

Pierre Maranda

Anthropologue, retraité de l'enseignement, Université Laval

(1985)

“L'informatique, miroir de notre excellence ?”

Un document produit en version numérique par Jean-Marie Tremblay, bénévole,
professeur de sociologie au Cégep de Chicoutimi

Courriel: jean-marie_tremblay@uqac.ca

Site web pédagogique : <http://www.uqac.ca/jmt-sociologue/>

Dans le cadre de la collection: "Les classiques des sciences sociales"

Site web: <http://classiques.uqac.ca/>

Une collection développée en collaboration avec la Bibliothèque
Paul-Émile-Boulet de l'Université du Québec à Chicoutimi

Site web: <http://bibliotheque.uqac.ca/>

Cette édition électronique a été réalisée par Jean-Marie Tremblay, bénévole, professeur de sociologie au Cégep de Chicoutimi à partir de l'article de :

Pierre Maranda
Professeur retraité associé, chercheur, département
d'anthropologie, Université Laval (1978)

"L'informatique, miroir de notre excellence ?."

Un article publié dans **Nouvelles technologies et société. Actes du colloque du 45e anniversaire de fondation de la Faculté des sciences sociales de l'Université Laval**, pp 175-180. Québec: Faculté des sciences sociales, Université Laval, 1985, 306 pp.

[Autorisation formelle accordée, le 6 juillet 2005, par M. Pierre Maranda de diffuser ses travaux.]



Courriel pmaranda@videotron.ca

Polices de caractères utilisée :

Pour le texte: Times New Roman, 14 points.

Pour les citations : Times New Roman 12 points.

Pour les notes de bas de page : Times New Roman, 12 points.

Édition électronique réalisée avec le traitement de textes Microsoft Word 2004 pour Macintosh.

Mise en page sur papier format
LETTRE (US letter), 8.5'' x 11''

Édition complétée le 11 février 2006 à Chicoutimi, Ville de Saguenay, province de Québec.



Pierre Maranda

Professeur retraité associé, chercheur, département d'anthropologie,
Université Laval (1978)

"L'informatique, miroir de notre excellence?"



Un article publié dans **Nouvelles technologies et société. Actes du colloque du 45e anniversaire de fondation de la Faculté des sciences sociales de l'Université Laval**, pp 175-180. Québec: Faculté des sciences sociales, Université Laval, 1985, 306 pp.

Table des matières

[Introduction](#)

[Définitions](#)

[L'impact des nouvelles technologies sur la culture](#)

[Conclusion](#)

Introduction

[Retour à la table des matières](#)

Je commencerai par définir les termes « nouvelles technologies » et « culture ». Dans la 2e partie, je passerai en revue quelques impacts qui commencent déjà à se faire sentir, des nouvelles technologies sur la culture. Enfin je conclurai dans un registre métaphysique.

Définitions

Nouvelles technologies. Ce terme est circonscrit par les organisateurs du colloque. Dans le feuillet qui l'annonçait, on mentionnait d'abord trois aspects de l'informatique : l'informatique comme telle d'abord, puis la robotique et la bureautique qui en sont deux applications - auxquelles, d'ailleurs, on aurait pu ajouter la télématique. En dernier lieu, on parlait de biotechnologies. Je ne traiterai pas de ces dernières même si on prévoit que des mémoires organiques, beaucoup plus performantes, remplaceront le silicone dans nos ordinateurs. C'est donc sur l'informatique et ses impacts que je mettrai l'accent.

Culture. En anthropologie, ce terme est fondamental. Voyons donc comment nous le définissons. Pour nous, une culture est un ensemble flou d'ensembles flous assujettissant des humains, qui permet à ces sujets de réussir à croire à une certaine cohérence interne et dont les

anthropologues s'acharnent à découvrir les principes. On peut comparer une culture à une maison dont le grenier et la cave sont en interaction avec les étages d'occupation quotidienne. Au fil du temps, on met des choses au grenier ou à la cave d'où on en ressort d'autres : meubles, papiers, vêtements, outils, ustensiles, etc. Les occupants de la maison donnent à son contenu une sorte de cohérence interne à cause de la mémoire plus ou moins précise qui leur sert de carte pour le repérage des objets que contient leur demeure. Ce qui, pour un visiteur occasionnel, peut sembler inextricable fouillis, est un ensemble plus ou moins flou pour les habitants du logis. (Pensons un moment à des chambres d'adolescents ; pour eux, une seule pièce remplit à la fois les fonctions de grenier, de snack bar, de cave, de repaire, etc. : une chambre d'adolescent est comme un condensé culturel.)

Abandonnons la métaphore pour une définition plus précise. Nous disons qu'une culture est un code : un système de classification et une syntaxe pour un penser-agir. Plus strictement : un code est un ensemble de règles pour passer d'un système sémiotique à un autre sans entropie de fonction. Ainsi, le code monétaire permet de passer du restaurant à la librairie en établissant une équivalence entre un repas et un livre, entre besoins et désirs, etc ; notre code culturel permet de métaphoriser les relations amoureuses en relations alimentaires - « Je te mangerais, tellement je t'aime » -. Le code culturel français a d'ailleurs une prédiction pour la métaphorisation alimentaire (avoir les yeux plus grand que la panse, jeter ses choux gras, c'est du gâteau...) et pour la métaphorisation militaire, comme le remarquait Baudelaire (parler comme une mitrailleuse, viser juste, changer son fusil d'épaule...). Donc, un code est une matrice d'éléments signifiants et de règles combinatoires. Or c'est sur cette matrice d'éléments et de règles que s'exerce l'impact des nouvelles technologies.

J'explique brièvement cette définition, pour que nous nous entendions bien sur ce qui encaisse l'impact en question. La syntaxe des règles d'une culture, son « idéologique », c'est d'abord une série d'impératifs et de tabous, une série plus ou moins cohérente de prescriptions et de proscriptions. Quelques exemples. En cuisine, la culture britannique rejette les cuisses de grenouille et la cervelle ; elle prescrit l'agneau bouilli à la menthe et elle affiche une préférence pour la bière tiède - il n'est pas besoin de s'étendre sur ces incompatibilités avec la

cuisine française. Par contre, ni les Français ni les Anglais ne consomment de viande de chien, qui fait les délices d'une civilisation aussi raffinée que la japonaise. Dans le domaine philosophico-épistémologique, les fondamentalistes rejettent l'évolution tandis que les évolutionnistes rejettent le créationnisme. Dans le cas des relations sociales, l'apartheid accepte ou tolère certaines ethnies et en rejette d'autres.

La culture, comme telle, c'est donc un ensemble de penser-agirs, i.e., de pratiques, de comportements et de préjugés qu'on prend pour des postulats - en d'autres mots, c'est un corpus de pseudo-vérités ou de vérités ad hoc qui permet de conférer à des préjugés un statut de postulats. - Cf. les 2 lois de la thermodynamique et leur homologie avec des dictons tels « le malheur des uns fait le bonheur des autres » (loi de la conservation de l'énergie), « tant va la cruche à l'eau qu'elle se casse » (loi de l'entropie), etc. L'ouvrage de Prigogine et Stengers, **La Nouvelle Alliance**, est un magnifique exemple de fonctionnement d'une sémiotique culturelle qui s'efforce, au moyen de références confuses à cet instrument puissant que sont les chaînes de Markov et à d'autres approches probabilistes, qui s'efforce, dis-je, de dissiper le flou de notre culture scientifique pour en pallier l'incohérence et pour nous faire croire que nous avons raison de croire ce que nous croyons, i.e., bien souvent, que nous avons raison de prendre des vessies pour des lanternes.

En somme, la culture n'est qu'un immense effort collectif des êtres humains pour justifier une raison d'être suffisamment valable pour que (1) ils se sentent relativement bien dans leur peau et qu'ils veuillent par conséquent rester vivants ; (2) qu'ils sentent qu'ils ont raison quand ils rejettent d'autres façons d'être que celles qu'ils pratiquent et qu'ils puissent donner à leurs préjugés des statuts de vérités ; enfin (3) qu'ils soient suffisamment outrecuidants pour croire qu'ils valent la peine de se reproduire.

L'impact des nouvelles technologies sur la culture

[Retour à la table des matières](#)

Si la culture est bien une proclamation de raison d'être et de raison de se perpétuer, les nouvelles technologies la renforcent directement et puissamment. En effet, elles nous donnent une fois de plus la preuve que nous pouvons créer ; que nos ressources mentales sont toujours vives : que nous sommes de petits futés capables d'aller loin - d'être dans la lune et même, ce qui est encore plus fort, de centupler et de millionnupler nos capacités mentales. C'est donc un considérable renforcement culturel, un considérable survoltage de la confiance en notre esprit d'occidentaux que nous apportent les nouvelles technologies. Le monde des novtechs est celui, prometteur, des rivages où la « troisième vague » de Toffler fera atterrir notre surfboard culturel. Le seul problème est que nous devons apprendre à surfer si nous voulons y aborder. La sélection naturelle jouera donc encore une fois, si nous en croyons le darwinisme. En d'autres mots, et pour poursuivre la métaphore : le cerveau seul ne suffira plus car alors on devra se contenter de body surfing. Le body surfing pouvait toujours éviter la noyade tant que ne déferlait que la seconde vague. Mais quand vient celle des novtechs, si on ne dispose pas du surfboard de l'ordinateur, on n'atteindra pas la rive des nouveaux continents de l'esprit.

Ce premier impact des novtechs se fait déjà sentir depuis quelques années. On parle de nouveaux illettrés, de l'inadéquation d'un esprit sans support informatique, de la nécessité de prothèses électroniques : en somme, d'une nouvelle étape dans l'évolution des cultures, celle de la greffe de l'ordinateur à l'intelligence humaine. Greffe ? Non, pas vraiment : plutôt nouvelle façon de penser-agir, car on peut fort bien penser informatiquement, penseragir novtechniquement sans être branché sur un clavier. Passons rapidement en revue certaines conta-

minations des penser-agirs traditionnels par la novtech. Je commencerai par celle des nouvelles métaphores ; et puis ce seront quelques considérations sur les nouveaux formattages mentaux, affectifs et sociaux que nous impose l'informatique.

Nouvelle métaphorisation. On commence à relire et à réexprimer la psyché humaine en la recodant en termes informatiques. par exemple, on dira que l'esprit est un microprocesseur ; que sa mémoire à long terme est une ROM, une mémoire morte, et que sa mémoire à court terme, une RAM, une mémoire vive. On dira que le conditionnement culturel est une programmation indélébile de la ROM. On parlera du BASIC d'une ethnie. On dira que l'occidental est programmé, dans sa ROM, en COBOL parce que c'est le langage des affaires, du capitalisme. On comparera une transmutation culturelle à un effacement de la ROM et à sa reprogrammation - la métaphore de l'EPROM (« erasable programmable read only memory »), métaphore qui vaut aussi en psychothérapie, que ce soit pour les traitements choc ou les abréactions.

L'informatique commence donc à servir de code pour relire le phénomène culturel, pour en faire un mapping opératoire. Le Québec, avec sa devise « Je me souviens », se situe, pourrait-on dire, du côté de la mémoire morte (ROM) tandis que l'Ontario se situerait du côté de la mémoire vive (RAM) : « *Keep it beautiful* ». Et on mesurera sans doute bientôt le quotient intellectuel en termes de K de capacité de mémoire et de puissance structurale de logiciel : la personne qui ne dispose que de 64K de mémoire et ne maîtrise pas plus d'opérateurs que le BASIC aura un quotient intellectuel inférieur à celle qui dispose de 320K et qui pense en APL*PLUS ou en LISP.

L'ordinateur est une image - encore bien imparfaite - de notre esprit. Mais c'est cette image qui, en rétroaction, en retroreflet, nous fournira le novlangue pour décrire et donc décrypter sa source.

Reformattages mentaux et émotifs. Depuis déjà un bon moment, les arcades supplantent les patinoires, les jeux électroniques supplantent le **Monopoly**, et LOGO commence à modifier l'attitude des bambins par rapport aux poupées. Et puis, n'est-il pas beaucoup plus simple et commode, pour un écolier, d'apprendre à utiliser un clavier et un

écran que ces instruments balourds et archaïques que sont crayons, gommes à effacer et papier ligné ? et n'est-il pas plus intéressant et efficace d'apprendre une syntaxe logique de logiciel que celle, incohérente et souvent obtuse, des langages naturels ?

Les ordinateurs domestiques, dans une interaction dont l'intensité est assurée par l'intérêt, et qui donnent aux enfants l'occasion de se concentrer avec ardeur, agissent-ils plus profondément que parents et éducateurs ? Bien sûr, ils ne cajolent ni ne giffent - mais a-t-on besoin de caresses et de baffes quand on a l'impression de vivre plus fort, mieux, et de se réaliser plus pleinement à un clavier d'ordinateur que dans un type de relations qui, somme toute, seraient définissables comme strictement animales ? Les compagnes et compagnons d'informaticiens se plaignent d'être négligés - même au lit, leurs partenaires gardent un bloc note à portée de la main, où consigner des flashes plus lumineux que ceux de regards passionnés. Aux reproches qu'on leur adresse, ces amants de la programmation répliquent parfois que la vitesse de réponse est plus vive à l'écran que sur le matelas et que des blocs entiers se déclenchent en avalanches de délices au simple effleurement d'une seule touche de fonction bien programmée ...

Orwell a parlé du novlangue ; on parle de novtechs : en viendra-t-on à parler de novâme, de novcoeur ? Un calembour : on a déjà la puce à l'oreille ; l'aura-t-on bientôt au cerveau, au coeur ?

Reformatage des rapports sociaux. De nombreuses études et de plus nombreux articles de vulgarisation traitent des modifications aux relations humaines impliquées par l'informatisation. Que ce soit la décentration du pouvoir du bureau du pdg vers la périphérie des terminaux qui ont soudain donné accès à des bases de données jusque là inconnues dans des succursales obscures ; que ce soit la transformation du domicile en lieu de travail et l'obsolescence du bureau qu'entraîne la télématique ; que ce soient la CAO (conception assistée par ordinateur), la FAO (fabrication...), la CFAO, l'EAO (enseignement), le projet IPSO en France, les S.I.A.D. (systèmes informatiques d'aide à la décision) ; que ce soient les récriminations des enfants contre le manque de logique de leurs parents (« si au moins tu étais aussi logique que notre ordinateur ! ») : tout cela, de mieux en mieux documenté, peut se résumer dans les témoignages de deux adolescents de Mon-

tréal recueillis et cités par Nathalie Petrowski dans *Le Devoir* du 83 12 24. Elle les préface par ces mots : « une génération a troqué... la dynamique communautaire pour les confins de la solitude ». Voici d'abord le témoignage du premier adolescent, un garçon.

Par période, je deviens complètement obsédé par mon ordinateur. Je passe des journées entières devant mon écran. Des fois même, je me lève la nuit pour pitonner. Chaque génération a son mode d'expression. Programmer, c'est un art et un plaisir. Le travail est intellectuel mais il est aussi très créateur. Quelque part, on entretient un rapport presque symbiotique avec la machine. On force la machine à faire des choses. C'est presque un trip de pouvoir. C'est évidemment inconcevable avec un être humain.

Et les propos de l'adolescente :

Et puis, c'est tellement beau, une machine, ça ne se trompe jamais. Quand il y a une erreur, c'est de ma faute, de ma plus grande faute. Le facteur social n'entre jamais en ligne de compte. C'est ma logique qui joue et qui me donne l'impression de contrôler des choses que, dans la vie, je ne contrôle absolument pas.

Il y aurait évidemment beaucoup à dire sur ces témoignages. Je ne retiens ici que trois éléments : l'aspect esthétique mentionné par les deux adolescents ; le test de soi-même, la mise en demeure personnelle (« quand il y a une erreur, c'est de ma faute ») exprimée ici en termes qu'on pourrait interpréter comme religieux, et, enfin, dans les propos des deux adolescents, le plaisir, la griserie même d'exercer un contrôle absolu, « inconcevable avec un être humain ». La beauté, la conception de l'erreur, un sentiment de pouvoir total : trois dimensions qui régissent, dans notre code culturel, les relations humaines ...

L'informatique nous apprendra-t-elle à devenir de meilleurs êtres sociaux parce qu'elle nous aura contraints, par une pédagogie particulière, à devenir de meilleurs individus ? Il y a belle lurette que notre culture nous répète que c'est la qualité de ses membres qui fait celle du groupe, que si chacun s'améliore personnellement, le monde ira mieux, etc. Avons-nous enfin trouvé le pédagogue qu'il nous fallait pour mettre l'individu face à face avec soi-même, sans faux-fuyants, et l'amener pas à pas vers un nouveau seuil de qualité d'être, une qualité d'être issue de l'intransigeance imposée par l'informatique et à laquelle

on ne saurait se dérober ? Si un logiciel ne marche pas, déclare l'adolescente, « c'est ma faute, ma très grande faute » - elle ne rejette pas le blâme sur quelqu'un d'autre. Si le logiciel du monde ne marche pas, alors, à qui la faute ? Ou bien serait-ce parce qu'il n'existe pas de logiciel du monde encore suffisamment au point ?

Conclusion

[Retour à la table des matières](#)

Nous, les occidentaux, avons, il y a quelques millénaires, créé Dieu à notre image, pour ensuite proclamer qu'il nous avait créés à la sienne. Notre type de culture, pathologiquement monosémique, avait besoin d'un absolu. Nos ancêtres ont donc hypostasié ce qu'ils croyaient être le meilleur d'eux-mêmes, ils en ont façonné une icône toute spirituelle, et ils ont décrété que cette icône était l'épitomé des valeurs les plus profondes : intelligence, sagesse, amour, justice, et logique du mystère.

Ainsi défini dans le miroir de ses excellences, notre type d'humanité, notre culture a pu nous permettre de dire que notre reflet était plus vrai que nous-mêmes et que notre devoir était d'évacuer notre réalité propre pour nous laisser totalement investir par cette image. Extrapolés dans une réflexion flatteuse, extasiés par cette représentation suprême de nous-mêmes, nous avons ainsi créé Dieu à notre image et à notre ressemblance.

Mais nous en sommes revenus. De ces valeurs sublimes que nous avons hypostasiées, une seule retient encore son éclat et sa prestance. La justice : on sait quel sort lui ont fait les rapines, les fraudes, les guerres. L'amour : devenu système de possessivité, de romantisme, d'angoisse, de culpabilité malade. La sagesse : ne sachant plus où donner de la tête, ne serait-ce que dans l'éducation de nos enfants ou que dans notre gestion des ressources humaines et naturelles, nous n'osons guère plus en parler. Seule, encore, à garder sa valeur d'abso-

lu, reste l'intelligence. Avec la logique du mystère, c'est-à-dire celle des ensembles flous.

Nous nous sommes donc remis à la tâche. Nous avons de nouveau hypostasié, unique survivant parmi les débris spirituels, l'esprit. Et nous en avons fabriqué une nouvelle image, non plus abstraite, non plus spirituelle, mais matérielle : électronique. Et nous allons continuer de jouer le même jeu que nos ancêtres. En effet, nous pourrions bientôt déclarer que l'ordinateur, fidèle représentation matérielle de notre excellence spirituelle, est plus vrai que nous, plus réel, et qu'il serait, peut-être, enfin cette représentation adéquate du meilleur de nous-mêmes que fabriquaient à tâtons les cohortes de savants, de génération en génération. C'est donc sur l'image théologique et métaphysique que notre culture se fait d'elle-même, que la novtech impacte. Mais ce renforcement de la confiance en notre esprit qui nous vient de nos prouesses informatiques, ne fera-t-il qu'augmenter notre traditionnelle outrecuidance, ou bien l'informatique elle-même est-elle assez pure pour nous éviter, cette fois-ci, de nous prendre pour des dieux parce que nous avons su en inventer ?