

Virtuel (interface)
Technoféodalisme

Publié

« Les défis du virtuel », p. 8 *Spirale*, 155, juillet-août 1997

LES DÉFIS DU VIRTUEL

Avec l'essor des nouvelles technologies, nous assistons à l'avènement du virtuel, soient d'images 3D générées par ordinateur qui donnent apparence (visuelle, haptique ...) à des modèles symboliques abstraits. Le virtuel comme interface adapte le numérique à notre appareil perceptuel, — mais aussi favorise la saisie cognitive : en effet il semble que le virtuel permet à l'expérience de dépasser le modèle textuel traditionnel, propose un nouvel espace de distribution des idées, un espace hypertextuel et hypermédiatique, immersif et interactif. L'accès et le développement du savoir sera ainsi augmenté 1- par l'interactivité, 2- par l'apport sensoriel hypermédia, 3- par la transversalité entre les sciences, les arts et la philosophie.

Interfacer la complexité.

Mais tout d'abord, nous devons considérer la fonction première du virtuel : réduire la complexité. Le problème de la complexité des masses numériques est résolu par l'apparition des interfaces synesthésiques : les environnements virtuels. Il semble dans un premier temps que ce sont des représentations spatiales exactes du volume d'information qu'il faut pénétrer et manipuler. Mais ce n'est encore une fois qu'un outil. **Le micro-monde de l'interface, dont on peut manipuler les objets, n'est qu'une fenêtre sur l'infini hyper-virtuel.**

Les premières interfaces sont des métaphores simples : la maison, le studio, le campus, mais bientôt la réalité elle-même devient un modèle pour cartographier la masse cyberspatiale, pour faciliter nos entrées, nos localisations, nos manipulations dans l'infosphère. Le monde est devenu un réservoir de métaphores pour nous guider dans la navigation et la manipulation de l'information. Mais en fait une **autre réalité** se met en place, qui a pour but d'organiser et de manipuler la masse immense des informations. Les besoins de gestion du complexe supplantent les besoins de stabilité perceptuelle.

L'internet est un grand livre dont chaque page est dans un lieu différent : bientôt ce sera un édifice dont chaque pièce est modelée depuis des lieux différents. Un outil de navigation ne suffit pas, il faut créer des environnements qui nous permettront de combiner la mise en mémoire, la manipulation, l'accès, la programmation, la communication. C'est ce qu'avait déjà prévu Douglas Engelbart lorsqu'il travaillait sur NLS/AUGMENT au début des années 80¹. Il nous faut un théâtre virtuel et cyclopédique comme lieu éclaté du savoir qui saurait susciter et mettre en commun les ressources de chacun. Un tel modèle deviendrait une façon d'habiter le futur pour en extraire les virtualités. C'est ainsi que le virtuel peut être mis au

¹. oN Line System, Augmented Human Intellect Research Centre, Stanford Research Institute.

service des intelligences collectives, comme espace propice à la mise en commun des ressources cognitives et au développement des singularités de chacun (Pierre Lévy).

Le virtuel agit comme interface pour réduire la complexité des masses numériques, mais il semble faire beaucoup plus, il semble interfacer le futur et l'imaginaire. En fait il se passe quelque chose d'étonnant, — il semble que l'imaginaire se dissocie de l'humain, — et que nous devons nous interfacer à notre propre imaginaire. Car l'imaginaire est augmenté par la modélisation numérique, soient les **hyper-médias**. Le théâtre virtuel serait un imaginaire devenu autonome, un imaginaire qui posséderait sa propre machinerie symbolique.

Les nécessités de l'interaction l'emporteront sur les repères perceptuels, tant nous serons captivés par les **modes inédits de présence** qui apparaissent dans le réseau. Quand il n'y a plus que du virtuel, quand il n'y a plus qu'une multitude d'événements sans possibilité d'un repli dans la durée, alors le risque que tout s'effondre est plus grand. En fait la présence peut être soutenue : 1- par la stabilité perceptuelle (à l'air libre ou en immersion), 2- par l'intensité de l'interaction. Le virtuel propose de soutenir divers modes de présence selon des axes de l'expérience qui paraissent de plus en plus disjoints : le risque d'une faillite de nos systèmes est grand lorsque les paramètres immersion/interaction/autonomie/ ... se séparent et laissent des vides dans leurs interstices. C'est le risque que doit prendre quiconque voudra mettre à l'épreuve des **prototypes d'existence** dans le théâtre virtuel.

Le pouvoir de l'information

Cette capacité des technologies nouvelles de produire l'illusion doit nous conduire à nous interroger sur la nature et la puissance de l'information. Nous devons tenter d'articuler une critique de l'infocratie là où elle s'implante. C'est un leurrer de croire que l'information est seulement devenue marchandise, elle est bien davantage. L'information est devenue un régulateur social, une monnaie d'échange, le système nerveux de la société, un relais du contrôle, un plan de pseudo-événements, un échec de commandements qui enveloppent la planète. On parle de la mise en réseau de la planète comme Staline parlait d'électrification de la Russie.

A l'aurore des techniques de contrôle, nous devons prendre la mesure des dangers de l'infocratie. L'ordinateur soutient les autoroutes informatiques et les entrepôts d'information. Les environnements virtuels ne sont pas seulement des chambres expérimentales sur l'augmentation sensorielle, pour des fins esthétiques ou de divertissement, ce sont — comme nous l'avons dit — des interfaces qui permettent la manipulation de l'information dans le réseau, c'est aussi un moyen d'introduire des automatismes dans l'organisation sociale : après le *desktop* comme bureau virtuel sur l'écran de nos ordinateurs personnels, nous avons le *holodeck* comme « hallucination consensuelle », selon l'expression de William Gibson, qui facilite la gestion des informations².

La question est la suivante : les interfaces virtu-sensorielles, en mettant l'information à portée d'expérience, permettent-elles un contrôle accru des masses d'information ? Ou bien

². « the electric consensus-hallucination that facilitates the handling and exchange of massive quantities of data » William Gibson, *Burning Chrome*, p. 170.

est-ce la masse d'information qui va conditionner l'expérience ? Alors le virtuel programme l'humain. Nous devons également tenir compte des limitations imposées par l'application industrielle et commerciale des technologies numériques. C'est ainsi que le virtuel est mis au service de l'actuel : pour produire plus vite. Ainsi une équipe d'ingénieurs dans l'industrie automobile peut se rassembler autour d'une simulation 3D d'un véhicule et en accélérer le design et la production.

Contrôle ouvert et résistance

Le pouvoir, qui était contrainte sur le corps, devient **contrôle ouvert** issus des langages numériques : systèmes de formation et de sélection automatisés, entreposage électronique de savoirs, colliers traqueurs électroniques ou argent électronique style Mondex pour repérer la position de chacun³, etc. Le théâtre virtuel est un monde de la plus grande liberté (dans les limites assignées par le contrôleur de simulation) mais dans ce monde nous sommes traqués au plus près et à chaque instant dans tous nos comportements : ce qui permet de profiler nos tendances économiques, politiques, sexuelles. Lorsque **la société est contrôlée comme un théâtre virtuel**, la première forme de contestation consiste à soupçonner qu'il y a irréalité.

C'est ainsi qu'à l'ère des communications, on ne saurait échapper au contrôle qu'en créant « des vacuoles de non-communication, des interrupteurs pour échapper au contrôle⁴ ». Tout comme le sabotage consistait à jeter le sabot dans la machine, nous assisterons à des tentatives de virusage des réseaux électroniques. La guérilla électronique devient une lutte « sous-toile » pour ouvrir des espaces virtuels, pour susciter des événements ouverts, pour inventer de nouveaux espaces-temps : des latitudes qui devancent toujours l'actuel.

Le postulat de base c'est que ce que l'on gagne d'un côté on le perd de l'autre : notre société humaine relève du compromis économique. Il y a urgence d'une réflexion critique sur la dépendance de l'argent, du savoir, de l'image, ...) envers les ordinateurs, c'est-à-dire envers les machines virtuelles (logiciels, modèles symboliques) qui sont logées dans nos ordinateurs. A mesure que les machines paraîtront plus conviviales, le réel se réduira à la gestion des problèmes (Fukuyama). Dans le monde réel il n'y aurait que des problèmes, tandis que sur l'Hypertoile il n'y aurait que des solutions, ou une fragmentation des problèmes qui tient lieu de solution. En fait on ne peut évaluer en terme de coût humain ce qui apparaît aujourd'hui comme la marche inexorable de nos sociétés.

Le navigateur de l'Hypertoile apparaît ainsi comme un citoyen de la planète, mobile et déterritorialisé. Pourtant il y a une chose qui semble perdue : la capacité d'interpréter selon le lieu et selon le contexte. En fait c'est la capacité d'interpréter en général qui ne sera plus requise, à la limite une certaine ignorance semble préférable⁵. Sans doute parce que l'utilisateur

³. Projet pilote dans la ville de Guelf, Ontario, de remplacer l'argent par une carte à puce. Voir le reportage de Channel Zero: http://channel-zero.com/screenings/screening_room.html

⁴. Gilles Deleuze, Pourparlers, Minit, 1990, p. 238.

⁵. Derrick de Kerckhove **compte sur** la fragmentation pour augmenter la modularité et la mobilité, aussi il semble préférer l'hyperignorant à l'hyperphilosophe. Cf. C.Dewdney, in Derrick de Kerckhove, The Skin of Culture, p. xxi

et le spectateur seront considérés comme des automates qui ne savent que donner et recevoir des commandements. Sans doute parce que les messages paraîtront toujours assez explicites, sans nul besoin de relativiser et de se distancier, pour qui vit parmi les symboles mais a cependant perdu le symbolique.

Le techno-féodalisme

En fait il n'est pas sûr que les usagers disposeront tous des mêmes interfaces. Il y a aura d'une part les acteurs ayant pouvoir d'auteur-de-monde dans des environnements 3D, et d'autre part ceux qui disposeront d'une simple fenêtre ouverte sur les sites grands publics. Quelle réalité pourront encore avoir les citoyens du monde qui ne sont pas en-ligne, qui n'ont pas cette mobilité transplanétaire ? Nous assistons à la mise en place d'une info-politique du réseau, avec ses hiérarchies, ses sous-ensembles exclusifs, ... Certains sites virtuels seront des parlements avec pouvoir décisionnels : les usagers seront membres à part entière où tout simplement visiteurs invités, ils pourront voter pour un acteur virtuel manipulé par un parti. A condition bien sûr de posséder les codes d'accès, l'information politique ayant également un prix.

Comment prendre en compte les effets de ce techno-féodalisme sur la vie des gens ? Les comportements acquis sur le réseau affecteront-ils les comportements politiques des usagers ? En admettant que l'utilisateur soit respectueux d'un code d'éthique en ligne, quelle leçons politiques et morales en retirera-t-il pour la vie active ? Les computopiens (selon l'expression de Ted Nelson) pensent à un nouvel ordre mondial sans frontières, sans inégalité, — ils ne conçoivent pas que l'ordinateur sert certaines formes de pouvoir et perpétue certaines inégalités. Dans les théâtres virtuels, les usagers privilégiés VIU (Very Important User) disposeront d'un modelé supérieur, ils pourront virtu-conférencer et rédiger une déclaration commune en « présence » de virtu-spectateurs sans droit de parole. L'hypertexte mondial et les environnements virtuels partagés seront bientôt le contraire de l'anarchie, et comme tels deviendront une mode virtuel de la mondialisation.

Pourra-t-on philosopher dans le holodeck ? Au XXIV^e siècle (où se situe l'aventure de l'Enterprise) philosopher sera un excès : les questions sur l'autre du système, sur l'irréductibilité du virtuel, etc. — tout cela paraîtra peut-être futile aux cybernautes en déficit de réalité. Voilà notre paradoxe, le contrôle numérique produit une irréalisation de notre monde, un désarroi et une déterritorialisation, et en même temps crée une **réalité de compensation**. Sans possibilité de retour à un réel décompensé, de retourner dans un réel impensé. Dans leur vidéo d'adieu, les suicidés de Rancho Santa Fe, expliquent leur décision ainsi :

« Nous regardons beaucoup *Star Trek*, pas mal de *Star Wars*; et pour nous, c'est tout simplement séjourner dans un holodeck. Maintenant que nous avons reçu notre formation dans un holodeck ... il nous faut passer à l'étape suivante. Le jeu est terminé, il est temps de mettre en pratique ce que nous avons appris. Nous enlevons notre casque de Réalité Virtuelle

... nous sortons du holodeck pour retourner à la réalité et rejoindre, vous savez, les autres membres sur le vaisseau dans les cieux ⁶ »

⁶. Vidéo d'adieu, Heaven's Gate, Rancho Santa Fe. Cité par E. Gleick, Time, Can Ed., April 7 1997, p. 21.