

# Rencontres philosophiques de Langres

## 3, 4, 5 octobre 2019

### Séminaire C : L'internet et le temps

Séminaire animé par Paul Mathias, inspecteur général de l'éducation nationale,  
groupe philosophie

Programme : L'instantanéité ou, du moins, l'extrême vélocité des échanges réticulaires induit une expérience inaccoutumée du temps : entre parole et opérations informatiques diverses et complexes, la temporalité de notre positionnement subjectif et intersubjectif, la temporalité de nos écrits ou des traces auxquelles ils se résument, surdéterminent la façon dont nous nous projetons dans le temps ou dont nous concevons une certaine dimension de notre expérience comme temporelle.

#### Séance 1 : « Temps et subjectivité numérique »

Le postulat auquel s'adosse notre réflexion se résume à l'idée que l'expérience des réseaux est fondamentalement une « expérience de temps », en ce sens que nous sommes toujours, dans nos pratiques réticulaires, à la fois initiateurs et destinataires de processus mettant en jeu une temporalité – d'abord technique, en l'occurrence, mais également conscientielle, pour parler commodément. « Expérience de temps » ce n'est en effet pas « expérience du temps » : les pratiques réticulaires ne visent pas une telle expérience et elles n'ont pas plus vocation à révéler ou à exprimer une « essence » de la chose. Mais, un peu comme toute expérience, elles forment, d'une façon ou d'une autre, expérience temporelle, en y déterminant des inflexions qui ne sont pas indifférentes et qui font au contraire par elles-mêmes sens.

Dans la représentation que nous en avons, l'expérience réticulaire se rapporte à au moins deux choses :

- une *illusion de la rapidité* des échanges communicationnels, récemment consolidée par le développement des technologies 4G et FTTH<sup>1</sup> : s'il est vrai que le phénomène apparent de la pléthore de messages et de la rapidité de leurs transferts est « convaincant », on en oublie que l'essentiel de notre expérience des communications réticulaires est fait de latence – *lag* – et qu'avant toute chose, c'est un incompressible délai de réalisation de nos requêtes que nous y éprouvons. Un peu paradoxalement, le paradigme transitionnel de notre expérience de la latence est constitué par le *modem*, dont les « box » ou les outils actuels de connexion sont un recouvrement technologique ayant le sens d'un oubli, voire d'un déni de réalité. Avec sa lenteur, le *modem* de jadis énonce en effet une indépassable vérité : que nous ne sommes pas les spectateurs d'un paysage réticulaire plus ou moins complexe, les choses se passant comme d'elles-mêmes sur nos écrans informatiques, mais à la fois *opérateurs* et *opérés* dans un système de processus temporels en phase de permanente actualisation ;
- une *illusion de la spatialité*, exprimée par l'image du « cyberspace », sorte de territoire virtuel que nous investirions de nos investigations et de nos échanges communicationnels. Or

---

<sup>1</sup> Pour *Fiber To The Home*. La première concerne les téléphones portables et les tablettes compatibles, la seconde les connexions filaires.

l'expérience des réseaux ne consiste jamais à passer d'un « lieu » à l'autre, sinon par commodité de langage et par métaphore, mais plutôt à faire constamment face à une succession de processus multiples et imbriqués, que résume le chargement simultané d'objets informatiques distincts : textes, images, sons, applications, etc. En quoi l'expérience réticulaire est bien une expérience de temps : non visites de sites ou de lieux déterminés, mais bien requêtes, attente de réponses et ainsi tout en ensemble de processus informatiques sous-jacents, qui forment bien la réalité concrète de l'expérience réticulaire.

De fait, les flux communicationnels du réseau ne s'évaluent pas en termes de distance, mais en termes de temps. Depuis Paris, par exemple, un *ping*<sup>2</sup> vers une machine physiquement située à Melbourne peut requérir exactement le même temps que vers une machine située à – Paris : 20 ms ! Autrement dit, le même temps est requis pour un aller-retour de quelques kilomètres et pour un aller-retour de plusieurs dizaines de milliers de kilomètres. En outre, considérant que la circulation de l'information sur le réseau transite par des machines elles-mêmes connectées à d'autres machines, selon une structuration étoilée – concentration sur des *hubs* et déconcentration vers des serveurs locaux – les nœuds ou « points d'échanges » que certaines ont vocation à former doivent sans discontinuer traiter des quantités considérables de données (le nœud d'Amsterdam, par exemple, peut atteindre jusqu'à près de 7 téraoctets/seconde<sup>3</sup>).

Si ce postulat est légitime – que l'expérience réticulaire est une expérience de temps – alors il apparaît que cette expérience de temps est celle d'une représentation d'instantanéité. Mais l'idée même d'instantanéité et l'idée même d'instant qui la sous-tend se révèlent, en l'occurrence, équivoques et problématiques. De quoi, si l'on peut dire, l'instant informatique et réticulaire est-il l'instant ?

Une première réponse « objective » à la question renvoie à quelque chose qui s'apparente au « nombre du mouvement », à de l'« antérieur » et à du « postérieur » : succession de données en nombre considérable et qui se pressent, pour ainsi dire, aux portillons des calculateurs chargés de les distribuer selon l'ordre qui convient. Ce qui signifie que « l'instant », ici, se définit par la quantité de données que le réseau est capable de traiter à proportion de la puissance de calcul des machines, mais également de l'efficacité des protocoles mis en œuvre par ces machines. Et il se divise selon les critères mathématiques et algorithmiques appliqués au réseau, strictement proportionnés à la puissance de calcul des machines interconnectées. Effectivement, la translation des données à travers le réseau suppose, pour demeurer cohérente et efficace, une « datation » de chacun de leurs éléments et que s'y applique par conséquent des règles de succession, donc d'horodatation. Le *Network Time Protocol*<sup>4</sup>, un des protocoles réseau les plus anciens, garantit la synchronisation des objets connectés et des communications selon une organisation pyramidale de machines ayant vocation à fixer le temps réseau à partir d'une connexion originelle aux horloges atomiques qui donnent le temps « officiel ». Tout message et toute opération portent ainsi une « estampille temporelle » (*time stamp*) dont l'intégrité est garantie par l'architecture du système et son protocole d'horodatation.

La réponse par le protocole à la question de l'instant réticulaire a toute la commodité de la vérité numérique et de l'efficacité pratique ; elle manque cependant la dimension expérientielle des pratiques réticulaires et l'irréductibilité du réseau au seul phénomène de machines interconnectées. Le réseau est en un sens seulement fait de machines, et, en un autre sens, d'objets de sens en translation et des représentations – pour dire vite – qui sous-tendent de tels objets. Une seconde réponse est donc requise à la question posée, adossée à la nature profonde de l'expérience réticulaire comme *expérience d'écriture*. Effectivement, notre « présence » sur les réseaux n'a que la consistance des activités que nous y déployons, et celles-ci ne consistent que dans la myriade de notations informatiques dont, sous de très diverses formes, nous sommes à l'origine, et qui constituent, pour ainsi dire, notre « œuvre » : requêtes, clics, éléments de butinage, etc.

---

<sup>2</sup> Voir : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Ping\\_\(logiciel\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Ping_(logiciel)).

<sup>3</sup> Voir : <https://www.ams-ix.net/ams>. L'actualisation des taux de transfert est indiquée en continu sur le site.

<sup>4</sup> Voir : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Network\\_Time\\_Protocol](https://fr.wikipedia.org/wiki/Network_Time_Protocol).

Le phénomène appelle une glose pointant dans deux directions, non pas opposées, mais plutôt corrélées :

- dire de l'expérience réticulaire qu'elle est expérience d'écriture, c'est en premier lieu songer à « ce qui se passe » dans toute la diversité de nos pratiques réticulaires : envoi de messages, téléchargement de pages, de fichiers d'applications – tout cela mobilise un temps dont l'expérience est *formellement* celle de l'impatience. « Formellement » signifie qu'il ne s'agit pas tant d'une donnée psychologique, sinon par effet, que d'une donnée structurelle ou, plutôt, à la jointure d'une contrainte technique et de ses effets subjectifs : toute opération informatique implique confirmation et toute confirmation implique un écart du moment de l'inscription à celui de son attestation et de sa reconnaissance. Il s'agit donc d'une impatience des effets de l'écriture informatique elle-même : nous sommes en arrêt dans le signalement du départ d'un courriel, en arrêt dans l'attente du chargement d'une page web, en arrêt dans l'attente d'une mise à jour, etc. Autant de requêtes et de transferts qui reposent sur d'innombrables transactions entre machines, dont nous sommes les initiateurs et, serait-ce à la marge, les « auteurs ». Or l'impatience n'est pas et n'est pas perçue comme un paramètre secondaire et marginal de l'expérience réticulaire, mais bien pris en compte par les services informatiques des entreprises elles-mêmes. Il n'y a pas si longtemps, par exemple, le journal *Le Monde* « communiquait » sur le thème de la mise à jour et de l'accélération de son site<sup>5</sup> ; et si, aux requêtes sur les moteurs de recherche, on ne prend jamais la peine d'aller au-delà des quelques premières réponses, ce n'est pas parce qu'on estime en connaissance de cause les premières, mais parce qu'elles suffisent – à notre impatience d'avoir des réponses ! C'est, formellement, la loi même de tout téléchargement – alors même que toute expérience réticulaire est expérience de téléchargement. Dans *Digital Transformations Of Time – The Aesthetics Of The Internet*<sup>6</sup>, Marlana Corcoran relève comme une jouissance de l'impatience, remarquant que nous sommes nombreux à passer plus de temps à regarder la barre de téléchargement d'un objet que l'objet téléchargé lui-même<sup>7</sup> ;
- dire de l'expérience réticulaire qu'elle est expérience d'écriture, c'est en second lieu confondre « écrire » et « inscrire ». Ce ne sont en effet pas nos messages qui sont concernés par le phénomène de l'expérience réticulaire, ceux-ci n'en étant qu'une dimension en réalité assez marginale. Pour le dire en une formule peut-être paradoxale, écrire, sur les réseaux, c'est y inscrire des données que nous ne savons pas y inscrire – au double sens de « nous ne savons pas le faire », et de « nous ne savons pas que nous le faisons ». « Nous ne savons pas le faire », parce que nous ne maîtrisons pas les instructions informatiques que nous disséminons dans nos différents usages réticulaires ; et « nous ne savons pas que nous le faisons », parce que nous n'avons pas la moindre idée de « ce qui se passe » quand cela se passe, c'est-à-dire quand nous sommes sur les réseaux et que nous y déployons nos activités. L'inscription, aurait-on dit autrefois, c'est l'inconscient de l'écriture ou son impensé. En tout état de cause, c'en est, sinon la vérité, du moins la substance : quelles que soient nos pratiques réticulaires, elles ressortissent à l'inscription sur des supports informatiques de données qui génèrent des réactions applicatives et, par conséquent, tout « ce qui se passe » sur les réseaux.

Le phénomène de notre présence sur les réseaux passant par ce que nous y inscrivons et par ses effets induits – expérience de temps : impatience – il faut glisser de l'inscription à la trace. Car précisément, la trace est un certain reliquat de l'inscription et sa retemporalisation. Inscrire, c'est disséminer des données, et disséminer des données, c'est, potentiellement, les abandonner à une temporalité qui est celle des données elles-mêmes, soumises aux opérations machiniques qui les transforment. « Ce qui » plutôt que « ceux qui » : le traitement de nos données par des organismes ou des organisations de quelque taille et de quelque statut – privé ou public – que ce soit, n'est pas le fait d'individus, ni de groupes d'individus, mais de calculateurs produisant, pour ces organisations et ces organismes, les synthèses qu'ils ont prévu d'en collecter. Le point saillant ne se situe pas du côté du « Grand Frère » – ou du Docteur Mabuse – nous observant dans le secret de son cabinet d'analyses

---

<sup>5</sup> Voir : [https://www.lemonde.fr/actualite-medias/article/2018/11/12/un-nouveau-site-pour-le-monde\\_5382208\\_3236.html](https://www.lemonde.fr/actualite-medias/article/2018/11/12/un-nouveau-site-pour-le-monde_5382208_3236.html).

<sup>6</sup> Voir : CORCORAN, Marlana. "Digital Transformations of Time: The Aesthetics of the Internet." *Leonardo*, vol. 29, no. 5, 1996, pp. 375–378. Disponible sur *JSTOR*, à l'adresse : [www.jstor.org/stable/1576402](http://www.jstor.org/stable/1576402).

<sup>7</sup> P. 377-378.

pour le seul profit de son entreprise ou de son idéologie ; le point saillant se situe plus prosaïquement du côté de la réalité des faits : que nous écrivons, que nous inscrivons, que nous laissons des traces et qu'enfin celles-ci forment comme le palimpseste mémoriel de nos pratiques numériques.

Il paraît en ressortir une manière de concurrence entre, d'une part, « ce que nous sommes » selon les déterminations traditionnelles de la vie physique, intellectuelle, morale, sociale, etc., et ce que les machines décrivent numériquement comme « ce que nous sommes » par les flux qu'elles entretiennent de façon relativement indépendante de l'actualité de nos vies. Mais « concurrence » ne signifie pas « parallélisme » et il n'y a pas, d'un côté, la vie réelle et, de l'autre, la vie en ligne. Il y a plutôt entrelacs et même continuité entre, d'une part, les déterminations mondaines qui sont les nôtres et, d'autre part, nos déterminations numériques – pour simplifier : entre le discours de la réalité et celui des machines. Seulement bien sûr, les machines ne sont pas hors de la réalité : elles sont autant la réalité que nos capacités physiques, nos qualités mentales, notre inscription dans l'univers symbolique des relations économiques et sociales, etc. Et c'est pourquoi il ne faut pas postuler un dualisme « réel-virtuel », mais assumer les complications théoriques et pratiques induites par une réalité faite de choses et de calculs.

Ce qui emporte au moins trois conséquences :

- une amplification par le numérique des propriétés individuelles provoque une dépropration accrue du sujet, non plus saisissable par lui-même et en lui-même, non plus même saisissable dans le temps et la continuité institués par le discours des autres, mais bel et bien constitué par l'entrelacs de ses propriétés mondaines et des traces numériques dont la trainée ne cesse de nouer des liens sur les réseaux ;
- le temps des traces double donc le temps de la vie ou, si l'on préfère, le temps de la vie est à la fois celui de la continuité mondaine et celui de la continuité numérique. Or le temps des traces, c'est bien celui des données et, non pas seulement des données brutes, mais bien des données calculées, des données travaillées par les machines et par leurs algorithmes – c'est un temps *datasifié* ;
- les machines nous invitent à assumer un phénomène de bascule vers le côté d'une individualité numérique, d'une subjectivité tout uniment connue, méconnue, inconnue ; du côté d'une mémoire machinique dont le caractère n'est pas seulement celui de la conservation indéterminée de nos données, mais du sens qu'il convient de lui donner et du statut qu'elle permet d'assigner, en retour, à l'agent ou opérateur de ces mêmes données. Les machines conservent et traitent sans discontinuer une manière d'*intégralité non-intègre* des données qui forment notre personnalité numérique, produisant ainsi un phénomène mystérieux : le mystère de la simultanéité actuelle, informationnelle et physique, d'une pluralité indéfinie de temps.

L'analyse de l'individualité numérique et de sa toute singulière temporalité pointe vers la réalité de la « vie en ligne ». Vie incontestablement mystérieuse et hybride : faite d'une mémoire de machines, résidente et résiduelle à la fois, comme autant de traces inscrites sur leurs supports physiques ; réactivable selon un rythme ou une temporalité sur lesquels nous n'avons pratiquement aucune prise, puisque le relais est d'emblée pris par les algorithmes qui les calculent – notre individualité se définissant en somme par les flux qu'elle a d'abord suscités, les machines prenant ensuite le relais pour, en retour, sinon nous définir, du moins nous décrire.

## Séance 2 : « Temps et communautés numériques »

Le contexte de la vie numérique conditionne la façon dont il devient possible de comprendre ce que sont des communautés numériques, dont les propriétés ne sont – pas plus que les communautés sociales « ordinaires » – nullement déconnectées des êtres qui les composent et de leurs propriétés propres.

Mais qu'est-ce, à proprement parler, qu'une communauté ? Et suffit-il de savoir ce que sont « communauté » et « numérique » pour que la conjonction en soit aussitôt claire ?

L'idée d'un *enracinement* permet assez commodément d'en construire le concept : une communauté s'enracine, au premier chef, dans un terrain plus ou moins fécond ou meuble d'intérêts et se rapporte ainsi à un sens explicitement pauvre de la *φιλία*, celui d'un accord contractuel diversement tendu ou distendu ; mais une communauté s'enracine également dans un système de représentations, les « intérêts » se convertissant en valeurs culturelles, partisans, etc. Et, par voie de conséquence, une

communauté est toujours, pour ainsi dire, *déjà enracinée* dans un lieu, dans une histoire, dans un espace et dans un temps donnés. Nos représentations ou leurs instances culturelles diverses forment une manière de colonie parasite des intérêts supposés premiers et les transfigurent en d'innombrables réfractions signifiantes et interagissantes. Formant histoire et formant géographie, une communauté est ainsi toujours affectée à un territoire, à son développement économique, social, politique, culturel et, en somme, intellectuel.

La question des communautés numériques est donc celle de la transposabilité de l'interprétation classique du schème de la communauté : s'agit-il de communautés qui auraient étendu leur « lieu » au-delà des espaces physiques et sociaux qu'elles occupent traditionnellement ; ou s'agit-il de communautés qui reposeraient sur un mécanisme ontogénétique spécifique et donc, par effet, de *nature* distincte des communautés dont nous sommes coutumiers ?

La question admet deux réponses superposables, leur disjonction étant inclusive.

*Des communautés numérisées* : les communautés en ligne que nous connaissons sont, pour beaucoup, des communautés traditionnelles qui se sont, comme on dit, « augmentées » de leur présence sur les réseaux, occasion pour elles d'une montée en puissance des intérêts qu'elles représentent. Communautés sociales, professionnelles, privées ou publiques, entreprises, gouvernements même, les figures communautaires sont multiples, qui vont plaquer leurs objectifs sur les réseaux et se calquer sur leurs contraintes. Ce qui importe principalement, ici, ce n'est pas vraiment le phénomène de leur transposition, et donc l'occupation de nouveaux espaces numériques, c'est plutôt la perturbation de leurs logiques communicationnelles et les figures ou les rhétoriques appropriées qu'elles sont requises d'épouser pour s'y faire une « place » et la conserver. Au temps de la communication médiatique traditionnelle se substitue en effet assez rapidement le temps de la communication numérique ou, pour dire autrement, au temps de la communication se substitue cette forme de relative instantanéité qui caractérise les échanges numériques. Conjointement, les normes de la vie « hors ligne » se trouvent d'abord recouvertes, écrasées, puis remplacées par les normes de la vie dite « en ligne » et, assez rapidement, transformées par une régulation erratique des échanges : informations fallacieuses (*fake news*), falsification statistique, « fermes à clics », autant de dispositifs redondants qui s'insinuent dans les flux de communication et en perturbent ou en faussent, non pas le cours, mais bien la signification. Pour autant, même quand elle prend un incontestable caractère de gravité – dans le cas de certaines élections, par exemple – l'introduction de perturbations fonctionnelles dans les dispositifs mobilisés par les communautés numérisées n'en modifie pas fondamentalement la nature, mais seulement les pratiques, les techniques, les méthodes.

*Des communautés numériques* : il existe un régime de communauté qui ne se résume pas à la transposition dans le monde des réseaux de structures communautaires préexistantes, mais qui émerge *motu proprio* des structures algorithmiques et des logiques communicationnelles qu'elles induisent. Il émerge aussi de ce que sont et de ce que font ceux qui activent les réseaux, sujets hybrides attestés par les opérations informatiques initiées plutôt que par l'enveloppe personnelle et sociale qui vit et qui agit dans le monde des choses. Intuitivement, il faudrait dire qu'il en résulte des communautés opératoires, au sens où ce seraient des communautés faites, non de celles et de ceux qui les composent, mais des calculs informatiques qui les attestent – communauté faites non des individus qui se connectent mais de leurs seules opérations, de la temporalité propre au phénomènes algorithmiques qu'ils provoquent : communautés non d'êtres, mais de temps.

Mais comment l'expliquer ?

Emblématiquement, on commencer par référer à une figure au moins historiquement « primitive » de communauté numérique, à savoir aux MOO<sup>8</sup>. Simple programme – analogue, *mutatis mutandis*, à une application de traitement de texte – « MOO » désigne, par métonymie, un « lieu » ou même, dans le vocabulaire de ses usagers, un « espace » de rencontres textuelles : participer à une communauté MOO, c'est donc « tout simplement » se retrouver avec d'autres dans un certain espace décrit par un programme informatique pour y interagir par voie textuelle. C'est que le programme offre effectivement un certain nombre d'opportunités communicationnelles parmi elles trois principales peuvent être distinguées :

---

<sup>8</sup> Pour *Multi [User Dungeon] Object Oriented [program]* est un dérivé « orienté objet » des MUD. Sur les MUD, voir : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Multi-user\\_dungeon](https://fr.wikipedia.org/wiki/Multi-user_dungeon).

- (a) la création d'une *entité textuelle* sous la forme de ce qu'on appellerait, par approximation, un « personnage » – par exemple : *Stay* ou *Foot*, c'est-à-dire « Reste(r) » ou « Pied ». Mais l'entité est, dans le même temps une identité qui se compose de l'ensemble des caractéristiques que lui assigne son propriétaire, soit en cohérence de ce qu'« est » le personnage en question, soit sans lien avec cela – du reste, que peuvent être les caractéristiques en cohérence avec un personnage défini, non comme une chose, mais comme une espèce d'action ?
- (b) la création d'un *espace d'évolution* de cette entité textuelle ou, par métaphore, de sa « demeure ». L'espace de la communauté est, de fait, lui-même constitué par une « demeure » dans laquelle tout nouvel usager « pénètre » avant de construire lui-même, textuellement, la « maison » qui lui conviendra, c'est-à-dire qu'il estime convenir à son personnage – la chaussure ou la sandale ne constituant pas fatalement la « demeure » de *Foot*, qui peut aussi bien être un triangle isocèle ou de la pulpe orange ! Les « maisons » sont à leur tour connectées intertextuellement et il est possible, selon, les autorisations informatiques décernées par chaque usager, de passer de l'une à l'autre ou d'une pièce de l'une à une pièce de l'autre, etc. ;
- (c) la création de *modalités d'interaction* entre les identités textuelles de la communauté. L'inventivité est le ressort principal d'une conversion des usagers en *auteurs-acteurs* textuels, les « interactions » entre les personnages consistant en microprogrammes permettant, dans le cadre général du programme MOO, connexion, action, dialogue, etc.

De structure assez « archaïque » – si l'on entend par là que l'application est relativement « légère » et qu'il n'existe pas d'interfaces graphiques pour faire évoluer les « personnages » et montrer leurs échanges – un MOO n'en est pas moins, sans doute, l'archétype même de toute communauté proprement numérique. Car les êtres, les lieux et les opérations qui les associent ne sont jamais que des effets de code, des produits informatiques et, par conséquent, des effets de calcul. Aussi les règles qui les régissent relèvent-elles de ce même ordre du calcul et se résument-elles aux « privilèges » informatiques que le programme, sous couvert d'un administrateur système, associe à chacun des opérateurs, programmeurs, concepteurs, acteurs de la communauté : les particularités du code sont la loi du système social qui en résulte.

C'est la grande spécificité et tout l'intérêt des communautés proprement numériques. Celles-ci ne résultent pas de modélisations informatiques des règles sociales de la vie ordinaire, mais les règles des interactions informatiques qui y prévalent sont, au premier chef, celles des autorisations informatiques accordées et, de surcroît et en second lieu seulement, celles que les concepteurs du réseau social veulent bien y implémenter en les important du monde de la vie au système informatique auquel elles sont appliquées.

Le récit fait par Julian Dibbell en 1993 du « viol » de Starsinger par Mr. Bungle sur LambdaMOO est tout à fait emblématique du statut très singulier et même atypique des communautés numériques<sup>9</sup>. Starsinger et Mr. Bungle étant l'un et l'autre des « personnages » de LambdaMOO, il est clair, *a priori*, que « viol » n'a pas le sens littéral qui est le sien dans la « vie réelle » ; mais qu'il s'agit d'opérations décrites et mises en œuvre textuellement sur des écrans, d'ailleurs disséminés entre les côtes Est et Ouest des États-Unis et entre les États-Unis et l'Australie : dans ce « monde virtuel », « viol » signifie la programmation de fonctions associées au « personnage » Mr. Bungle ayant des effets *lisibles*, sous forme de sous-programmes, sur le « personnage » Starsinger, lequel échappe à ce moment-là au contrôle opérationnel de son propre « auteur ».

Ce « viol » numérique n'importe sans doute pas comme prouesse technologique – comme piratage d'un programme par un autre, car ce n'est « que » de cela qu'il s'agit – il importe surtout par le débat qu'il a provoqué sur la nature et le statut des normes destinées à réguler les échanges au sein des communautés numériques. L'alternative s'est en effet immédiatement fait jour entre, d'une part, les « éthicistes », si l'on peut dire, prompts à importer dans le monde numérique les valeurs et les règles prévalant dans le monde ordinaire ; et, d'autre part, les « technolibertariens », campés dans un strict principe de neutralité technologique, la seule règle devant prévaloir dans les communautés

---

<sup>9</sup> Le récit, publié dans sa première version dans le numéro du 21 décembre 1993 du *Village Voice*, est disponible en ligne à l'adresse : <https://www.villagevoice.com/2018/07/25/before-roblox-an-online-rape-when-cyberspace-was-new/> ; ou à l'adresse : [http://www.juliandibbell.com/texts/bungle\\_vv.html](http://www.juliandibbell.com/texts/bungle_vv.html).

numériques étant celle des opportunités offertes par un programme donné. Or le débat en question ne concerne pas seulement les règles les mieux appropriées, il concerne aussi ses propres modalités et forme, pour ainsi dire, un *métadébat* sur lui-même : convenait-il que les règles fussent définies et choisies par les administrateurs du système ou fixées à la volée par les acteurs de la communauté ?

Ce qui rend tout à fait emblématique l'anecdote du « viol » sur LambdaMOO et, à travers elle, le mode de régulation des MOO, c'est que de telles alternatives – d'une part, sur la nature éthique et juridique des règles et, d'autre part, sur la nature verticale ou horizontale des procédures destinées à les définir ou à les choisir – renvoient à une troisième alternative sur des structures et non pas simplement sur les préférences en jeu. Car être « éthiciste » ou « technolibertarien », c'est s'adosser *soit*, dans le premier cas, à un mode de production de la norme lié à des postulats réputés rationnels et à une expérience jurisprudentielle ; *soit*, dans le second cas, à un mode de production de la norme inscrit dans la logique de la seule programmation informatique et donc dérivé des seules opportunités qu'offre cette dernière. Où s'observe, non seulement une différence de normes, mais aussi et surtout une différence de temporalités : intemporalité extra-informatique de l'éthique plaquée sur les communautés de réseaux, et temporalité des opérations informatiques qui génèrent une normativité purement fonctionnelle et immanente aux systèmes. C'est dans les seules communautés proprement numériques que se concrétise cette tension entre une temporalité des normes importée du dehors et pour faire écho aux exigences d'une éthique rationnelle ou sociale – le bien et le mal que nous connaissons et auquel nous adhérons plus ou moins spontanément – et une temporalité des normes inscrites dans la création informatique elle-même, qui assume une liberté et une (ir-)responsabilité justifiées par l'absence de conséquences « réelles » des effets produits par des opérations informatiques non enracinées du monde « réel ».

Or ces alternatives sont au cœur du fonctionnement des communautés numériques que nous connaissons, y compris des plus populaires ; et qu'elles dénotent

- sur un mode assurément détourné ou corrompu, la régulation des « réseaux sociaux » que nous fréquentons se fait au moins partiellement par le calcul des préférences des usagers, sur la base d'un traitement massif des données personnelles liées à leurs activités. Ce n'est donc pas que les usagers font, en connaissance de cause, le choix de telle ou telle forme de régulation, c'est que la régulation des réseaux sociaux résulte de l'ajustement de règles éthico-juridiques externes et d'une régulation par la donnée, celle-ci se substituant à et tenant lieu des « préférences » exprimées ;
- les communautés numériques ne se résument pas non plus à leur *telos*, mais s'orientent plutôt en fonction de la révision permanente de ce *telos* : les communautés numériques n'ont pas une fin « en soi » à laquelle adhèrent leurs membres, elles sont comme des moments dont les modulations résultent des activités congruentes des usagers et dessinent les contours d'une socialité principalement temporelle.

Qu'est-ce donc qu'une « communauté numérique » ? Il n'est pas impossible de répondre : un programme informatique – non pas n'importe quelle sorte de programme informatique, mais un programme destiné à rassembler des opérateurs autour d'usages intercommunicationnels variés. Et non pas exactement le programme comme texte inerte, mais le programme comme actualisé par l'ensemble de ses opérateurs, c'est-à-dire le programme conçu dans le temps de son déploiement effectif et de son fonctionnement, le programme informatique dans son présent actuel et opérationnel. L'essentiel, alors, se situe dans la connexion *actuelle* des opérateurs plutôt que dans l'image d'un « rassemblement » de ces derniers. En tant que tel, le rassemblement n'est qu'un effet, la raison de cet effet étant dans le présent des opérations informatiques le rendant effectif. Et c'est pourquoi ces opérations informatiques ont très précisément la consistance du temps commun, institué par le programme, partagé par l'ensemble de ces opérateurs.

Aussi le régime d'appartenance à une communauté numérique change-t-il autant que la nature même de la chose. On n'appartient pas à une communauté numérique comme on appartient à la communauté des collectionneurs de porte-clés ou à celle des amateurs de Chablis ; on appartient à une communauté numérique en tant que l'on « co-incide » avec un certain nombre de « co-opérateurs », dans le seul temps où l'on « co-incide » et où l'on « co-opère » avec eux.

Une communauté numérique est « *un* rencontre » et « *le* rencontre » est le temps partagé par ceux-là même qui « co-incident ». Les communautés originaires réticulaires sont ainsi archétypalement des *communautés de temps*, non pas des structures intégratives, ce sont encore des *événements* tels que « du » discours rencontre « du » discours, des inscriptions numériques s'entrelaçant à d'autres

inscriptions numériques et entretenant indéfiniment des connexions plus ou moins signifiantes, des connexions plus ou moins éphémères, plus ou moins consistantes entre des opérateurs qui sont dans le même temps les acteurs de leur rencontre et les auteurs de l'espace scriptural attestant leur interconnexion.