



Défaire le monde machine

Félix Tréguer

► To cite this version:

Félix Tréguer. Défaire le monde machine. Odyssée 2.0, Le Bec en l'air, 2023, 978-2-36744-179-5. hal-05509250

HAL Id: hal-05509250

<https://hal.science/hal-05509250v1>

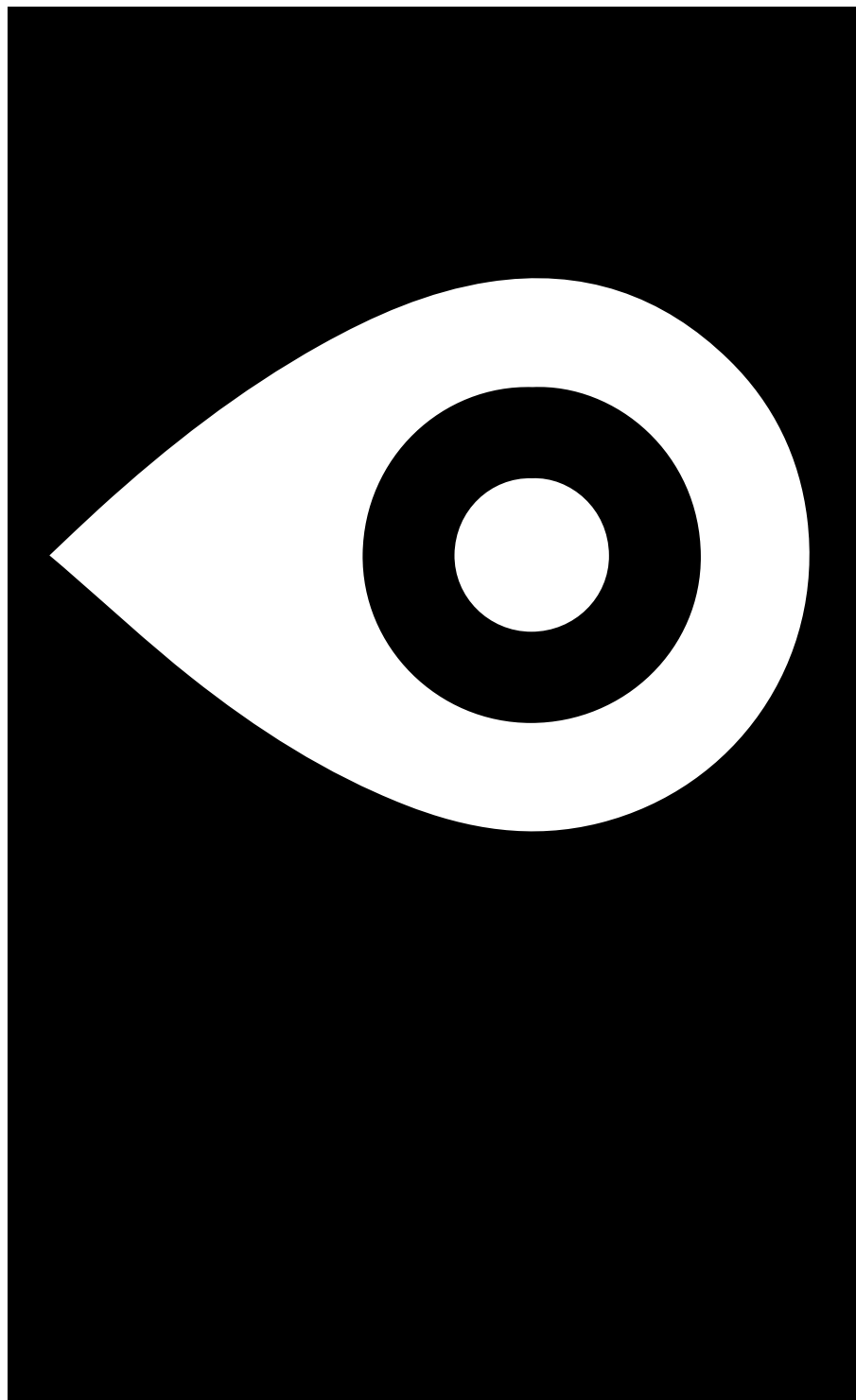
Submitted on 24 Feb 2026

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons CC BY-NC 4.0 - Attribution - Non-commercial use - International License



DÉFAIRE LE MONDE MACHINE

Au lendemain de la Deuxième Guerre mondiale, alors que l'ordinateur vient d'être mis au point, le philosophe et logicien Dominique Dubarle publie l'un des premiers textes consacrés à ces technologies. En décembre 1948, dans les pages du journal *Le Monde*, il tente d'anticiper les effets politiques de ce qu'on appellerait bientôt l'informatique. La cybernétique en est à ses débuts, le capitalisme de surveillance encore largement confiné au marketing. Cependant, Dubarle comprend déjà que l'ordinateur est appelé à muter en une « machine à gouverner » : « une des perspectives les plus fascinantes ainsi ouvertes, écrit-il, est celle de la conduite rationnelle des processus humains, de ceux en particulier qui intéressent les collectivités et semblent présenter quelque régularité statistique, tels les phénomènes économiques ou les évolutions de l'opinion ».

Depuis plus d'un demi-siècle, l'informatique cristallise le vieux projet d'un gouvernement des Hommes par la machine. Aujourd'hui, que ce soit dans nos espaces publics, dans nos foyers et jusque dans nos corps, le numérique prolifère. Mais alors même que beaucoup redoutent de voir le *big data* et l'intelligence artificielle accélérer les tendances dystopiques à l'œuvre dans les sociétés industrielles, nous restons collectivement impuissants. Le débat se cantonne pour l'essentiel aux règles éthiques ou juridiques qui nous permettront de poursuivre la marche en avant du « progrès » en se contentant de gérer au mieux les risques dont il est porteur. Certes, on cherche parfois à encadrer certains usages, mais il paraît inconcevable de renoncer à une technologie donnée dès lors que celle-ci semble pouvoir procurer un surcroît de puissance.

**« les mythes nous invitent
à puiser en nous-même
pour œuvrer à notre émancipation »**

Tout se passe en fait comme si nous avions perdu le sens des limites – ce sens des limites que l'humanité a pourtant patiemment cultivé à travers les âges, notamment grâce aux grands récits mythologiques. Les mythes regorgent en effet de ces secrets que les héros et héroïnes ne doivent pas chercher à découvrir, de ces automates conçus pour servir les dieux et tromper les humains, de ces boîtes de Pandore qu'il faut laisser fermées sous peine de grands malheurs, de capacités humaines « augmentées » au gré d'hybridations avec les animaux ou le divin. Comme le rappelle l'historienne des sciences Adrienne Mayor dans *Gods and Robots* (2018), les mythes constituent de ce point de vue des expériences de pensée, un espace imaginaire où des technologies alors parfaitement irréalistes furent mobilisées au sein du récit pour soulever une série d'enjeux éthiques et politiques.

À travers ces histoires qui ont traversé les âges, nos ancêtres nous mettent en garde contre la fascination pour la toute-puissance. Ils soulignent la nécessaire humilité que l'être humain se doit d'éprouver vis-à-vis de sa propre condition et du monde qui l'entoure. Ils nous alertent quant aux conséquences néfastes d'une connaissance scientifique mise en œuvre en dépit de l'incertitude radicale quant à ses effets. Non pas qu'il faille renoncer à la découverte, abdiquer face aux énigmes, ni bien sûr cesser de remettre en question les croyances héritées. Simplement, les mythes nous invitent à puiser en nous-mêmes pour œuvrer à notre émancipation, à user de nos qualités intrinsèques plutôt que de nous prendre pour des dieux. Il s'agit en somme de s'émanciper sans céder à l'*hubris* – c'est-à-dire à la démesure – afin de ne pas rompre avec ce que Hannah Arendt appelait « la continuité du monde ».

En revisitant l'épopée homérique, le parcours photographique présenté dans ce livre se veut une invitation à interroger l'informatisation forcée de nos vies et de nos milieux. C'est pourquoi, bien plus que l'exercice chaque fois répété de la résistance aux épreuves comme dans le mythe original, le voyage d'Ulysse dans le monde-machine de Technopolis, une « Smart City » fictive et dystopique, est d'abord le récit des compromissions et des errements de l'humanité dans son rapport au numérique, une manière d'aborder les problèmes posés par l'économie de surveillance, la banalisation des drones, la sexualité virtuelle ou encore la police prédictive.

L'ORIGINE DU MONDE-MACHINE

L'informatique n'est certes pas la seule technologie en cause dans la fuite en avant par laquelle l'humanité court à sa perte, mais elle illustre bien ce débordement auquel a conduit l'hubris technicienne liée à la modernité occidentale. Les prédictions de Dubarle, si audacieuses aient-elles pu paraître à ses contemporains, ont pris corps sous nos yeux. Aussi faut-il mesurer à la fois ce qui lie et ce qui sépare son monde et le nôtre.

Ce qui lie nos deux époques, et qui sans doute fait alors sentir à Dubarle le potentiel de ces nouvelles machines, c'est la longue histoire de l'État, du capitalisme et d'un type d'organisation qui leur est commun : la bureaucratie. Comme le rappelle Alain Supiot dans *La Gouvernance par les nombres* (2015), depuis au moins le XVI^e siècle, la modernité se représente le gouvernement d'une société « comme une machine dont le fonctionnement doit être indexé sur la connaissance scientifique de l'humain ». Thomas Hobbes, l'un des plus importants théoriciens du contrat social et de l'État, en fournit le modèle canonique dans *Le Léviathan* (1651) : après avoir établi un continuum entre l'animal, l'humain et la machine, il propose de concevoir l'État comme un automate fabriqué par l'être humain à sa propre image. Pour Supiot, ce texte fondateur exprime « un imaginaire normatif qui est encore largement le nôtre : celui qui se représente le gouvernement des Hommes sur le modèle de la machine ». L'État moderne est dès le départ pensé comme un grand ordinateur.

À l'époque, en travaillant la matrice conceptuelle de la « raison d'État », les conseillers des

monarques européens vont pleinement s'inscrire dans cet imaginaire rationaliste et mécaniste. L'État doit être organisé comme une machine dédiée au gouvernement rationnel des sociétés de masse, capable de mettre en œuvre des techniques de pouvoir propres à assurer le contrôle d'une population sur un territoire de plus en plus grand et intégré. Or cette conception de la politique, froide et débarrassée de morale, entre en tension avec un autre imaginaire social au cœur de la modernité : celui de la liberté et de la démocratie. C'est ce que souligne le philosophe Cornelius Castoriadis dans *Une voie sans issue* (1987), un texte lumineux sur les rapports entre science, pouvoir et démocratie :

« Il y a au cœur de l'époque moderne, depuis la fin des "âges obscurs", deux significations imaginaires sociales, intrinsèquement antinomiques quoique liées (...). L'autonomie d'une part qui a animé aussi bien les mouvements émancipateurs et démocratiques qui parcourent l'histoire de l'Occident que la renaissance de l'interrogation et de l'enquête rationnelle. L'expansion illimitée de la maîtrise "rationnelle" d'autre part, au fondement de l'institution du capitalisme et de ses avatars (parmi lesquels, par une monstrueuse inversion, le totalitarisme) et qui sans doute culmine avec le déferlement de la techno-science. »

Dans cet écrit, Castoriadis remarque d'ailleurs que cette maîtrise « pseudo-rationnelle » implique une rationalité conçue « comme parfaitement "objectivable", ce qui a rapidement voulu dire algorithmisable ». D'où la quête multiséculaire d'une « automatisation des décisions ».

La modernité a ainsi accouché d'une conception politique mécaniste et de formes organisationnelles bureaucratiques, dont la machine informatique constitue, dès sa genèse, l'expression. Mais ce qui nous sépare des écrits prophétiques de Dubarle, c'est tout ce qui a effectivement donné corps à la vision qu'il esquissait alors : des décennies de promesses mirobolantes quant aux possibilités offertes par l'ordinateur ; des décennies d'investissements, d'expérimentations, d'innovations disruptives et de nouveaux marchés ; des décennies de coups de bouton débouchant finalement sur des représentations et des pratiques sociales ajustées à ces machines pourtant controversées.

Car l'informatisation n'allait pas de soi. Dès la fin des années 1960, les premiers systèmes d'aides à la décision voient le jour dans les centres de commandement politiques, économiques et militaires. Les services de renseignement, la police et les administrations sociales commencent à mettre la population en fiches informatiques, alors que dans les usines et dans les bureaux, les « cerveaux électroniques » accélèrent les cadences, scandent les temps de pause, mesurent les rendements, isolent les travailleuses et les travailleurs les uns des autres. L'informatique accomplit le projet d'un gouvernement « rationnel » et donc, veut-on croire, harmonieux de la société. Mais dans le camp de celles et ceux appelés à subir ces évolutions, de même que chez les informaticiens et autres agents censés se faire complices de ces processus, on résiste. On dénonce le « techno-fascisme », le caractère déshumanisant et monotone de ces systèmes techniques. Certains vont même jusqu'à les saboter. On comprend que bientôt, la plupart des gens seront amenés à travailler devant un écran et l'on souligne l'absurdité d'un tel projet. Là où se répand l'industrie informatique, on documente déjà les pollutions environnementales et les conséquences sanitaires de la *high tech*.

Pour autant, à cette époque, tous ces processus sont encore émergents, éparés et partiels. La maille du contrôle informatique demeure parsemée d'interstices dans lesquels se trame l'essentiel des existences. Et puis les élites promettent déjà que le droit s'adaptera pour protéger les libertés et conjurer la dystopie. Partout dans les pays qui s'informatisent, on consent à défendre les « données personnelles » face aux banques de données et autres traitements automatisés. En France, la loi *Informatique et Libertés* est adoptée par le Parlement à la fin des années 1970. L'article premier proclame solennellement : « L'informatique doit être au service de chaque citoyen » ; « elle ne doit porter atteinte ni à l'identité humaine, ni aux droits de l'Homme, ni à la vie privée, ni aux libertés individuelles ou publiques ». Un vœu pieux.

FUTURS DÉJÀ-LÀ

À travers ces lois, il s'agit certes de rassurer la population, de travailler à l'acceptabilité sociale de ces machines. Pourtant, même chez les dirigeants, on sent aussi poindre derrière la fascination une inquiétude quant à leurs conséquences politiques. Dans un discours prononcé en 1979, le président de

la République d'alors, Valéry Giscard d'Estaing, met en garde contre la « suprême aliénation » à laquelle conduirait une « informatisation non maîtrisée » :

« L'Homme deviendrait un consommateur d'images et de signes, placé devant un écran universel, capable de solliciter tous les savoirs, toutes les mémoires et tous les services. Il n'y aurait plus besoin de se déplacer : l'enseignement, les achats, les consultations médicales et même l'activité professionnelle se feraient à domicile. (...) Le monde entier serait proche, mais l'Homme n'aurait plus de prochain. Tel est le danger ultime : l'informatisation non maîtrisée fait courir le risque de la rupture sociale et de la solitude dans la foule. »

Relire ces lignes aujourd'hui conduit au constat glaçant d'une véritable mutation anthropologique : en à peine une génération, ce qui était encore un horizon funeste et lointain est pour partie devenu le monde dans lequel nous vivons.

Désormais, antennes et fibres optiques nous relient en permanence à de gigantesques *data centers*. Les mailles du contrôle numérique se sont resserrées à la mesure d'une informatique devenue ubiquitaire : plus des deux tiers de la population mondiale se balade avec un smartphone ; 13 milliards de terminaux sont connectés à Internet ; chaque seconde, 127 nouveaux appareils sont branchés au réseau. Autant de machines fabriquées par des personnes réduites à des conditions proches de l'esclavage par des entreprises comme Foxconn, géant mondial de l'électronique. Autant de capteurs et de serveurs qui mesurent, géolocalisent, archivent, générant des stocks de données à la croissance exponentielle : 64,2 milliards de gigaoctets de données créées en 2020 contre 2 milliards en 2010 et 33 milliards en 2018, soit un doublement tous les deux ans environ. Quant à la puissance de calcul consacrée au traitement de ces données, elle poursuit également une courbe à l'ascendance vertigineuse.

Une telle croissance suppose évidemment un apport toujours plus important en matériaux – notamment des terres rares dont l'extraction génère pollutions et conflits armés – et en énergie – elle-même dépendante de l'extractivisme et largement indexée aux émissions de gaz à effets

de serre. En Chine, la consommation électrique liée aux *data centers* et aux antennes 5G devrait presque tripler d'ici 2035. Pour 2040, l'industrie informatique prévoit une consommation énergétique liée à la seule infrastructure numérique équivalente à l'ensemble de l'énergie produite au niveau mondial en 2010. Et du fait notamment de leur très faible recyclabilité, la plupart de nos gadgets à l'obsolescence programmée sont exportés illégalement à l'état de déchet dans des pays comme le Ghana, la Chine, l'Inde ou le Niger, où ils s'accumulent dans des décharges à ciel ouvert.

Toutefois, dans l'atmosphère feutrée des cénacles gouvernementaux, on fait mine de ne pas remarquer l'évidente contradiction d'une prétendue « transition écologique » qui repose en fait sur des investissements massifs dans les technologies numériques. Fin 2021, un ministre français faisait valoir que « les bénéfices potentiels du numérique, que ce soit dans la logistique, l'industrie, ou l'agriculture sont infiniment supérieurs à leurs effets sur l'environnement ». Et d'exhorter : « Il faut rompre avec une vision polluante du numérique ». Après avoir excité les passions technophiles avec maintes promesses pour le futur, on cherche ainsi à soulager investisseurs et consommateurs de tout scrupule, et ce alors même que s'accumulent les preuves de l'inquiétante matérialité du numérique. À l'instar des creuses incantations en faveur d'un numérique respectueux de la vie privée, ces contre-vérités doivent participer à une désinhibition de la population vis-à-vis du numérique. On est, par exemple enclin à citer les gains d'efficacité énergétique des équipements numériques, en faisant mine d'oublier que ceux-ci n'entament en rien l'augmentation macroscopique de la consommation énergétique en raison des « effets rebond » : ils conduisent en réalité à démultiplier les capacités de calcul, conduisant à une surconsommation et alimentant la fuite en avant de l'impact écologique du numérique.

Tout cela, pour faire quoi au juste ?

STATU QUO

Dans *Technique et civilisation* (1934), le philosophe des sciences Lewis Mumford remarquait que « les nouvelles inventions et les nouveaux dispositifs ont fréquemment été utilisés pour

maintenir, renouveler et stabiliser la structure de l'ordre ancien ». L'ordinateur, tout révolutionnaire qu'il puisse paraître, est aussi la garantie du *statu quo*, une machine sur laquelle les pouvoirs de ce monde peuvent compter pour se conserver et si possible s'étendre, en colonisant de nouveaux territoires. C'est pourquoi, depuis la genèse de l'informatique, la puissance – économique autant que militaire – est indexée à sa maîtrise.

Prolongeant les analyses de Michel Foucault sur le pouvoir, c'est Gilles Deleuze qui a livré l'une des analyses les plus éclairantes du rôle politique de l'informatique. Dans son *Post-scriptum sur les sociétés de contrôle* (1990), le philosophe remarque qu'à la différence des châtiments exemplaires hérités de l'ère féodale et des logiques disciplinaires typiques des régimes bourgeois et libéraux du XIX^e siècle, les formes les plus actuelles du contrôle social opèrent « non plus par enfermement, mais par contrôle continu et communication instantanée », sur des modes « toujours plus immanents au champ social, diffusés dans le cerveau et le corps de citoyens ». « Ce qui compte, écrit-il, c'est l'ordinateur qui repère la position de chacun, licite ou illicite, et opère une modulation universelle ».

Si l'ordinateur et les réseaux informatiques constituent la clé de voûte de ce nouveau régime de pouvoir, c'est qu'au XXI^e siècle plus qu'à tout autre moment de l'histoire, la puissance des États et des seigneurs de l'économie dépend de la bonne administration de flux massifs – de marchandises, d'informations, de personnes –, lesquels circulent à une vitesse et sur des distances toujours plus grandes. Or, l'informatique permet de contracter ou de diffracter l'espace-temps du pouvoir. En permettant un suivi et une identification massive d'une quantité quasi infinie d'objets en mouvement, elle rend techniquement possible et économiquement soutenable une gestion en temps réel des flux et de leurs composantes. « Avec 9 milliards et peut-être 12 milliards d'êtres humains sur Terre, on ne pourra plus s'administrer qu'au travers de moyens manuels ; il faudra l'aide des machines », expliquait ainsi un avocat croisé dans les allées d'un salon professionnel dédié aux technologies policières pour justifier le recours massif à la reconnaissance faciale.

La société du contrôle est une société du ciblage ; l'ordinateur, une machine à trier. Sur la base de catégorisations programmées ou déduites d'immenses jeux de données, il laisse aller, laisse passer, accorde le sésame demandé. Ou bien refuse : « mot de passe erroné », « individu non reconnu », « comportement suspect détecté ». La barrière reste close, le crédit social diminue, les services de renseignement ou les services sociaux vous ont désormais dans le viseur.

Vous recevez des allocations familiales ? Si vous cumulez des indices de précarité – famille monoparentale, locataire d'un petit appartement dans un quartier pauvre, etc. –, vous vous verrez assigné un score de risque élevé par l'algorithme conçu par les caisses d'allocations familiales pour orienter les contrôles à domicile et récupérer des indus. Quitte à mettre des familles entières à la rue, quitte à broyer le futur d'humains en chair et en os. Vous êtes au chômage ? Partagez donc vos données avec l'un des prestataires de Pôle Emploi : « Notre outil génère un score d'employabilité et aide celui qui cherche un emploi en établissant pour lui un plan d'action, qui priorise les stratégies en fonction du diagnostic », explique Paul Duan, entrepreneur social français et créateur de la start-up Bob Emploi. Il s'agit, dit-il, de « redonner du pouvoir aux individus pour agir sur leur employabilité ». Et tant pis si l'algorithme vous a octroyé un score d'employabilité de zéro, comme cela est arrivé à des chômeurs ayant participé à l'expérimentation d'un de ces dispositifs. Il faut bien l'admettre : en mettant en scène le personnage d'Ulysse dans le monde-machine, nous n'avons pas eu à beaucoup forcer le trait pour faire sentir la portée dystopique de ces évolutions. Le sentiment que « la réalité dépasse la fiction » est sans doute l'un des affects politiques les plus courants de notre époque.

Outre sa puissance et sa célérité, l'informatique a un autre intérêt pour le pouvoir : elle permet aux bureaucraties de réduire leur dépendance aux humains. De ce point de vue, et malgré ses coûts colossaux, elle agit en symbiose avec l'austérité budgétaire. Lorsque le fisc décide d'utiliser des algorithmes pour surveiller les réseaux sociaux et détecter les cas de fraude fiscale, ce n'est pas simplement une manière d'automatiser la chasse aux pauvres en repérant les personnes qui se font un peu d'argent au noir sur Leboncoin. C'est aussi le

résultat de la suppression de milliers de postes de contrôleurs fiscaux qu'il faut pallier. Au passage, on s'affranchit de fonctionnaires pas toujours disposés à bien obéir et donc sources d'aléas. Dans une bureaucratie parfaitement informatisée, aucune désobéissance possible dans l'application de la règle inscrite dans le dispositif, aucune conscience humaine qui pourra être à ce point heurtée par la violence bureaucratique qu'elle se décidera à porter l'affaire sur la scène publique. Ne subsistent que des règles censément rationnelles, assurément impersonnelles. L'automatisation participe ainsi à l'avènement du gouvernement totalement déshumanisé que décrivait Hannah Arendt au tournant des années 1960 : « dans une bureaucratie pleinement développée, soulignait-elle alors, il ne reste plus personne avec qui l'on puisse discuter, à qui l'on puisse présenter des griefs (...) ».

Et puisque « gouverner c'est prévoir », l'ordinateur peut aussi bien se faire oracle. « La prévision n'est pas impossible » écrivait Dubarle en 1948 dans une prudente antiphrase, estimant qu'il serait bientôt possible de déterminer, grâce aux corrélations repérées entre ces multiples petites abstractions du réel qu'on appelle « données », la « décision la plus favorable ». C'est dans cet espoir que dès les années 1960, dirigeants et hommes de science investirent massivement dans la collecte d'informations quantifiables, consacrant d'immenses efforts à les transcrire sur des cartes perforées. Celles-ci étaient ensuite traitées par des ordinateurs et croisées avec des modèles prédictifs pour produire de l'aide à la décision. Sauf que le réel s'avéra littéralement incommensurable. En 1969 aux États-Unis, des analystes du Pentagone se mirent à la recherche de nouvelles rassurantes à donner au nouveau président Richard Nixon quant à l'issue de la guerre au Vietnam. En désespoir de cause, ils rassemblèrent toutes les données disponibles et les soumirent à un gigantesque ordinateur auquel ils posèrent la question suivante : « Quand allons-nous gagner ? » La machine – sans doute un modèle CDC 6600 de l'entreprise Control Data Corporation – moulina 30 secondes et sortit la réponse : « Vous avez gagné en 1964 ».

Cinquante ans plus tard, les hiérarques militaires étasuniens ne perdent pas espoir. Les progrès de « l'apprentissage machine » leur laisse penser qu'en

croisant plusieurs de leurs systèmes d'intelligence artificielle – lesquels répondent aux doux noms de Cosmos, Lattice et Gaïa –, ils pourront anticiper plusieurs jours à l'avance les faits et gestes de leurs adversaires, s'assurant ainsi une « domination informationnelle globale ».

LA RÉALITÉ SOUSTRAITE

L'histoire de l'informatique est pleine de ces éternels retours de futurs mal dégrossis. Dans les années 1980, un patron pouvait manquer une réunion importante et avoir le sentiment de n'en rien loupé : grâce à un enregistrement audio des échanges, une jeune employée à l'aise avec le clavier s'ennuierait à retranscrire la discussion des grands pontes en composant un fichier texte, lequel lui parviendrait quelques heures plus tard via courrier électronique. Magique. Aujourd'hui, si le patron n'a pas pu se joindre en « distanciel » à la réunion Zoom, un logiciel de reconnaissance vocale peut réaliser la même tâche en temps réel. Pourtant, derrière les intelligences artificielles qui retranscrivent nos mots, font mine de nous parler et de répondre à nos demandes, des petites mains humaines – souvent celles de femmes ou de personnes racisées – s'affairent par dizaines de milliers à corriger les résultats pour que la magie continue d'opérer. La technologie est certes plus avancée, mais en dépit de la rengaine des futurologues promettant la « fin du travail » à l'ère des robots, ces derniers supposent encore une bonne dose d'exploitation et toujours plus de précarité.

À l'ère numérique, le taylorisme se fait plus immersif. Dans les entrepôts logistiques qui poussent comme des champignons le long des *hubs* autoroutiers, on travaille désormais avec un casque et un micro rivés sur la tête. Le logiciel diffuse aux oreilles de l'employé une voix synthétique pour l'informer des coordonnées du produit à aller chercher. Les déplacements sont optimisés par le supercalculateur bien rangé dans le placard cadencé de la direction. La machine dicte à chacun ses déplacements à travers les allées et le salarié doit lui obéir sous peine de voir son score baisser. Une fois le produit repéré, celui-ci lit à voix haute le code d'identification présent sur l'emballage afin qu'elle lui confirme que c'est bien le bon. « Si on parle à quelqu'un sans lever le micro, le système nous envoie un message d'erreur », se lamente

un préparateur de commandes. « Certains de mes collègues en rêvent la nuit. En plus, comme on a tendance à mettre le volume à fond pour bien entendre, ça nous rend sourds. » Sourds et évidés : « On devient moins sociable, on se sent soi-même un peu comme un robot ».

L'« immersivité » est à l'image de l'informatique tout entière : pratique. Alors, contre le réel qui résiste, le *statu quo* qui demeure, on multiplie les échappatoires. La planète brûle ? Vite, réfugions-nous dans les métavers. « L'histoire de la technologie dans nos vies peut se résumer à la façon dont elle nous a permis de nous exprimer et de découvrir le monde avec encore plus de richesse » veut croire Mark Zuckerberg, PDG de l'entreprise Meta et créateur de Facebook. Dans les métavers, promet-il, « vous pourrez faire presque tout ce que vous imaginez : passer du temps avec des amis et votre famille, travailler, apprendre, jouer, acheter, créer, et bien d'autres nouvelles catégories d'activités qui diffèrent de la façon dont nous concevons les ordinateurs ou les smartphones de nos jours ». Autant d'activités sociales qui, grâce aux casques de réalité virtuelle ou augmentée, ne pourront donc plus échapper à la surveillance capitaliste. Sera-t-on alors dans cet univers entièrement fabriqué tel Ulysse en visite au pays des Cimmériens, arpenteur d'un monde « anonyme, sans visage, sans nom », le monde des morts ? Il faut en tout cas haïr la Terre, détester les gens et bien trop aimer l'argent pour s'enorgueillir ainsi de vendre des ersatz de vie.

Bien que les photos de poitrines dénudées soient toujours censurées sur les réseaux sociaux dont Zuckerberg est propriétaire, l'industrie du porno a flairé le bon filon. Elle est l'un des secteurs qui investissent le plus dans les métavers. « Il sera très intéressant de voir comment le métavers démocratisera l'accès aux relations sexuelles », explique par exemple le fondateur fausement ingénu de Vibease, une startup qui commercialise des *sextoys* connectés. Dans le milieu, on travaille à la conception de gants et autres tuniques connectées capables de simuler le toucher d'un avatar croisé dans les métavers, notamment via de petites décharges électriques stimulant les muscles. « On a oublié à quel point la peau pouvait jouer le rôle d'interface avec la réalité virtuelle », note un commentateur avisé. Demain, on pourra donc se

faire livrer un tel attirail directement chez soi, par drone, histoire d'être sûr de ne croiser personne. Et après nos ébats virtuels, on n'oubliera pas d'évaluer le ou la partenaire en lui laissant quelques étoiles, un pouce levé, voire quelques petits cœurs.

En attendant, une bêta-testeuse a déjà rapporté un cas d'attachement sexuel non consenti dans les métavers. Après avoir mené l'enquête sur cette agression, l'entreprise Meta a estimé que la victime avait eu le tort de ne pas activer une fonctionnalité appelée *Safe Zone*, laquelle permet de déployer une « bulle de protection » autour de son avatar dès lors que l'on se sent menacé. Une fois à l'intérieur de cette bulle, personne n'est censé pouvoir nous toucher, ni parler ou interagir avec nous. Il aurait été surprenant que les ingénieurs de la Silicon Valley, si prompts à nous construire un monde « sans contact », n'y aient pas pensé.

DEUS ES MACHINA

Pour nous autres mortels pris dans la toile d'araignée informatique, ballottés par les fantasmes transhumanistes des magnats de la tech, la question est désormais de savoir comment, après avoir cédé aux sirènes du numérique, nous allons pouvoir redescendre sur terre. À sa manière, L'*Odyssée* d'Homère posait déjà le problème : pourquoi résister aux promesses délirantes des dieux ? Pourquoi préférer le monde civilisé de l'humanité, où l'on cultive cette terre et où règne l'hospitalité ? Comment rester curieux sans céder à la démesure ?

Une controverse parcourt pourtant la philosophie quant au sens à donner au personnage d'Ulysse. Certains, à l'image de Max Horkheimer et Theodor Adorno dans leur livre *Dialectique de la Raison* (1944), ont cru y déceler l'origine d'une raison instrumentale et mortifère, un sujet individuel en fuite face aux puissances mythiques, un proto-capitaliste adepte du calcul et du stratagème prêt à tout pour s'arracher à son destin. En suivant de nombreux autres auteurs et autrices, on peut cependant en faire une lecture opposée : à travers les pérégrinations d'Ulysse, c'est le récit d'une authentique émancipation que nous propose Homère, la sagesse du héros résidant justement dans sa capacité à résister aux séductions de la force et de la toute-puissance. Son salut viendra d'ailleurs de la *mêtis*, cette ruse mêlée d'habileté et de prudence qui lui permet de déjouer les pièges

tendus par les dieux. Et si, *in fine*, il parvient à sauver sa peau et à retrouver les siens, c'est parce qu'il comprend qu'être fidèle à soi et accéder au bonheur suppose d'accepter sa propre finitude et sa condition d'être mortel.

Il faut certes rester lucide, mais l'espoir doit être permis. De cette ambivalence, nous avons pris notre parti. Plutôt que le héros tenant inflexiblement tête aux puissants, l'Ulysse de l'*Odyssée 2.0* se donne d'abord à voir dans sa banale médiocrité, habité par un irrépressible désir d'utiliser la technologie pour noyer l'ennui et se rapprocher des dieux. Ce n'est qu'au gré des épreuves qu'il s'éveille et se décide enfin à briser ses chaînes pour retourner à Ithaque, avec celles et ceux entrés en résistance contre le monde-machine. Comme pour nous rappeler que, face à l'informatisation de tout, la partie n'est pas encore jouée, que la possibilité du refus et du renoncement collectifs demeure. Manière aussi de dire notre espoir que l'humanité puisse reconsidérer son rapport à la technique et à la nature, en relevant le défi majeur que Castoriadis résumait en ces termes :

« – Que voulez-vous donc ? Changer l'humanité ?

– Non, quelque chose d'infiniment plus modeste : que l'humanité se change, comme elle l'a déjà fait deux ou trois fois. »