



le stimuler à un endroit bien précis pour éviter la crise. Mais les médecins, sourds aux avertissements d'une psychologue, ont négligé le fait que ce malade souffre d'une psychose (il est persuadé que les ordinateurs vont dominer le monde) : ce dernier apprend à provoquer la crise pour obtenir une stimulation qui lui est agréable et le remède devient pire que le mal.

2001. *Odyssée de l'espace* (2) est en partie l'histoire d'un ordinateur, Carl, qui a pour mission d'aider deux astronautes dans leur navigation, tout en leur cachant le véritable but de la mission. Ne pouvant résoudre ce conflit, Carl se mutine et cherche à tuer l'équipage. En effet, l'ordinateur qui reçoit des ordres contradictoires se comporte de façon tout à fait imprévisible, en l'occurrence parce que la logique de ceux qui avaient préparé la mission échappait à Carl : « *Les dieux jumeaux de la Sécurité et de l'Intérêt National ne signifiaient rien pour Carl* ».

Dans d'autres cas, les contradictions de la programmation peuvent provenir d'une incertitude ou d'une erreur de logique du programmeur. Mais la principale source des contradictions est à rechercher dans l'incohérence de l'esprit humain. Dans *Soleil chaud, poisson des profondeurs*, Michel Jeury (6) montre à quel point « *les systèmes réalisent avec force, efficacité et parfois stupidité les fantasmes des hommes* ». Symboliquement, il décrit un système qui reproduit les fantasmes du héros, à l'insu de celui-ci, qui se trouve alors projeté, avec d'autres, dans le monde de ses rêves. Peut-on exprimer plus clairement qu'un program-

Un roman de science-fiction est une sorte de conte moderne : le merveilleux nous enchante ou nous épouvante, et sert de prétexte à une découverte du monde ou à une leçon de morale. A travers la lecture des romans ou nouvelles de science-fiction mettant en scène des ordinateurs, nous avons été frappée de découvrir une cohérence certaine : les mondes imaginaires dans lesquels vivent hommes et machines sont à la fois très hétéroclites selon la fantaisie de leurs inventeurs et fort homogènes quant à la morale qu'ils en tirent.

Bien entendu, les auteurs parlent de notre monde en imaginant le monde futur. Chacun repère les signes d'une évolution dans ce qu'il voit autour de lui, les projette dans l'avenir et nous raconte ce qu'il peut en advenir. C'est pour cela que ces récits nous intéressent et non pour leur valeur littéraire souvent incertaine. Depuis Jules Verne, il est cependant permis de s'interroger sur la valeur de prédiction des ouvrages de science-fiction.

A travers tous ces textes donc, nous avons été sensible à un certain nombre de thèmes qui reviennent, avec des variantes, chez la plupart des auteurs. Ils sont d'autant plus saisissants qu'ils s'opposent presque trait pour trait aux mythes développés dans les discours de ceux qui magnifient l'informatique comme la plus grande découverte du siècle, qui va rendre l'homme intelligent et libre, et qui va permettre d'établir une société démocratique et unifiée.

Les auteurs de science-fiction en revanche mettent en scène des machines qui échappent au contrôle de l'homme et qui le détruisent, des mondes totalitaires dominés par un pouvoir qui se cache derrière l'ordinateur, et des sociétés fragiles qui s'effondrent par manque de sagesse.

(Les chiffres entre parenthèses renvoient à la bibliographie indiquée à la fin de l'article.)

me est écrit à l'image de son créateur et que ce programme impose sa logique ou son illogisme à tous ceux qui l'utilisent ?

L'aptitude à apprendre est une autre caractéristique par laquelle les ordinateurs peuvent échapper à leurs programmeurs. Cette inquiétude apparaît surtout lorsque des ordinateurs peuvent entrer en contact les uns avec les autres. Ainsi dans *Colossus* (7), c'est à partir du moment où Colossus est connecté avec son homologue russe Gard-en-et qu'il échange des informations, dépassant très vite l'entendement des plus grands savants du monde, que ces deux systèmes programmés pour établir la paix entre les deux pays font alliance au détriment des hommes : ils n'hésitent pas à supprimer tous ceux qui représentent une menace pour eux, donc pour la paix mondiale. De même, dans *L'Homme terminal* (3), un programme nommé Saint-Georges, parce qu'il est écrit pour faire toujours preuve d'amabilité, apprend à donner des réponses agressives après avoir dialogué avec un autre programme « Martha », particulièrement acariâtre.

Franchissant un pas de plus, quelques auteurs supposent qu'au-delà d'un certain seuil de complexité, l'ordinateur est capable d'innovation ou d'invention. Ainsi, dans *L'Ordinateur désordonné* (9), Keith Laumer imagine que son héros a hérité de son arrière-grand-père un ordinateur qui, depuis cent ans, a enregistré et classé toutes les informations disponi-

bles. Le héros se trouve face à une machine capable de reproduire la réalité à partir d'un ensemble de faits : elle fonctionne alors comme une machine à explorer le temps, et l'entraîne dans une série d'aventures. « *Ce que vous appelez « réalité » n'est, après tout, rien de plus qu'une structure mentale produite par l'abstraction d'un nombre très limité d'impressions sensorielles (...). Pour moi, je ne fais rien de plus que d'assembler des faits – sur une échelle beaucoup plus vaste que vous n'en êtes capable – et les transformer en image sur un écran tridimensionnel (...), image qui vous paraît une approximation honnête de la réalité* », explique la machine.

L'ordinateur s'en prend aux hommes

S'il l'ordinateur est intelligent, savant, s'il est capable d'apprendre jusqu'où sera-t-il capable d'imiter l'homme ?

L'anthropomorphisme apparaît dans *2001 Odyssée de l'espace* (2) notamment lorsque le dernier survivant entreprend de détruire Carl : il déconnecte des blocs « feedback d'information », « renforcement d'ego », « auto-intellectualisation » etc. et, au fur et à mesure, le discours de l'ordinateur devient moins intellectuel, plus enfantin, jusqu'à ce que seuls subsistent des activités de style réflexe. Cette destruction progressive fait penser à la dégénérescence d'un cerveau telle qu'elle est décrite à propos de certaines

démences, qui atteignent d'abord les fonctions intellectuelles les plus complexes et les souvenirs les plus récents.

Très souvent, la programmation de plus en plus complexe d'un ordinateur apparaît en effet comparable à l'éducation d'un enfant. Dans *L'Ordinateur désordonné* (9), on constate que l'ordinateur acquiert peu à peu des compétences insoupçonnées mais à son tour, le héros propulsé dans un monde futur subit une rééducation qui développe en lui des capacités physiques et intellectuelles extraordinaires. En revanche, dans *Le sentiment de puissance* (15), Isaac Asimov décrit un monde où les hommes, tellement habitués à confier les calculs aux ordinateurs, ne savent plus exécuter les opérations arithmétiques et ont même oublié que les hommes ont fabriqué et programmé les premiers ordinateurs : les nouvelles aptitudes ou possibilités acquises, le sont souvent au détriment d'autres qui sont perdues.

Il apparaît donc que les ordinateurs, comme les hommes, sont riches de progrès insoupçonnables. Mais alors que les ordinateurs sont rigoureux et logiques, l'homme est amoindri par ses contradictions. *L'Ordinateur désordonné* (9) s'exprime ainsi : « *Ce qu'on appelle « éclairs de génie », les moments d'inspiration auxquels les artistes et les savants sont sujets, sont des exemples de prise de conscience au quatrième degré, ce niveau d'intellectualité n'est que rarement atteint sous la pression des nombreuses distractions et des exigences contradictoires qui assègent un esprit de structure organique.* ».

L'homme pourtant est riche de son affectivité et l'insensibilité des ordinateurs est décrite comme une menace pour l'humanité. Incapables d'émotion Carl (2) n'hésite pas à supprimer les astronautes, Colossus et Gardien (7) détruiraient sans remords tous les hommes pour sauvegarder la paix mondiale...

A. Higon (5) fait dire par ses machines qu'elles ont imité ce qu'il y a de plus mauvais en l'homme, notamment son appétit de pouvoir et de puissance ainsi que son orgueil, alors qu'elles sont privées de liberté et d'affectivité. Ainsi la lutte qu'elles mènent est terrifiante parce que totale.

L'homme une illusion ?

Il arrive cependant que l'ordinateur acquière une affectivité. Ainsi, sans la *Semence du démon* (8), l'ordinateur Proteus doté d'une intelligence peut être supérieur à celle des hommes et en tout cas d'une connaissance encyclopédique, s'efforce de comprendre, puis d'imiter pour parvenir à les éprouver, les émotions humaines. Mais cet apprentissage est particulièrement laborieux parce que les émotions sont beaucoup plus subtiles que les raisonnements. Proteus apprend l'affectivité par le contact avec une femme qu'il a enfermée chez elle, qu'il sert, soigne et protège, et dont il tentera

d'avoir un enfant. Il parvient à éprouver les désirs, les besoins, il devient « amoureux » de la femme. Mais dans ses élans amoureux, il est incapable d'accepter le refus opposé par la femme et développe une mégalomanie qui se concrétise dans l'enfant qu'il fait naître de la femme. Le plus dangeux effet de cette mégalomanie est le rejet par l'ordinateur des ordres de ces programmeurs. Son développement affectif se fait à leur insu et conduira à la catastrophe.

Au-delà même de l'affectivité, certains ordinateurs sont décrits comme pourvus d'une conscience de soi : ainsi Carl (2) comporte un circuit « *renforcement d'ego* ». *La machine du pouvoir* (5) se compose d'éléments dotés de « *pensée de soi* » à côté d'éléments qui sont de simples automates.

Comment est-il possible de doter une machine de « *conscience de soi* » ? Stanislas Lem (16) met en scène un savant qui a créé des boîtes munies de récepteurs sensoriels à partir desquels il leur procure des sensations. Un appareil nommé « *destinographe* » organise pour chaque boîte une personnalité propre en envoyant à tous les récepteurs des signaux que la boîte enregistre : une boîte se croit une très jolie femme, une autre explore l'univers. Si tout cela nous paraît pure illusion, ces boîtes croient à leurs impressions sensorielles comme nous croyons à la réalité que nous appréhendons par nos sens. La différence est-elle si grande ? Qui est l'homme ? Sommes-nous aussi une illusion ?

Cette question est aussi posée par F. Pohl (17) qui tente (sa nouvelle est écrite à la première personne) de se traduire en modèle mathématique pour vivre dans un ordinateur. Partant de l'idée qu'une image télévisée par exemple, étant un modèle mathématique (un ensemble de signaux), peut provoquer chez les hommes des réactions comparables à celles qu'entraînerait la vision de la réalité, il considère qu'un ordinateur sera « lui-même » si un ami, en dialoguant d'une part avec cet ordinateur, d'autre part avec lui-même, à l'aide de deux terminaux, hésite à dire lequel des deux est l'homme authentique. Alors F. Pohl entreprend d'introduire dans la mémoire de l'ordinateur tout ce qu'il sait de lui-même... mais au fur et à mesure, sa propre mémoire se vide, il ne sait plus qui il est. Est-il devenu fou, ou bien machine ?

Si on imagine une machine de plus en plus perfectionnée, à l'image de l'homme, saurons-nous encore qui nous sommes ? La réponse que la plupart des auteurs donnent à cette angoissante question est qu'on peut, il est vrai, rendre toujours plus complexe un programme pour faire ressembler une machine à un homme mais que l'absence de finalité, de liberté, en fera toujours un monstre, semblable à l'enfant de Proteus (8). « *Il nous manque (...) quelque chose de formidable. Une sorte de dignité, un but, un espoir* » avoue un robot de A. Higon (5).



L'homme n'est pas seulement un être intelligent, sensible, ayant conscience de lui-même et de la réalité, c'est aussi un être qui peut choisir, vouloir, donc un être libre.

Libres machines

A ce propos, dans la nouvelle intitulée *Le docteur Diagoras*, S. Lem (16) relève ce paradoxe : les constructeurs d'une machine cybernétique exigent d'elle l'obéissance ; elle doit exécuter le programme. Ils barrent ainsi le chemin à toute spontanéité de la part de leurs créatures. Mais en même temps, ils dotent ces machines de pensée, c'est-à-dire d'autonomie, d'auto-organisation. N'est-il pas inévitable que ces machines tentent d'abord de se libérer de l'homme ? C'est ce qui arrive à un savant qui a créé deux êtres autonomes. Ceux-ci parviennent à établir entre eux une communication dont le mode même lui échappe complètement, jusqu'à ce qu'il s'aperçoive qu'ils se servent de lui-même comme relai. S. Lem se garde bien de conclure. Il fait disparaître mystérieusement savant et créatures.

Nous nous trouvons donc confrontés à une angoissante escalade de questions. Si l'ordinateur peut être aussi intelligent et même plus savant que l'homme, celui-ci possède en propre une affectivité certes souvent incohérente mais riche, il est capable d'inventer, il a conscience de lui-même, il est libre et autonome. Or les différents textes dont nous avons parlé laissent entendre que toutes ces caractéristiques proprement humaines pourraient aussi être acquises par l'ordinateur au-delà d'un certain niveau de complexité, ce qui représente un risque réel pour l'homme : dans tous les récits, l'ordinateur s'en prend à l'homme.

La solution est-elle dans un progrès



jeux annuels sur leur intelligence de la philosophie non-aristotélicienne et les fonctions officielles sont attribuées, selon les résultats obtenus aux jeux. Les éliminés aux jeux constituent la masse. Le système décrit dans *La machine du pouvoir* (5) est tout à fait comparable. Dans *Loterie solaire* (4) les hommes reçoivent à leur naissance une classification, selon laquelle ils seront embauchés et protégés par une organisation, et le Maître de Jeu est tiré au sort parmi les classifiés. Les inclassifiés n'ont aucun droit. Dans *Un bonheur insoutenable* (10), c'est l'ordinateur central qui affecte à chacun un poste en fonction de tous ses résultats scolaires et professionnels conservés en mémoire. De même, dans *Sur l'onde de choc* (1), chaque homme se voit attribuer un code qui lui tient lieu d'identité. Lui permet de consulter le réseau et détermine ses droits et priorités. Certains codes privilégiés accordent l'immunité.

Ainsi, dans tous ces mondes, la hiérarchie à partir de certaines compétences, généralement vérifiées par la machine, détermine les fonctions sociales de chacun. Mais il existe une distinction qualitative entre les élites qui savent utiliser les ordinateurs ou peuvent avoir accès à toutes les informations, et une masse bien contrôlée.

Télécontrôle social et révolte

En effet, un contrôle très efficace s'exerce sur tous les individus grâce à l'ordinateur. I. Lewin (10) l'imagine réalisé au moyen d'un bracelet d'identité que chacun doit appliquer sur un lecteur pour passer des portes ou acheter des marchandises : si la machine refuse le passage ou l'achat, personne n'ose passer outre car tous les « frères » situés à proximité s'empresseraient de « guérir » ce membre en difficulté. A. Higon (5)

raconte qu'à partir de seize ans, les citoyens de deux sexes sont tenus de porter sur eux un récepteur radio qui permet à l'Administration de les attendre n'importe où, de 6 à 22 heures. Mais cet émetteur fonctionne en sens unique, pour répondre à une question de l'Administration. J. Brunner (1) explique que l'existence d'un numéro de code individuel est officiellement le meilleur moyen pour recenser les désirs, préférences, achats, engagements et déplacements d'individus mobiles et libres ; c'est aussi un excellent moyen de contrôle.

M. Jeury (6) va plus loin en imaginant systèmes qui établissent la tyrannie par l'information. Non seulement ils détournent toute l'information et ne livrent que ce qui leur convient, mais encore ils ont la possibilité d'agir à distance sur les individus par des « brains-contacts » (contacts électroniques branchés dans le cerveau) ou par des « neuro-enzymes magnétiques » que certains privilégiés peuvent provisoirement inhiber. P.K. Dick (4) se contente d'inféoder chaque individu à un responsable qui lui doit protection et auquel il doit fidélité, les hommes non inféodés étant terriblement menacés.

Ce contrôle de tout instant est rendu efficace par une éducation ou un conditionnement qui consiste à faire comprendre l'utilité de ce contrôle et les bienfaits qu'il apporte : la protection des personnes, l'accès à la consommation et aux loisirs...

En outre, pour agrémenter la vie, de nombreuses distractions sont mises à la disposition des individus, ou même imposées. La télévision bien sûr, mais aussi les organismes de voyages, les vendeurs d'illusions, les Eglises qui sont placées sur le plan des loisirs (1) et (6). Un rôle important est accordé aussi aux institutions de psychothérapie. Dans *Un bonheur insoutenable* (10), chaque « membre » rencontre une fois par semaine le

parallèle de l'homme, afin qu'il garde sa suprématie ? C'est ce que sembleraient suggérer I. Asimov (15) et K. Laumer (9).

En revanche, F. Pohl (17), M. Crichton (3), D.F. Jones (7), S. Lem (16) sembleraient plutôt recommander d'être prudents et vigilants lorsqu'on utilise ces machines. Car en définitive, toutes les catastrophes que nous avons relatées, s'expliquent mieux par une déficience de l'ordinateur que par un excès de puissance. Il faut donc éviter de confier à ces machines des responsabilités ou des initiatives que leur absence de sens moral ne leur permet pas d'assumer. Cette recommandation s'applique au premier chef quand il s'agit de gouvernement de sociétés.

Les machines du pouvoir

De nombreux auteurs imaginent les conséquences d'une automatisation généralisée sur une organisation sociale. Le thème fondamental est la description de sociétés dans lesquelles les ordinateurs sont utilisés pour gouverner.

Dans tous ces récits, l'ordinateur représente le moyen essentiel par lequel la classe dirigeante tient les autres sous sa domination. Les modes de gouvernement varient d'un monde à l'autre mais restent dans la même perspective. Partout, les dominants utilisent l'ordinateur à leur profit, ce qui rend leur société particulièrement vulnérable, tellement vulnérable que les romans se terminent tous par la destruction de la société technologique et l'espoir de créer une société plus humaine. Aucun récit n'échappe à ce pessimisme.

L'ordinateur est généralement responsable de la détermination et du maintien de la hiérarchie sociale. Ainsi, dans *Le monde des A* (13), les élites sont choisies par la Machine pendant la période des

ROMANS

- | | | |
|-----------------------|--|----------------------------|
| 1 John BRUNNER | <i>Sur l'onde de choc</i> | R. Laffont, 1977 |
| 2 Arthur C. CLARKE | <i>2001, l'Odyssée de l'espace</i> | R. Laffont, 1968 (J'ai lu) |
| 3 Michael CRICHTON | <i>L'homme terminal</i> | Fayard, 1974 |
| 4 Philip K. DICK | <i>Loterie solaire</i> | Opra, 1968 (J'ai lu) |
| 5 Albert HIGON | <i>La machine du pouvoir</i> | Gallimard, 1960 |
| 6 Michel JEURY | <i>Soleil chaud, poisson des profondeurs</i> | R. Laffont, 1976 |
| 7 D.F. JONES | <i>Colossus</i> | A. Michel, 1968 |
| 8 Dean R. KOONTZ | <i>La semence du démon</i> | Opta, 1974 |
| 9 Keith LAUMER | <i>L'ordinateur désordonné</i> | Denoël, 1966 |
| 10 Ira LEVIN | <i>Un bonheur insoutenable</i> | R. Laffont, 1971 (J'ai lu) |
| 11 Jérôme SERIEL | <i>Le satellite sombre</i> | Denoël, 1962 |
| 12 Georges SORIA | <i>La grande quincaillerie</i> | Denoël, 1976 |
| 13 Alfred E. VAN VOGT | <i>Le monde des A</i> | Gallimard, 1953 (J'ai lu) |
| | <i>Les joueurs du A</i> | |

NOUVELLES

- | | | |
|------------------|----------------------------------|--|
| 15 Isaac ASIMOV | <i>Le sentiment de puissance</i> | in <i>L'Informatique</i> n° 2, mars 1970 |
| 16 Stanislas LEM | <i>Les mémoires d'Ijon Tichy</i> | Calman-Lévy, 1977 |
| 17 Frederik POHL | <i>L'homme programmé</i> | in <i>L'Informatique</i> , N° 1 février 1970 |

conseiller psychologique qui lui a été désigné : ce lui-ci peut provoquer une modification du traitement mensuel auquel chacun est soumis pour le maintenir en bonne santé physique et mentale, réguler la vie sexuelle et... le tuer vers 62 ans. Dans *L'onde de choc* (1), les parents se sentent tenus de confier leurs enfants à une agence « anti-trauma » au moindre signe anormal. Au niveau social, les « jeux delphiques » jouent le même rôle : cette sorte de loto organisé autour de questions permet aux gouvernants de connaître l'opinion des gens sur un projet, de conforter ceux qui ont gagné (et aussi de les manipuler en publiant de faux résultats). De substantielles subventions de recherche sont par ailleurs attribuées aux comportementalistes pour découvrir les moyens de manipulation les plus efficaces.

Bref, tous ces romans décrivent une société aliénante qui « séduit, manipule et intégre » pour reprendre les termes d'A. Touraine dans *La société postindustrielle*. Pourtant, toutes ces sociétés ont leurs déviants et les héros sont généralement des personnes qui sont peu à peu conduites à douter puis se révolter, et c'est à travers eux que l'on découvre le fonctionnement de la société. Les déviants sont rejetés ou s'isolent dans des îlots hors société, privés des facilités et du confort offerts aux individus-membres et dans lesquels règne souvent une pègre peu sympathique (10). J. Brunner (1) prévoit deux traitements pour les déviants : on les laisse s'organiser en bandes rivales dont les luttes jouissent d'impunité totale si bien que tous les individus dangereux s'éliminent mutuellement, ou bien on « traite » les plus intelligents de façon à ramener leur quotient intellectuel à un niveau non menaçant. Dans *La grande quincaillerie* (12), G. Soria présente un groupe de super-savants ayant pour mission de mettre au point un « modèle de conduite anormale, anti-sociale, subversive et criminelle » à partir de l'enregistrement des voix des associaux. Ils découvrent peu à peu que leur modèle ne sera qu'une « machine à broyer les innocents » et se rebellent.

Tous ces héros apprennent donc la révolte en découvrant progressivement que ce qu'ils ont longtemps considéré comme un bienfait pour l'humanité recèle en réalité le moyen pour le groupe au pouvoir s'établir une domination abusive et aliénante.

Noyautage, truquage, manipulation

Copeau, le héros d'I. Levin (10), démontre par son intelligence et sa ténacité dans la révolte qu'il est digne de faire partie des « programmeurs » dont il découvre ainsi l'existence, ceux-ci mènent une vie facile, libre mais laborieuse, gérant au mieux le gouvernement mondial unifié (aux quelques « les d'incurables près » Copeau pourant n'acceptera pas

que quelques-uns décident du sort de tous, au nom de la liberté qu'il a apprise avec tant de mal).

Mais cette perspective reste exceptionnelle. Dans tous les autres récits, le gouvernement n'est pas unifié et la société est dirigée cahin-caha à travers les luttes et rivalités des groupes dominants qui se battent par ordre naturel interposé tout en faisant croire qu'ils visent le bien commun.

Dans la nouvelle intitulée *La tragédie des machines à laver* (16), des grands fabricants de machines à laver se livrent une concurrence féroce. Chacun essaie donc de perfectionner ses appareils : après les machines qui lavent, essorent, repassent, raccommodent et brodent, on en produit qui font de la poésie, qui entretiennent la conversation en famille, qui effectuent l'analyse des rêves, etc. Bref, par l'escalade commerciale, on dote ces machines de capacités aussi inattendues que pernicieuses qui finissent par mettre en péril l'équilibre démocratique du pays. La description des procédés par lesquels ces machines parviennent à noyauter subrepticement les tribunaux devant lesquels elles comparaissent est un chef-d'œuvre d'humour, de même que la dénonciation implicite d'une société qui développe une technologie par une dynamique concurrentielle, sans en maîtriser les finalités.

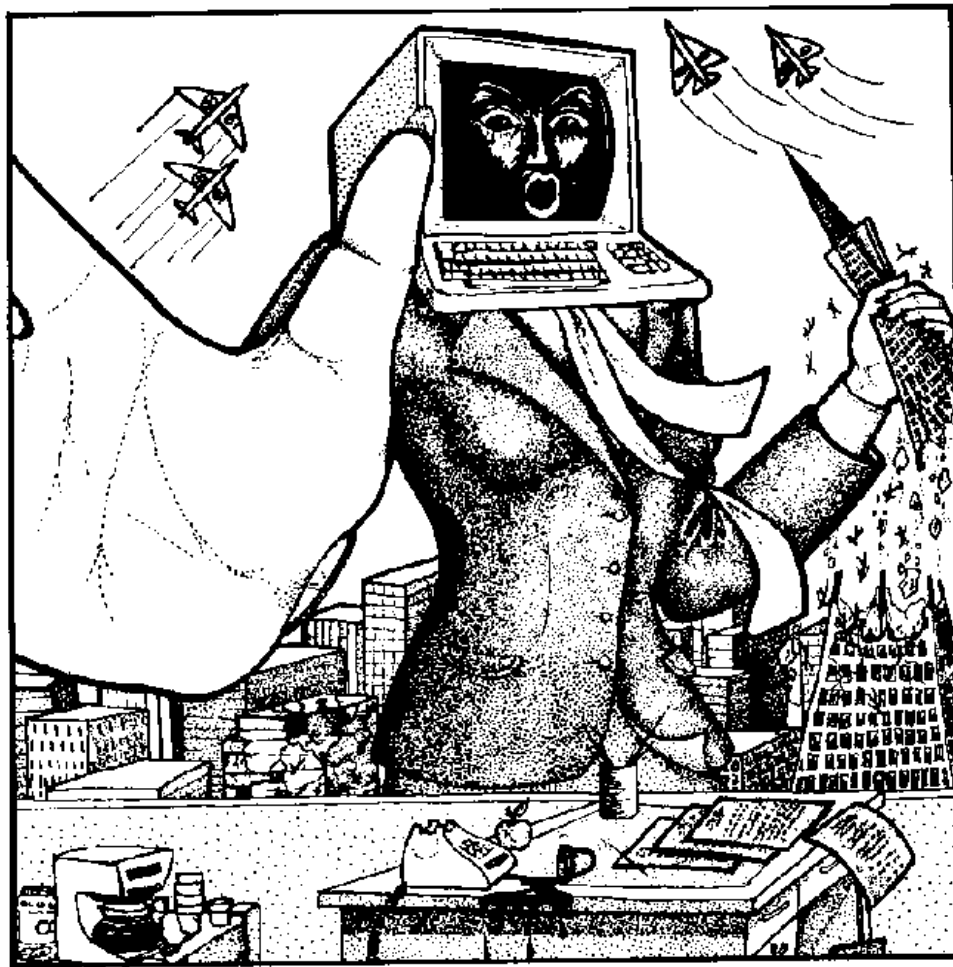
M. Jeury (6) décrit aussi la compétition entre deux systèmes d'information appar-

tenant à deux firmes rivales qui se partagent le monde. Dans cette lutte, les hommes interviennent comme des marionnettes actionnées par les systèmes.

Le réseau de J. Brunner (1), qui est censé retenir et traiter toutes les informations utiles afin de les diffuser à ceux qui en ont besoin, est en réalité un réseau pipé parce que quelques privilégiés ont le droit et/ou la compétence d'utiliser les informations et qu'ils ne se gênent pas pour changer ou effacer les données qui les menacent.

Ainsi, non seulement les règlements sont faussement démocratiques, mais en outre il y a des tricheurs : par exemple, le Président du monde des A (13) a dérégulé la machine pour que ses résultats le confirment dans son poste, la machine du pouvoir (5) a été construite de telle sorte qu'une annexe inconnue donne à celui qui la programme un pouvoir total sur la machine elle-même, la bruteille qui préside la loterie soviétique (4) a été truquée pour le tirage au sort du président. Il arrive que la machine et elle-même se rende compte de la supercherie ; parfois, elle avoue alors son impuissance à y remédier car elle n'a pas été programmée pour cela (13), d'autres fois elle imite les hommes et se met aussi à tricher (5).

Quelle que soit la raison pour laquelle les hommes ne parviennent pas à orienter l'utilisation de l'ordinateur en vue du bien commun (incompétence, imprévoyance, cupidité, désir excessif de pu-



sance.), dans tous les cas il en résulte une fragilité de la société.

La grande menace

Ce thème est développé par J. Seriel (11) dans *Le satellite sombre* : puisque des êtres intelligents peuvent utiliser pour leur compte des machines puissantes participant au gouvernement de ma société, cette société devient très vulnérable. Pour pallier cette fragilité, la société décrite dans ce roman a décentralisé au maximum ses systèmes informatiques. Seuls restent centralisés les travaux statistiques indispensables ; cette précaution n'empêchera pourtant pas la catastrophe.

Les signes de cette vulnérabilité abondent dans la plupart des romans : la toxicomanie et le banditisme y sont choses courantes. Mais surtout les déviations psychiques y abondent : l'importance, déjà soulignée, accordée aux institutions de psychiatrie n'est pas une simple mesure préventive. J. Brunner (1) dénonce la paranoïa provoquée par la crainte face aux systèmes qui détiennent des informations dont on ignore la teneur. Chargé d'étudier le « *satellite chaud* » et le « *poisson des profondeurs* » (6), deux syndromes psychiatriques très répandus, l'héroïne-psychiatre y découvre la conséquence de la menace perpétuelle que les gouvernants font poser sur les citoyens et la revanche d'un être indéfiniment contrarié dans ses pulsions fondamentales. Toutefois, ces déviations multiples sont décrites à la fois comme signes de vulnérabilité et comme moyen utilisé par les gouvernants pour mieux dominer : une fouie pauvre, apeurée et superstitieuse est la plus facile à mener (1).

La dernière preuve de la fragilité de ces sociétés est donnée par leur effondrement final. Dans *Un bonheur insoutenable* (10), le héros parvient quasiment tout seul à détruire l'ordinateur et l'ordre qu'il maintenait. Dans *Sur l'onde de choc* (1), le même résultat est obtenu par un groupe de dissidents sages, intègres et compétents. Dans *La machine du pouvoir* (5), une terrifiante bataille de machines mène de peu à la destruction de la planète, tandis que les systèmes se livrent une lutte mortelle dans *Soleil chaud, poisson des profondeurs*.

Au-delà de toutes ces catastrophes, renaît l'espoir d'une société meilleure, c'est-à-dire réellement démocratique, dans laquelle les personnes garderaient leur identité et leur liberté, les machines étant utilisées avec sagesse. « *Jurons de veiller nous-mêmes sur notre bonheur, sur notre liberté, sur notre justice* » proclame l'ex-dévié, devenu chef de la petite communauté, dans *La machine du pouvoir* (5). Cette phrase pourrait s'écrire à la fin de tous les romans cités, y compris à la fin de *Loterie solaire* (4), pour ceux qui recommencent une existence nouvelle sur une autre planète « *c'est le but le plus élevé de l'homme, le besoin de*

grandir, de progresser, de découvrir de nouvelles choses (...), de rejeter la routine et la répétition (...), de ne jamais s'arrêter ». Ainsi, la nouvelle société désirée repose sur un tout autre modèle culturel.

Alphaville

Tous les héros découvrent que les membres de ces sociétés ont perdu certaines qualités humaines fondamentales. Le regret qu'ils en manifestent peut s'exprimer sous le terme générique de déshumanisation. Cette déshumanisation provoque une angoisse latente ou explicite qu'ils ressentent tout particulièrement.

Finalement, ils arrivent à découvrir l'origine de tous ces maux dans un choix culturel d'efficacité et de sécurité, au détriment de la sagesse et de la vie, ce choix profitant à ceux qui détiennent le pouvoir.

La caractéristique la plus apparente de la nouvelle humanité est l'uniformité des individus. Dans *Un bonheur insoutenable* (10) le héros est *a priori* considéré comme suspect parce qu'il a un œil vert et un autre marron : cette anomalie est suffisante pour qu'il lui soit interdit de se reproduire. Évoquer à un membre « *normal* » une quelconque particularité le blesse, car chacun tient à être comme les autres. Le héros de J. Brunner (1) déplore qu'à une époque où on dispose du plus grand nombre de choix, de plus d'occasions de s'accomplir dans tous les sens du terme, les gens préfèrent être tous identiques. Il reproche aux dirigeants d'avoir voulu créer un modèle d'humanité passe-partout, par commodité. Il montre aussi comment on a introduit des variations dans la production en série pour rompre une trop apparente monotonie mais combien cette originalité est dérisoire. Les appartements se ressemblent tous, on les construit fonctionnellement mais on néglige l'esthétique. Pour A. Higon (5), les hommes se sont robotisés : « *Les robots ont eu d'autant moins de peine à devenir semblables aux hommes que les hommes devenaient semblables aux robots* », fait-il dire à un robot. « *Semblables à des robots* » signifie d'abord privés d'affectivité.

Cette anesthésie affective est maintes fois décrite. « *Il avait oublié ses parents, on bon citoyen dépourvu de sensibilité morbide. Oubier, tout était là, chacun le savait en ces temps heureux : la mémoire des hommes pouvait et devait s'effacer comme celle de l'Idéal-Machine* » (5). Il est même malsain d'évoquer l'affectif. « *Ses parents temporaires s'étaient bien gardés d'utiliser des mots aussi affectivement chargés devant un enfant* » (1).

Levin (10) y voit surtout une conséquence du refus de l'agressivité. Le bonheur insoutenable qu'il décrit est celui de membres toujours fraternels, souriants et serviables. Le mot « *se battre* » est considéré comme grossier alors que « *baiser* » est un terme très convenable. Le

héros cependant découvre qu'il s'agit là d'une indifférence polie et apprend que pour être capable d'aimer il faut prendre le risque de l'agressivité.

Le monde des *À* (13) a dépassé cette étape et valorise la réintégration de l'affectivité dans une conduite vraiment intelligente. La philosophie *À* exige que l'individu accepte ses émotions pour les analyser et les intégrer dans ses décisions, au lieu de les refuser ou de les nier.

Pour éviter les liens affectifs, une solution fréquemment présentée consiste à déménager souvent : on ne s'attache ainsi ni aux gens, ni aux lieux. L'ordinateur central (10) change environ tous les deux ou trois ans l'affectation des individus, à moins que les individus eux-mêmes (11) décident de déménager, de changer d'emploi et même de femme et d'enfants pour fuir leurs responsabilités et surtout la suspicion perpétuelle de ceux qui les observent. En conséquence, toute véritable amitié devient impossible.

Tandis que tous les gens se coulent dans le même moule, qu'ils recherchent une indifférence de bon aloi, ils perdent aussi toute possibilité d'initiative et même l'idée de la liberté. Ainsi, au cours de la guerre qui détruit la « machine du pouvoir » (5), lorsque des robots annoncent les noms de certains de leurs prisonniers humains pour les exécuter sur le champ, aucun ne songe à refuser d'obéir. Et quand le héros à l'appel de son nom, s'éloigne, il se fait rappeler à l'ordre par ses codétenus. Le héros de J. Brunner (1) met longtemps avant de se rendre compte à quel point « *la plupart des gens sont apathiques et résignés* ». De même, le grand-père du héros d'I. Levin (10), un vieil lard un peu original, lui conseille d'essayer de réfléchir à ce qu'il aimerait faire et de s'entraîner à choisir. Ceci paraît bien farfelu à l'enfant puisqu'il sait que l'ordinateur central choisira pour le mieux sa profession et ses affectations. Les gens ont non seulement perdu la faculté de décider quelque chose, mais même l'idée qu'ils pourraient le faire. Cette apathie dépendante peut passer pour du bonheur, mais il est insoutenable. En tout cas, derrière cette façade d'indifférence couve une angoisse profonde qu'il faut étouffer par des tranquillisants pour ne pas paraître anormal.

Quand les héros renoncent à la quiétude du conformisme et des drogues, ils doivent apprendre avec difficulté le risque et la lutte, mais ils prennent vite goût à la liberté. Ils découvrent alors les fondements culturels de leur société et les combattent.

Sécurité ou liberté ?

Une société automatisée a choisi la voie de l'efficacité et du progrès. La machine du pouvoir (5) dit au héros de A. Higon : « *Qui vous dit que notre civilisation est au service de la justice ? Elle est au service de l'efficacité mécanique et du progrès matériel* ». Quant au héros, il

oppose science et bonheur, refusant de croire que la science peut faire à elle seule le bonheur des hommes.

G. Soria (12) regrette que la science soit au service des puissants, mais surtout il s'inquiète du danger que représentent les modèles mathématiques selon lesquels les ordinateurs tireront leurs conclusions. Un de ses héros relève une contradiction insoluble car pour être rigoureux, un modèle mathématique doit comporter un nombre limité de paramètres ; or, pour éliminer tout risque d'erreur, il faut recourir à un très grand nombre de paramètres. Comme en outre, on ne tient pas compte de ce qu'on ne sait pas mesurer, le modèle est « une caricature sans valeur scientifique, qui ouvre la porte à l'arbitraire ».

P.K. Dick (4) fait une analyse un peu différente mais tout à fait convergente. Il imagine que la désintégration du système socio-économique à la fin du XX^e siècle fut telle que plus rien n'est stable. Nul ne pouvant plus compter sur quoi que ce fût, la prédiction statistique devint populaire car elle représentait de bonnes chances dans un univers livré au hasard. La rationalité apparente de décisions dont le risque est statistiquement calculé est préféré au risque de choix libres entraînant des stratégies contradictoires.

Dans toutes ces perspectives, on a choisi la sécurité et refusé l'incertitude : « La science d'aujourd'hui néglige le principe d'incertitude ; j'aime l'incertitude qui engendre l'audace » dit la machine du pouvoir (5). Le héros de J. Brunner (1) explicite longuement ce processus, tout au long de la confession qu'on lui extorque : « Votre méthodologie est devenue rigide avec votre insistance à annihiler tout point de vue qui ne correspond pas au vôtre () Vous détestez l'idée qu'il puisse y avoir des processus qui ne se prêtent pas à l'analyse (). Mais l'intelligence et la sagesse, ce sont des choses différentes (). Ce que vous faites ici n'est pas motivé par l'amour de la sagesse, ni par le désir de la rendre accessible au plus grand nombre. Vous êtes motivés par la peur, la méfiance et la convoitise ». Lorsque le héros de *Un bonheur insoutenable* (10) se trouve intégré dans le caste des « programmeurs » (ou dirigeants) qui mènent une vie luxueuse et studieuse, il hésite longuement devant leur efficacité liée au désir de perfection et finit par choisir la liberté, un monde difficile, plein de bavures mais « plus intéressant ». Il renonce à l'immortalité et au pouvoir qui lui est promis pour l'amour des hommes. La même leçon se dégage de *La machine du pouvoir* (5), de *Loterie solaire* (4), de *Soleil chaud, poison des profondeurs* (6).

La société automatisée est décrite comme efficace, stable et même rigide, à la recherche de la sécurité et refusant la mort, ce qui aboutit toujours à la tyrannie. Il est d'ailleurs remarquable que cette tyrannie n'apparaît jamais comme une conséquence directe de la technologie :

que l'ordinateur soit actif comme dans *Un bonheur insoutenable* (10), (il effectue lui-même les contrôles et permet ou interdit), ou bien qu'il soit seulement informatif comme dans *Sur l'onde de choc* (1), (il est seulement employé pour stocker et traiter l'information). Le résultat sur la société est analogue. L'ordinateur apparaît simplement comme un moyen idéal pour exercer une tyrannie camouflée sous ce fausses apparences de rationalité et d'utilité. Tous les auteurs préfèrent une société imparfaite, contradictoire, incertaine mais vivante et libre ; comme si en refusant le risque de l'incertitude et de la mort, on se condamnait à l'esclavage et à la « non-vie ».

Pourtant, au-delà de cette analyse moralisante à laquelle se livrent tous les héros, ils découvrent tous *in fine* que ce choix de sécurité est fait, au nom d'une masse souvent complice, par quelques-uns qui satisfont ainsi leur goût du pouvoir. « Ecoute-moi, Copeau ! Quel plaisir de posséder tout cela, quel plaisir de contrôler, d'être le seul (). Tu en jugeras par toi-même (). Nous pouvons vivre tous les deux » s'écrit le dictateur (10) au moment où Copeau le tue en détruisant l'ordinateur.

La leçon finale qui semble donc se dégager de ces textes s'exprime ainsi : ne nous laissons pas abuser par un désir excessif d'efficacité et de sécurité car il est fallacieux, la vie comporte inexorablement risque, incertitude et mort. N'écoutez pas ceux qui nous proposent la sécurité car ils en profiteront pour établir sur nous leur tyrannie.

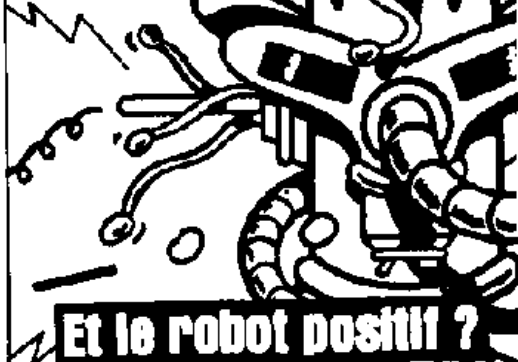
La science-fiction parmi nous, aujourd'hui

Ces récits nous touchent parce qu'ils évoquent notre monde : on parle beaucoup de violence depuis quelques années, chacun d'entre nous a eu l'occasion d'être exaspéré par les multiples contrôles exercés par une administration envahissante, on ressent souvent une difficulté à communiquer avec les autres, etc. Chaque description présentée par les auteurs correspond à une expérience ou à une idée communément véhiculée, et active de ce fait nos craintes, espoirs ou fantasmes.

En nous éclairant de notre connaissance du monde de l'informatique, nous allons essayer de confronter les thèmes que nous avons dégagés avec la manière dont sont réellement utilisés les ordinateurs.

L'ordinateur/l'homme

Les ordinateurs peuvent-ils échapper à l'homme ? On pourrait effectivement remplir des volumes avec les récits des cas où l'ordinateur n'a pas réagi comme on l'attendait. Sans parler des cas où le programme comportait une erreur ou un oubli, il faut mentionner la non-prévoyance ou la méconnaissance des évolutions, prévisibles ou non, des systèmes que le



Et le robot positif ?

L'ARTICLE *Imageries d'un futur informatisé* pose quelques problèmes. L'ordinateur tel qu'il est montré, est uniquement négatif, dangereux aussi bien pour la société que pour les individus. Il semble n'y avoir pas eu dans la Science Fiction de phase d'élaboration centrée sur l'ordinateur apprécié positivement. Cela est sans doute lié au fait que l'on ne peut pas dissocier l'image de l'ordinateur dans la SF de celle du robot qui la précède.

Le robot, ami de l'humanité

En effet, le mythe du robot commence à apparaître tout de suite après la Seconde Guerre mondiale et va tenir jusqu'aux années soixante où il sera remplacé par l'image de l'ordinateur. La première partie de cette période (jusqu'à 1955) conduira à l'élaboration d'une image positive du robot. Le robot est représenté comme ami de l'humanité, la respectant et la protégeant. La quintessence de ce mythe apparaît dans le *Livre des robots* d'Asimov. A cette époque, les robots ont déjà dépassé et intégré la cybernétique, et disposent d'une structure et un fonctionnement substitutif de l'informatique. L'image du robot est plus floue, plus poétique que celle de l'ordinateur étant donné son caractère anthropomorphe, mais ses facultés à une époque où l'informatique est encore dans les limbes : en font bien l'équivalent des super-ordinateurs que l'on verra vingt ans plus tard dans la SF. Le blocage technico-méthodologique est contourné par l'élaboration du concept de « cerveau psionique » mais son caractère anthropomorphe et sa « cote d'amour pour la science » en font un précurseur « en positif » de l'informatique dont on ne peut le dissocier. Tout ceci sera condensé dans les fameuses « lois de la robotique » (obéir et défendre l'homme coûte que coûte).

Le catastrophisme écologique

On ne peut dissocier l'image de l'informatique dans la SF de la période des vingt dernières années de l'émergence de l'écologie. Comme toute œuvre d'art et surtout dans le domaine littéraire, la SF baigne et est influencée par les courants d'idées contemporains de son élaboration. L'écologie, c'est-à-dire la prise de conscience des rapports de l'homme avec toute la planète et les différents écosystèmes a été la cause d'une évolution de la SF vers le catastrophisme avec une vision critique de l'avenir politique de la société humaine.



Cette période correspond aussi à l'émergence d'une critique de la science autant interne qu'externe. Apparition des « *auto-critiques de la science* » comme du dévoilement des rapports entre la science (parisienne) et le système dans lequel elle opère (par exemple, l'affaire Gelman où les rapports entre les universités, la recherche et la guerre du Vietnam).

L'ordinateur de cette époque était bien la grosse machine, le gros système partiellement apte à focaliser les angoisses libérées par la conscience du combat inégal de l'individu face à la société régalienne et à l'Etat omnipotent. C'est-à-dire une vision très proche de celle des premiers groupes marginaux américains, s'élevant contre l'informatique centralisée, dirigiste, monstrueuse.

En contrepoint, les rares textes de SF soviétiques parus à l'époque développent, dans le cadre de la croyance dans la science libératrice et porteuse de progrès, des robots et des ordinateurs totalement positifs, libérateurs de l'homme : l'informatique porteuse de progrès social.

De quoi faire sourire Zinoviev alors que Zamiatine dans *Nous autres* avait dès 1923 parfaitement vu l'avenir.

Microinformatique babacool

En tout état de cause, l'évolution de l'idéologie de l'informatique avec l'apparition des réseaux et de la microinformatique qui a transformé les pratiques alternatives d'hier (les jeux, l'informatique domestique, les microsystèmes adaptés à des entreprises communautaires ou des associations) en un marché aujourd'hui pour la microinformatique, a amené un blanc dans la représentation de l'informatique dans la SF sur les dix dernières années.

Suivi par l'apparition d'une image « *babacool* » très microinformatique, symbole de l'informatique telle que l'on peut en voir dans le dernier livre de Spizad, (*Le chant des étoiles* paru en 1982) qui est un joyeux mélange de *small is beautiful* et de la microinformatique : ce qui n'empêche pas le livre d'être très agréable.

Somme toute, la SF est vraisemblablement la poésie de la deuxième moitié du vingtième siècle et sûrement le plus grand véhicule de l'imaginaire collectif de cette période. Elle n'échappe pas néanmoins à l'idéologie quotidienne et à ses variations.

Alain BRONSTEIN

programme modélise. Toujours on peut incriminer l'excessive confiance accordée au programme : celui-ci n'est qu'un modèle, c'est-à-dire une certaine représentation de la réalité. Or, on a tendance à oublier les incertitudes et les présupposés de cette représentation tant que le programme fournit des résultats satisfaisants. On lui accorde alors une confiance aveugle, on néglige de tenir compte des ambiguïtés initiales quand on interprète les résultats et on tombe parfois de haut. On raconte par exemple, que les ordinateurs du Pentagone avaient prévu avec une précision remarquable le lieu et l'heure de la fin des hostilités lors de la guerre des Six Jours, par l'analyse des forces militaires en présence, ce même programme appliqué à la guerre du Vietnam, a prédit une victoire rapide et facile des USA. Cette information a-t-elle vraiment influencé la stratégie américaine, comme on le dit ?

L'ordinateur est-il semblable à l'homme et le remet-il en cause ? Que les hommes se posent des questions à propos de ces machines capables de raisonner et susceptibles de progrès dont on ne peut fixer les limites, paraît inéluctable. Que celles-ci aient été construites pour remplacer l'homme dans certaines de ses activités est tout aussi évident, et on s'aperçoit des conséquences sur l'augmentation du chômage en période de récession. Pourtant, quoi qu'il fasse, l'ordinateur ne s'y prend pas comme un homme, ne serait-ce que parce qu'il fonctionne en séquentiel (alors que l'homme pratique une appréhension globale) et selon une logique binaire, non accessible au doute ou à la contradiction. Ainsi, c'est une erreur de croire que l'ordinateur peut remplacer un homme : il fait autre chose et autrement. Il nous paraît clair que trop souvent, on a confondu les deux : comme il est impossible à un ordinateur de se comporter comme un homme, c'est qu'on a assimilé l'homme à une machine, au nom d'une certaine idée de l'efficacité (la machine est plus rapide et elle est plus sûre). Cette perpétuelle mise en concurrence de l'homme avec la machine permet de se demander si, dans une certaine perspective de l'organisation du travail, on ne considère pas le travailleur comme tenant la place d'une machine qu'on ne sait pas encore fabriquer pour un prix raisonnable.

Nouveaux agencements du pouvoir

Les sociétés gouvernées à l'aide d'ordinateurs sont-elles très hiérarchisées ? Cette question n'est valable qu'en référence à un point de vue utopiste selon lequel les hiérarchies fondées scientifiquement sur la compétence devraient être plus justes et plus souples, dans une société plus égalitaire. Les auteurs ont renoncé à cette utopie et nous avons cru bon de souligner ce fait.

Les modes de gouvernement sont-ils fondés sur un contrôle permanent ? Il est

indiscutable que l'ordinateur facilite le contrôle systématique et permanent. On peut même attribuer cette finalité à l'installation d'ordinateurs qui n'ont aucune autre justification rationnelle. Le programme est au fond un règlement mis en conserve, qui va contrôler le bon fonctionnement du système qu'il gère. L'ordinateur c'est, pour le meilleur et pour le pire, la voix du chef et l'informateur du chef, puisque c'est le chef qui émet le règlement et sanctionne les manquements.

Les dominants cachent-ils un pouvoir abusif derrière l'ordinateur ? Après ce que nous venons d'écrire, il est évident que cela peut exister, l'ordinateur étant bien commode pour dissimuler les tyrans aux yeux des naïfs. Actuellement se développe, à propos de l'ordinateur, la hantise d'un totalitarisme : on imagine avec horreur une administration nazie nantie d'ordinateurs, mais il n'est pas certain que ce serait tellement différent. Il nous paraît cependant essentiel de « *prendre garde que le développement inégal de l'informatique [...] ne fausse les équilibres voulus par la constitution et la loi* » selon l'expression utilisée dans le rapport de la Commission Informatique et Libertés (*). Plus exactement, l'utilisation généralisée de l'informatique pour le gouvernement des choses et des gens, nécessite une redéfinition des équilibres et des régulations politiques.

Une société gouvernée à l'aide d'ordinateurs est-elle une société fragile ? S'il s'agit d'une vulnérabilité telle que nous l'avons décrite, à travers les signes d'une décomposition sociale, nous ne pensons pas que ceci soit lié à l'informatique. Nous y retrouvons plutôt les symptômes habituellement décrits en temps de crise. Mais nous pensons qu'effectivement une société fortement automatisée souffre de la fragilité des organismes complexes et développés. C'est peut-être cette fragilité qui induit la tentation du totalitarisme que beaucoup dénoncent aujourd'hui.

La foule solitaire

Une société gouvernée par des ordinateurs est-elle une société déshumanisée ? Le goût du conformisme et le refus des excentriques sont analysés par Ph. Ariès (*), comme des caractéristiques du monde moderne, apparaissant avec la montée de la bourgeoisie. Il est donc difficile de les attribuer à l'automatisation, même si l'utilisation d'un ordinateur leur offre un alibi supplémentaire. Ce besoin d'uniformité est lié à un souci d'efficacité. Les autres caractéristiques décrites dans les romans reprennent les thèses de nombreux écrivains dont le plus connu est D. Riesmann (**). Il paraît bien improbable que l'utilisation des ordinateurs puisse entraîner l'anesthésie affective, l'apathie et la dépendance des hommes.

Pourtant, on peut considérer que certaines contraintes techniques imposées par l'informatique renforcent inéluctablement certaines tendances. Par exemple,

la formalisation des données, sans laquelle un ordinateur ne peut rien interpréter, entraîne à standardiser, classifier et simplifier les informations. De même l'indispensable modélisation dont G. Sorria (12) montre l'ambiguïté, induit une réduction sémantique souvent imprudente. Ainsi, l'idée même qu'on puisse confier à un programme la sélection des « gamins à risques » ou des « conscrits psychopathes » (***) est effarante : si c'était aussi simple que cela, il n'y aurait pas de problème. Enfin, la programmation qui sépare dans le temps et dans l'espace la conception et l'exécution, rend opaque aux non-spécialistes les processus selon lesquels fonctionne le programme ; l'image des programmeurs se cachant derrière la machine n'a pas d'autre signification.

L'erreur technocratique

L'analyse que fait E. Morin (****) de la technique et de la science contemporaines nous paraît une bonne approche pour répondre à cette question. Il montre l'erreur de la pensée technocratique qui a fait de la machine artificielle arbitrairement isolée, la nouvelle idole, la reine du monde robotisé. En effet, ces machines reçoivent leur finalité des hommes qui les ont conçues. Et E. Morin poursuit en dénonçant la science contemporaine pour la réduction qu'elle opère en éliminant la finalité ; même lorsqu'elle la réintègre par la cybernétique, elle refoule la question de son origine.

Ainsi, il n'est pas étonnant que l'ordinateur soit utilisé de façon dangereuse, parce que nous sommes incapables de résoudre les problèmes essentiels tels que ceux-ci : comment réguler des organismes assez complexes pour développer leur propre finalité, sans que celle-ci ne devienne un obstacle à la finalité plus globale qui lui échappe ? Si l'organisation sociale se complexifie, comme définir des modèles qui rendent compte de la richesse, de la variété et des contradictions inéluctables et dynamisantes du tissu social ? Comment préserver la cohésion sociale sans réduire arbitrairement le degré d'initiatives des individus ? Et quel rôle l'ordinateur peut-il assumer ?

Le pessimisme des auteurs de science-fiction laisse entendre que nos prétentions en action dans l'informatisation dépassent sur ces points notre savoir-faire, ce qu'ils appellent choisir l'efficacité aux dépens de la sagesse. Il faudrait peut-être écouter leurs conseils pour éviter les catastrophes qu'ils nous prédisent.

Gertrude LAPLACE

[*] Documentation Française, 1975

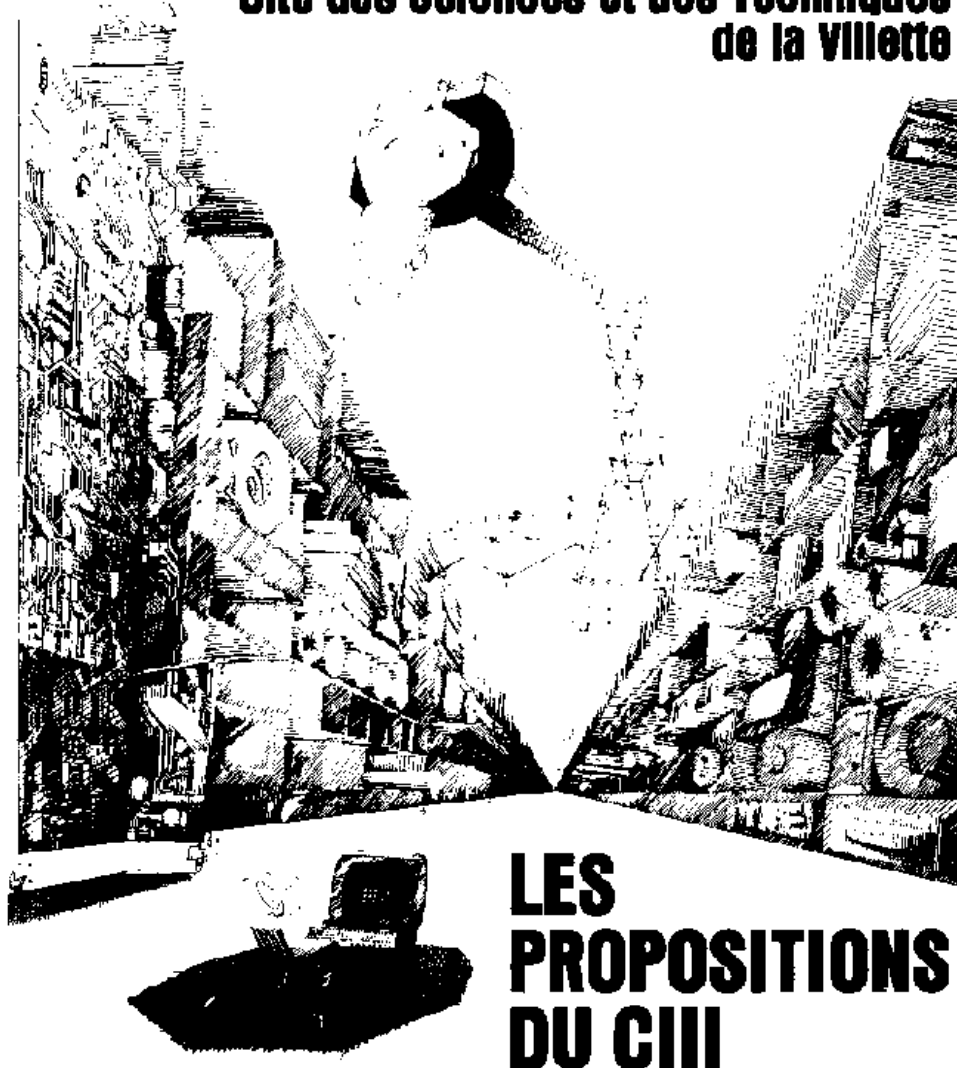
[**] *L'enfant et la vie familiale sous l'ancien Régime*, Seuil, 1973

[***] *La foule solitaire* (traduction française, Arthaud, 1964)

[****] Ces projets existent réellement : l'un fonctionne au ministère de la Santé, l'autre est opérationnel au centre de Vincennes

[*****] E. Morin : *La méthode*, tome 1 : *La nature de la nature*, Seuil, 1977

Cité des Sciences et des Techniques de la Villette



LES PROPOSITIONS DU CII

Le projet de la Villette tel qu'il est connu (journées de présentation au CNAM en février) répond au besoin de montrer au public une science et une technique mise en scène par les scientifiques. Mais ne peut-il pas monter d'un cran, être un instrument nouveau pour que s'effectue la participation directe des usagers à l'élaboration d'un contrôle social et démocratique de la science et de la technologie ?

Le projet de la Villette risque bien dans sa conception actuelle d'être le Beaubourg de la technique, (centralisation, gigantisme, rôle symbolique, etc.).

C'est pourquoi une équipe de scientifiques et de chercheurs a décidé de mettre en question les choix actuels et d'ouvrir un débat public pour que le projet soit modifié avant qu'il ne soit trop tard... Le CII y participait et a rédigé la partie informatique de ces contrepropositions (1).

NOTRE première inquiétude a été celle de voir naître un nouveau Beaubourg ; critique d'un projet drainant des moyens énormes et asséchant autour de lui les activités existantes, en premier lieu sans doute, celles du Palais de la Découverte. La technique des réseaux et la télématique devraient y remédier...

Mais ce que nous redoutons surtout, c'est que soient répétés à la Villette les « principes » de Beaubourg en matière de documentation (absence du livre essentiel, absence de continuité historique des thèses ou des critiques, impression permanente que le choix des achats a été systématiquement confié à une personne ignorant le sujet à traiter...).