

L'anthropomatique, ou les artifices de la culture.

Pierre Maranda

Volume 7, numéro 3, 1983

Vie et mort des langues

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/006171ar>

DOI : <https://doi.org/10.7202/006171ar>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Département d'anthropologie de l'Université Laval

ISSN

0702-8997 (imprimé)

1703-7921 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Maranda, P. (1983). L'anthropomatique, ou les artifices de la culture.
Anthropologie et Sociétés, 7(3), 175–176. <https://doi.org/10.7202/006171ar>

DOSSIER

L'ANTHROPOMATIQUE, OU LES ARTIFICES DE LA CULTURE

Bon, c'est acquis; on nous casse les oreilles avec la révolution informatique. Encore quelques relents de poudre dans quelques recoins, protestations d'arrière ou de vieille garde. Mais, de guerre lasse tout au moins, l'anthropologie « humaniste » – celle qui a toujours insisté sur la qualité de ses recherches traditionnellement qualitatives – va bientôt déposer les armes. On les refourbira sans doute pour prévoir l'ère post-informatique.

À juste titre. Car qu'en sera-t-il lorsque nous aurons informatisé tout ce qui peut l'être et quoi encore ? Quelles nouvelles cultures et contre-cultures et contre-contre-contre-...cultures sortiront des ruines fumantes des ordinateurs de la 8^e et de la 22^e génération ? Que restera-t-il de l'intelligence « naturelle » (la « nature ») quand l'intelligence artificielle (la « culture ») aura fini de la paumer somptueusement ? Quels modèles d'humanité pouvons-nous prévoir ? Devons-nous devenir auteurs de science fiction ?

La révolution informatique nous est pertinente, tout au moins autant que celle qu'on a appelé la néolithique, l'industrielle, etc. Elle est l'impact d'une technologie sur les sociétés et les esprits humains. Nous ne pouvons l'ignorer. Pas plus que nous ne pouvons ignorer l'impact des technologies nouvelles sur les sociétés traditionnelles. Nous ne pouvons refuser de traiter anthropologiquement cette nouvelle forme culturelle qu'est l'intellectronique (la greffe de l'informatique à l'esprit, l'augmentation de la mémoire, de l'efficacité et de la vitesse des opérations logiques...).

Les travaux en intelligence artificielle aux États-Unis, ceux des Japonais en mémoire artificielle, ceux que nous faisons en imagination artificielle (par exemple, sur les métaphores engendrées par algorithme sur ordinateur et dont nous pouvons prévoir le degré d'acceptation ou de rejet par une population donnée), tout cela est déjà de l'anthropomatique. Et tout cela ne fait que nous rappeler que la culture est, essentiellement et fondamentalement, artificielle.

Artificiel : artificiel est relié à artifice, artefact, art. Le « culturel », s'opposant (selon nos catégories binaires) au « naturel », est forcément artificiel. La culture est l'artefact de la sommation de ses artefacts (en d'autres mots, l'ensemble des artefacts qui la constituent est lui-même un artefact). L'ordinateur est un de ces artefacts; un de ces artefacts qui, plus puissant que les autres, permet précisément de construire l'artefact de sommation de tous les autres. Du moins, dans notre idéo-logique à nous.

(Question pour l'arrière-garde : L'anthropologue rejettera-t-il une culture, celle de l'informatique, au nom d'une autre culture, i.e. au nom de son ethnocentrisme ? Rejettera-t-il l'intelligence artificielle parce que c'est une œuvre de l'esprit avec laquelle il n'est pas d'accord ?)

Le culturel = donc l'artificiel, toute culture est artifice. La culture informatique ne fait que rendre cette équation plus obvie, que nous rendre plus lucide à cet égard. Elle nous montre, à nous, anthropologues, notre objet même dans ses arêtes vives. À nu, dans l'expérimentation que nous pratiquons sur le modèle de nous-mêmes qu'est l'ordinateur, que l'ordinateur, miroir autonome de nos pensées booléennes, clône de notre

esprit occidental, réalise sous nos yeux. Nous nous voyons penser-là, dynamiquement, au grand jour.

Les implications de l'informatique sont tout aussi fascinantes que troublantes. Voyons un scénario, celui de la formation d'anthropologues sous l'impact de l'informatisation.

On pourrait parler de terrains nouveaux : auprès d'informaticiens; auprès d'enfants utilisant les ordinateurs domestiques; auprès des ordinateurs eux-mêmes et du modèle de l'esprit occidental qu'ils offrent; sur les cultures de programmation, sujet crucial car, si la culture de programmation est primordialement anglo-saxonne et impose conséquemment des types d'algorithmes et des conceptions particuliers, qu'advient-il lorsque d'autres cultures auront enfin commencé à programmer elles aussi ? Je me contente de quelques remarques sur un devenir plausible de nos curricula.

La formation de l'étudiant en anthropologie comportera encore tous les éléments qui l'ont toujours constituée. On y ajoutera un an (ou peut-être deux ?). Qui initiera l'étudiant à l'informatique en général et à la programmation dans des langages tels LISP et LOGO (ceux qu'utilisent l'intelligence artificielle et la simulation) ? Qui fournira une compétence réelle en analyse de contenu et de discours ? (Qu'étudions-nous d'autre que des contenus culturels et les discours qui les structurent – économiquement, politiquement, religieusement, cognitivement... ?). Ces méthodes seront d'ailleurs unifiées par l'analyse réticulaire dynamique.

Après un terrain ethnographique, la thèse de l'étudiant sera un programme de simulation informatique des dynamiques culturelles de la population où il a fait son terrain. « Les comportements amoureux des A »; « Les inerties des B face aux changements économiques »; « Les manipulations du pouvoir par les femmes des C »; « La pensée mythique des anciens Sumériens »; « Le mode de production asiatique »; « Un modèle des structures d'alliance chez les D »; « La parenté chez les E : système des appellations et des attitudes »; etc. (d'ailleurs il existe depuis quelque temps des travaux dans cette ligne : cf. Françoise Héritier sur la parenté, ceux que nous poursuivons en équipe sur la mythologie, la sémantique et les relations ethniques, etc.).

Par l'informatique, la culture se fait croire qu'elle atteint à l'auto-transparence. Il n'y a rien de caché, de secret, donc de mystérieux dans un ordinateur. Toutes les composantes en sont connues, leurs interrelations absolument claires et les algorithmes qui les font marcher, sans voiles. En fait, nous avons là une image de nous-mêmes sur laquelle nous pouvons expérimenter. L'anthropologie dispose enfin d'un vrai laboratoire.

Après avoir construit Dieu à son image et nous avoir persuadés qu'elle était la nôtre, notre culture a construit l'ordinateur, image nouvelle et améliorée d'elle-même et en deviendra à son tour l'image, dans cette dialectique narcissique qui nous est si pathologiquement nécessaire. Le Japon, la Chine, l'Inde iront-ils plus loin, construisant des ordinateurs reflétant une autre culture que la nôtre ? et inventeront-ils d'autres cultures de programmation ? Qu'on l'espère. Autrement, l'impérialisme occidental continuera de stériliser, en les stigmatisant, toutes autres formes d'humanité.

Pierre Maranda
Département d'anthropologie
Université Laval