

Philosophie et informatique ?

Jamil Alioui

Décembre 2016

Une utilisation, dans la mesure du possible éclairée, des dispositifs informatiques mêlée à un peu de curiosité révèle très vite combien les ordinateurs sont mal connus et, allant, mal utilisés. La majorité des problèmes soi disant informatiques proviennent en fait d'une faute d'usage c'est-à-dire d'une méconnaissance, or cela n'est pas étonnant lorsqu'on observe la manière dont l'école prépare les jeunes élèves à l'usage de l'ordinateur : l'ordinateur est, déjà très tôt, présenté aux utilisateurs comme un outil faisant les choses à votre place sans demander son reste et vous permettant ainsi de gagner du temps. L'ordinateur n'est donc pas majoritairement conçu comme un objet technique mais comme un objet magique. Constatant cela, j'ai plusieurs fois suggéré au help desk, en rigolant, qu'il serait judicieux d'instaurer un permis informatique comme il existe un permis de conduire : l'informatique ne permet-elle pas de déclencher la révolution dans des pays entiers ? Un processeur Intel de plus de 4GHz – achetable dans le commerce pour moins de cinq cent francs – n'est-il pas suffisant pour piloter un missile intercontinental de façon automatique ? Un accident de voiture paraît bien contingent à côté de tels exemples. *A contrario*, les personnes à considérer la voiture comme un objet magique sont aussi très nombreuses.

Les problèmes liés à l'informatique sont donc essentiellement dus à l'usage, souvent mauvais, qu'on en fait. Prenons un exemple ici, à l'Université, où l'informatique connecte les chercheurs entre eux et permet l'interaction avec le reste du monde de la recherche ; où elle facilite et accélère la communication, l'information, les calculs, les simulations et les enquêtes... L'ordinateur, c'est l'assistant ultime des chercheurs. Que penser alors, par exemple, de

certains chercheurs qui, pourtant dépendants de l'informatique pour analyser des données décisives dans leurs recherches, se trouvent dans l'incapacité d'installer eux-mêmes leur principal logiciel de travail? Il y a aussi une présupposition magique dans un geste qui relègue ainsi l'infrastructure au statut de grand autre mystérieux. Or, la science ne devrait laisser aucune place à la magie.

Après, ne jetons pas non plus toutes les pierres sur l'utilisateur. Le fait que des multinationales aient réussi à imposer des techniques propriétaires fermées – et généralement médiocres – au monde entier est aussi à prendre en compte dans les confusions informatiques. Ce fait est davantage compréhensible par la philosophie que par l'informatique elle-même. En effet, pour comprendre la corrélation entre médiocrité et fermeture, par exemple, il faut faire de l'esthétique. Pour comprendre comment l'utilisateur a, petit à petit, accepté (sans trop avoir le choix) de déléguer l'implémentation des logiciels dont il avait pourtant besoin à des entrepreneurs complètement extérieurs à lui, il faut faire de la philosophie politique et de la technologie. Attention, la technologie ne doit pas être confondue avec la technique mais entendue plutôt comme la réflexion sur la technique. En ceci, la technologie est philosophique même si elle requiert d'importantes compétences proprement techniques de la part du philosophe s'il désire *vraiment* comprendre ce qui se passe dans la machine qu'il ausculte. Il y a une distance entre pensée technique et pensée *de la* technique.

La différence entre inventeur et utilisateur est plus récente que l'invention de l'informatique. Cette différence n'est pas technologique mais politique : c'est le renoncement au pouvoir d'invention qui fonde l'existence de l'utilisateur. C'est pourquoi tout utilisateur n'attend d'un ordinateur que le bon fonctionnement et n'a ni le temps ni l'envie de comprendre – fût-ce en surface – ce qui se passe dedans, ce que la machine fait à ses données, comment elle le fait et comment ce temps, si précieux, est finalement vraiment gagné. Or, si l'inventeur est un moins bon client que l'utilisateur, lui au moins ne croit pas à la magie.

Au fil de la mise en place de l'informatique telle que nous la connaissons aujourd'hui, c'est-à-dire d'une informatique où l'*open-source* et le « fait-

maison » n'occupent qu'une place minoritaire – pour ne pas dire ridicule – sur la scène économique internationale, des profils sociaux hybrides sont nés, particulièrement : celui du *hacker*. Bien au-delà de la redistribution illégale de biens culturels à laquelle on tente de le réduire, le *hacker* est avant tout un inventeur perdu au milieu de machines conçues comme des boîtes magiques. Expert en *reverse engineering*, le *hacker* devrait davantage nous inspirer que nous épouvanter : par ses connaissances techniques souvent supérieures, le *hacker* arrive à garder son autonomie et représente peut-être la dernière allégorie d'une liberté d'usage dans le monde informatique. Certes, les affaires d'intimité des données sur internet posent de vraies questions de liberté sur lesquels la philosophie éthique et le droit, notamment, se penchent, mais ces questions – et la mode qui les accompagne – dissimulent aussi malheureusement un problème à mon avis plus important – et plus sourd aussi – lié à la liberté : celui de savoir si nous voulons exploiter nos ordinateurs ou être exploités par eux. Question d'apparence naïve, elle est pourtant centrale ; c'est cette question que devrait se poser tout propriétaire d'un ordinateur avant d'y installer un système d'exploitation, par exemple. Et cette question ne touche pas que des aspects liés à la politique d'entreprise des constructeurs ou à l'intégration des systèmes, elle atteint aussi des dimensions techniques extrêmement spécifiques, comme par exemple la façon avec laquelle un processeur va calculer et traiter des nombres aléatoires, ou des nombres transcendants. La transparence n'est pas qu'une question éthique, c'est aussi une question technique, particulièrement depuis que les processeurs sont devenus trop petits et complexes pour pouvoir être démontés et compris par une seule personne comme était encore capable de l'être le MOS 6510 de ce bon vieux Commodore 64.

Autre exemple de problématique techno-éthique : qu'est-ce qu'une « garantie » ? Le philosophe Gilbert Simondon, auteur central de mon doctorat, répond à cette question dans son livre *Du mode d'existence des objets techniques* :

[...] la garantie concrétise le caractère économique pur de cette relation entre le constructeur et l'utilisateur ; l'utilisateur ne prolonge en aucune manière l'acte du constructeur ; par la garantie, il achète le droit

d'imposer au constructeur une reprise de son activité si le besoin s'en fait sentir. Au contraire, les objets techniques qui ne sont pas soumis à un pareil statut de séparation entre la construction et l'utilisation ne se dégradent pas dans le temps ; ils sont conçus pour que les différents organes qui les constituent puissent être remplacés et réparés au cours de l'utilisation, de manière continue : l'entretien ne se sépare pas de la construction, il la prolonge [...]. (p. 340)

On voit bien, dans le discours de Simondon comment une question d'ordre juridique est en fait aussi une question technique. Ce discours, dont l'objectif est de trouver une solution à l'aliénation de l'utilisateur (toujours en opposition ici à l'inventeur), n'a jamais été aussi vrai que depuis qu'Apple lie les appareils vendus – particulièrement les iPhones – à des « comptes utilisateur » sur leurs serveurs américains. Vous achetez donc un téléphone que vous ne pouvez *par construction* pas utiliser sans ouvrir un compte chez Apple. Vous ne pouvez pas non plus faire cadeau de ce matériel à quelqu'un d'autre sans avertir préalablement Apple qui bloquera l'appareil à l'envi si le compte utilisateur qui essaie d'y entrer ne correspond pas aux données que la firme possède. Que vous reste-t-il vraiment entre les mains, finalement, sinon un portemonnaie plus léger et quelques services bien circonscrits ? Et quel rôle peut-on encore attendre, dans de telles conditions et à moyen terme, d'un support informatique local tel que celui du help desk ?

Nous avons là un exemple parlant du lien que la philosophie, particulièrement la philosophie politique et l'éthique, est en mesure d'entretenir avec l'informatique, mais aussi de la façon dont l'informatique peut inspirer de nouvelles questions générales au philosophe. Mais, bien sûr, il y a d'autres angles que celui de la politique pour exprimer ce lien.

La première chose qui m'a fasciné en informatique, lorsque mon père m'a offert il y a vingt ans un vieux Commodore 64 d'occasion, était la possibilité de programmer. De ce fait, la programmation a toujours constitué, à mes yeux, la raison première de m'intéresser à l'informatique. L'écriture d'un programme informatique n'est pas si éloignée de l'écriture d'un texte philosophique. Il y a des langages très succincts, qui rappellent la logique formelle, comme l'assembleur, d'autres plus verbeux qui rappellent la littérature romantique et les grands moments de la philosophie systématique, comme le Java. De façon

générale, l'écriture philosophique partage avec l'informatique une certaine systématique. Je dis « écriture philosophique » car l'écriture n'est pas la seule façon de faire de la philosophie. Par contre, si le texte philosophique permet une liberté presque totale en matière de choix de symboles et de signification, le programme informatique, dont la liste des symboles possiblement utilisables est restreinte, présente la vertu de pouvoir être exécuté et testé dans un monde qui, bien que virtuel, ne permet pas n'importe quoi. Le souci de cohérence, de sens et d'adéquation existe au même titre en philosophie et en informatique, mais l'utopie est, pour l'heure, l'exclusivité de la philosophie. Est-ce irrémédiable ? À méditer...

Par ailleurs, certaines personnes semblent convaincues que la philosophie est une affaire littéraire et que l'informatique est une affaire de matheux, et que ces deux mondes ne peuvent pas se rencontrer. Cette distinction, bien qu'infondée, mérite d'être abordée car elle dissimule, comme vous allez le voir, un important problème de fond.

Le patrimoine culturel est désormais intégralement numérisable et séparer d'entrée de jeu ceux qui produisent les œuvres – littéraires et artistiques au même titre que techniques – de ceux qui les étudient me semble intenable. Le citoyen de demain produit en même temps qu'il étudie, la frontière entre artiste et commentateur, entre technicien et technologue, entre théoricien et inventeur se floute toujours davantage, de jours en jours. L'information culturelle circule dans des réseaux intégralement informatiques et la théorie de l'information s'exprime essentiellement dans le langage des mathématiques. La situation actuelle requiert, par les problèmes qu'elle pose, de plus en plus de profils qui, au-delà d'être interdisciplinaires, doivent, non sans une certaine urgence, devenir transdisciplinaires. C'est d'ailleurs la limite du *hacker* : essentiellement issu d'une culture technique, ce dernier ne peut pas faire autre chose que réagir, il ne possède pas les outils philosophiques et technologiques pour penser les problèmes en dehors de leur dimension technique. À cet effet, l'UNIL a créé des instances liées à ce que l'on appelle « humanités digitales » (le Ladhul en SSP et un master de spécialisation en Lettres), l'EPFL a créé le *Computer-Human Interaction in Learning and Instruction* (CHILI, anciennement CRAFT, spécialisé dans les interactions homme-machine) et

l'ECAL a désormais son MAS *in Design Research for Digital Innovation*. L'opposition théorie-pratique, on le voit très concrètement, est mise à rude épreuve par de tels propositions institutionnelles, et on est en droit de se demander ce que peut finalement signifier une telle opposition. . .

Les philosophes de la Grèce antique, particulièrement Aristote, opposent généralement *theoria* et *praxis*. *Theoria* signifie contemplation ; la *theoria* regroupe sous son étiquette des philosophes plutôt spéculatifs tels que Platon. Vous avez certainement entendu parler de l'allégorie de la Caverne : pour Platon, convaincu par la corruptibilité des choses en mouvement ici-bas, c'est-à-dire dans la Caverne où nous nous trouvons ici et maintenant, seule compte la contemplation des idées éternelles, c'est-à-dire des idées hors du temps, hors de la Caverne. Les idées éternelles comme le Bien, le Beau ou le Juste – mais aussi en général toutes les idées des choses : idée de la table, idée de la chaise, etc. – ces idées, donc, constituent la *vraie* réalité alors que les choses susceptibles d'être créées et détruites (par exemple cet ordinateur, cette chaise ou cette table) ne sont que des apparences trompeuses. L'idée de la Caverne est la suivante : les apparences sont dessinées par la projection du Soleil sur les parois intérieures de la Caverne. La lumière du Soleil butant sur les idées vraies crée une ombre sur la paroi face à laquelle sont enchaînés des esclaves inconscients de la duperie dont ils sont l'objet. Ces esclaves sont donc aliénés, au même titre que l'utilisateur d'un iPhone ou que le propriétaire d'un appareil sous garantie, et il s'agit pour le philosophe de détourner leur regard de la projection pariétale, de l'ombre de la liberté, pour l'orienter vers l'éblouissant Soleil de la vérité. La contemplation de ce qui se situe dehors du temps constitue donc la *theoria*.

Réciproquement, *praxis* signifie action et s'inscrit dans la corruptibilité des choses mouvantes : l'action n'a pour seul but que d'être bonne en elle-même. Les philosophies de la *praxis* débouchent en principe sur une éthique, même si Platon propose lui aussi une éthique fondée sur les idées. Ces deux « positions », *theoria* et *praxis* évoluent au fil de l'histoire. Aujourd'hui on a généralement tendance à opposer les *idéalistes* d'un côté et les *matérialistes* de l'autre. On oppose aussi les idéalistes aux empiristes : les premiers étant considérés comme des spéculateurs douteux alors que les seconds, fermement

installés dans l'*ici et le maintenant*, semblent persuadés que c'est là qu'ils trouveront le vrai. Les idéalistes ont ainsi de moins en moins la cote et certains philosophes récents voire contemporains les rendent même responsables de l'émergence de l'idéologie – qui n'a rien à voir au départ avec l'idéalisme – et invitent les lecteurs et les citoyens à se méfier de leurs discours.

Or, comme dit plus tôt, tout porte à croire aujourd'hui que cette opposition perd son sens initial. Nous sommes toutes et tous un peu théoriciens et un peu praticiens en même temps, non seulement parce que la théorie ne peut avoir lieu sans un support matériel ; Marx dirait : pas de superstructure sans infrastructure. Mais la raison centrale de ce rapprochement actuel entre *theoria* et *praxis* est surtout dû à la double implication suivante : d'un côté, construire une théorie est un agir et, de l'autre, on n'agit jamais sans certains présupposés d'ordre théorique (des hypothèses ou des croyances). La culture et la société seraient-elle seulement possible, d'ailleurs, sans ce tissage subtil ? Ce qui change, c'est le sens, la signification de l'action et, à ce titre, le scientifique fonctionne exactement comme l'artiste, l'artiste exactement comme le philosophe, et le philosophe exactement comme le scientifique : tous trois agissent et, souvent, produisent ce qui peut être tantôt sujet tantôt objet d'une nouvelle recherche ; ce processus n'a en droit pas de fin. La nouveauté réside dans le fait que les productions sont mises en circulation beaucoup plus rapidement – voire instantanément – et de façon beaucoup plus étendue qu'avant. Une publication sur internet, par exemple, est une publication *a priori* globale, c'est-à-dire immédiatement accessible, littéralement, par tout le monde. Tout *work* est *work in progress*. Le cran d'arrêt qui existait entre la production d'un bien culturel et sa ressaisie – par exemple par la sphère intellectuelle – tend à disparaître au profit d'un flux d'information continu et alimenté par tous les acteurs du processus culturel : scientifiques, philosophes et artistes notamment, mais aussi tous les autres : les politiciens, les techniciens, les blogueurs, les amateurs, etc. À la fin, il semble même relativement inconvenant de parler encore d'objet culturel ; on devrait préférer parler, comme le sociologue Georg Simmel, de « processus d'acculturation ». Une telle vision pourrait en outre expliquer la fin des fétiches et les phénomènes de désacralisation, notamment dans l'art

contemporain : en effet, comment sacréaliser quelque chose si sa production est identique à sa réception ? Pourquoi ne pas, du coup, abolir jusqu'à la dernière ces vieilles distinctions issues de l'ancien régime culturel aujourd'hui dépassé ? Pourquoi ne pas abandonner par exemple, et au grand dam des historiens, la distinction entre littérature primaire et littérature secondaire ? ou encore l'opposition entre œuvre et commentaire ? entre synthèse et analyse ?

Cependant, attention. Ce serait là croire que la disparition des objets culturels au profit du pur processus d'acculturation est un effet irrémédiable et inconditionné ! Or, quelle est la condition de cette accélération et de cette immédiateté sinon justement le bon fonctionnement – c'est-à-dire le fonctionnement silencieux et discret – de l'infrastructure informatique et technique ? Et, s'il est vrai que les changements culturels auxquels nous sommes confrontés aujourd'hui sont principalement dus à l'omniprésence de l'informatique à tous les niveaux des processus d'échanges, que penser de ce chercheur dont j'ai parlé plus tôt, qui est incapable d'installer un programme de travail sur son ordinateur et qui doit du coup appeler le help desk ? Sommes-nous vraiment prêts pour la suite ? Si ça n'est pas le cas, que faire sinon un peu de philosophie ? À ce sujet, Simondon – toujours lui – propose des réflexions intéressantes. Je cite :

Un changement trop rapide est contraire au progrès technique, car il empêche la transmission, sous forme d'éléments techniques, de ce qu'une époque a acquis à celle qui la suit. (p. 87)

Je vous laisse méditer cette citation sans la commenter et je vais conclure après deux brèves remarques étymologiques.

Premièrement, l'action, la *praxis* est initialement différente de la production *poiésis*. La différence est minime, mais non-négligeable : c'est que la *praxis* est sa propre fin alors que la *poiésis* a pour fin un objet. Par exemple, aider quelqu'un au guichet parce qu'il est bon d'aider son prochain est de l'ordre de la *praxis* alors qu'aider quelqu'un au guichet en vue de rétablir le bon fonctionnement de son ordinateur est de l'ordre de la *poiésis*. On pourrait ainsi donc se demander si c'est l'*action* ou si c'est la *production* qui connecte aujourd'hui les divers acteurs du processus culturel. Cette question est très

vaste mais centrale car, selon la réponse qu'on lui donne, c'est tout notre rapport à nos objets techniques, et donc à l'informatique, qui est à repenser.

Deuxième et dernière précision étymologique : le mot « technique » est issu du grec *tekhnè*. Durant l'Antiquité, *tekhnè* signifiait « savoir-faire » et comprenait autant les œuvres d'art que les appareils ménagers ou les moyens de transport. J'aimerais suggérer que la théorie et la pratique sont réunies aujourd'hui dans et par la technique : idéalisme du *savoir* et matérialisme – ou empirisme – du *faire* se rejoignent dans l'objet technique, instrument ou outil. La forme la plus visible des objets techniques est aujourd'hui celle de l'ordinateur, c'est un objet électronique et informatique. C'est grâce à l'ordinateur que l'information circule vite et se faufile partout. Cela signifie aussi, réciproquement, que, dans la déferlante d'informations écrites, lues, échangées, effacées et modifiées dans le monde, un objet demeure encore objet et n'est pas réductible à un processus ou à un flux puisqu'il est la condition de possibilité du flux ; cet objet, c'est justement l'ordinateur.

Ainsi donc, nous autres membres du centre informatique sommes en quelque sorte piégés... C'est qu'on ne peut pas inviter les utilisateurs à sortir de la Caverne et à tourner le dos à ces vilaines machines démoniaques en leur expliquant qu'elles ont été mises au service de la production industrielle et récupérées par des multinationales capitalistes ; ce discours, éventuellement vrai, ne donne la solution d'aucun problème. Mais, et c'est là qu'il y a quelque chose de tragique, en proposant à nos bénéficiaires de mieux regarder ces objets particuliers qui existent désormais avec nous, en leur disant : « respectez donc vos ordinateurs et apprenez à les connaître, ne vous contentez pas de les utiliser comme de simples aspirateurs, mais prolongez, par la relation que vous tissez avec eux, leur invention », en leur disant ceci nous réalisons que, dans un monde idéal, il n'y aurait tout simplement pas de support informatique. Finalement, c'est peut-être pour cette raison précise qu'il ne faut pas trop tourmenter les personnes convaincues que la philosophie et l'informatique n'ont rien à faire ensemble.