

COMMUNITY MEMORY

UNE

ALTERNATIVE

HIGH-TECH

Il y a peu David Noble expliquait dans un magazine aujourd'hui disparu *Democracy*, « que la la lutte pour les alternatives distrait de la réalité du pouvoir et du développement technologique et conduit à des illusions à l'égard de solutions aussi fausses que faciles, en renforçant la croyance dans une transcendance technologique » (1).

Je ne suis pas d'accord avec la conclusion qu'en tire immédiatement Nobel : à savoir « que les militants impliqués dans la science et dans la technologie doivent consacrer exclusivement leurs efforts à des stratégies d'opposition aux nouvelles technologies ».

La mobilisation contre la technologie est essentielle mais, à elle seule, elle ne peut suffire au développement d'un mouvement fort et complexe, pour le contrôle des technologies. L'opposition aux technologies doit être évaluée beaucoup plus dans sa capacité à catalyser un vaste changement culturel et politique, que dans ses effets immédiats, en terme de blocage des technologies de passivité et de mort.

La question n'est pas d'arrêter la technologie, mais d'effectuer et de renforcer des choix différents à son sujet. La culture politique qui pourrait déterminer ces choix ne viendra pas seulement d'un refus passionné, elle doit aussi être l'expression de l'énorme fascination qu'exerce la technologie moderne. Ce n'est que lorsque cette fascination se sera heurtée aux aspects les plus négatifs des réalisations technologiques actuelles que nous pourrons accéder au cœur de la culture technologique nouvelle.

Beaucoup de technologies ont été négligées, ignorées, voire supprimées dans les cent dernières années. Le mouvement alternatif des années 60-70 s'est concentré, pour de bonnes raisons sur la démonstration de la viabilité des approches alternatives dans des environnements techniques peu évolués, comme la production d'énergie et l'agriculture.

Aujourd'hui le contexte est différent, la sensibilité environnementaliste des années 70 a été battue en brèche par une sensibilité néolibérale dure.

Des théories opportunistes sur la réindustrialisation ont occupé un espace politique ouvert dix ans plus tôt par les mouvements sociaux, avec une visée beaucoup plus cohérente. Aujourd'hui si le mouvement alternatif veut rester politiquement pertinent, il doit se placer à nouveau au centre du débat sur l'information.

Le microprocesseur n'a aucun intérêt s'il n'est pas flexible. Les applications abondent mais le Capital ne développe que celles qui lui ouvrent la promesse de profits. Il continue à réprimer, les potentialités, qui vont à l'encontre de sa logique globale de marchandisation et de pacification sociale.

Une de ces potentialités est le développement de mass-média, « démassifiés ». Ces médias sont fondés sur l'intégration de la technologie des ordinateurs dans des systèmes de communication électronique, de manière à ce qu'ils puissent supporter un large éventail d'activités ou d'initiatives individuelles. Ils devraient permettre l'extinction de la distinction entre producteur et consommateur d'information et par la vertu de leur

insertion dans des institutions sociales ou associatives, donner du pouvoir aux utilisateurs, au lieu de les rendre dépendants.

Si nous les réalisons, en dehors du cul-de-sac historique que constitue le capitalisme, des médias comme ceux-là peuvent jouer un rôle positif dans l'organisation de la vie sociale. Bien sûr, leur valeur actuelle est encore très largement incertaine et constamment surestimée par leurs promoteurs. Il est tout à fait exact que la communication par ordinateur est trop largement considérée comme « révolutionnaire » par ceux-là même qui viennent à peine d'abandonner, dans leur esprit, l'idée d'une domination institutionnelle. Comme la technologie solaire dans les années 70, la notion de communications télématiques démocratiques attire un important paquet de suivistes. Cependant il était entendu que le potentiel de libération de l'énergie solaire ne jouait pas à « l'âge du capital » cela s'applique également aux technologies de l'information.

La poussée en faveur d'un développement de systèmes de communication non hiérarchisés (comme les systèmes de vidéotex non marchands) contient un moment de véritable rébellion contre la logique hiérarchique qui domine encore aujourd'hui la conception de la technique.

Community Memory est un système de gestion collective de l'information publique. C'est un canal ouvert pour la communication sociale et l'échange d'information et un moyen pour que les gens qui partagent des intérêts en commun puissent entrer en contact... Toute l'information véhiculée par Community Memory est entrée directement dans le système par les gens qui l'utilisent. N'importe qui peut envoyer des messages, lire toutes les autres informations disponibles et à tout moment ajouter commentaires et suggestions.

Le projet « Community Memory » de Berkeley est une tentative pour bâtir et pour déployer une sorte de système de communication informatique non hiérarchique. Il y a plusieurs années, j'ai été très actif dans ce projet et j'ai aujourd'hui une opinion arrêtée sur son histoire et sur son efficacité. Cet article reflète plus une opinion personnelle, qu'une analyse qui serait partagée par le groupe, bien qu'il ait été lu par beaucoup d'autres personnes ; mais j'imagine que la plupart sont d'accord avec l'essentiel de ce qui y est dit.

Les gens, leurs places, des choses

Concevoir un tel projet est relativement simple, le faire passer dans la réalité est beaucoup plus difficile. La réalisation consomme beaucoup de temps, d'énergie, d'argent. Les développements logiciels d'une certaine taille sont très coûteux, même pour des résultats relativement réduits. Les initiateurs du projet le savaient et essayèrent d'en tenir compte. Ils décidèrent de procéder en écrivant le logiciel nécessaire au fonctionnement du système, de façon aussi modulaire que possible. En développant le système comme une « boîte à outil universelle » pour le traitement du texte et des données, on

pouvait supporter à la fois « Community Memory » et des applications commerciales secondaires. Les applications commerciales ne devaient pas prendre beaucoup de temps et il était prévu qu'en contrepartie elles devaient amener le volume d'argent nécessaire pour réaliser toute l'opération. C'est pourquoi l'histoire de « community Memory » est en réalité une histoire double ; celle d'un collectif technico/politique qui effectue un très long et déplaisant voyage à travers l'industrie du logiciel.

Des plaisantins ont comparé Community Memory à un collectif sous « haute-surveillance ». Tout à la fois une organisation politique et un atelier logiciel. Conduit par ses membres les plus actifs dans une série interminable de réunions ouvertes à tous, il n'adopta jamais une structure formelle qui aurait concentré le pouvoir de décision dans les mains des quelques personnes les plus actives. Nous n'avons voté que deux fois, mais ces votes furent particulièrement significatifs. Ils reflétaient les antagonismes provoqués par la transformation d'une aventure hasardeuse, en entreprise de production de logiciel.

Nous avions à peine réussi à terminer la première partie du système que nous nous étions déjà arrangés pour devenir un centre d'informatique populaire très connu et fréquemment cité. Et par le biais d'une association étroite avec l'éditeur d'un journal reconnu (même si sa diffusion était restreinte et sa publication irrégulière) le *Journal of Community Communication* (2), nous avions réussi à élargir la critique des technologies de l'information jusqu'à y publier des articles sur les communications.

Les réunions/diners du mardi soir regroupaient habituellement une douzaine de personnes et autour il y avait environ une vingtaine d'amis de « Community Memory ».

Nous étions des écrivains, les premiers à gauche à utiliser le traitement de texte, des programmeurs ne voulant pas travailler pour l'armée ou pour les banques, militants écologistes et pacifistes, ex-hippies ou ex-marginaux gagnant désormais leur vie comme rédacteurs techniques. Nous étions experts en micro-informatique alternative, l'un d'entre nous avait même un diplôme qui le disait. Nous étions un groupe pointu, scientifique, bien articulé. Nous avions même notre propre sociologue, un type lucide et amusant venu du département de sociologie de l'Université de Berkeley et qui a « étudié » le projet pendant plusieurs années.

Tous à refaire, ce qui avait déjà été fait. En 1973, un petit groupe de militants techniquement astucieux, avait mis en place à San Francisco un petit « Community Memory » à trois terminaux qu'ils firent tourner pendant environ 14 mois. Les usages étaient le reflet de la localisation des terminaux. Le premier se trouvait dans une boutique de musique et ramassait des informations sur les jazz-sessions, les orchestres, etc. Le deuxième placé dans un bazar-hippy se spécialisa dans les technologies alternatives et dans le troc. Le troisième placé dans une bibliothèque du quartier « Mission District », une zone pauvre de San Francisco, était assez peu différent d'un mur de graffiti... high-tech. L'expérience s'était révélée positive. Mais l'échec vint de l'impossibilité de trouver un financement qui permette de continuer et d'étendre l'expérience.

Quelques années plus tard, un groupe qui comprenait quelques-uns des promoteurs d'origine, pensa que les conditions avaient suffisamment changé, pour justifier un nouveau projet pilote, plus ambitieux.

Cela signifiait reprendre le logiciel à partir de zéro, et l'écrire de façon à ce qu'il puisse tourner sur la nouvelle génération de micro-ordinateur, devenue disponible entre temps. Le nouveau système devait être puissant, sophistiqué, mais surtout portable. Il devait pouvoir être

dupliqué et redupliqué de façon à pouvoir être utilisé dans de nombreuses zones d'habitation, de différentes cités. Il devait pouvoir être utilisé par des groupes et des associations non géographiques, par des gens qui ont des besoins spécifiques de partage d'information, comme les animateurs de groupes locaux dans différentes régions. Tout ceci devait devenir possible parce que le nouveau système devait permettre la réunion de chacun des petits « Community Memory », dans un grand réseau.

Pacific Software

Comme nous n'arrivions pas à trouver une société commerciale qui tienne la route, nous avons regardé dans notre entourage qui pourrait manager nos applications commerciales. Le fait que nous comptions parmi nos amis, plusieurs créations de petites entreprises réussies, était un atout. Nos amis fondèrent une société de logiciel « Pacific Software », à laquelle Community Memory devait fournir la licence de produits qui rapporteraient des royalties pour aider à financer notre programme public. Community Memory serait libéré des magouilles commerciales et ainsi nous pourrions continuer à nous livrer joyeusement à nos activités de libertaires informatiques. Tout le monde devait y être gagnant.

Pour mémoire, nous avons développé les applications commerciales suivantes :

1) **Sequitur** : un système de bases de données relationnelles, dernier cri, bâti à partir de la boîte à outil Community Memory. Conçu pour tourner sur de petits ordinateurs, c'est un système remarquable par son haut degré d'intégration texte/données.

2) **X DOT** est l'implémentation en langage C de la norme de transmission X25. C'est le protocole qui régit la liaison entre les différents systèmes Community Memory, indépendants.

Un observateur désintéressé ne sera pas étonné d'apprendre que tout ne s'est pas passé ainsi que nous, l'avions imaginé et que le type d'organisation qui s'en est suivi a été le reflet de notre méli-mélo politique, technique, entrepreneurial. Pour partie, c'était prévisible, mais nous avons surestimé notre capacité à gérer

La recherche de l'or dans les Appalaches

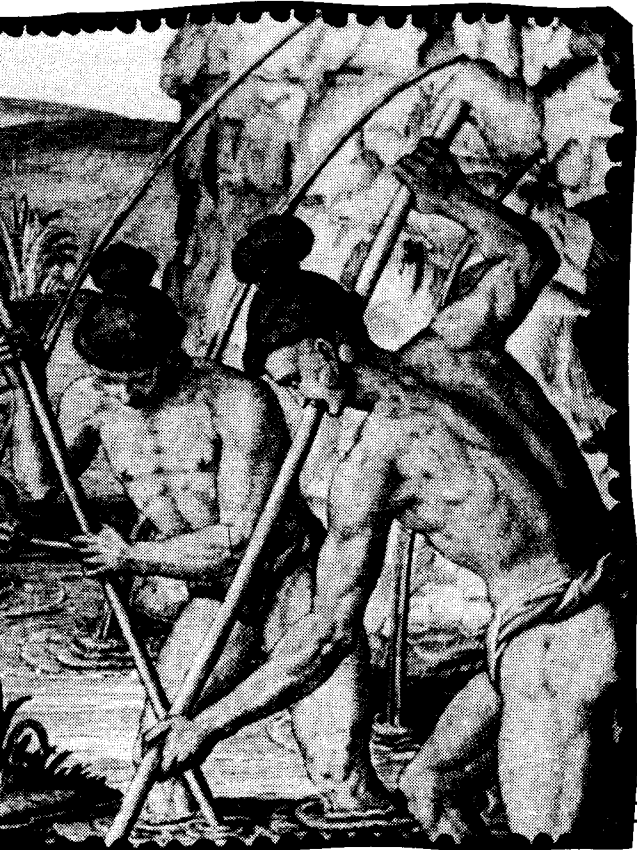


les contradictions. Plusieurs années après avoir commencé le développement, nous avons à peine pu faire fonctionner le système « Community Memory ».

Pour le collectif, la pression commerciale se transforma en force pernicieuse. Pas que nos amis soient devenus aussi efficaces que des capitalistes. Mais nous avions pour notre part sérieusement sous-estimé la pression d'un marché qui devait nous donner fortune et existence rapide. Pacific Software pour sa part rendit la situation encore plus mauvaise en se montrant incapable de bâtir des plans et un calendrier correct. Il y avait sans arrêt des modifications à apporter au code et le marché demandait toujours plus de fonctionnalités. Leur fourniture est restée pendant beaucoup trop longtemps du domaine de responsabilité des programmeurs, réticents, de Community Memory. Pendant ce temps, Pacific Software allait à la faillite.

Rétrospectivement, notre collectif était organisé de façon inadéquate pour prendre en charge les tâches qu'il s'était fixé. Les relations de pouvoir et avec elles la définition des responsabilités, étaient trop informelles, pour pouvoir remplacer de façon efficace les mécanismes par lesquels le management conduit les opérations dans les firmes capitalistes. Non, quelles aient été entièrement informelles ; on ne pouvait pas ignorer les membres de la « petite jungle », à qui avait été confié le soin du long terme et de l'idéologie, du reste c'est eux qui payaient les « factures » ; mais comme leur autorité ne fut jamais traduite dans des relations d'organisation officielles, ni considérée comme légitime, elle ne put jamais s'exercer de façon décisive.

Nous avons fini par mettre en place une structure par comité ; avec un comité de coordination chargé du management, mais pas de la définition de la politique à suivre ; mais à ce moment là il était déjà trop tard. Nous avons passé nos années de « formation » sous la tyrannie de l'absence de structure : un type de tyrannie qui noie les réalités les plus cruciales dans le brouillard de l'émotivité et d'un pouvoir arbitraire. Les conflits personnels bouffaient la plus grande partie des réunions, sans que l'on trouve de solutions. Les revues techniques du code restaient limitées, par l'impossibilité de changer d'équipe. La responsabilité de chacun était vague, toutes les décisions étant en perpétuelle négociation. La planification à long terme était tout simplement impossible. Et jour après jour la pression du marché montait.



Afrique du Sud et labos militaires

Nous avions saisi que l'environnement capitaliste allait faire souffrir nos idéaux démocratiques. Mais cette prévision était restée vague, abstraite. Lorsque la réalité nous tomba dessus, nous fûmes surpris de sa dureté. Environ trois années après avoir commencé, X DOT fut finalement prêt à la vente. Pacific Software essayait de le placer sur le marché des télécoms et nos espoirs étaient gros (à ce moment là nous en voulions 300 000 dollars par copie). Mais lorsque, Pacific Software accosta, enfin, un client ; il s'agissait d'une société de Johannesburg qui avait besoin de l'X 25 pour mettre au point un système de réservation de places pour une compagnie d'aviation. Nous refusâmes la vente et alors s'ouvrit une période de débat complexe et difficile, dont l'origine se trouvait dans notre refus de vendre à l'Afrique du Sud (les ventes aux pays de l'Est étaient interdites par le gouvernement). Nous avons également mis au point une méthode pour empêcher les ventes aux militaires en limitant aux « applications commerciales non spécialisées » le droit, de Pacific Software, à sous-licencier. Bien que personne parmi nous ne veuille vendre à l'Afrique du Sud, les discussions furent complexes et tendues. Le début de la fin de nos naïvetés. Il n'y avait qu'une seule personne qui sentait qu'il fallait placer X DOT sur le marché et qui avait envie de défendre ce point de vue. L'argumentation reposait sur le fait qu'Israël est aussi condamnable que l'Afrique du Sud (en effet, ces deux pays ont développé en commun un programme d'armes nucléaires), mais elle fut refusée au nom du réalisme politique. Après tout, il existe un boycott technologique international de l'Afrique du Sud. Nous avons également pensé autoriser Pacific Software à faire cette vente et à donner notre part aux mouvements de libération en Afrique du Sud. Mais contacté par nous, le groupe dirigeant du National African Congress, refusa cette aide préférant refuser les fonds et priver l'Afrique du sud de technologie. Personnellement et avec d'autres, je m'opposai à cette vente sur la base de l'intérêt exceptionnel qu'elle aurait pu représenter pour l'Afrique du Sud. X DOT conçu pour être facilement porté sur une grande quantité de machines aurait été particulièrement utile à un pays qui devait supporter un boycott d'une certaine ampleur. C'est ce même critère du « caractère unique de l'offre » qui m'amena à défendre la vente de Sequitur aux militaires, lorsque peu de temps après, s'offrit une opportunité.

Le désaccord sur ces ventes tourna au conflit ouvert. En l'absence de délimitations politico/éthiques nettes, telles que celles qu'on aurait pu déduire d'un boycott préexistant, l'unanimité vola en éclat. Il y avait des raisons pour douter que, quelles que soient les ventes que nous nous interdisions, cette interdiction ait un effet. Sequitur n'avait rien d'exceptionnel pour quiconque, il y avait des douzaines de systèmes qui pouvaient faire le boulot aussi bien, peut-être mieux. Bien plus, il y avait le sentiment très fort que, quelle que soit la politique de vente militaire adoptée, il serait nécessaire de passer par dessus. La logique du marché, beaucoup le sentaient, nous imposait de ne pas mettre en danger Pacific Software, en lui donnant une image politique ou en l'obligeant à suivre des voies tortueuses. Nos références communes ne fonctionnaient plus. Quelle différence y avait-il entre le commerce avec les militaires et le commerce avec les banques ; celle qui sépare la mort rapide de la mort lente ! A partir du moment où nous n'avions pas envie de prendre une position officielle et que nous

acceptions les utilisations discutables auxquelles un système comme Sequitur aboutit sur le marché ; de telles distinctions avaient peu de chances de réunir un consensus. Au lieu de cela le débat sur les usages militaires servit d'expression à l'antagonisme généralisé né des ambiguïtés politiques et interpersonnelles de notre aventure.

Le système lui-même, était si loin de voir le jour, qu'il n'entraînait dans nos débats que comme une abstraction ; alors que l'activité antimilitariste était la part la plus importante de notre réalité politique. Le débat militaire a servi de terreau à notre crise organisationnelle, pour la raison précise, qu'il nous obligeait à en terminer avec les déclarations commodes sur l'efficacité politique. La valeur de notre projet devait désormais être jaugée à l'aune des réalités les plus concrètes. Mais pourquoi au juste devait-on encore considérer Community Memory comme un projet valable ? Était-ce parce que nous nous efforcions de montrer que les technologies de pointe pouvaient être utilisées pour lutter contre l'aliénation sociale ? Était-ce parce que faisant quelque chose nous serions pris au sérieux, au cœur même du cauchemar pragmatiste de la moderne Amérique ? Était-ce notre existence institutionnelle qui aurait été en elle-même importante, pour que les quelques âmes perdues de l'informatisation, qui avaient entendu parler de nous se sentent moins esseulées. Était-ce enfin notre combat pour un collectivisme radical ; ou bien Community Memory ne pouvait-il pas être regardé comme une petite pierre apportée à la modernisation du capitalisme ? Ce fut un long débat et beaucoup d'arguments furent échangés. Au milieu de tout cela une des idées avancées m'apparaît, rétrospectivement, particulièrement problématique ; le fait que « tout fric serait du sale fric ». Je défendais personnellement cette position et soutenais que le marché nous ferait payer très cher notre protestation silencieuse. Au bout du compte, l'objection fut rejetée et j'en étais content.

La cohérence abstraite à laquelle j'aspirais n'avait rien à voir avec la réalité contradictoire sur laquelle nous avions trébuché. Je me rappelle maintenant, avoir été plus déterminé par frustration personnelle, que par raisonnement politique.

Travail, identité professionnelle et démocratie

Les activités de programmation ont toujours eu une place à part à Community Memory. Malgré plusieurs tentatives conscientes ou semi-conscientes pour valoriser les activités non techniques, la logique du projet conduisait à donner une place centrale à la programmation, car le succès ou l'échec de la totalité de l'entreprise dépendait en dernière instance du succès ou de l'échec des programmeurs. Alors que le développement technique trainait en longueur de façon absurde, les conséquences sociales de la situation apparurent très clairement. Nous combattons la tendance du personnel non programmeur de se mettre au service des programmeurs, cet état de fait serait devenu inadmissible surtout qu'il n'y avait qu'une seule femme parmi les programmeurs, mais nous ne fûmes jamais capable de briser l'hégémonie du travail technique sur l'ensemble du projet. Pire, l'ensemble du groupe n'arriva jamais à contrôler la conception du projet. S'agissant des décisions techniques prises par les programmeurs, décisions mystérieuses comme les fonctionnalités du programme et la stratégie de développement, nous étions comme dans un labyrinthe.

Le groupe des programmeurs avait ses propres problèmes, nous avions nos propres réunions, nos méthodes

de travail propres, et notre bagarre propre avec notre vieille garde. Au début, nous avions mis en place une méthode de conception fondée sur un mélange bizarre entre une hiérarchie très poussée et une démocratie de participation. L'un des initiateurs du projet (X) jouait le rôle du « Chief programmer » dans une version démocratique de l'approche de la programmation structurée. Le reste, c'est-à-dire des programmeurs de niveau variable, jouait le rôle des « indiens ». X arrivait avec la conception de base, nous discutons, critiquons, refaisons le design, puis nous écrivons le code. Pour une grande part, cela marchait et nous fûmes capables de nous approprier une large palette des savoir-faire et des domaines de spécialisation des programmeurs individuels, dans le cadre d'un processus de développement qui préservait à la fois, l'intégrité de la conception (X faisait beaucoup pour) et permettait l'apprentissage et participation authentique de la part de ceux qui ne jouaient pas le rôle de « Chief programmer ».

Mais à mesure que le temps passait et que la pression montait, la minceur de notre arrangement devint manifeste. X perdit sa patience pédagogique et son désir de voir le design qu'il faisait contesté par les autres. Plus tard il devint incapable d'arrêter la phase de conception pour terminer le module en cours de développement. D'autres parmi lesquels je figurai jouèrent de plus en plus le rôle de manager technique ; m'efforçant d'imposer délais et sens de la responsabilité, de maintenir un environnement de programmation fonctionnel et de continuer à intégrer et à débbugger le système dans sa totalité, alors que les autres refusaient toute responsabilité. Je rappelle toute cela pour souligner la fragilité de notre démocratie. Nous avions été capables d'assumer les différences dans les savoir-faire, dans le cadre de relation de coopération, mais les raisons pour lesquelles nous avons agi ainsi, ne furent pas assez solides pour survivre à cette longue bataille. Ici aussi, comme dans toute l'équipe, l'insuffisance de notre élaboration démocratique se paya par un dégradation de nos relations interpersonnelles. Vers la fin X et deux de ses acolytes quittèrent le groupe. Ceux qui restèrent étaient d'accord sur l'analyse des raisons de ce qui s'étaient passé, aussi il ne fut pas surprenant qu'ils furent capables de continuer à travailler ensemble. Bien sûr, avec le départ de



celui qui faisait le design, nous pûmes nous consacrer aux tâches les plus prosaïques, mais absolument indispensables pour terminer le projet.

Je mis beaucoup de temps à parvenir à une vision raisonnable de toute cela. Je restai dans l'incertitude en ce qui concerne les relations entre l'équipe de programmeurs et le collectif du projet et plus encore à propos des formes particulières que prennent l'organisation de tâches techniques. De nombreuses personnes m'ont dit que, globalement, il n'y avait pas de différence et que beaucoup sinon la majorité des projets informatiques se déroulaient de façon aussi bordélique que le nôtre, mais je reste dans l'incertitude. Il est sûr que notre choix de fonctionner avec les principes de la démocratie participative a été à l'origine de différences idéologiquement significatives et que les relations programmeur/manager relevaient d'un modèle certainement atypique, mais n'y avait-il pas aussi de constantes profondes ?

On rencontre souvent des formes non-tayloriennes d'organisation dans les travaux de haute qualification, aussi nous ne pouvions pas revendiquer l'originalité. Et n'est-ce pas cette même ambiance familiale que beaucoup de firmes de la Silicon Valley s'efforcent de créer avec leur personnel. Notre « collectif » n'était-il pas aussi dans la ligne ?

Une interprétation rigoureuse du cas « Community Memory » aurait encore un peu plus mis en évidence des parallélismes gênants avec bien des particularismes High-Tech. A la place du management nous avons la « junte » qui, à l'instar du management, avait pris en charge la gestion des objectifs de l'organisation. Comme papa, ils fixaient les normes selon lesquelles les enfants seraient jugés. Et tout à fait comme des professionnels nous avons agi, beaucoup plus en fonction de notre identité au travail qu'en fonction des buts que nous nous étions fixés en commun. De façon comparable à ce qui se passe dans le groupe familial, le travail à Community Memory ne prenait sa signification qu'en fonction de la place occupée par chacun. Dans ce cas le sens du travail ne se définissait pas dans la visée d'un accomplissement personnel, mais contre cette perspective.

Nous étions des ingénieurs militants, des concepteurs au service de la communauté, des programmeurs du peuple.

Qui s'occupe encore de démocratie dans les communications ?

Aujourd'hui, cinq ans après, l'invention de « Community Memory », il est évident que notre stratégie de financement n'a pas fonctionné, exactement comme nous l'avions prévu. Mais cela ne signifie pas qu'ailleurs d'autres groupes ne pourront pas faire mieux.

Nous voulons leur dire que si nous avions adopté une stratégie compliquée, elle n'était pas encore suffisamment fine pour gérer la pression du marché. Si nous avions eu plus de temps nous aurions pu développer du jamais vu en matière de démocratie au travail. Mais était-il possible qu'elle s'épanouisse sous le régime du capital ? Notre expérience indique que non. Nous avons réalisé une partie de nos objectifs et nous avons beaucoup écrit sur cette expérience, qui a reçu une importante publicité. Peut-être avons nous exercé une petite influence sur les critères d'appréciation des systèmes télématiques. La première version du système tourne finement dans notre atelier et au moment où cet article est publié les terminaux sont installés : le premier dans un centre social, un autre dans un magasin et le dernier dans une coopérative de Berkeley. Au-delà le futur reste à écrire.

« Community Memory » avait pour objectif de montrer qu'un système de communication fondé sur les techniques informatiques peut être construit de façon à ce que des personnes puissent rencontrer d'autres personnes ayant des intérêts similaires, de manière à créer un espace public électronique. Ce dessein modeste n'a rien d'anticapitaliste si on excepte la façon par laquelle des utopies utiles, évoquant l'image concrète d'un futur alternatif, peuvent rendre la fin de notre monde de misère plus facilement imaginable. Nous avons cherché dans cet article à mettre en avant l'importance d'un moment alternatif dans les grands projets technologiques et de retracer l'une de ces tentatives par lesquelles une idée a été mise en pratique. Il ne s'agit pas d'un appel pour une politique « alternative » qui s'écroulerait d'elle-même. Dans le climat idéologique actuel, il est très difficile d'imaginer un concept de la technologie à la fois visionnaire et critique.

C'est l'importance de « Community Memory » (3) d'avoir tenté d'être les deux. Il avait une dimension visionnaire parce qu'il a montré de façon concrète qu'il est possible de concevoir les nouvelles technologies de façon à les mettre au service de finalités voulues. Il avait une dimension critique parce qu'il tranchait avec la production habituelle des sociétés de télécoms et qu'il mettait en question la réduction qu'elles opèrent en ramenant l'interaction humaine et sociale à la consommation de produits informationnels. Nous vivons un moment étrange de l'histoire humaine. Il est difficile d'imaginer des changements radicaux, sans espoir et aujourd'hui l'espoir suppose que l'on s'occupe non seulement de la nature mais de la technique, aussi. D'une certaine façon, le refus de la technologie capitaliste doit affirmer simultanément la possibilité de mettre au point des outils au service de buts différents.

Tom Athanasiou

High-Tech alternativism, paru dans *Radical Science*
n° 16. 26 Freegrove Road London n°7
Traduction française par Eric Braine

1) David Noble, "Present Tense Technology", *Democracy* 1983.
2) *Journal of Community Communications*. Village Design PO BOX 996 Berkeley CA 94701.

3) Une brochure sur *Community Memory* est disponible pour un dollar à *Community Memory* 916 Parker Street Berkeley CA 94710. Voir aussi "Au pays de la micro-informatique appropriée". B. Lesval, *Terminal* n° 14.

