

LE FANTASME AUTOMATIQUE

“**L**ES enfants de l'ordinateur” est fondé sur une grande enquête dans la société américaine parmi une multitude de milieux et de classes d'âge différents dont le point commun est d'avoir chacun une relation émotionnelle forte avec les ordinateurs. Enfants familiers des jouets électroniques, adolescents « accrochés » aux jeux vidéo, élèves des « classes logo », « hackers » (fanatique de la programmation), chercheurs en intelligence artificielle ont été étudiés par Sherry Turkle avec le soin maniaque de l'ethnologue aux prises avec une peuplade polynésienne.

Le résultat de l'enquête est un essai d'anthropologie de la technique, au sens où une technique particulière peut structurer non seulement les pratiques d'une société, mais encore et surtout ses représentations.

Sherry Turkle s'intéresse à la façon dont les gens s'emparent des images de l'ordinateur et du programme, pour se penser eux-mêmes. D'où le titre anglais du livre : *The second self*, le deuxième soi.

En fait, l'auteur nous introduit au paradigme informatique, c'est-à-dire à l'informatique conçue moins comme un objet du monde extérieur, enjeu de conflits économiques et sociaux, que comme un élément essentiel de la subjectivité. L'ordinateur est un filtre mental, un instrument intellectuel, un modèle pour penser le réel, la vie, l'humanité.

Pour nombre de passionnés d'informatique deux grandes régions se partagent la réalité. L'univers contrôlable des machines, d'un côté ; le monde flou, ambigu, incertain des rapports sociaux et des relations affectives, de l'autre.

Les micromondes des jeux vidéo, des programmes et des simulations peuvent être d'une incroyable complexité. Il reste qu'en principe rien ne s'interpose entre l'amoureux de la machine et son objet. Echecs ou succès ne dépendent que de lui. Aucune échappatoire n'est permise. La

L'ORDINATEUR EST UN FILTRE MENTAL, UN INSTRUMENT INTELLECTUEL UN MODELE POUR PENSER LE REEL, LA VIE, L'HUMANITE

machine ne triche pas, les règles sont fixes. Au nouveau Thésée de maîtriser le labyrinthe, ses pièges, ses doubles fonds en cascades, ses innombrables replis. La maîtrise n'est pas donnée d'avance mais elle est toujours possible.

Le monde « extérieur », en revanche, ne possède pas cette qualité de totalité close. Contrairement aux micro-mondes simulés, il est impossible de le reconstituer ni de le décoder entièrement. Comme dit un hacker, « *vous ne pouvez pas contrôler la façon dont le reste du monde réagira à votre égard. Tandis qu'avec l'ordinateur vous êtes en position de maîtrise totale. Le reste du monde n'a pas d'effet sur vous* ».

Alors, un curieux déplacement se produit. La simulation devient plus réelle que le magma ambigu et incertain duquel le programmeur l'extrait. Le vrai monde réside ici, dans ce rêve légal, ce fantasme automatique, ce jeu infatigable et solipsiste qui anime l'ordinateur.

Les stoïciens demandaient à leurs disciples de n'accorder d'importance qu'à ce qui dépendait d'eux effectivement, et de considérer tout le reste avec le plus grand détachement. A cette époque (entre le III^e siècle av. J.C. et le III^e siècle ap. J.C.) on pensait que l'homme n'avait de véritable pouvoir que sur sa volonté et ses jugements. Pour le reste, une insondable fatalité régissait les corps et tous les événements du vaste univers. Avec l'ordinateur le champ de « ce qui dépend de nous » connaît un remarquable élargissement. On peut assimiler les programmes et les micro-mondes qu'ils animent à des exten-

sions de la volonté et des décisions rationnelles du sujet.

Nous sommes encore chez nous dans les simulations. A l'abri. Libres. Au-delà commence la mer infinie, traîtresse et déréglée de ce qu'on ne peut nommer qu'avec méfiance la réalité.

Sherry Turkle montre que les rapports classiques de l'homme, de l'intelligence et de la vie sont profondément modifiés par le paradigme informatique.

Pour les enfants de l'ordinateur l'homme n'est plus un animal pensant mais une machine sentimentale.

Loin d'être une caractéristique exclusive des êtres vivants, l'intelligence résulte de la seule complexité des programmes.

Dans le sillage de l'intelligence artificielle, la nouvelle psychologie (désormais baptisée science de la cognition) explicite ses théories sous formes de programmes. L'esprit est un système de traitement de l'information. La pensée humaine, la conscience, l'illusion du libre arbitre résultent de l'enchevêtrement de milliers d'algorithmes agissant les uns sur les autres.

Toutes les anciennes controverses sur la dualité de l'âme et du corps, le déterminisme et le libre arbitre, l'unité du sujet, la nature ultime de la pensée sont reformulées à l'aide des concepts et des images fournis par les ordinateurs. Même ceux qui ne croient pas à l'essence algorithmique de l'intelligence ou nient que les êtres vivants soient des machines adoptent les nouveaux termes informatiques pour exprimer leurs arguments. L'informatique est la continuation de la théologie par d'autres moyens.

Il faut lire Sherry Turkle parce qu'elle tente de cerner l'informatisation de la société sous son angle le plus crucial pour l'avenir de la culture, celui d'une mutation anthropologique.

Pierre Levy

Les enfants de l'ordinateur, Sherry Turkle, Denoël, 1986, 128 F.