque-là. Un examen plus approfondi révéla que cet interrupteur n'était connecté qu'à *un seul fil* électrique! L'autre bout du fil disparaissait effectivement dans les entrailles de l'ordinateur, mais c'est une règle de base de l'électricité qu'un interrupteur ne peut rien faire s'il n'a pas *deux* fils qui lui sont connectés. Cet interrupteur avait un fil d'un côté, et pas de fil de l'autre côté.

Il était clair que cet interrupteur était une plaisanterie. Convaincus, par notre impeccable raisonnement, que l'interrupteur ne servait à rien, nous décidâmes de le mettre sur *un peu de magie*. L'ordinateur planta instantanément.

Imaginez notre stupéfaction. Nous décidâmes qu'il s'agissait d'une coïncidence, non sans remettre quand même l'interrupteur dans la position *un peu plus de magie* avant de ressusciter l'ordinateur.

Un an plus tard, je racontai cette histoire à un autre hacker, David

11. Donc, parmi les passionnés, les bidouilleurs d'informatique, ceux qui préfèrent s'occuper des matériels plutôt que des logiciels.

Moon. Il douta de ma santé mentale, ou me soupçonna d'interrupteurolâtrie aiguë, ou plus simplement de mensonge. Pour lui prouver que je n'inventais rien, je lui montrai l'interrupteur, encore dans sa position *un peu plus de magie*. Nous l'examinâmes avec attention, pour découvrir que l'autre extrémité du fil électrique solitaire, quoique connectée au câblage de l'ordinateur, partait dans une prise de terre. À l'évidence, l'interrupteur était doublement inutile : non seulement il n'avait aucune vie électrique, mais il était en plus connecté à quelque chose qui ne jouait strictement aucun rôle. Donc, nous passâmes l'interrupteur à *un peu de magie*. L'ordinateur planta instantanément.

Cette fois-ci, nous allâmes demander conseil à Richard Greenblatt, un vieil hacker du MIT. Lui non plus n'avait jamais remarqué l'interrupteur. Il l'inspecta, décida comme nous qu'il ne servait à rien, se saisit d'une pince diagonale et le coupa. Nous relançâmes l'ordinateur, qui n'a plus jamais eu de problèmes.

Nous ne savons toujours pas comment l'interrupteur plantait la machine.

On a avancé une théorie selon

12. L'une de ses biographies raconte, après avoir rappelé les différentes étapes de la vie spirituelle de Steve Jobs (voyage initiatique en Inde, adepte du New Age, puis conversion au bouddhisme zen en 1975) que celui-ci exigeait de ses employés de « s'adapter au moule Apple : [...] ils devaient avoir la foi. La volonté d'évangélisation présente chez Steve, sa croyance dans l'aspect bénéfique du rêve qu'il poursuivait, dans le fait que la vérité était du côté des ordinateurs, étaient répandues chez tous les employés. Les gens entraient chez Apple comme ils seraient entrés en religion, et ils devenaient à leur tour les adeptes de cette religion. Il y avait chez eux une ferveur évangélique, ils formaient une secte qui était partie de Cupertino et s'était diffusée dans tout le pays ». Philippe Breton, *le Culte de l'Internet*, p. 47.

laquelle un circuit près de la prise de terre étant marginal, basculer l'interrupteur changeait la capacitance électrique juste assez pour perturber le circuit, par lequel passent des impulsions qui se comptent en millions par secondes. Nous ne saurons jamais ; tout ce qu'on peut dire, c'est que l'interrupteur était réellement *magique*.

Je l'ai gardé, dans ma cave. Je suis peut-être puéril, mais en règle générale je le laisse mis sur *un peu plus de magie*. »

La morale de cette histoire est que, jusque pour des professionnels de haute volée (ces « bidouilleurs » sont d'ailleurs des chercheurs du MIT), l'informatique est d'abord un mystère, mot aimé, s'il en fut jamais, des religions. Méditons alors sous l'égide de Mark Dery, pour qui « la magie d'hier et la technologie de demain sont synonymes », sur les similitudes entre une formule magique et un programme informatique.

Tous deux agissent hors de notre vue. Et, en règle générale, hors de portée de la compréhension des personnes qui en attendent un bénéfice, puisque que tous deux sont d'ordinaire rédigés dans un langage non quotidien : rappelons l'hémorragie de sacré que subit l'Église catholique quand elle abandonna le latin, l'usage fréquent de l'hébreu ou de formes hébraïques dans les magies occidentales, et la bizarrerie du plus simple des langages informatiques, le BASIC. Tous deux, non contents d'utiliser des langages abscons, exigent que la récitation soit exacte à la virgule près. Tous deux, quoique utilisables à leurs risques et périls par les profanes audacieux, ne sont normalement proférés que par une caste spécialisée et dévouée, prêtres ou magiciens dans le

premier cas, informaticiens dans le second.<sup>12</sup>

La formule et le programme sont sujets à d'imprévisibles sautes d'humeur, auxquelles on doit s'attendre de la part d'incantations mettant en branle des mécanismes vastes et cachés, et qui ne sont que les cartes incomplètes d'une jungle de dédales, de nœuds et de puits. Tous deux sont des dieux jaloux qui exigent qu'on leur consacre son entière attention, tous deux se vengent vite d'une faiblesse par choc en retour. Tous deux possèdent des pouvoirs supérieurs à ceux des humains, qu'il s'agisse de mémoire, de vitesse ou de force. Tous deux prétendent prédire l'avenir, ressusciter le passé et annuler les distances. Tous deux sont censés satisfaire nos désirs dès leur formulation; la volatilisation du temps, dans l'instant ou dans l'éternel, n'est-elle pas l'une des marques les plus sûres et les plus fréquentes du sacré?

Souvenons-nous enfin par pure méchanceté que Freud a écrit que « les primitifs croient qu'ils peuvent modifier le monde extérieur par la simple pensée ».

### Une mythologie informatique

On comprend mieux dès lors la persistance de structures mentales religieuses et magiques chez des personnes dont la puissance de rationalité devraient les garantir de ces faiblesses. À ce sujet, analysant l'astrologie (et démontrant incidemment qu'elle a moins à voir avec le religieux qu'avec le social) Theodor Adorno écrit :

« C'est pourquoi des gens à l'esprit par ailleurs "normal" sont prêts à accepter des systèmes illusoire pour la simple raison qu'il est trop difficile de distinguer de tels systèmes de celui,

tout aussi opaque et inexorable, dans lequel ils sont obligés de mener leur existence. Cela se vérifie dans l'astrologie aussi bien que dans les deux sortes d'États totalitaires qui prétendent eux aussi détenir la clé de tout, connaître toutes les réponses et réduire le complexe à des conclusions simples et mécaniques, proscrivant ce qui est étrange et inconnu tout en échouant à tout expliquer. »<sup>13</sup>

Rouvrons la *Jargon file*, au chapitre « Lectures des hackers » :

« Omnivores, mais avec beaucoup de science et de science-fiction [...]. Les hackers ont souvent une variété de lectures qui étonne les gens dans les humanités mais n'en parlent pas autant. Beaucoup de hackers passent autant de leur temps libre à lire que l'Américain moyen gaspille devant sa télévision, et possèdent souvent étagère sur étagère de livres cornés chez eux. »

Passons sur la fanfaronnade de mal-aimé, et retenons le goût de la science-fiction, confirmé par toutes les études et par les hackers eux-mêmes. Car la science-fiction est un genre qui déborde d'aspects religieux. Non pas tant au sens chrétien ou au sens monothéiste, encore que *Cantate pour Leibowitz* et *Je suis une légende* soient tirés de l'histoire et de la mythologie chrétienne et que *Dune* soit basé sur la naissance de l'islam. Non : la majeure partie de la science-fiction est un récit mytholo-

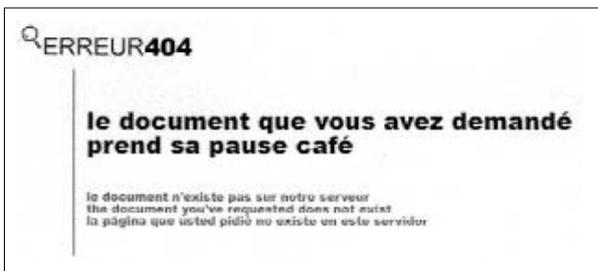
13. *Des Étoiles à terre*, Exils, p. 151.

14. « Il y a une tendance très claire à une sensibilité mystique, presque gnostique, qui se montre même chez les hackers qui ne sont pas activement impliqués avec le néo-paganisme, le discordianisme ou le zen. Le folklore hacker qui rend hommage aux "magiciens" et parle d'incantations et de démons a trop de vérité psychologique pour être entièrement une plaisanterie. » *Jargon file*.

15. Theodor Adorno, *op. cit.*, p116.

gique. Le scooter de l'espace tient lieu de cheval ailé, les dagues laser d'épées flamboyantes, les écrans d'ordinateur (tiens, tiens) de boules de cristal.<sup>14</sup>

« Cette marotte très courante [la science-fiction] pourrait devoir son immense popularité à la solution ingénieuse qu'elle apporte au conflit entre bon sens et irrationalité. Le lecteur de science-fiction n'a pas à avoir honte d'être une personne crédule et superstitieuse : les fantaisies qu'il imagine, aussi irrationnelles soient-elles, et quelle que soit la part de projection de nature individuelle ou collective qu'elles recèlent, n'apparaissent plus comme inconciliables avec la réalité. Ainsi l'expression "un autre monde", qui avait autrefois un sens métaphysique, est ici ramenée au niveau astronomique et acquiert une signification empirique. Les spectres et autres menaces horribles, qui semblent souvent la réincarnation des entités monstrueuses et répugnantes des temps anciens, sont traités comme des créatures naturelles et scientifiques venues de l'espace.[...] C'est la réification et la mécanisation de l'homme lui-même



qui sont projetées sur la réalité dans cette littérature robotique qui connaît un si grand succès. Incidemment, la science-fiction se situe dans le droit fil d'une longue tradition littéraire améri-

caine qui traite de l'irrationnel tout en niant son caractère irrationnel. »<sup>15</sup>

« Sacré », « religiosité », « mythologie », décrivent mieux ces postulats et ces valeurs sous-jacents à l'informatique que « religion ». Internet et l'idéologie de la communication-reine sont trop éloignés des notions de centralité et de verticalité pour s'accommoder aisément des grandes organisations monothéistes. Mais un sacré diffus, chantourné, épars répond bien à l'expérience quotidienne des noyés du spectacle diffus, chantourné, épars. Point non plus de théologie ou de mythes fondateurs, incompatibles avec un univers aux règles et aux processus constamment changeants. Nous constaterons en revanche plus loin une forme curieuse d'eschatologie, liée au plus profond de la cybernétique, la recherche de la survie. À propos de la survie, Ph. Breton, analysant Wiener et tant d'autres, affirme :

« La recherche de la maîtrise et de la puissance a souvent été présentée comme une des caractéristiques essentielles de la culture de l'informatique. Mais cette question est en général l'objet d'un contresens. Les informaticiens de la "tribu" ne recherchent cette maîtrise et cette puissance que pour lutter contre le désordre qui, dans leur représentation du monde, guette en permanence, non pour en tirer un quelconque avantage.

On comprendrait bien mal la culture de l'informatique en en faisant une culture du pouvoir alors qu'elle n'est au fond qu'une culture de la survie ».<sup>16</sup>

« L'informatique exalte l'acte créateur et plus particulièrement cette forme de création qui ne fait pas appel

16. *La Tribu informatique*, p. 48

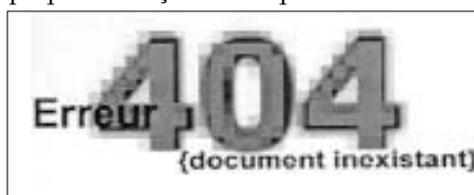
17. *Op. cit.*, p. 52.

au corps mais à l'esprit. La création sans corps est ainsi une autre des valeurs centrales de la tribu informatique. »<sup>17</sup>

Nous verrons bientôt que dans la mythologie informatique la survie est espérée de manière spectaculairement concrète pour l'individu, tout en demeurant d'une grande ambiguïté en ce qui concerne le corps, dont on maudit l'encombrement, le superflu, le poids, la vulnérabilité. La survie de l'espèce est espérée de manière tout aussi concrète mais un peu moins irréaliste. Au risque de choquer les jeunes hackers (au sens européen) persuadés de se tenir à l'avant-garde de la subversion, rappelons que le penseur dont les vœux s'approchent le plus de la réalité de l'Internet fut un jésuite, le père Teilhard de Chardin. Ses théories, qui connurent un vaste retentissement, ont la vie dure. Pour résumer à grands traits, il pense que l'évolution humaine mène à l'édification d'une noosphère, d'une sphère du savoir. La substance exacte de la noosphère demeure un peu nébuleuse. Elle correspond plus ou moins à une unification et à une gigantesque expansion de la conscience humaine, envisagée en tant que fer de lance de la prise de conscience de lui-même par le monde, et "démontrée" par l'évolution des cerveaux animaux jusqu'à celui de l'homme. Teilhard, au moyen de sa noosphère, espérait réconcilier la théorie de l'évolution et le dogme catholique, non sans profiter de l'occasion pour remettre au goût du jour celui de l'Église, corps du Christ.

Si Marx a renversé l'idéaliste dialectique hégélienne pour « la remettre sur ses pieds matérialistes », McLuhan, dont on oublie souvent qu'il se convertit au catholicisme, renversa la noos-

phère teilhardienne pour la remettre sur ses pieds sociologiques. Il en fit le village global. Sa célèbre phrase « le médium, c'est le message » signifie que le véritable message social d'un moyen de communication, c'est ce moyen lui-même. On ne peut contester la justesse de cette intuition quand on considère qu'elle se référerait à la radio et à la télévision en leur heure de gloire, qui fut celle des sociétés de masse verticalisées. Il n'est pas difficile de voir qu'elle peut s'appliquer de façon identique à l'Internet



18. « Pour les Américains, l'avenir du réseau n'est pas d'abord dans les fonctions d'expression et de communication, mais davantage du côté de l'information marchande, du commerce électronique à l'échelle mondiale. Et, dans cette perspective, c'est la rationalité technique et non pas l'idéal d'intercompréhension qui l'emporte ! L'idéal est celui d'un monde devenu un gigantesque marché. C'est un peu comme si le Net avait comme produit d'appel, "en tête de gondole", la fonction de communication pour proposer, en réalité, un système d'information marchande. En d'autres termes, on se trompe aujourd'hui sur la signification profonde du Web. On y voit une dimension de communication libre, sans contrainte, un espace de liberté par rapport à toutes les contraintes qui jugulent les médias classiques, alors que l'essentiel de son innovation n'est pas là, mais dans la mise en place de systèmes d'information marchande de toute sorte. Pour l'essentiel, le Net n'est pas un média. C'est un formidable système de transmission et d'accès à un nombre incalculable d'informations. » Dominique Wolton, *Internet et après?* Flammarion, p. 105.

19. Cité par P. Breton, *le Culte de l'Internet*, p. 34.

20. Ce à quoi un peintre agonisant, qu'un prêtre exhortait à bien mourir car il verrait ainsi la face de Dieu pour l'éternité, objecta : « Quoi, mon père, jamais de profil ? »

et à la société qui lui a donné naissance, la société de masse à consommation individualisée<sup>18</sup> et communication apparemment horizontale.

McLuhan disait de la noosphère de Teilhard de Chardin qu'elle était « le cerveau technologique de l'univers [...], la membrane cosmique jetée sur l'ensemble du globe par la dilatation électronique de tous nos sens ».<sup>19</sup> Il devenait inévitable que l'image d'un cerveau géant naisse. L'Internet résonne en effet de théories et de visions qui font de chaque homme un neurone du cerveau de l'espèce. Le rôle des axones y est tenu par les lignes téléphoniques, plus particulièrement celles qui portent Internet! Mark Dery, p. 44, cite la poétique espérance de Jerome Clayton Glenn pour qui, lorsqu'il y aura autant d'humains sur terre que de neurones dans le cerveau, la planète s'éveillera.

On constate dans ces rêves le même manque d'objet qui caractérise le paradis chrétien. Si les enfers ont longtemps été décrits dans leurs plus douloureux détails afin de satisfaire le désir de vengeance du menu peuple au Moyen Age, puis de murer les doutes des dévots à la Contre-réforme, le paradis reste vague. Rome ne promet guère que la contemplation de la face de Dieu.<sup>20</sup> On rêve que la planète s'éveillera, que nous serons tous les neurones d'un grand cerveau, et ce *moyen* semble être un but suffisant. Il ressemble furieusement à ce que les informaticiens appellent la mise en boucle, à un retour du même, à une hypnose sédatrice, à une paix, si plate, si neutre, si lisse, qu'on est fondé à lui trouver un goût de mort. En revanche, Arthur C. Clarke, auteur

d'une nouvelle qui met en scène un colossal ordinateur chargé d'établir la liste de tous les noms de Dieu, suggère :

« En un sens, l'histoire touche à sa fin, il se peut que notre rôle sur cette planète ne soit pas d'adorer Dieu, mais de le créer. Et alors notre travail aura été fait. Ce sera le moment de jouer. »

La religiosité informatique, née de l'effort acharné pour réconcilier deux désirs incompatibles, celui de conserver les acquis de la science athée et celui de ne pas vivre en orphelins de la divinité, peut être considérée comme, seconde insulte aux infortunés hackers subversifs, la réalisation moderne de la fatwa voltairienne : « Si Dieu n'existait pas, il faudrait l'inventer. »

#### 4. Intelligences désincarnées

L'informatique est-elle hégélienne? Une telle question est moins absurde qu'il n'y paraît. Philippe Breton a, correctement, mis en évidence l'importance de la *règle* dans l'approche informatique du monde. On peut après lui hasarder une autre équation informatique : entrée dans les règles = entrée dans le cosmos. Il est difficile de décider si la vision informatique du monde affirme, ou simplement souhaite, que tout le rationnel est réel, que tout le réel est rationnel. Qu'elle le désire est hors de doute : il y va de sa mission propre, expliciter les contenus rationnels du réel (et du virtuel) dans le but de les instrumentaliser. On risque toutefois la contradiction à postuler simultanément, d'une part que l'informatique combat l'irrationnelle entropie, et d'autre part qu'elle proclame l'hégémonie du rationnel. C'est pour cela qu'il est plus simple de pencher pour la solution du souhait, même si le soupçon de l'affirmation disparaît dif-

21. Alan Turing ou l'énigme de l'intelligence, Payot.

22. Cité par Ph. Breton, *op.cit.*, p. 69.

ficilement. D'autant qu'il est tentant pour un praticien de l'informatique de laisser germer en lui l'impression qu'à découvrir les règles secrètes mais puissantes de l'univers cybernétique, il s'insinue dans les règles centrales, ultimes, du monde.

Ce jeu de miroirs s'est vu considérablement renforcé par une récente hypothèse lancée par le logicien Jean-Louis Krivine qui propose de trouver « l'alphabet des pensées humaines » que Leibniz appelait de ses vœux dans une théorie logique appelée la correspondance de Curry-Howard. Dérivée du « lambda-calcul » d'Alonzo Church, la correspondance de Curry-Howard distille tant les opérations mathématiques que les programmations informatiques en quelques règles élémentaires (moins que les doigts d'une main). Ces règles permettent de retraduire lesdites opérations mathématiques et programmations informatiques. Krivine estime que la correspondance Curry-Howard pourrait être étendue à l'ensemble des activités cognitives, donc également celles qui ont pour base le langage. D'autres chercheurs suggèrent que si ce tronc commun mathématique-informatique-linguistique correspond à la réalité et permet de la traduire puis de la modifier, ce n'est pas parce qu'une bienveillante transcendance l'aurait révélé à notre cerveau, mais parce que les processus décrits par le lambda-calcul sont des processus de base des fonctionnements naturels. L'évolution au sens darwinien aurait alors en bonne logique favorisé les cerveaux dont l'architecture (le « hardwiring » sourirait un informaticien) se rapprochant de ces processus de base, permettait de les déchiffrer, ce qui

constitue à l'évidence un grand avantage dans la lutte pour la survie. Solution brillante mais encore hypothétique à l'encore insoluble problème de la correspondance de lois mathématiques et de lois naturelles.

Krivine ou non, la règle règne sur les lèvres des informaticiens. Depuis les origines : Andrew Hodges, biographe d'Alan Turing<sup>21</sup>, dit :

« La machine à états discrets (l'ordinateur), communiquant par le seul biais du télécriteur, semblait représenter pour Alan un idéal de vie : rester tout seul enfermé dans une pièce et traiter avec l'extérieur sur des bases uniquement rationnelles. »<sup>22</sup>

Le pénétrant parfum d'orgueil qui émane de tant de textes de hackers au sens américain, et dont les extraits de la *Jargon file* donnent une idée au lecteur, naît entre autres de la certitude que eux sont les prêtres de la raison (la règle) dans un monde qui pêche contre la raison.

« Dans les représentations globales que les informaticiens ont du monde, celui-ci est une lutte permanente de l'ordre et du désordre et, là où la plupart des mortels vivent à la fois dans ce qui se fait et ce qui se défait, eux ont l'insigne privilège d'être ceux par qui l'ordre arrive. »<sup>23</sup>

Être celui par qui l'ordre arrive, être celui qui sait, être celui par qui les choses passent. La continuelle montée de l'informatique ne va pas sans bénéfices sociaux et narcissiques pour les informaticiens. Peut-être du reste faut-il se rapprocher de leur point de vue et parler plutôt de contre-prêtrise : ils sont ceux qui remettent les choses en place, qui peuvent défier les puissants. Au sein d'une société où la richesse est le savoir, l'information, l'individu socia-

23. Ph. Breton, *la Tribu de l'informatique*, p. 73.

24. Ph. Breton, *op. cit.*, p. 62.

lement petit, mais qui dispose de l'information et du savoir-faire de la manipulation de l'information, peut, grâce à la règle, traiter de puissance à puissance avec les hiérarchies.

### La difficulté de lire autrui

Ce pouvoir, ou contre-pouvoir, est d'autant plus grisant qu'on ne veut lui connaître d'autre origine que le mérite. La règle n'est pas si secrète, les manuels, les modes d'emploi, les dictionnaires de langages informatiques courent les rues, courent le Web. L'informaticien ne doit son savoir qu'à ses efforts, c'est du moins ce qu'il croit. Il croit de plus que, serviteur de la règle, il n'utilise qu'elle.

« Il est vrai que les informaticiens, depuis les débuts de l'ordinateur, ont forgé, pour se représenter le fonction-

25. « Le refus de la loi va ici de pair avec le goût – souvent immodéré – pour la règle, la procédure, l'algorithme, qui décrivent rationnellement un problème et permettent l'auto-régulation (autre notion clé) et de sa résolution. Norbert Wiener pestait régulièrement contre ce qu'il appelait "la faune obscure négativement phototropique des tribunaux" (encore une métaphore solaire !). Il traduisait ainsi dans ses propres termes le sentiment partagé par beaucoup, dans les milieux informationnels, que la loi et la justice sont arbitraires, livrées au discutable des procédures judiciaires et à la rhétorique de la parole, là où une bonne description du problème en termes d'information permettrait d'apporter des solutions "non arbitraires" et incontestables. » Philippe Breton, *Le Culte de l'Internet*, p. 57.

26. *The Lesbian S/M. safety manual*, au contenu exactement décrit par son titre ; *Ties that bind*, une anthologie d'essais sur les difficultés du couple homosexuel sadomasochiste écrits par un psychothérapeute homosexuel sadomasochiste ; *The Leatherman Handbook*, un livre de recettes allant de l'entretien du cuir des fouets aux limites de puissance des appareils de torture électrique ; *Bottoming, or how to get terrible things done to you by wonderful people*, un manuel socio-psychologique du parfait esclave, etc.

nement de leur propre cerveau, une série de nouvelles métaphores qui ont en commun d'exclure les phénomènes non maîtrisés, comme l'intuition. »<sup>24</sup>

En réalité, l'épistémologie l'a depuis longtemps prouvé, la pensée déductive s'aide de moyens plus flous, l'intuition effectivement, le sens esthétique, le coq-à-l'âne, le rêve, l'inconscient, l'imagination, la représentation mentale tri-dimensionnelle, etc. L'insistance erronée sur l'usage exclusif de la règle est trop ferme pour ne pas cacher *quelque chose qui la contrarie*.

L'ordinateur est né du désir, très occidental, de Turing et Wiener de construire un cerveau qui ne fonctionnerait que selon la règle. C'est-à-dire un cerveau délivré de l'émotion.

*Le monde des Non-A* de Van Vogt est un univers de science-fiction où un peuple perçoit la réalité telle qu'elle est, car ce peuple sait dissocier dans son cerveau analyse et émotion ; il réussit en bonne logique à vaincre un adversaire à la supériorité militaire écrasante, car chaque Non-A, toujours conscient à la fois de la situation, de son devoir et des solutions pour concilier les deux, agit inmanquablement en génie, en héros et en saint. La naïveté de l'hypothèse de Van Vogt n'échappera à personne. Non seulement à cause du rôle que l'émotion et l'irrationnel, à nouveau, jouent dans la pensée du rationnel, mais surtout parce qu'on y perçoit l'espérance immature d'un fonctionnement mental qui, obéissant toujours aux règles immuables et universelles de la raison, serait par conséquent prévisible par tous et identique pour tous. Il s'agit au fond d'effacer la difficulté à lire et à prévoir le comportement d'autrui, d'effacer sa propre émotion pour obtenir qu'elle soit aussi effacée chez autrui, sans comprendre que le règne

de la raison et la fin de l'opacité signifieraient vite le règne de la norme et la fin de l'individu.

La difficulté à lire autrui, présente à des degrés très variés d'intensité, paraît toutefois si répandue au sein du noyau dur de la tribu informatique, au dire mêmes de ses membres, qu'Eric Raymond écrit, toujours dans la *Jargon file* :

« Les hackers ne savent guère s'identifier émotionnellement aux autres. Il se peut que ce soit parce qu'ils ne sont pas généralement "comme les autres". Il n'est donc pas surprenant qu'ils penchent vers l'introversion, l'arrogance intellectuelle et l'impatience envers les personnes et les tâches qui leur font perdre leur temps. Pour cyniques que soient les hackers lorsqu'ils déplorent la quantité d'idiotie présente sur la planète, ils postulent toutefois, par réflexe, que tout un chacun est aussi rationnel, cool, et imaginaire qu'ils pensent l'être eux-mêmes. Cette attitude contribue souvent à la faiblesse de leur capacité à communiquer. Les hackers sont en général particulièrement inaptes à la confrontation et à la négociation. [...] Le résultat est que nombre de hackers éprouvent de grandes difficultés à établir des relations durables. Au pire, ils peuvent produire le classique *geek* : introverti, incompetent du point de vue relationnel, sexuellement frustré et désespérément malheureux dès qu'il n'est plus immergé dans son art. Par bonheur, cet extrême est bien moins commun qu'on ne le prétend, mais presque tous les hackers se reconnaîtront en plus ou moins grande partie dans les peu flatteurs paragraphes ci-dessus. »

Le lecteur français se souviendra que les systèmes scolaires anglo-saxons accordent une importance considérable au *character building* et à son instrument

principal, le sport. Le personnage du binoclard timide, ennuyeux et incapable en sport (le *geek*, le *nerd*) y est plus moqué, méprisé et ostracisé que dans les pays latins, où la performance intellectuelle obtient, même si c'est à l'arraché, quelque respect. La scolarité d'un grand nombre de hackers anglo-saxons se traduisant par un interminable enfer, ils seraient des saints de ne pas vouloir en tirer compensation par la prouesse informatique. Anglo-saxons ou latins, on ne peut de toute façon se défendre de l'impression que, pour le cœur de la tribu informatique, l'émotion est injuste.<sup>25</sup>

### La haine du corps

Deux autres mondes partagent avec l'informatique la vénération de la règle, sans cependant comme elle craindre l'émotion, ni rejeter l'autorité arbitraire. Le premier est celui du sadomasochisme. Le profane a l'impression que le couple sadomasochiste ne connaît d'autre loi que le caprice du sadique. L'abondante littérature technique<sup>26</sup> démontre qu'en réalité la règle abonde : quoiqu'elle naisse de l'arbitraire du sadique, sa permanente création et le jeu permanent entre conformité et transgression paraissent satisfaire de pressants besoins tant chez le *bottom* que chez le *top*. L'un des mots qui surprend le plus à la lecture de ces livres est le très fréquent « soulagement », éprouvé par le masochiste, et dont un synonyme à peine moins utilisé est « libération ». Le bon sens dicte que l'on doute de la libération d'un monsieur ligoté, bâillonné, recroquevillé dans une cage minuscule et cadenassée, mais le bon sens n'est peut-être pas le meilleur instrument pour comprendre le sadomasochisme. Toujours est-il que les livres, et les petites annonces des revues spécialisées, sont formels quant au sentiment

de libération éprouvé par qui renonce volontairement à sa liberté. On ne saurait assimiler le désir d'être fouetté quotidiennement à l'admiration devant l'inexorabilité d'un algorithme, mais ils ont en commun le recul devant le *poids du choix*.

Le deuxième univers réglé est le monde monastique. À un point tel que la loi qui le régit s'appelle une règle, la plus importante étant celle de saint Benoît. Là encore, la littérature spécialisée (couvrant des dizaines de milliers de titres, et dont quelques-uns détaillent des supplices qui n'ont guère à envier à ceux du *Leatherman Handbook*) ne laisse aucun doute quant à la joie éprouvée par les servants de la règle. Nous ne cherchons pas à décréter l'équivalence d'activités aussi éloignées les unes des autres que le hackerisme, le sadomasochisme et le monachisme, mais à remarquer que le goût des solutions simples est un goût dangereux, partagé par des gens dont la conception de la liberté n'est pas la plus facile.

Hélas, en plus de l'amour de la règle, ces trois mondes ont en commun un facteur d'une importance grandissante à notre époque : la haine du corps. Que le masochiste haïsse son corps au point de le livrer à la rage du sadique, que le sadique haïsse la vulnérabilité de son corps au point de s'en venger sur celui du masochiste, et qu'il cherche dans la douleur et les cris du masochiste, l'énergie, la vie qu'il cherche en vain dans le sien, que le moine conçoive son corps comme une source constante de souillure qu'il faut dompter, comme un haillon qu'il sera glorieux de quitter, comme « un sac d'urines, de fèces et d'humeurs » qu'on ne peut trop affamer et brutaliser, cela est connu. La contribution la plus spectaculaire, la plus directement religieuse,

de la tribu informatique à la haine du corps remonte, elle, à Norbert Wiener, bien que le substrat théologique du fantasme de Wiener soit peut-être aussi vieux que l'histoire. N. Wiener, constatant que la connaissance du corps humain pouvait être traduite en termes d'information, donc de message, avança qu'il était en théorie possible de *r a s s e m b l e r* les « messages » qui composent un corps humain, de les traiter selon les procédés les plus ordinaires pour traiter les messages, à coups de transmetteurs et d'ordinateurs, et qu'un hypothétique receveur-recomposeur pourrait réassembler ce corps. L'étonnant corollaire d'une telle chimère se déduisait clairement et dépassa bientôt les « transmetteurs de matière » des feuilletons à la *Star Trek* : l'immortalité, c'est être conservé dans la mémoire d'un ordinateur. Dans ce fantasme, l'ensemble des messages composant notre corps tient le rôle de la conscience, l'ordinateur tenant le rôle du cerveau : pour la conception dualiste du monde la conscience, perçue comme immatérielle, est à l'abri des faiblesses et de la mortalité du très matériel cerveau. Mais si le cerveau est immortel, ainsi que peut l'être un ordinateur abritant quelques milliards d'octets...

On objectera, surtout si au cours des vingt dernières années on a mis au rebut une série d'ordinateurs ayant rendu l'âme, et si l'on sait que le poids des ordinateurs jetés chaque année avoisine les 375 000 tonnes, que la fréquentation des ordinateurs révèle leur mortalité. La solution consiste alors à transvaser les octets d'ordinateur en ordinateur. De fait, le roman *Neuromancer* est devenu extrêmement célèbre au sein de la communauté

informatique : son héros, Case, un hacker hors-la-loi, parvient à insérer son système nerveux dans la « réalité virtuelle globale » où l'information est engrangée sous forme d'illusions palpables. Il quitte alors son corps et parcourt le monde surnaturel du cyberspace. William Gibson, l'auteur du roman, ayant lu Dante, le héros reçoit en guise de guide virgilien le fantôme cybernétique d'un hacker mort.

L'immortalité par l'esprit est, nous l'avons rappelé plus haut, aussi vieille que l'histoire, des voyages chamaniques aux mythes orphiques, de la théologie angélique à la gnose.

« Le sentiment fondamental du gnostique consiste à se sentir "étranger" au monde. Il éprouve sa situation d'être-au-monde comme anormale, comme violente : le corps, le monde sensible sont une prison, un lieu dominé par le mal et les passions. Le gnostique a l'impression d'être dans une prison dont les limites sont au-delà du monde stellaire [...]. Le gnostique éprouve fortement la distinction entre son moi et le reste de son être, entre l'âme et le corps. Il se sent d'une essence différente. Il perçoit qu'il appartient à un monde transcendant, à une nature qui est totalement étrangère au monde d'ici-bas. » *Encyclopaedia Universalis*, article « Gnose », cité dans *Le Culte de l'Internet*, p. 79.

« Ce que les cybériens semblent destinés à apprendre de leurs explorations dans la conscience purement électronique est que le détachement n'est pas la même chose que la liberté, que la fuite n'est pas un substitut à la libération et que la transe n'est pas le bonheur. Le son-et-lumière à la fin du temps que souhaitent tant ces *nerds* branchés décevra sans aucun doute. »

Walter Krin, cité par Dery, *op. cit.*, p. 49.

La mode, il y a quelques années, des anges n'est pas surprenante. Ce qui est surprenant, c'est qu'elle ait si peu mordu sur le monde informatique. L'ange n'est-il pas le messager au corps impalpable, imputrescible, incorruptible? Mark Dery ne cite-t-il pas Stewart Brand : « Quand vous communiquez par l'entremise d'un ordinateur, vous communiquez comme les anges, comme des intelligences désincarnées d'une grande intimité » ou ce commentaire exalté : « Regardez les micro-circuits d'un ordinateur : c'est comme la hiérarchie des anges », ou Terence Mc Kenna, persuadé que « l'évolution va se libérer de la chrysalide de la matière »? La science et la raison ont beau avoir tué Dieu, elles n'ont pas délivré l'homme du besoin qu'il en éprouve. Alors, puisque Dieu n'existe pas, l'homme l'a inventé. Et, sous la double espèce du virtuel et du comptable, sa divine créature lui promet son immortalité.

L'immortalité digitale représente le sommet d'une pyramide dont le degré médian est le culte du corps-machine et le soubassement la guerre contre le corps. Le culte du corps-machine, extrêmement répandu de nos jours, est la tentative évidente, ingénue, de s'approprier ce que l'on croit être le mana de la machine, son ataraxie, sa résistance à la maladie, à la mort, à l'épuisement, à la faiblesse. Le corps-machine est une première forme de corps immortel, de corps qui n'a plus ni faim ni soif, qui ne craint plus rien, qui peut avec une égale indifférence entrer dans une frénésie de mouvements stimulants ou dans une stase apaisante dont rien ne l'oblige à sortir. Ne négligeons pas un paradoxe cruel : le corps-machine est en plus une réponse

à l'angoisse écologique, au monde rendu soudain vulnérable par l'excès de machines, dans lequel pourtant le chrome de celle que nous serons devenus ne rouillera pas.

L'obsession du corps, qui n'est que la peur de sa vulnérabilité, rejoint le désir cybernétique de refaire la création puisque le divin en est parti : les promesses monothéistes d'immortalité n'étant plus crédibles, la machine est le dernier canot de sauvetage de notre existence, même s'il faut la bâtir de notre corps. Le désir du corps-machine, c'est le piercing, dont l'un des éléments les plus francs sont ces anneaux de lobe qui donnent à l'oreille le charme mutin d'un robinet. Ce sont ces tatouages exécutés de telle façon qu'on aperçoit à travers une grand-guignolesque déchirure de la peau les machines (les vraies machines, tubes, prises, pistons) à l'intérieur du corps. C'est le stupéfiant succès de la marque de chaussures CAT, dérivée de la marque de bulldozers Caterpillar, qui se vend comme des petits pains et auquel on ne voit d'autre explication que la puérile illusion de s'assimiler la puissance de l'impressionnante créature qu'est un bulldozer.

C'est le succès des films à cyborgs, *Terminator* et autres *Matrix*, qui rendent à dessein floue la frontière entre humain et robot. C'est l'émission de télévision anglaise appelée « robot wars » où, on l'aura deviné, s'affrontent des robots. C'est le style architectural qui montre ce que l'on cachait auparavant ; le béton brut, les rouages des escalators de la gare Montparnasse, les câbles de tension de la pyramide du Louvre, les conduits de fluides techniques du centre Pompidou, la tôle, même si elle est en titane, au

Guggenheim de Bilbao. Ce sont les jeux vidéos peuplés de robots et de cyborgs, et où les rares humains sont couverts d'instruments, d'armes et de scaphandres. Ce sont les prothèses non médicales, ongles acryliques de couleurs impossibles, lentilles de contact orange ou en œil de chat, ou en spirale, bagues couvrant le doigt entier. Ce sont les chaussures de sport dont on vante à longueur d'affiche les caractéristiques mécaniques, pompes, ressorts, axes de tension, d'élasticité, de passage de l'air, les vêtements de sport dont on vante l'origine industrielle ou spatiale, les lunettes de soleil dont on vante les additifs chimiques et le blindage, les rasoirs masculins présentés comme des Formule 1, les boissons de sport présentées en boîtes métallisées comme des carburants, les brosses à dents présentées comme des sommes technologiques. C'est une créature entièrement électronique, Lara Croft, exposée nue dans les magazines à pin-ups.

C'est l'expansion rapide des métaphores informatiques comme topographie et dynamique de l'esprit humain, voire du comportement humain, du plus complexe au plus simpliste ; Dennett suggère que la conscience n'est que la plus pertinente, dans l'instant, des opérations menées par les « processeurs multiples » du cerveau, comparé à ces ordinateurs hyper-parallèles qui font fonctionner simultanément des centaines de ces processeurs dont un ordinateur ne possède d'ordinaire qu'un seul exemplaire. « Input » et « output » deviennent d'usage universel. On n'apprend plus, on ne planifie plus, on n'organise plus, on ne répartit plus ; on se *programme*. Tout comme on n'est plus entraîné à, ou contraint de ; on est *programmé pour*. On ne négocie plus, on ne fait plus l'intermédiaire ; on

---

27. Ph. Breton, *le Culte de l'Internet*, p. 123.

assure l'interface. On ne corrige plus d'erreurs; on déniche des *bogues*. On n'est plus à bout de ressources; on plante. On n'est plus à l'écoute; on attend un *feedback*.

« On assiste depuis quelques années déjà, selon Sherry Turkle, à un affaiblissement de la métaphore de l'intériorité pour penser l'individu et son remplacement par la métaphore du "programme". La psychologie a observé que la vision freudienne traditionnelle de l'inconscient, qui était devenue une figure populaire de la métaphore de l'intériorité, devient dans l'univers nord-américain, caduque, et qu'elle est remplacée par des métaphores informationnelles. L'acharnement contre la psychanalyse va de pair avec le nouveau culte de la communication sans intériorité. L'engouement pour le postmodernisme et la mort du "sujet" complètent ce tableau pessimiste. »<sup>27</sup>

C'est la fascination, en particulier américaine, pour les tueurs en série dont la compulsion les transforme en hommes-machines voués à la statistique, et pour le guerrier fou qui, selon Denis Duclos

« en rêvant d'exterminer, d'ensanglanter, de brûler, aura cherché à ne pas être. Il sera devenu une arme, une main griffue, une rangée de dents, un jeu de muscles et de rouages, en omettant soigneusement de se demander quel être humain il aurait pu devenir ».

### Le sport et le corps-machine

Ce sont les hackers qui, repoussés par la bêtise de l'environnement des sports d'équipe, ne choisissent pas, à en croire la *Jargon file*, n'importe quel sport s'ils décident d'en pratiquer un :

« Beaucoup (la plupart peut-être)

de hackers ne suivent et ne pratiquent aucun sport et sont clairement anti-physiques. Parmi ceux qui pratiquent un sport, on ne trouve à peu près aucun intérêt pour le sport-spectacle : le sport est quelque chose que l'on fait, pas quelque chose que l'on regarde à la télévision. De plus, les hackers évitent la plupart des sports d'équipe comme la peste. Le volleyball fut longtemps une exception à cette règle, sans doute parce qu'on n'y est pas obligé au contact et qu'il s'agit d'un sport relativement amical [...]. Les sports de hackers sont presque toujours des sports d'auto-compétition exigeant concentration, endurance et capacités micro-motrices : les arts martiaux, le vélo, la course automobile, le cerf-volant, la randonnée, l'escalade, l'aviation, le tir au fusil, la voile, la spéléologie, le jonglage, le ski, le patinage, le parachutisme, la plongée. L'attrance des hackers pour les techno-jouets tend à les porter vers des hobbies exigeant un équipement délicieusement compliqué qu'ils puissent bricoler.

La popularité des arts martiaux au sein de la culture hacker mérite une mention spéciale. On l'a fréquemment remarquée, et ce lien s'est renforcé avec le temps. Dans les années 1970, les hackers admiraient les arts martiaux de loin, y sentant, à travers l'exaltation de la compétence obtenue par la concentration et une rigoureuse auto-discipline, un idéal compatible. »

C'est, pour donner le plus bel et le plus clair exemple, le body-building dont Dery dit p. 261 qu'il est un processus industriel :

« La définition des muscles vise à donner au corps l'aspect net, angulaire, d'une machine : on huile les corps des body-builders, ils réussissent à l'aide

28. Cité par Dery, *op.cit.*, p. 235.

de machines, de statistiques, d'aliments entièrement industriels, de programmes mathématiquement déterminés, d'une taylorisation du travail muscle par muscle, machine par machine, le corps comme un objet sur une chaîne d'assemblage. »

C'est le rapport occidental-moderne au corps si bien décrit par la philippique de l'auteur de science-fiction J.-G. Ballard :

« Nous entrons dans une phase colonialiste dans nos rapports avec le corps, pleine de notions paternalistes qui masquent une exploitation sans pitié. Est-ce que le corps se révoltera enfin et jettera toutes ces douches, ces vitamines et ces exercices dans le port de Boston avec l'opresseur colonial ? »<sup>28</sup>

Mark Dery résume la contradiction entre la réalité insécable du corps conscient et l'approche dualiste en une phrase remarquable :

« Simultanément, nous sommes et nous avons des corps. »

Le sport, dont la devise *mens sana in corpore sano* voudrait pencher vers l'approche unificatrice, favorise en fin de compte le dualisme. Ce qui fait de lui l'un des principaux alliés de l'informatique dans la guerre contre le corps, dans l'absorption, selon la belle expression de Denis Duclos, du corporel dans le comptable. La démonstration en a été menée par Jean-Marie Brohm dans une implacable suite d'ouvrages. Le

sport est une poussée éhontée vers le corps-machine, vers l'imposition au corps des buts, des méthodes et de la rationalité de l'industrie. Sous prétexte de justice dans les mesures, on a soumis les activités les plus simples, courir, sauter, nager, à un joug comptable dont la précision va croissant ; chacun sait que les records se comptent en centièmes de seconde, grâce à l'informatique. Le spectacle du sport, en particulier aux États-Unis, prend des allures de cotation boursière, et pas seulement en ce qui concerne les effarantes rémunérations des sportifs ; un article sur le base-ball dévide une longue énumération de statistiques compilées par ordinateur, de paramètres de paramètres, de meilleur marqueur de points au mois opposé au meilleur marqueur de points à l'année opposé au meilleur marqueur de points de la ville opposé au meilleur marqueur de points sur une décennie, etc. L'entraînement surtout vénère le comptable ; mesures, séries, maximas et minimas, données et résultats se succèdent, enserrant de plus en plus le corps dont on étalonne tout ce qui bouge, du pouls au taux de glucose du sang, des watts fournis par la centrale humaine aux pourcentages protidiques des repas.

L'usage, tant par Dery que par Brohm, de l'expression processus industriel n'est que justice ; Taylor n'a jamais fait mystère du rôle de modèle que joua l'entraînement sportif dans ses propositions de maximisation de la productivité. En effet, il recherchait l'adéquation optimale des efforts et des rendements par l'application à chaque geste du principe d'économie : ce qui constitue un principe indifféremment applicable au travail à la chaîne et au travail du swing.

« L'homme se réduit au toujours

29. *The Beauty Myth*, Vintage, p. 118.

30. « Pour comprendre l'obscénité de la représentation du corps impossible (les mannequins de treize ans habillés comme des femmes de vingt-cinq, les photographies de visage amincies, dé-ridées, dé-boutonnées par ordinateur) imaginons quel scandale ce serait si aucune photographie de personne noire n'était publiée sans qu'elle soit systématiquement pâlie ! » Naomi Wolf, *op. cit.*

31. *Op. cit.*, p. 89.

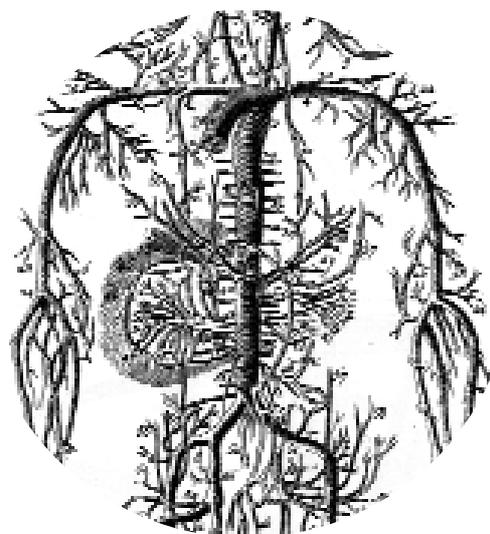
disponible système de soutien, de fourniture et d'évacuation d'un geste jamais satisfaisant »,

dit Brohm, qui ajoute que

« le sport est la matérialisation abstraite du rendement. »

Chronométrage, modélisation, synchronisation, aérodynamique, flux,

optimisation, le vocabulaire est identique à l'usine et au stade. L'individu sportif, jusque dans les sports individuels, est obligatoirement vissé dans des systèmes de productions de records. Équipes, associations, fédérations, usines de sélection et d'entraînement, sont gérées non seulement selon

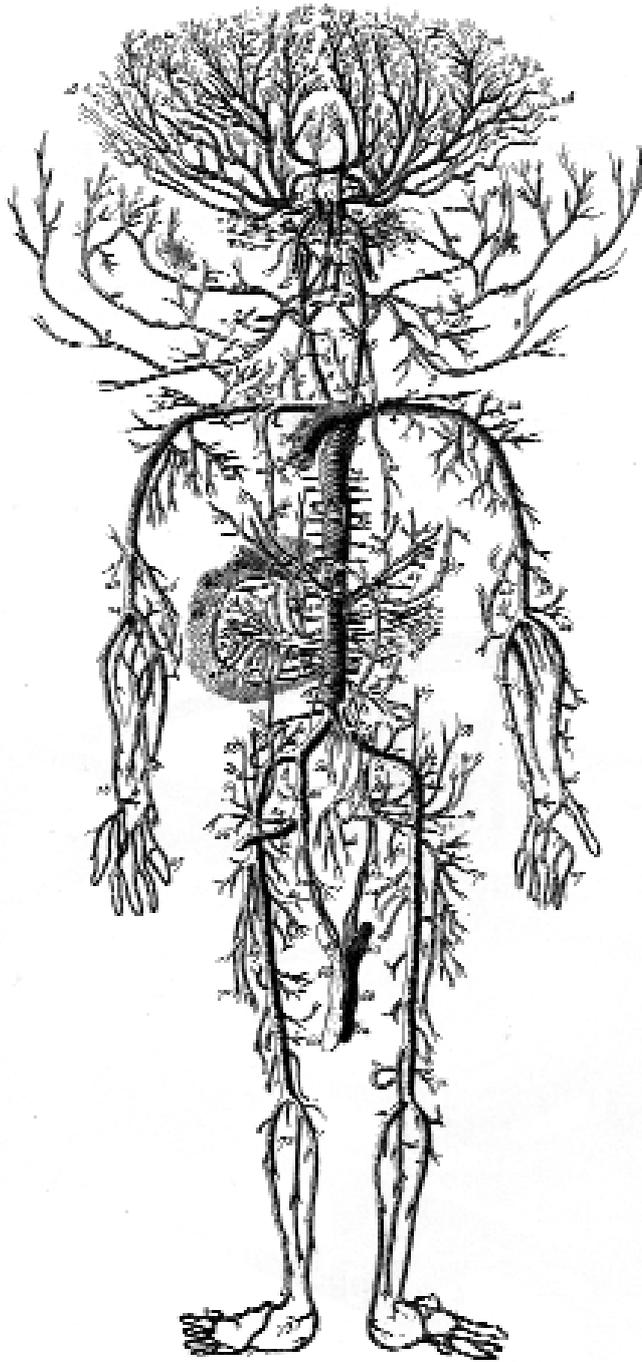


---

*Cet article souhaite éclairer les rapports sous-jacents entre les attitudes religieuses et celles de nombre des personnes fascinées par l'informatique en général et l'Internet en particulier. Il traite entre autres de la personnalisation de l'ordinateur, du goût de la règle érigé en principe organisateur du monde et du désir d'immortalité manifesté par l'hostilité contre le corps.*

*This paper attempts to illuminate the underlying similitudes between religious attitudes, and those of a great many devotees of computers in general and Internet in particular. Among other themes, it sheds light on personalizing the computer, on transforming a penchant for rules into a basic principle of the world and on how the desire for immortality manifests itself through hostility to the body.*

*Le comptable contre le corporel*



Anatomie : planche sur les sciences