L'homme artificiel entre science et fiction : les apports d'une "sociologie imaginante"

Autor(en): **Simioni, Olivier**

Objekttyp: **Article**

Zeitschrift: **Tsantsa : Zeitschrift der Schweizerischen Ethnologischen Gesellschaft = revue de la Société suisse d'ethnologie = rivista della Società svizzera d'etnologia**

Band (Jahr): **4 (1999)**

PDF erstellt am: **27.05.2024**

Persistenter Link: https://doi.org/10.5169/seals-1007489

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.
Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.
Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

http://www.e-periodica.ch

L'homme artificiel: entre science et fiction

Les apports d'une «sociologie imaginante»

Olivier Simioni

La parution en 1984 de *Neuromancien* de William Gibson aux Etats-Unis (1985 en France) n'a pas, c'est le moins que l'on puisse dire, bouleversé la réflexion théorique francophone dans quelque domaine que ce soit. Pourtant, ce roman de science-fiction, fondant ce qui deviendra le courant «cyberpunk», est à l'origine d'une production relativement importante de la part des chercheurs de langue anglaise dans le domaine littéraire et, plus généralement, dans le domaine des sciences humaines. Il est vrai que la science-fiction est avant tout un genre américain. L'importance des recherches américaines dans le développement des nouvelles technologies de l'information et de la communication (NTIC) et des biotechnologies semble donc à même de nous éclairer quant à l'intérêt différencié porté au roman de W. Gibson. En effet, *Neuromancien* peut être lu comme la mise en scène de ces nouvelles technologies, de ces nouveaux savoirs dans un décor propre à faire émerger une réflexion critique concernant les projets et discours qu'ils suscitent.

Partons tout d'abord de la distinction très utile que Philippe Breton a établie entre ce qu'il appelle une science-fiction «littéraire» et une science-fiction «scientifique». Si la première se retrouve sous la forme de romans ou de films destinés à un public d'amateurs, la seconde «consiste à faire de la vraie science et à proposer au public une extrapolation optimiste des résultats du moment sous la forme d'un futur proche tel qu'il serait transformé par la science. Au sens strict il s'agit d'une littérature d'anticipation, même si elle présente apparemment toutes les garanties qu'on est en droit d'attendre du monde scientifique.» (Breton 1990: 176) Se rapprochant de l'utopie, liée à l'idéologie du progrès et de la raison triomphante, cette littérature profite de la légitimité de ses auteurs et s'appuyant «sur la confiance que le public accorde aux scientifiques de renom», elle «nourrit ainsi toute la culture d'une nation» (1990: 176).

Un des sujets de réflexion les plus importants aujourd'hui dans les domaines de pointe de la recherche est celui de la transformation de l'humain ou de sa répli-

cation. Autour de recherches dans les domaines de l'Intelligence ou de la Vie artificielles, de la génétique, de la simulation, du virtuel ou du clonage s'écrit tout un récit qui, finalement, réduit l'humain à n'être qu'une machine informationnelle, fruit du code génétique, et, hypothèse limite, pouvant «vivre» désincarné, en tant que pure pensée, dans un espace virtuel ou «cyberespace». Cette hypothèse limite est à mettre en parallèle avec divers projets visant à transformer l'humain en «cyborg» (*cybernetic-organism*), figure qui tient à la fois de l'humain et de la créature artificielle. Ce qui pour certains ne sont qu'«hypothèses dignes de la science-fiction» nous amène en fait au cœur d'un imaginaire partagé par de nombreux scientifiques américains mais aussi japonais ou européens (le «cyborg» est, à l'origine, une invention de chercheurs américains liés à la NASA). Ainsi, par exemple, Hans Moravec, ancien chercheur au MIT (Massachusetts Institute of Technology), puis directeur au Mobile Robot Laboratory de la Carnegie Mellon University, estime-t-il «qu'une série de catastrophes provoquera une lutte pour la survie entre hommes et robots. Afin de pouvoir survivre, l'homme devra éliminer son corps et devenir un être purement spirituel, car la gelée organique (*jelly*) affaiblissant l'homme, la virtualisation de l'organisme deviendra nécessaire. D'après Moravec, l'humanité, grâce à la garde-robe magique VR[1] et à la microchirurgie se stockera dans un ordinateur et survivra à l'anéantissement du monde physique comme double mental dans un théâtre informatique virtuel» (Bartels 1993: 51). Marvin Minsky, célèbre chercheur en intelligence artificielle au MIT, est proche de ces idées. «D'après le diagnostic de Minsky, l'avenir s'apparentera à la parapsychologie. Les hommes contrôleront les ordinateurs uniquement par la pensée, "sans mains, sans crayons, ni claviers, ni souris". Ils disposeront en revanche d'une petite prise nerveuse. En branchant un conduit de données sur leur interface cérébrale, ils chargeront leur ordinateur (*to download a human being into a computer*)» (Bartels 1993: 77).

Si tout cela semble fort novateur, il ne faut pas oublier que ce n'est que le résultat des transformations qu'a subie notre représentation du corps dès la Renaissance (le corps séparé du moi) puis du développement des sciences de l'information (en particulier la cybernétique de Norbert Wiener dans les années 1940-50). La confrontation avec de nouvelles entités «intelligentes» (calculateurs électroniques, ordinateurs, intelligences artificielles) a contribué à faire émerger une nouvelle image de soi dans laquelle la métaphore de l'information est prédominante. Brisant la frontière de l'humain et de l'artificiel, ces nouvelles sciences ont alors permis d'imaginer un lien concret, «matériel», entre deux entités (machine et humain) que la tradition philosophique ou littéraire avait toujours distinguées. Aujourd'hui, il n'y a plus, pour certains, d'essence de l'humain qui interdise qu'on le transforme de l'intérieur. Les prothèses intelligentes, le pacemaker ne sont en fait que les premiers pas vers une artificialisation du corps qui se poursuivra avec un cœur artificiel et des implants mémoriels (une disquette de vocabulaire russe «branchée» directement sur votre cerveau, par exemple). Tout cela n'étant pas, il faut insister, de la science-fiction «littéraire» (ou pas seulement) mais bien de la science-fiction «scientifique». N'est-on pas amené alors à penser que la science-fiction telle que l'écrit un W. Gibson est dépassée avant même d'être publiée? Ce serait se méprendre sur la véritable portée d'un roman comme *Neuromancien.*

Bien que l'intrigue se déroule en l'an 2000 et des poussières, l'histoire de Case, ce pirate informatique d'un nouveau genre, nous parle essentiellement d'aujourd'hui. Dans un entretien, W. Gibson disait que «aujourd'hui, quand je vois ces images de jolies filles portant des gants et un casque de données virtuelles, elles m'inspirent déjà de la nostalgie. J'adore ces images populaires qui échouent dans le musée des futurs inachevés.» Ce qui intéresse Gibson, ce n'est pas tant le futur que les rêves qui lui sont liés. *Neuromancien* raconte l'histoire d'une intelligence artificielle qui, pour parvenir à une forme

[1] Réalité virtuelle.

de transcendance, manipule toutes sortes de personnages via le «cyberespace». Ce terme, que l'on retrouve parfois dans la littérature savante sans beaucoup d'explications, est en fait une invention de Gibson pour décrire le monde derrière l'écran de nos ordinateurs. Mélange de réseaux électroniques et de réalité virtuelle, le «cyberespace» est un espace purement informationnel mais dans lequel on peut se déplacer comme dans un espace en trois dimensions. La définition de Gibson, à défaut d'être vraiment précise, a en tout cas le mérite d'une certaine poésie: «Le cyberespace. Une hallucination consensuelle vécue quotidiennement en toute légalité par des dizaines de millions d'opérateurs, dans tous les pays, par des gosses auxquels on enseigne les concepts mathématiques... Une représentation graphique de données extraites des mémoires de tous les ordinateurs du système humain. Une complexité impensable. Des traits de lumière disposés dans le non-espace de l'esprit, des amas et des constellations de données. Comme les lumières de villes, dans le lointain.» (Gibson 1994: 64). Cet espace est peuplé d'intelligences artificielles, de *constructs* (conscience humaine mémorisée dans une base de données) ou d'humains connectés par des broches crâniennes. L'espace «réel» de notre vie quotidienne est quant à lui peuplé de personnages ayant subi de multiples transformations de leur corps (prothèses, implants, modifications génétiques, ...), de clones et autres bizarreries. On trouve donc ici aussi, dans la science-fiction «littéraire», une image de l'humain comme transformable à l'infini et comme pouvant vivre en tant que pensée désincarnée dans un espace informationnel. On en arrive ici à l'aboutissement des fantasmes liés à cette «société de l'information» dont on nous promet monts et merveilles. Après les contraintes de l'espace et du temps, tout se passe comme si la dernière d'entre elles en venait aussi à disparaître. Le corps est devenu obsolète.

Ils sont nombreux ceux qui ont lu *Neuromancien* comme une forme d'apologie de la désincarnation. Le roman de W. Gibson est devenu l'emblème positif de la cyberculture pour de nombreux fanatiques de l'informatique ou l'emblème négatif des pourfendeurs de cette cyberculture. Gibson n'est pas complètement innocent dans cette interprétation biaisée mais une lecture attentive de son roman, confirmée par divers entretiens qu'il a pu accorder, nous amène à des conclusions fort différentes. Ce dont traite *Neuromancien* est en fait ce qui tient à ce que j'appelle une «résistance de la chair» et à des problèmes de pouvoir. D'un côté le héros du roman, Case, est profondément dégoûté par ce qu'il appelle la «viande». Il ne rêve que de pouvoir retourner se «balader» en toute liberté dans le cyberespace. Mais, même si cette expérience est possible, il n'en reste pas moins que la sensation de liberté du corps désincarné n'est en fait qu'une soumission à d'autres contraintes et l'abandon de ce que seule notre «nature corporelle» semble à même de nous donner. Il y a là quelque chose comme une réaction romantique qui met l'accent sur le rapport à la nature, au désir, à l'émotion. Jouant sur la confusion du réel et de l'artificiel, de l'authentique et du simulé, de la contrainte et de la liberté, W. Gibson nous plonge au cœur des paradoxes du «cyberespace».

Dans la tradition d'une certaine science-fiction «intelligente» (que certains ont même qualifiée de «sociologie imaginaire» ou «sociologie imaginante» [Le Breton 1988: 83]), *Neuromancien* s'attache en fait à subvertir l'utopie en l'intégrant dans un espace réhumanisé, re-socialisé, re-politisé. Il en dégage alors les contradictions à la lumière des enjeux de pouvoir notamment. Les nouvelles technologies ne permettent pas seulement certaines libérations, mais elles permettent aussi à de nouvelles stratégies de contrôle d'émerger. Les problèmes liés à la marchandisation ou à l'instrumentalisation des corps, aux effets pervers des technologies ou à l'accès différencié à ces technologies ne sont jamais traités dans la science-fiction «scientifique» ou alors toujours minimisés, utilisés comme alibi de bonne conscience. Malgré sa naïveté, la science-fiction d'un W. Gibson a au moins le mérite de nous

faire réfléchir aux conséquences contradictoires de ce que nos savants projettent de faire dans le futur et de ce qui régit leurs pratiques actuelles. L'étrangeté du roman, la problématisation de l'évidence, le franchissement de certaines frontières nous auront amenés à penser.

Cette petite incursion dans la fiction a le mérite inestimable de relativiser toutes sortes de discours sur les beautés du futur technologique. Car si les inventions décrites dans *Neuromancien* sont les mêmes que celles décrites par les chercheurs des centres de recherche les plus prestigieux, c'est donc qu'il faut chercher la différence de leurs discours ailleurs. Or, cette différence se trouve plutôt dans des considérations idéologiques sur le rôle de la science dans la société. Là où les scientifiques vivent trop souvent dans le monde merveilleux de l'utopie et du progrès, certains auteurs de science-fiction, ceux que l'on considère en général comme tenant des propos insensés, irrationnels, ont semble-t-il remarqué que le monde est fait d'inégalités, de pouvoir et de jeux que les machines à jouer aux échecs ne sont pas prêtes de comprendre. Il ne s'agit pas de critiquer la science en tant qu'outil de connaissance mais plutôt d'en critiquer le discours aveuglément promoteur et réducteur. On nous promet trop souvent le rêve, le merveilleux pour qu'on n'ait pas envie d'y opposer un discours pessimiste ou suspicieux.

S'interroger sur ce pan de notre imaginaire pourrait paraître futile. N'est-on pas en train de parler de choses qui ne se passeront que dans quelques centaines d'années si ce n'est jamais? Voir les choses de la sorte serait à nouveau se méprendre. Tous ces rêves d'avenir sont fondés sur ce que Daniela Cerqui (1998: 167) appelle une «anthropologie implicite, en ce sens qu'elle véhicule une définition normative de l'être humain qui ne prend en compte que certains critères très spécifiques, favorisant l'esprit aux dépens du corps». Or, cette image de l'humain, cette «anthropologie implicite», est actuelle et régit déjà nos manières de faire et de penser. Gérald Berthoud (1998: 13) le dit bien: «au fond, même si ces vues peuvent apparaître comme des chimères imaginées dans quelques laboratoires de recherche bio-informatique, elles n'en sont pas moins révélatrices de la représentation même de l'homme et de la société. Nul doute en effet que la pleine réalisation de la "société de l'information" bute déjà contre un obstacle toujours aussi tenace malgré une domestication de plusieurs siècles. Tel est en effet le corps humain, dont il faudrait pouvoir en quelque sorte se libérer. Déjà la pratique de la télésocialité suppose une dématérialisation des corps.»

Comme le montre Sherry Turkle dans ses études consacrées aux «enfants de l'ordinateur» (1986) et aux derniers développements de l'informatique (1995), nous nous façonnons une image de nous-mêmes à partir de notre confrontation à ce «deuxième soi» qu'est l'ordinateur. Avec les développements de la Vie artificielle, de la simulation, des réseaux de discussions (notamment les fameux *Multi-Users-Dungeons*), des «bots»[2], les usagers en viennent doucement à reconsidérer ce qui fait la spécificité de l'humain par rapport aux entités qui l'entourent. Se considérer soi-même comme une machine à traiter de l'information n'a plus rien d'original. Parler de ses problèmes au programme DEPRESSION 2.0, malgré ses erreurs de compréhension, n'est pas vécu comme une expérience absurde. En fait, toutes les expériences bizarres vécues par les personnages de *Neuromancien* trouvent une correspondance dans notre vie quotidienne. La possibilité qu'a Case de «rentrer» dans le corps de sa partenaire Molly et de ressentir ses émotions, n'est-elle pas la même expérience que celle de ces milliers d'internautes masculins qui jouent des rôles féminins sans que l'on puisse les distinguer des «vraies» femmes? Son sentiment de liberté quand il se balade dans le «cyberespace» n'est-elle pas la sensation ressentie par ces fameux accros de l'écran (les *hackers*) qui, échappant provisoirement aux contraintes de la relation de face-à-face, ont l'impression de n'être leur vrai soi-même que quand ils peuvent dialoguer par écran interposé? Ces personnages qui transforment à

[2] De ro...bot. Ce sont des intelligences artificielles qui, branchées sur les réseaux informatiques, dialoguent avec des êtres humains qui peuvent se laisser abuser par la qualité de l'interaction.

volonté leur image grâce à des implants dans la peau ne sont-ils pas à la mesure des utilisateurs du «Deuxième monde», ce programme en réseau dans lequel les usagers se rencontrent à Paris, choisissant leur apparence, transformant à volonté leur appartement et le décor qui apparaît à leurs fenêtres? Et, plus problématique, les personnages de *Neuromancien*, dont la vie n'est qu'une longue suite de dépendances (paradis artificiels, multinationales surpuissantes, Intelligences artificielles ambitieuses), ne nous indiquent-ils pas que ce n'est pas vers une libération par les technologies que l'on se dirige mais vers une société dans laquelle les individus subissent de nouvelles formes de contraintes et de domination?

Certains auteurs soutiennent que la science-fiction est la mythologie de notre temps. C'est une idée à creuser quand on ne la considère plus comme le lieu de fantasmes délirants n'appartenant qu'à leurs auteurs. Tirant sa matière des espoirs voire des réalisations des scientifiques eux-mêmes, s'interrogeant sur la place des techniques dans des relations humaines, la science-fiction «littéraire» nous en dit souvent plus sur le fonctionnement de notre société que ce qu'on a appelé plus haut la science-fiction «scientifique». En plus d'un terrain imaginaire, elle pourrait donc représenter un outil fort intéressant pour nous éclairer quant au sens du développement des sciences et technologies. Sans toutefois, il est vrai, être en mesure de remplacer des réflexions anthropologiques au sens strict.

Bibliographie

BARTELS Klaus
1993. «La boîte à image digitale, le monde comme théâtre informatique». *Diogène* 163: 49-79.

BERTHOUD Gérald
1998. «Mémoire et savoirs à l'ère de l'information». *Revue européenne des sciences sociales* 111: 5-15.

BRETON Philippe
1990. *La tribu informatique*. Paris: Métailié.
1995. *A l'image de l'homme, du Golem aux créatures virtuelles*. Paris: Seuil.

CERQUI Daniela
1998. «De la mémoire extériorisée à la mémoire prothétique». *Revue européenne des sciences sociales* 111: 157-169.

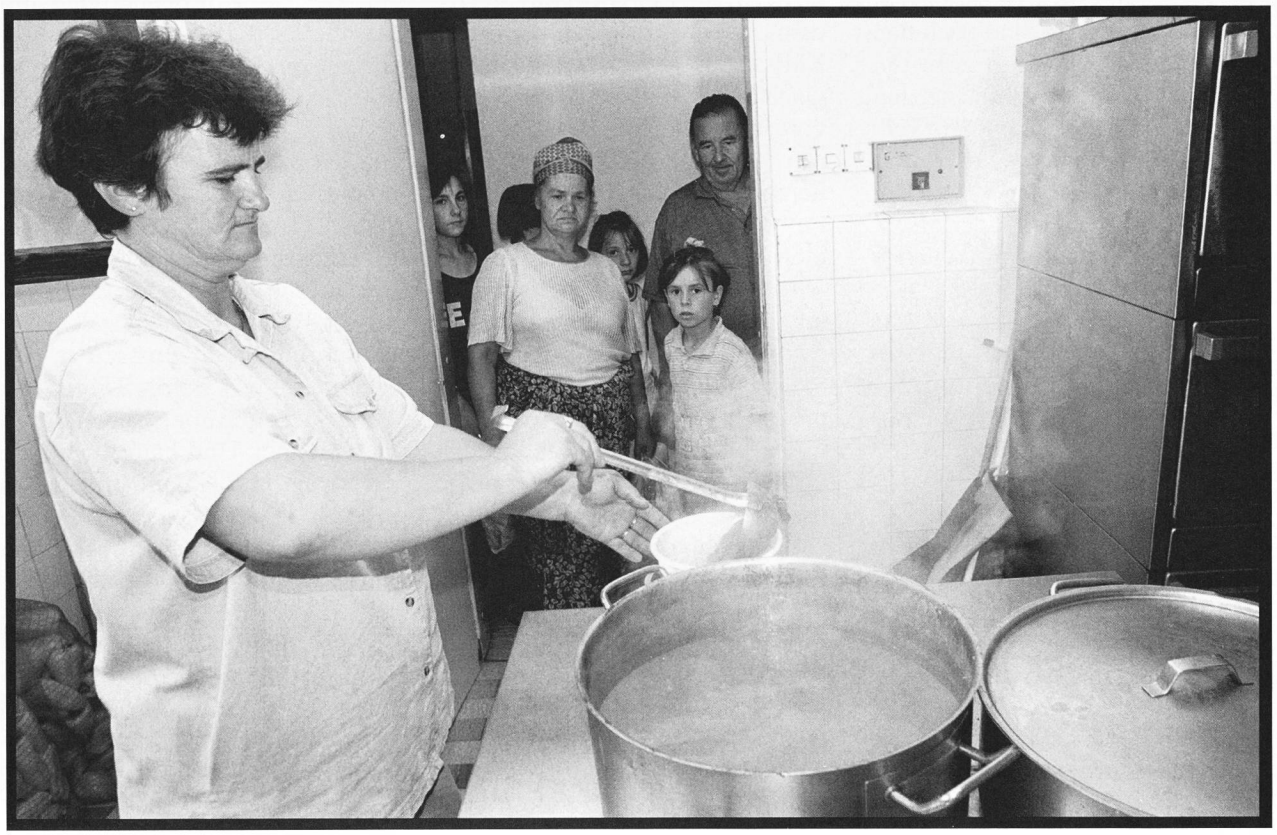
GIBSON William
1994 (1985). *Neuromancien*. Paris: J'ai lu.

LE BRETON David
1988. «Philip K. Dick, un contrebandier de la science-fiction». *Esprit* 143: 81-89.

TURKLE Sherry
1986. *Les enfants de l'ordinateur*. Paris: Denoël.
1995. *Life on the Screen, Identity in the Age of the Internet*. New York: Simon & Shuster.

Auteur

Olivier Simioni, Institut d'anthropologie et de sociologie, BFSH 2, CH-1015 Lausanne. E-mail: <Olivier.Simioni@ias.unil.ch>.



Centre pour personnes déplacées, Kladanj, août 1998