



**HAL**  
open science

# 'Posthumani nihil a me alienum puto': Le discours de l'hospitalité dans la cyberculture

Antonio A. Casilli

► **To cite this version:**

Antonio A. Casilli. 'Posthumani nihil a me alienum puto': Le discours de l'hospitalité dans la cyberculture. *Sociétés*, 2004, 83, pp.97-116. halshs-00667492

**HAL Id: halshs-00667492**

**<https://shs.hal.science/halshs-00667492>**

Submitted on 7 Feb 2012

**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.

« POSTHUMANI NIHIL A ME ALIENUM PUTO »&NBSP;;

Le discours de l'hospitalité dans la cyberculture

**Antonio A. Casilli**

**De Boeck Université | Sociétés**

**2004/1 - no 83**  
**pages 97 à 116**

**ISSN 0765-3697**

Article disponible en ligne à l'adresse:

-----  
<http://www.cairn.info/revue-societes-2004-1-page-97.htm>  
-----

Pour citer cet article :

-----  
Casilli Antonio A., « « Posthumani nihil a me alienum puto »&nbsp;: » Le discours de l'hospitalité dans la cyberculture, *Sociétés*, 2004/1 no 83, p. 97-116. DOI : 10.3917/soc.083.0097  
-----

Distribution électronique Cairn.info pour De Boeck Université.

© De Boeck Université. Tous droits réservés pour tous pays.

La reproduction ou représentation de cet article, notamment par photocopie, n'est autorisée que dans les limites des conditions générales d'utilisation du site ou, le cas échéant, des conditions générales de la licence souscrite par votre établissement. Toute autre reproduction ou représentation, en tout ou partie, sous quelque forme et de quelque manière que ce soit, est interdite sauf accord préalable et écrit de l'éditeur, en dehors des cas prévus par la législation en vigueur en France. Il est précisé que son stockage dans une base de données est également interdit.

# « POSTHUMANI NIHIL A ME ALIENUM PUTO »\* : LE DISCOURS DE L'HOSPITALITÉ DANS LA CYBERCULTURE

Antonio A. CASILLI\*\*

---

**Résumé :** « Un voyageur solitaire vaguant dans un territoire inexploré est accueilli dans une demeure habitée par une collectivité hospitalière. Pour s'acquitter envers ses amphitryons, il contribue à la prospérité de la maison en y consacrant un peu de son temps et de son savoir-faire. Il quitte ce lieu d'hospitalité avec un sens de reconnaissance et d'obligation. » *Ce pattern* narratif, présent autant dans la littérature homérique que dans le discours cyberculturel, est le sujet de cet article. Le voyageur grec et le nomade de la frontière électronique sont deux étapes du même chemin discursif, menant des navigations savantes d'Ulysse jusqu'au surf informatique contemporain. Les pratiques hospitalières annoncent, aujourd'hui comme jadis, un lien social dans des habitats informationnels. Les millions d'utilisateurs, échangeant des fichiers dans des réseaux *peer2peer* ou bien prenant part à la vie des communautés en ligne, semblent implicitement répéter ce discours d'accueil des étrangers. En affirmant aussi que, dans le monde posthumain des machines intelligentes et des corps numériques, personne n'est étranger.

**Mots clés :** Cyberculture, hospitalité, éthique hacker, Internet, communautés en ligne, don, lien social, posthumanisme.

---

---

\* « Rien de ce qui touche à la posthumanité ne m'est étranger ».

\*\* L'auteur aimerait remercier tous ceux qui, par leurs remarques et leurs suggestions, l'ont hébergé dans leur amitié au long de l'écriture de ce texte : Raphaël Bessis, Richard Barbrook, Sylvie Sanchez, Paola Tubaro, tout comme les participants au colloque *Socialités Postmodernes 1* (Paris V Sorbonne) et au Séminaire de Recherche de l'Institute for Cultural Research (Université de Lancaster, Royaume Uni) dans le cadre desquels cet article a été présenté.

Le modèle culturel et social de la *cyberculture* est un amalgame de notions hétéroclites et antinomiques – empruntées indifféremment de la science-fiction, de la contreculture, du mysticisme et de la cybernétique militaire – et s'est brusquement imposé en « style » distinctif des années 1990 en devenant un réceptacle autant d'appréhensions exagérées que d'enthousiasmes immodérés.

Déjà à la fin des années soixante-dix, Nora et Minc avaient consacré plusieurs pages de leur rapport officiel sur l'« informatisation de la société » aux effets des interactions numériques sur le lien social<sup>1</sup>. Plus récemment, d'autres auteurs ont réfléchi à ces thèmes<sup>2</sup>. Le scepticisme français et le possibilisme du côté anglophone demeurent inévitablement les deux tendances les plus marquantes dans la littérature sur le sujet.

Cet article vise à décrire comment la cyberculture des années quatre-vingt-dix a elle-même imaginé pouvoir donner une réponse aux questions suivantes : une sociabilité informatique est-elle possible ? Et, si oui, sous quelles modalités ?

## 1 Prémisse : les symptômes linguistiques d'un discours de l'hospitalité

La cyberculture est loin d'être une notion univoque et aux contours définis. Elle ne peut donc être étudiée que d'une façon indirecte, par l'analyse des symptômes et des signes prémonitoires l'annonçant en tant qu'intersection réticente de mille élans, pratiques et discours.

L'un de ces discours est sans aucun doute celui de l'hospitalité, dont les indices les plus incontestables sont les termes employés dans toute langue contemporaine pour décrire l'activité de consultation de données stockées et transmises sur le réseau Internet. « Home », « visita », « besuchen », « community », « accueil », « address », « indirizzo », « Zugang », « accès », « host », « hébergement », « privacy », « sécurité », « serveur », « majordomo », « guestbook », « libro de visitas », « Gästebuch », etc.

Ces quelques mots évoquent un pattern narratif sous-jacent à l'imagerie du cyberspace – un noyau d'idées non verbalisées, d'attributions symboliques et de connections culturelles, prêt à s'articuler discursivement dès qu'une occasion se présente.

1. Nora, Simon, Minc, Alain, *L'Informatisation de la Société : Rapport à M. le Président de la République*, Paris, Seuil, 1978.
2. En langue française, voir par exemple : Virilio, Paul, *Cybermonde. La politique du pire*, Paris, Textuel, 1996 ; Breton, Philippe, *Le Culte de l'Internet : Une Menace pour le Lien Social ?*, Paris, La Découverte, 2000 ; Dubey, Gérard, *Le Lien Social à l'Ère de l'Internet*, Paris, PUF, 2001. Dans la littérature anglophone on peut mentionner : *Cybersociety : Computer-mediated Communication and Community*, Jones, S. G. (ed.), Londres, Sage Publications, 1994 ; *Cybersociety 2.0 : Revisiting Computer-mediated Communication and Community*, Jones, S. G. (ed.), Londres, Sage Publications, 1998 ; Jordan, Tim, *Cyberpower : The Culture and Politics of Cyberspace and the Internet*, Londres, Routledge, 1999 ; Slevin, James, *The Internet and Society*, Cambridge, Polity Press, 2000.

Le pattern peut être ainsi énoncé :

*Un voyageur solitaire vague dans un territoire inexploré ; il se dirige vers une demeure habitée par une collectivité hospitalière ; il demande d'entrer et il est accueilli, abrité, servi ; il est reconnu comme une personne de valeur et traité d'égal par le maître de la maison ; pour s'acquitter envers ses amphitryons, il contribue à la prospérité de la maison en y consacrant un peu de son temps et de son savoir-faire ; après avoir échangé des dons, il quitte ce lieu d'hospitalité avec un sens de reconnaissance et d'obligation.*

Dans une des articulations possibles de ce pattern, proposée par le courant hacker de la cyberculture, le voyageur prend la forme d'un « nomade de la frontière électronique ». Il atteint occasionnellement une « communauté virtuelle » qu'il intègre. La communauté est basée sur le principe d'échange paritaire (*peer2peer*) – l'hôte peut consulter librement (*download*) les informations stockées dans la communauté, en les échangeant avec des données à lui (*upload*) ou avec ses compétences. Cela crée un réseau coopératif.

Les éléments conformant le pattern sont toujours les mêmes :

- un voyageur solitaire ;
- un espace de connaissance ;
- une collectivité hospitalière ;
- l'accueil et la reconnaissance de l'hôte ;
- l'échange de dons d'hospitalité créant un lien de solidarité et de loyauté.

Au cours de cet article, il est de notre intention de décomposer le pattern narratif de l'hospitalité cyber afin de démontrer comment et pourquoi il a hérité d'une autre grande tradition discursive, *celle de l'hospitalité classique grecque*. Les deux axes fondamentaux, sur lesquels notre réflexion va s'avancer, seront celui du don agonistique (*potlatch*) comme pratique d'hospitalité dans le Réseau et celui de la « navigation savante » comme logique narrative de l'hospitalité. La notion de posthumanisme sera introduite afin d'expliciter comment la sensibilité cyber à l'égard de l'hospitalité s'est constituée en véritable lien social<sup>3</sup>.

3. Les textes que nous avons mis en résonance avec les sources anciennes sont des articles, des recherches, des manifestes émanant des milieux hacker nord-américains et européens (hollandais, finlandais et anglais), promoteurs du discours de l'hospitalité dans les espaces informationnels. La production culturelle d'autres aires du mouvement cyber a été aussi bien interrogée : des livres-culte de l'underground international et de la cyberdélirante californienne, des romans cyberpunk étasuniens, tout comme des œuvres marquant le débat universitaire autour des effets des nouvelles technologies. On a enfin cru convenable d'inclure dans notre corpus des articles de presse commerciale, de façon à indiquer comment et sous quelles formes le modèle de l'hospitalité cyber se propage dans des milieux non spécialisés.

## 2 Le protocole de l'hospitalité dans la conception des habitats informatiques

L'hospitalité ne se déroule pas dans le vide. Elle présuppose, au contraire, un espace particulièrement colmaté, un abri, un emplacement clos qui puisse s'opposer à l'ouvert, à l'étendue dépeuplée que le voyageur traverse. Pas besoin de maisons ou de murs afin de marquer la séparation entre l'extérieur et l'endroit de réception : la cave de Polyphème<sup>4</sup> ou la modeste cabane d'Eumée<sup>5</sup> peuvent aussi bien convertir. Au degré zéro de l'espace accueillant, il y a une aire symboliquement circonscrite, en plein air, tel le bois sacré des Euménides que Œdipe préfère au palais royal de Thésée en tant que lieu d'hospitalité<sup>6</sup>.

La connotation spatiale des habitats informatiques contemporains (« cyberspace », « mondes virtuels », « frontière électronique ») pose une question quant à la manière de caractériser certaines de leurs entités en tant que zones hospitalières. Il y a, dans les habitats informationnels, des endroits qui sont éligibles en tant que *domicile*, *oikos*, *home pages* – encore des symptômes linguistiques.

C'est sa propre page d'accueil que chaque utilisateur doit regarder en termes de lieu de réception. Une bonne exemplification de ce transfert de sens nous est fournie par un guide à la conception de sites web de la DWD, entreprise américaine de décoration d'intérieurs : « Pensez à votre futur site web comme à un "cyber-foyer", un lieu où les amis et les invités peuvent se détendre et s'amuser en votre compagnie<sup>7</sup> ». Le texte pousse l'analogie jusqu'à l'extrême, en fournissant des lignes directrices pour la construction de sites personnels évoquant toutes les étapes de l'hospitalité classique : inviter les hôtes à rentrer, les entretenir avec des jeux et des plaisanteries, associer dans la réception des visiteurs les membres de la famille, les subordonnés (« employees ») et les alliés (« non-competing peers »).

En effet, le discours de l'hospitalité occidentale, depuis sa première formulation méthodique contenue dans l'*Odyssée*, est basé sur un protocole ne consistant pas seulement à fournir un refuge et de la nourriture à l'hôte. Il y a, commente l'expert de littérature homérique Steve Reece<sup>8</sup>, un décor complexe de l'hospitalité s'exprimant en différents *tableaux*. Un voyageur inconnu est d'abord aperçu par un domestique (dans Homère c'est une fillette tirant de l'eau au puits, un jeune berger, etc.) qui le conduira jusqu'au lieu hospitalier. Ensuite, il y a le moment de l'accès à la maison, souvent souligné par la présence d'un animal gar-

4. Homère, *Odyssée*, IX.

5. Homère, *Odyssée*, XIV.

6. Sophocle, *Œdipe à Colone*, vv. 631-649.

7. Ensmann, Richard G. Jr., « Hospitality in Cyberspace : Some Tips on Designing your World Wide Web Site », dans *DWC Magazine*, Août 1997, <http://www.dwcdesignet.com/DWC/Aug'97/Online.html> (01 juin 2002).

8. Reece, Steve, *The Stranger's Welcome : Oral Theory and the Aesthetics of the Homeric Hospitality Scene*, Ann Arbor, University of Michigan Press, 1993.

dien (tel que le chien Argos), anticipant par son comportement le type d'accueil que le voyageur va obtenir. Après avoir invoqué la bienveillance du maître de l'*oïkos*, l'invité anonyme participe à un festin où il est servi par tous les membres de la maison. Successivement, il peut se faire reconnaître par l'amphitryon et partager des informations avec lui. La réception est souvent terminée avec des divertissements : danses, chants, combats (auxquels occasionnellement l'hôte même prend part<sup>9</sup>). Le tableau suivant montre l'amphitryon collecter des dons, avec la contribution de ses associés et sujets<sup>10</sup>, et les échanger avec le voyageur, qui finalement quitte la maison.

Le protocole homérique de l'hospitalité fait surface, presque inchangé, dans la structure des communautés en ligne (listes de diffusion, *chat*, réseaux *peer-to-peer*, projet *open source*, etc.). Le rubriquage, l'interfaçage, la conception des sites – bref, tous les éléments conditionnant les comportements des utilisateurs – respectent presque à la lettre le scénario évoqué tout à l'heure.

Une considération supplémentaire est liée à la forme singulière que la notion de *privacy* prend aussi bien dans l'imaginaire des espaces informationnels que dans le récit homérique. Les « maisons » hospitalières, bien que privées, ne sont en aucun cas des lieux de quotidienneté familière au sens moderne du terme. L'*oïkos* grecque est surtout un lieu de travail : un dépôt de marchandises, un centre de recrutement de serfs, un atelier, un siège d'alliance et d'affaires, une forteresse.

De façon similaire, les habitats en ligne sont tout sauf des endroits *intimes*. Dans *The Unheimlich Maneuver*, un texte conçu comme un faux manuel pour concepteurs de sites web, Gregory Ulmer argumentait avec beaucoup d'ironie qu'une *heim* (maison) cyberspatiale est *unheimisch* (non familière) parce que elle est *unheimlich* (inquiétante, selon la locution freudienne)<sup>11</sup>. Elle pourrait plutôt être rapprochée à une *école* (un lieu d'échange créatif de savoirs) ou à une *infirmerie* (un lieu consacré au soin de soi et des autres).

Cela nous conduit à une autre définition du Réseau en tant que *lieu public d'hospitalité*, en même temps *inviolable* comme un endroit privé mais *accessible* comme un endroit public, dont une énonciation très explicite est contenue dans un article paru le 12 novembre 1999 dans le *New York Times*. L'auteur, Carl S. Kaplan, en relatant une action en justice pour discrimination intentée par une association d'usagers non-voyants contre le fournisseur de services de communauté en ligne AOL, se demande si l'Internet peut être considéré comme un lieu public de réception. La conclusion est que le Net est « un lieu public de réception [...] puisqu'il est un "lieu d'exhibition, un lieu de rencontre publique,

9. Cf. l'épisode d'Ulysse rivalisant avec le mendiant Iros, *Odyssée*, XVIII, vv. 1-111.

10. *Odyssée*, VIII, vv. 387-395.

11. Gregory Ulmer, « The Unheimlich Maneuver », dans Sondheim, A. (ed.) *Being Online*, New York, Lusitania Press, 1996, pp. 134-141.

<b>Protocole de l'hospitalité homérique (selon le schéma de Reece [1993])</b>	<b>Conduite des visiteurs de communautés en ligne</b>
Un étranger inconnu rencontre un(e) jeune domestique et lui demande où trouver un abri.	<i>Un nouvel utilisateur saisit la requête de l'adresse d'une communauté en ligne dans un moteur de recherche.</i>
Le jeune domestique lui fournit une description des environs, et des activités qui y sont menées.	<i>Le moteur de recherche lui fournit une liste d'adresses et une description des activités de chaque site.</i>
Le voyageur arrive au lieu décrit par le domestique et il est repéré par un chien gardien.	<i>L'utilisateur clique sur le lien fourni par le moteur de recherche et il est détecté par un logiciel (javascript, bot...).</i>
Après l'avoir examinée, l'étranger accède à la demeure.	<i>Après avoir exploré le site, l'utilisateur accède à l'aire réservée (members area).</i>
L'étranger supplique le maître de la maison de lui donner l'hospitalité.	<i>Le nouvel utilisateur envoie sa requête d'admission à l'administrateur de la communauté (submit new user).</i>
Le maître observe l'étranger et lui accorde un abri.	<i>L'administrateur vérifie l'inscription du nouvel utilisateur et l'admet dans la communauté (log in).</i>
L'invité participe à un festin et étudie les autres convives.	<i>Le nouveau membre visite l'aire réservée et étudie les échanges des autres membres (lurking).</i>
L'invité, jusqu'alors anonyme, dévoile son identité (nom, lignage, origine) et échange des informations.	<i>Le nouveau membre, jusqu'alors anonyme, dévoile son identité (nom, handle, adresse IP) et échange des informations.</i>
Divertissements après le repas : danses, poésies, combats.	<i>Activités du forum : textes, projets, polémiques (flamewars).</i>
L'invité heureux bénit l'amphitryon.	<i>Le nouveau membre satisfait envoie une lettre de félicitations au modérateur.</i>
L'invité reçoit des dons de la part du maître et des autres convives.	<i>Le membre télécharge des fichiers mis en ligne par l'administrateur de la communauté et par les autres membres (download).</i>
L'invité donne des contre-dons ou s'engage à en donner à la prochaine rencontre.	<i>Le membre met en ligne des fichiers ou s'engage à le faire dans une prochaine séance (upload).</i>
Le visiteur prend congé et reçoit la salutation du maître de la maison.	<i>Le membre termine sa séance (log out) et son écran affiche la page d'adieu.</i>

Tableau 1 – Correspondances entre le protocole de l'hospitalité chez Homère et la conduite des usagers des communautés en ligne

un magasin de vente et de location de marchandises, un établissement de service, un lieu d'étalage, un lieu d'éducation et un lieu de détente<sup>12</sup> ».

12. Kaplan, Carl S. « Is Cyberspace a Public Accommodation », dans *New York Times on the Web*, 12 nov 1999, <http://www.nytimes.com/library/tech/99/11/cyber/cyberlaw/12law.html> (16 juin 2002).



### 3 Hospitalité, *potlatch* et éthique hacker

La correspondance – autant du point de vue protocolaire que spatial – entre le discours de l'hospitalité de l'Antiquité grecque et celui de la cyberculture contemporaine, ne suffirait pas, pourtant, à expliquer la persistance du pattern narratif évoqué au début de cet article. L'une des objections possibles à notre argument est qu'il pourrait facilement s'agir d'une simple coïncidence ne cachant aucune continuité discursive.

Afin de réfuter cette critique, il nous faut pénétrer plus loin dans la cyberculture, jusqu'à en atteindre un des noyaux originels : le mouvement hacker. Cela nous permettra de commencer à comprendre pourquoi le discours hospitalier adopté par les partisans du cyber se rattache directement à la tradition homérique en négligeant pratiquement toute autre conception d'hospitalité (notamment celle chrétienne).

Notre raisonnement se construit principalement autour de l'appropriation par la culture du Réseau de la notion de *potlatch*, qu'on voit transposée dans le discours de l'hospitalité en ligne. Décrite à la fois comme don ostentatoire (Boas<sup>13</sup>), don agonistique (Malinowski<sup>14</sup>), processus perpétuel de don et contre-don (Mauss<sup>15</sup>), dépense souveraine (Bataille<sup>16</sup>), cette pratique fut initialement observée il y a plus de cent ans dans des populations indigènes de l'Amérique du Nord (sous le nom de *patshatl*) et de la Mélanésie (*kula*). Quoique la portée de cette découverte fût bientôt redéfinie, au cours du XX<sup>e</sup> siècle, plusieurs penseurs ont été captivés par les implications possibles propres à ce phénomène. Nombre d'anthropologues et d'historiens s'ingéniaient à démontrer sa diffusion universelle, notamment dans l'Antiquité européenne et méditerranéenne. Georges Dumézil la signalait chez les Vikings<sup>17</sup> ; Claude Lévi-Strauss, à la suite de Tacite, en témoignait chez les Celtes et les Germains<sup>18</sup> ; Louis Gernet enfin l'appliquait expressément à la Grèce homérique.<sup>19</sup>

En réinterprétant les échanges de dons pendant la civilisation mycénienne selon le schéma du *potlatch*, on arrive à les intégrer formellement au protocole de l'hospitalité : le voyageur homérique, pendant ses déplacements, n'arrête pas

13. Boas, Franz, *The Mind of Primitive Man*, New York, Macmillan, 1911.

14. Malinowski, Bronislaw, *The Sexual Life of Savages in North-Western Melanesia*, Boston, Beacon Press, 1937.

15. Mauss, Marcel, *Essai sur le Don. Forme et Raison de l'Échange dans les Sociétés Archaiques*, dans Id. *Sociologie et Anthropologie*, Paris, PUF, 1950, pp. 143-284.

16. Bataille, Georges, *La Part maudite*, précédé de *la Notion de dépense*, Paris, Éditions du Minuit, 1967.

17. Dumézil, Georges, *Mythes et Dieux des Germains. Essai d'interprétation comparative*, Paris, E. Leroux, 1939.

18. Lévi-Strauss, Claude, *Anthropologie structurale*, Paris, Plon, 1958.

19. Gernet, Louis, *La notion mythique de la valeur en Grèce*, in Id. *Anthropologie de la Grèce Antique*, Paris, Flammarion, 1982.

de négocier dons et contre-dons avec ses nobles amphitryons, en augmentant par cela sa fortune personnelle et son réseau d'obligations sociales<sup>20</sup>.

Au sein de la culture cyber, c'est surtout l'idéologie libertaire hacker qui a été profondément imprégnée par une telle représentation idéalisée du don agonistique, au point que certaines ont cru voir dans cette projection culturelle le commencement d'une nouvelle éthique anti-utilitariste de partage libre et d'hébergement universel sur le Réseau. Le finnois Pekka Himanen écrit :

« Il va sans dire que le "partage de l'information" tel qu'il définit l'éthique hacker n'est pas la façon la plus répandue de faire de l'argent de nos jours. [...] Bien que nous ne puissions pas affirmer que tous les hackers informatiques se réclament de cette éthique de l'argent et que celle-ci ait des chances de se diffuser largement dans la société, comme nous avons pu le dire pour l'éthique du travail, nous pouvons cependant prétendre qu'elle a joué un rôle non négligeable dans la formation de notre société actuelle et que les discussions des hackers concernant la nature de l'économie de l'information pourraient mener à des changements aussi radicaux que ceux constatés au niveau de l'éthique du travail<sup>21</sup>. »

« Faciliter l'accès à l'information ainsi qu'aux ressources informatiques autant que possible », est ce qu'on pourrait appeler l'éthique de réseau ou néthique. Le don de son propre temps, de sa propre connaissance, d'espace sur son propre disque dur, et des produits de sa propre activité de programmation, prend la forme de la participation à des projets *open source*<sup>22</sup>, de l'adhésion aux réseaux p2p, de la distribution de logiciels libres. Cette philosophie du don altruiste est

20. « Depuis longtemps Ulysse ici [à Ithaque] / serait rentré, mais son cœur lui dit qu'il était plus profitable / d'accumuler grandes fortunes en tournant le monde en long et en large » (*Odyssée*, XIX, vv. 282-4). L'interprétation du don homérique (*dōron*) en termes de potlatch s'oppose soit à la notion de troc, soit à celle de don de bienveillance moderne. Contrairement au troc, le *dōron* ne concerne pas des biens ordinaires ou de subsistance, mais plutôt des biens symboliques retombant dans la catégorie des *agalmata* (« trésors »). D'ailleurs, contrairement au don de bienveillance (cadeaux voluptueux, donations philanthropiques, etc.), le *dōron* comporte une restitution majorée et admet une négociation de quantité, temps et modalités de livraison (cf. *Odyssée*, I, vv. 316-8).

21. Himanen, Pekka, *The Hacker Ethic and the Spirit of the Information Age*, New York, Random House, 2000 [trad. franç. de Claude Leblanc, *L'Éthique Hacker et l'Esprit de l'ère de l'information*, Paris, Exils, 2001, pp. 11-2].

22. Les projets *open source* visent à la création collective de logiciels dont le code source est librement accessible aux usagers. Ils conjuguent la méthodologie Linux du finnois Linus Thorvald (chacun des participants au projet est autorisé à modifier le code source du logiciel écrit par les autres) et la philosophie Free Software de l'américain Richard Stallman (concevoir un système d'exploitation librement disponible sous licence publique). Voir *Open Sources : Voices of the Open Source Revolution*, Stone, M. – Ockman, S. – DiBona, C. (eds), Cambridge MA, O'Rielly & Associates Inc., 1999.

promue avec une grande ferveur et est exhibée comme seule alternative aux deux bêtes noires du mouvement hacker : le totalitarisme étatique et le marché des multinationales capitalistes.

Encore une fois, dans ce discours narratif, les « îles dans le Réseau », bastions anarchiques d'une morale primitive d'hospitalité généreuse, s'opposent aux lieux du marché, de la bourse et des entreprises. C'est l'altruisme de l'*oikos* contrastant avec l'utilitarisme de l'*agorà*.

Le médiactiviste Richard Barbrook, qui pendant les dernières années s'est beaucoup penché sur l'idée de *don hi-tech*, explique que l'emphase sur le don a pu devenir emblématique de l'hackerisme – et par réverbération, de toute la culture cyber – à cause de la très forte liaison entre l'origine socioculturelle des membres du mouvement hacker et l'éthique du don. La plupart des pères de l'hackerisme actuel sont éminemment ancrés dans les milieux universitaires, ayant commencé à programmer pendant les années 1970-80, dans des campus universitaires américains et européens où la pensée et la pratique politique de la Nouvelle Gauche étaient encore en pleine floraison. Certains intellectuels associés au postmodernisme « académique » (Baudrillard, Derrida, etc.) et au situationnisme (Vaneigem, Debord, etc.) jouaient surtout, dans ce contexte, une importante fonction de passeurs.

« Les situationnistes croyaient que le futur utopique était préfiguré dans le passé tribal. Certaines tribus polynésiennes, par exemple, étaient organisées sur le principe du *potlatch*, c'est-à-dire l'échange des dons. Au sein de ces sociétés, l'économie du don créait des liens entre les individus, formant des tribus, et encourageait la coopération entre les différentes tribus. Contrairement à l'atomisation et à l'aliénation de la société bourgeoise, le potlatch supposait le contact intime et l'authenticité affective. D'après les situationnistes, l'économie tribale du don démontrait que les individus pouvaient vivre ensemble de façon satisfaisante sans besoin ni d'État ni de marché<sup>23</sup>. »

L'héritage situationniste est particulièrement évident chez les porte-parole du mouvement hacker ayant une formation d'anthropologues, tel Erik S. Raymond, « historien tribal de la culture hacker de l'Internet et anthropologue émérite ». En paraphrasant Vaneigem, il définit l'éthique hacker comme « une adaptation non pas à la rareté, mais à l'abondance », puisque, évidemment, les habitats informationnels – stockant des données reproductibles ad libitum – ne sont atteints par aucune rareté *matérielle*. Cela entraîne toute une série de renvois implicites ou explicites à une mythographie du don agonistique ostentatoire dévoilant les points de repère bibliographiques de l'entière aire politique et cultu-

23. Barbrook, Richard, « The Hi-tech Gift Economy », dans Id. *The Holy Fools : a critique of the avant-garde in the age of the Net*, Londres, Verso Books, 1999 [trad. franç. de « L'Économie du Don *High Tech* », dans *Libres Enfants du Savoir Numérique*, Blondeau, O. – Latrive, F. (eds), Paris, Éditions de L'Éclat, 2000, pp. 143-4].

relle hacker : Mauss, Polanyi, Clastres, Huxley, Sahlins, etc.<sup>24</sup> D'ailleurs, les nombreuses références aux « cultures aborigènes », aux « tabous », aux « big men », aux « groupes nomadiques de chasseurs-cueilleurs », s'accompagnent de la revendication d'une « fonction d'utilité hacker » fondée sur la réputation et sur la générosité<sup>25</sup>.

Le seul problème avec cette idéologie anti-utilitariste est qu'elle semble incompatible avec la nécessité de créer des « maisons hospitalières », des endroits clôturés où les hackers puissent échanger leurs dons dans les espaces informationnels. La propriété d'une *oikos* n'est-elle pas difficilement conciliable avec la répulsion hacker pour toute forme d'institution capitaliste ? D'autant plus que, justement, Raymond rapproche la constitution de projets coopératifs en ligne à la pratique de l'*homesteading*, soit l'appropriation de terre inoccupée sur une frontière<sup>26</sup>. Afin de résoudre ce véritable dilemme éthique, Raymond abandonne le folklore des pionniers américains du XIX<sup>e</sup> siècle ou celui du don « primitif » et fait appel à des notions empruntées à l'éthologie. Les animaux mêmes développeraient leur propre territorialité afin de diminuer les occasions de confrontation violente, en imposant (et en respectant) des bornes.

« Semblablement, la fonction de la propriété dans les sociétés humaines est celle de prévenir le conflit entre humains en dressant des limites qui séparent nettement le comportement pacifique de l'agression. [...] Le soutien communautaire à la réclamation de propriété est une manière de minimiser les différends en maximisant le comportement coopératif<sup>27</sup>. »

Donc, l'aménagement actuel du Réseau – un vaste espace vide où des enceintes hospitalières accueillent des voyageurs nomades – a été entamé par les hackers selon des motivations de résolution de conflits et d'harmonie sociale. L'argument explicite est que *l'hospitalité est un outil de sociabilité* dans des collectivités se voulant « posthumaines » (v. §. 5). L'argument tacite est que l'hospitalité est une modalité de contrôle sur les voyageurs étrangers, lesquels – avant tout – sont des *hostes*, des ennemis. Le maître qui permet à un étranger d'accéder à sa maison, l'enferme et le contrôle pendant le temps de l'hospitalité ; à travers le don agonistique et ostentatoire, il cherche à affirmer sa supériorité. C'est pourquoi le mot latin *hospes* (« hôte », aussi bien employé pour indiquer celui qui

24. Raymond, Eric S., « Homesteading the Noosphere », dans *First Monday*, 3 (10), octobre 1998, [http://www.firstmonday.dk/issues/issue3\\_10/raymond/index.html](http://www.firstmonday.dk/issues/issue3_10/raymond/index.html) (22 juillet 2002).

25. Raymond, Eric S., *The Cathedral and the Bazaar*, 1998, <http://www.tuxedo.org/~esr/writings/cathedral-bazaar> (22 juillet 2002).

26. En réalité, Raymond emprunte polémiquement la notion de *homesteading* à un autre notable de la cyberculture, Howard Rheingold (v. Rheingold, Howard, *The Virtual Community : Homesteading the Electronic Frontier*, Reading MASS, Addison-Wesley, 1993).

27. Raymond, Eric S., « Homesteading... », *op. cit.*

donne que celui qui reçoit l'hospitalité) découle d'*hosti-potens*, « celui qui a pouvoir sur l'ennemi<sup>28</sup> ».

L'hospitalité cyber convoite ainsi un acte tacitement *hostile*, non fraternel. Sa configuration correspond à des exigences prétendument naturelles, c'est-à-dire au dispositif social « primordial » du don, faisant apparemment à nouveau surface dans « l'ère de l'information » après avoir été refoulé pendant les derniers trois siècles d'industrialisme. En retraçant ses racines dans une institution pré-moderne, l'hospitalité cyber refuse de se figurer comme une activité charitable, comme c'est le cas avec l'hospitalité *humanitaire* chrétienne.

Si elle ne se limitait qu'à cela, on pourrait même la qualifier d'*inhumaine*. Néanmoins, puisqu'elle convoque une toute différente vision de l'existence, de ses fonctions et de ses limites, on arrivera bientôt à justifier l'appellation d'*hospitalité posthumaine* suggérée dès le titre de notre article.

#### 4 La navigation savante et l'itinéraire historique de la notion d'hospitalité

Il existerait donc plus qu'une coïncidence superficielle entre le protocole homérique de l'hospitalité et le discours cyber, puisque la notion de don et contre-don élaborée au cours du XX<sup>e</sup> siècle a infiltré autant notre représentation de la Grèce antique que celle des habitats informationnels, secondant ainsi la continuité discursive en question.

Mais, pour que cette continuité puisse être maintenue, il nous faut à présent tracer l'itinéraire, d'Homère jusqu'à nos jours, d'une autre notion centrale au discours de l'hospitalité : celle de « navigation savante ». Par cette locution, nous désignons ici un autre pattern narratif – additionnel à celui évoqué au début de cet article – consistant à montrer un voyageur se déplaçant sur un territoire « fluide » dans le but d'augmenter sa connaissance et de collecter de l'information. Dans la cyberculture, ce pattern revient, toujours sous forme de symptômes linguistiques, dans la désignation des utilisateurs de technologies numériques en ligne des noms de « navigateurs », « surfeurs » ou bien « cyber-nautes » (de l'union des mot grecques *kybernêtes*, « timonier », et *nàutes*, « marin »).

Ce pattern additionnel façonne, lui aussi, le design des habitats informationnels à l'intérieur desquels la navigation est plus qu'une simple métaphore : elle est l'habileté de développer des « cartographies cognitives » des environnements de données, afin d'y repérer une information. D'ailleurs, avec l'avènement de la Programmation Orientée Objet<sup>29</sup>, la navigation s'est imposée en paradigme in-

28. À ce propos, voir le concept d'« hostipitalité » présenté par Derrida, Jacques, *De l'Hospitalité*, Paris, Callman-Lévy, 1997 ; et l'étymologie proposée par Alberti Schatz, Eugenio, *L'Ospitalità. Un Archetipo di Leggerezza*, dans *Count-Down*, 3 (2), Mai-Novembre, 2000.

29. Dans la Programmation Orientée Objet (OOP, *Object Oriented Programming*), les tâches ou les éléments du système sont représentés par des icônes manipulables. Au

contestable de la conception des habitats informationnels. Bien sûr, aujourd'hui, les ordinateurs continuent à « computer », mais il se trouve aussi que la majorité des utilisateurs sont plus efficaces s'ils imaginent leur activité comme une navigation<sup>30</sup>.

Le prototype classique de navigateur-savant, voyageant dans un territoire fluide de connaissance, est évidemment le personnage d'Ulysse. Homère l'affirme distinctement dès le proème de son œuvre, en le dessinant comme un homme « expert de divers sujets » (*pol'tropon*), « connaisseur d'endroits humains et observateur d'intelligences » (*pollôn d'anthrôpon íden ástrea kai nóon éгно*). Encore plus révélatrice est l'étymologie de son nom, *Odysseús*, qu'on peut faire remonter à l'accadien *udû-ussu* (« voir, connaître, être intelligent »), ou – dans une autre graphie, *Oulixeús* – à l'accadien *âlik-(š)u* (« le voyageur, l'errant »)<sup>31</sup>.

Ulysse est celui qui ne peut pas se déplacer sans naviguer, et qui ne peut pas naviguer sans connaître. De ce point de vue, il est le précurseur de toute une série de personnages plus ou moins fictifs – héros, explorateurs, saints qui au cours des siècles ont incarné cette fonctionnalité culturelle, à la fois géographique et politique. La navigation savante, en effet, relève d'une projection utopique toujours très marquée. L'évocation d'un espace de connaissance, fluctuant et insaisissable, excite la mise en discussion des données présentes du savoir et du pouvoir, en franchissant les bornes du monde connu. Cela est exactement le rôle attribué au personnage ulyssiaque depuis le Moyen Âge : un homme qui, « afin de rechercher la vertu et la connaissance<sup>32</sup> », défait même les Colonnes d'Hercule, limites extrêmes de la terre explorée et du savoir accepté.

Une autre hypostase du navigateur de la connaissance est Raphael Hytloday, le découvreur d'Utopie, qui – nous transmet More – n'avait « pas navigué sur la mer en marin, mais plutôt en *voyageur*, ou mieux en *philosophe*<sup>33</sup> ». La méthode la plus commune de navigation savante finalisée au dépassement des limites de l'espace consensuel est la création d'un « espace autre », d'une géographie spirituelle s'opposant à la topographie terrestre. Substituer l'espace prédonné par un espace de données, idéaliser, virtualiser l'étendue terrestre, c'était, dans la Grèce classique, la grande projectualité platonique, qui non seulement restituait

---

cours des dernières trois décennies, cette technique de programmation s'est imposée sur le style classique, concevant l'environnement informatique comme un ensemble de procédures que l'ordinateur était censé exécuter.

30. Benyon, David, « Beyond Navigation as Metaphor », dans Dahlbäck, N. (ed.), *Exploring Navigation : Towards a Framework for Design and Evaluation of Navigation in Electronic Space*, SICS Technical Report, T98 :01, 1998.
31. Semerano, Giovanni, *Le Origini della Cultura Europea*, Firenze, Olschki, 1984, vol. I, tome I, p. 247. Cette interprétation est similairement énoncée par Renello, Gian Paolo, « Ulisse, Ipertesto di Se Stesso », dans *Raisat*, 18 Juin 2002, <http://www.railibro.rai.it/giornalino/renello.asp> (30 juillet 2002).
32. Cf. Dante, *Inferno*, XXVI, vv. 90-142.
33. Thomas More, *Utopia*, book I, souligné par nous.



un monde peuplé de pure information (*eidōs*), mais imaginait aussi une modalité d'exploration appelé significativement « deuxième navigation » (*deùteros ploùs*). Le platonisme vise à la construction philosophique d'un *au-delà idéal et idéal* : l'*Hyperyrànios*, « au-delà du ciel ».

Plusieurs auteurs ont souligné une reviviscence de l'idéalisme platonique dans l'imaginaire désincarné de l'Internet<sup>34</sup>, mais ils ont oublié presque invariablement d'expliquer selon quel chemin cet imaginaire serait arrivé jusqu'à nous. C'est le pattern narratif de la navigation savante qu'il faut retenir, et ses maintes articulations aussi bien dans la littérature que dans les discours politiques. Énée naviguant sur la Mer Méditerranée pour atteindre l'Italie, Saint Brendan, traversant la Mer du Nord pour rejoindre la Terre promise des saints, les héros des *Immrama* irlandais et des sagas nordiques, errant d'île en île avant d'accéder à l'*alltar* (« autre espace »), Christophe Colomb affrontant l'Océan pour gagner les Indes, Raphael Hytloday visitant les royaumes américains avant d'arriver à Utopie, Sir Walter Raleigh remontant le cours de l'Orinoco dans sa quête d'Eldorado, ceux-ci sont tous des exemples très connus de voyages d'exploration et de connaissance ayant comme but ultime une destination idéale.

Le même pattern narratif réapparaît dans la cyberculture, surtout dans les milieux de l'underground américain et européen, au carrefour entre cyberdélire, mouvement hacker, et crypto-anarchistes. Dans *TAZ – Temporary Autonomous Zone*<sup>35</sup>, Hakim Bey, auteur culte pour cette aire, apporte des nombreux exemples avant-coureurs des navigateurs des habitats informationnels du cyberspace en repérant l'origine des communautés en ligne contemporaines dans les *utopies pirates* des XVI<sup>e</sup> et XVII<sup>e</sup> siècles. Selon sa reconstruction historique, les pirates étaient parvenus à réaliser un véritable réseau de zones d'autonomie temporaire, de repaires et de refuges – comme la célèbre Isla de la Tortuga haïtienne, la ville de Port Royal en Jamaïque ou le royaume semi-légitime de Libertatia, où ils adoptaient des formes politiques empreintes d'égalitarisme radical et d'abolition de tout préjugé de race, de sexe et d'origine sociale.

Après que les États européens eurent réprimé la piraterie, continue Bey, les communautés mélangées de pirates, esclaves fugitifs et autochtones américains abandonnèrent la navigation maritime et se transférèrent sur le continent, en créant de petites enclaves écartées (*tri-racial isolates*) sur des territoires de la

34. Pour une analyse du Réseau en tant qu'espace idéal, voir Benedickt Michael, « Cyberspace : Some Proposals », dans Id. *Cyberspace : First Steps*, Cambridge, MIT Press, 1991 ; l'hypothèse que l'Internet représente la réalisation de la projectualité platonicienne est débattue dans Dreyfus, Hubert, *On The Internet : Thinking in Action*, New York, Routledge, 2001 ; les rapports entre la cyberculture et la tradition néoplatonicienne sont traités dans Davis, Erik, *Techgnosis : Myth, Magic + Mysticism in the Age of Information*, Harmony Books 1998.

35. Bey, Hakim, *TAZ – The Temporary Autonomous Zone : Ontologic Anarchy and Poetic Terrorism*, New York, Autonomedia, 1991 [trad. franç. de Christine Tréguier, *TAZ – Zone Autonome Temporaire*, Paris, Éditions de l'Éclat, 1997].

frontière occidentale des États-Unis. Le premier réseau ferroviaire prit alors la place du réseau des îles des Boucaniers, quand des endroits hospitaliers (comme le Great Dismal Swamp, la zone marécageuse aux confins de la Virginie et de la Caroline du Nord) furent repérés le long du chemin de fer américain. Abris pour les hors-la-loi, sociétés secrètes, laboratoires de pensée utopique, ces collectivités accueillantes influencèrent la structure et le style de vie des communautés hippies de la deuxième moitié du XX<sup>e</sup> siècle qui, à leur tour, inspirèrent la cyberdélirante californienne et la culture cyber globale des années 1990.

La mythologie pirate d'Hakim Bey, en reconstruisant les derniers trois siècles d'histoire de la navigation savante, nous fournit le dernier bout du pont discursif unissant Ulysse aux cybernautes d'aujourd'hui. Entre archipels, marais et réseaux, celui des Boucaniers est l'imaginaire que les partisans de la cyberculture ont choisi pour eux-mêmes, les premiers hackers s'y inspirant dans le choix même de l'appellation de « pirates informatiques ». Les Îles dans le Réseau de Sterling<sup>36</sup>, auxquelles Bey fait explicitement référence, sont des collectivités anarchiques comme la Tortuga.

Contexte discursif	Navigateur de la connaissance	Lieu d'hospitalité	Espace de destination
Epos homérique	Ulysse	Îles de la Mer Egée (Phéaciens, Circé, Cyclopes)	Ithaque
Epos virgilien	Énée	Île de la mer Méditerranée	Italie
Sagas nordiques	Beowulf, Odin, Bran, Maelduin	Avalon, Tir na mBan, Inis Ablach, l'Isle Joieuse	Alltar
Voyages mystiques	Saint Brendan	L'île de la Mer du nord (l'ermite Paul, les vieillards de la communauté d'Ailbe, les hommes forts)	Terre promise des saints
Explorations géographiques	Christophe Colomb	San Salvador	Indes
Pensée utopique	Thomas More	Nouvelle Castille et les royaumes américains	Utopie
Comptes rendus de voyage	Raleigh	Virginia	Eldorado
Littérature pirate	Pirates et Boucaniers	Tortuga	Libertatia
Littérature de la frontière	« Tri-racial isolates »	Great Dismal Swamp	West
Contreculture	Hippies	Communautés	Nature
Cyberculture	Hackers	Îles dans le Réseau	Virtualité

Tableau 2 – Navigation savante et endroits hospitaliers, d'Homère à la cyberculture

36. Sterling, Bruce, *Islands in the Net*, New York, Morrow, 1988 [trad. française de Jean Bonnefoy, *Les Mailles du Réseau*, Paris, Denoël, 1990].



Cela nous éclaire aussi comment le pattern narratif principal – un nomade solitaire admis dans des communautés isolées et situées sur la terre ferme – se relie à son pattern additionnel – un navigateur savant hébergé sur des îles situées dans un espace flottant. Le voyage de connaissance est initialement une navigation sur support fluide. Il devient successivement une errance sur une frontière (le *homesteading* des pionniers évoqué par Raymond) ou un nomadisme sur un réseau terrestre (le chemin de fer, comme le dit Bey). D'ici à l'actualisation discursive réalisée avec le pattern de la flânerie dans le Réseau Internet, il y a un très léger écart.

Donc *navigation savante, destination utopique et hébergement dans des communautés isolées* sont les trois coordonnées nous permettant de tracer une trajectoire du discours de l'hospitalité d'Homère jusqu'à la cyberculture actuelle.

La destination ultime de la navigation dans l'Internet et du nomadisme dans les espaces informationnels, ici indiquée avec la formule générique de « virtualité », est en réalité désignée par toute source savante (notamment par les penseurs de la seconde après-guerre ayant influencé les composantes capitales de la cyberculture, tels qu'Esfandiary, Leary, Teilhard de Chardin) comme une nouvelle phase de l'évolution spirituelle et corporelle humaine où les êtres vivants se fusionnent en une totalité informationnelle indistincte, ressemblant fort à l'Unité platonicienne ou à l'Aleph cabalistique. Une formulation « scientifique » acceptée au sein de la cyberculture est contenue dans la théorie de la fusion entre ordinateurs superintelligents et usagers posthumains, nommée communément *Singularité*<sup>37</sup>. Par contre, une formulation narrative est présente dans nombre de romans cyberpunk. Par exemple, le protagoniste de *Néuromancien*, Case, arrivé au bout de sa quête, découvre que « sa vision était [devenue] sphérique comme si une rétine unique recouvrait la surface intérieure d'un globe qui contenait toutes choses, comme si toutes choses pouvaient être dénombrées<sup>38</sup> ».

37. Plusieurs penseurs sont aujourd'hui reconnus comme des pionniers de la théorie de la Singularité, tels l'expert d'IA Ray Kurzweil (Kurzweil, Raymond, *The Age of Spiritual Machines*, New York, Viking, 1999) et le mathématicien et romancier américain Vernor Vinge (Vinge, Vernor, « The Coming of Technological Singularity : How to Survive in the Post-Human Era », communication présentée au Vision-21 Symposium NASA Lewis Research Center, Ohio Aerospace Institute, Mars 30-31, 1993).

38. Gibson, William, *Neuromancer*, New York, Ace Books, 1984 [trad. franç. par Jean Bonnefoy, *Néuromancien*, Paris, La Découverte, 1984]. Gibson semble ici s'être inspiré de la nouvelle *True Names*, publié en 1981 par Vernor Vinge, où le protagoniste, Mr. Slippery, sauve son monde virtuel (l'Autre Plan) en téléchargeant dans son cerveau la totalité du réseau des télécommunications mondiales : « Aucune hirondelle ne pouvait tomber sans qu'il le remarquât (...) ; plus de trois cent millions de vies filèrent face à ce que ses sens étaient devenus. » (Vinge, Vernor « True Names », in *Binary Start Number 5*, New York, Dell, 1981). Le modèle littéraire commun demeure évidemment *L'Aleph* de Jorge Luis Borges.

## 5 L'hospitalité comme lien social posthumain

Bien entendu, nous ne sommes pas en train d'affirmer qu'il y a une « structure réelle » de l'hospitalité se répétant dans toutes les sociétés. Notre attention se concentre sur des continuités discursives. Même les acteurs de la cyberculture mêmes ont soigneusement élaboré cette filiation narrative afin de pouvoir se connecter idéalement à une tradition d'hospitalité. Cela a engendré une fiction culturelle fonctionnelle au développement d'une sociabilité en ligne. Chacune des différentes composantes de la culture des réseaux informatiques, on l'a vu, a apporté sa contribution à l'édification de ce pont discursif. Le discours, en influençant les pratiques d'hospitalité, a créé de véritables liens de loyauté et de solidarité à l'intérieur des groupes et des sous-courants du cyber. Pour un contexte socio-culturel faisant de l'individualisme anarchique et du manque d'autorité ses valeurs centrales, c'est incontestablement le seul moyen de *fonder un lien de sociabilité*.

L'individu est accueilli et investi d'une mission : la recherche de la connaissance dans un espace utopique et égalitaire. Et si cela signifie la clandestinité et la stigmatisation par le monde hors-ligne – si, pour tout dire, cela signifie « se faire pirate » –, le navigateur savant est prêt à le faire.

Il faut d'ailleurs remarquer que cette socialité hospitalière présuppose un procédé de dématérialisation du corps de l'utilisateur des nouvelles technologies, fondant une identité corporelle post-humaine. La définition de posthumanisme, remontant à la fin des années soixante-dix, développe l'intuition foucauldienne d'une histoire de la notion d'humanité<sup>39</sup> et préconise la fin du rôle central de l'être humain dans l'ordre culturel actuel. Au cours des dernières années, la conviction humaniste de la suprématie naturelle de la « Famille des Hommes<sup>40</sup> » a été mise en question selon plusieurs points de vue et la possibilité, incessamment remémorée, d'articuler les corps humains avec les machines intelligentes a prolongé la notion de posthumain jusqu'à inclure les êtres « autres », les étrangers et les combinaisons de humain/non-humain. Des ouvrages collectifs<sup>41</sup>, des livres de vulgarisation<sup>42</sup>, où même des expositions d'art et des expérimentations musica-

39. Foucault avait affirmé que « l'homme est une invention dont l'archéologie de notre pensée montre aisément la date récente. Et peut-être la fin prochaine. [...] alors on peut bien parier que l'homme s'effacerait, comme, à la limite de la mer, un visage de sable » [Foucault, Michel, *Les Mots et les Choses. Pour une Archéologie du Savoir*, Paris, Gallimard, 1966, p. 398]. Ihab Hassan, à son tour, avait soutenu la théorie de la perte de centralité de l'être humain dans : Hassan, Ihab, « Prometheus as Performer : Towards a Posthumanist Culture », in *Performance in Postmodern Culture*, Benamou, M., Caramella, Ch. (eds), Madison, WI, Coda Press, 1977.

40. Barthes, Roland, *Mythologies*, Paris, Seuil, 1957.

41. *Posthuman Bodies*, Halberstam, J. – Livingston, I. (eds), Bloomington, Indiana University Press, 1995 ; *Posthumanism*, Badmington, N. (ed), New York, Palgrave, 2000.

42. Pepperel, Robert, *The Post-Human Condition*, London, Intellect Books, 1995 ; Marchesini, Roberto *Posthuman*, Turin, Bollati Boringhieri, 2002.

les<sup>43</sup> ont insisté sur le prétendu dépassement des limites et des défauts de la condition humaine en proposant un nouveau modèle de corps, désincarné et amplifié par les technologies numériques. La culture cyber des années 1990, en suivant une certaine démarche néo-gnostique, a appris à se méfier du corps de chair. Le corps « postbiologique », décrit comme une substance angélique faite de pure information numérique, est expurgé de toute spécificité charnelle – de toute « viande<sup>44</sup> » – et donc de tout péril de contamination et dégénérescence.

Or, la condition posthumaine serait caractérisée par un surpassement de l'anthropocentrisme. Pour son idéal type – l'individu égaré dans un réseau rhizomatique aux attributs corporels capricieux –, l'hospitalité cesse d'être un « devoir d'humanité », un engagement entre êtres fédérés par la subordination à un idéal transcendant, soit-il divin ou biologique. De ce point de vue, comme on l'a déjà rappelé, l'hospitalité cyber s'oppose décidément à l'hospitalité chrétienne basée sur l'instance supérieure de l'union de tous les hommes en Dieu. Les voyageurs hébergés dans les nœuds du réseau Internet ne sont pas des « frères ». Ils sont des *xenoi*, des étrangers. Et leur étrangeté radicale embrasse aussi l'incertitude autour de leur destination. Ils ne sont pas non plus des pèlerins se rendant à un endroit précis, vers une destination qu'ils connaissent et pour laquelle la route est déjà tracée. Ils sont assimilés aux nomades errants dans un territoire indéfinissable et incartographiable, parce que fluide et toujours en mutation. L'hôte-confrère chrétien est à l'hôte-étranger cybernaute comme le touriste est à l'égaré.

Celle des chrétiens est une hospitalité « en Dieu » : un dieu qui commande et impose l'obligation de recevoir l'invité, tout en étant *le lieu même* de l'hébergement. Auprès de lui est le prix pour l'homme vertueux qui a soigné et abrité son prochain. Cela rend indifférent l'emplacement physique de l'hébergement : si dans la cyberculture – tout comme dans Homère –, la réception ne peut se dérouler que dans un lieu portant des marques de domesticité, l'hospitalité chrétienne sait se présenter en plein air, ou même dans une taverne (comme dans la parabole du Bon Samaritain).

De plus, l'hospitalité chrétienne est une forme de don de bienfaisance, sans contre-don. Le pèlerin chrétien n'a pas de dettes envers son hôte, lequel du reste fait « son devoir de bon chrétien ». Et cela principalement parce que la charité des chrétiens s'exerce sur la matérialité, et non pas sur l'identité et sur le place-

43. Deitch. Jeffrey catalogue de l'exposition *Post human*, New York, Distributed Art Publishers, 1992 ; Kroker, Arthur and Gibson, Stephen, *Spasm : Android Music and Electric Flesh*, Montréal, New World Perspectives, 1993.

44. Ce type de méfiance était d'ailleurs déjà très manifeste dans les premiers romans cyberpunk des années 1980. *Neuromancien*, par exemple, décrit l'impossibilité du protagoniste de se brancher à la Matrice en disant que « pour Case, qui n'avait vécu que pour l'exultation désincarnée du cyberspace, ce fut la Chute. [...] Le corps, c'était de la viande. Case était tombé dans la prison de sa propre chair. » [Gibson, *Neuromancer*, op. cit. (trad. franç., p. 9)]

ment social du convive. Ce dernier, en recevant des biens et des services qui peuvent être estimés, remet leur rétribution à une tierce partie, Dieu.

Au contraire, dans les communautés en ligne, les cybernautes intègrent l'*oikos*. Ils sont retenus, leurs compétences sont mises en valeur. Le contre-don crée un lien de réciprocité dont les seuls acteurs sont les deux contractants. Cela réforme non seulement l'identité des sujets intéressés, en l'augmentant par l'échange, mais aussi leur position sociale, qui en est irrémédiablement changée. Avant, ils étaient *voyageur et résidant* ; maintenant – remarquable ambiguïté –, ils sont un *hôte* et son *hôte*. L'autre s'avérant être un égal, la reconnaissance entraînée par l'hospitalité dans les habitats informationnels ne se décline pas en termes de gratitude (*euhcaristia*) mais plutôt en termes d'acceptation (*anagnorismòs*).

Hospitalité humaine (chrétienne)	Hospitalité posthumaine (homérique)
L'hôte est un pèlerin, un frère.	L'hôte est un <i>xenos</i> , un étranger potentiellement hostile.
L'hospitalité se déroule dans n'importe quel lieu.	L'hospitalité ne se déroule que dans des lieux portant des marques de domesticité.
L'hospitalité reçoit une récompense divine dans l'au-delà.	L'hospitalité reçoit un prix humain dans l'en-deçà.
L'hospitalité s'exerce sur la matérialité du voyageur.	L'hospitalité s'exerce sur l'identité du voyageur.
Bienfaisance.	Don / contre-don.
L'hospitalité est un moment de passage.	L'hôte est retenu et intègre l' <i>oikos</i> .
L'hôte sait comment rejoindre sa destination.	L'hôte est égaré.
Gratitude vers le prochain.	Acceptation de l'étranger en tant que semblable.

Tableau 3 – Différences entre l'hospitalité humaniste et posthumaniste

Persuadés de l'avènement d'une condition posthumaine – destin de l'« homme posthume » accru par les NTIC, étape ultime *de* et *après* l'évolution naturelle –, les partisans de la cyberculture assument et acceptent le doute sur l'identité des hôtes. Admettre la plausibilité d'un lien social avec des sujets totalement inconnus devient, pour eux, une stratégie anti-anthropocentriste. Les nomades, acceptés dans la communauté, pourraient être n'importe qui – des humains, ou bien des non-humains, des intelligences artificielles. La reconnaissance – *anagnorismòs* – incite à identifier en tant que congénères des êtres radicalement hétérogènes. Le vieux dicton de Tércence (« Je suis homme, tout ce qui intéresse les hommes ne saurait m'être indifférent<sup>45</sup>. ») subit une transformation radicale en s'adaptant au goût du jour : *posthumani nihil a me alienum puto*, rien n'est étranger à la posthumanité. Si l'humanisme se basait sur le concept de *koinonìa*

45. « Homo sum : humani nihil a me alienum puto ». C'est le vieux Chrémès qui parle, dans Tércence *Heautontimoròmenos*, Acte 1, sc. 1, 25 (77).

(l'union naturelle de tous les êtres humains<sup>46</sup>), le posthumanisme ambitionne d'inclure dans son champ d'attraction sociale les êtres tout court – sans se soucier de leur humanité, organicité, biogénité même.

Avoir décrit le discours de l'hospitalité comme un outil de sociabilité en ligne, en interrogeant les modalités effectives sous lesquelles ce lien social est créé, nous aide à comprendre un des traits essentiels de la culture des réseaux numériques : sa quête pour une cohésion et pour une socialisation des ressources (informatiques, humaines, matérielles) tout en préservant l'indépendance des acteurs sociaux. Les îles restent isolées mais elles communiquent et échangent entre elles, en se fédérant dans une plus grande communauté qui les embrasse toutes. Les hôtes jouent le rôle de relieurs.

La formulation la plus claire de cette mécanique fédératrice est contenue dans *L'Intelligence Collective* du philosophe Pierre Lévy<sup>47</sup>. L'hospitalité dont Lévy parle, bien qu'elle procède d'un récit biblique, est hellénisée, reformulée selon une modalité grecque, non humaniste. L'auteur utilise des mots tels que « réciprocité », « étrangers », « nomades », qui ne font pas partie de l'attitude humaniste. Cette dernière ne vise pas à inclure l'étranger, mais seulement à en faciliter le passage, insinuant son caractère indésirable : il arrive, on lui donne de quoi se laver les pieds et un repas souvent très frugal, il reprend la route le jour d'après. Le voyageur-pèlerin est un choc transitoire, il existe à peine, il est éphémère et il ne laisse pas de traces.

Par contre, le nomade de Lévy et de la cyberculture est tout sauf éphémère. Il a un statut réciproque à son hôte, il prend partie de la vie de l'*oikos*, il laisse ses marques dans l'habitat visité. De surcroît, il mobilise la communauté l'hébergeant en indiquant, de son exemple vivant, la possibilité même du voyage. Dans l'hospitalité chrétienne, le pèlerin et le maître de la maison restent enfermés dans leurs différents espaces – ils sont asymétriques. Vice versa, Lévy insiste sur le fait que l'hospitalité cyber est un lien mutuel et que chacun peut devenir étranger à son tour. Avec la fin de l'anthropocentrisme, en admettant l'exposition de tous au danger de l'exclusion, l'hospitalité demeure le seul moyen d'accueillir et d'intégrer dans la communauté celui qui en était séparé avant, l'étranger. En

46. « *Humanitas sive koinonia* » : le lien de solidarité humaine est un concept développé par les traditions philosophiques néo-pythagoriciennes et stoïciennes anciennes, dont le vers de l'*Heautontimoroumenos* représente l'expression la plus touchante. C'est pourquoi Cicéron le commente dans le *Traité des Devoirs* [I, 9, 28-30] et dans le *Traité des Lois* [I, 33], en parlant de concorde sociale (« *Ad participandum alium cum alio communicandumque [natura nos fecit]* ») et en citant Pythagore (« *ut unus fiat ex pluribus* »). Sénèque également, encore en glosant le célèbre vers, soutient que la nature nous a fusionnés comme les membres d'un corps énorme, en mettant en nous un amour mutuel : « *Membra sumus corporis magni... natura nos cognatos edidit* » [*Lettres à Lucilius*, XV, 95, 51-3].

47. Lévy, Pierre, *L'intelligence collective : Pour une Anthropologie du Cyberspace*, La Découverte, Paris, 1994.

cousant la sphère de l'individuel à celle du collectif, l'hospitalité s'oppose à la possibilité même de l'exclusion. *Nihil alienum*, rien ne peut être étranger. Dans la condition posthumaine, « l'hospitalité des nomades et des migrants devient la morale par excellence<sup>48</sup> ».

---

48. *Ibid.*, p. 40.