

# TECHNOLOGIE ET PORNOGRAPHIE DANS L'ESPACE CYBERNÉTIQUE

---

Divina FRAU-MEIGS

**I**nnovation technologique et pornographie relèvent toutes deux de la marginalité. Les nouvelles technologies subissent toujours une période de latence et de vide juridique, avant d'être adoptées (ou rejetées) par le public de masse, et la pornographie joue constamment de la porosité des frontières entre le licite et l'illicite. De ce fait, les pornographes ont tendance à s'appropriier les technologies nouvelles dès leur début, lorsque les usages sociaux s'élaborent autour d'elles, dans l'entre-jeu des limites de l'acceptable et du transgressable.

L'informatique, sous la forme du réseau Internet, constitue le dernier avatar technologique à être investi par la pornographie, dans une aventure parallèle à celle du Minitel « rose » (1). Dès 1974, Theodor Holm Nelson, l'inventeur du système de navigation informatique Hypertext, avait prévu l'application rose d'Internet, qu'il avait ludiquement baptisée « teledildonics » (2). L'importance instrumentale de l'ordinateur

pour l'avènement d'une sexualité de masse à distance n'avait pas échappé à ce visionnaire réaliste.

Internet n'est pas seulement un objet dont on parle, c'est aussi un objet dont on se sert – et notamment un obscur objet du désir. La présence croissante de services pornographiques représente un complexe d'échanges, un discours sur la machine qui se branche sur une machine à discours. Il suffit pour s'en convaincre de se connecter aux messageries télématiques ou *Bulletin Board Systems* (BBS), ou de consulter les magazines alternatifs « on-line » (ou *mutazines*) qui tendent à diffuser le discours dominant sur le sexe cybernétique ou cybersexe, comme *Mondo 2000* (édité par Queen Mu, pseudonyme d'Allison Kennedy, la « domineditrix », et fondé par R.V. Sirius, pseudonyme de Ken Goffman) ou encore *Future Sex* (édité par Lily Burana, succédant à Lisa Palac).

Dans la mesure où une technologie est le produit de la culture dans laquelle elle émerge, quelles sont les caractéristiques américaines de la pornographie cybernétique ? L'innovation technologique propose-t-elle une construction nouvelle de la sexualité et de l'érotisme et en quoi modifie-t-elle l'organisation des échanges pornographiques ? Il s'agit ici, dans une démarche socio-historique, d'inscrire le débat sur le cybersexe à la fois dans la longue durée de l'histoire de la pornographie et dans sa relation à la technologie et à la société américaine contemporaine (3).

## **La naissance d'Internet et la contre-culture cybernétique**

Pour international qu'il se veuille, Internet et le discours qui l'investit n'en relè-

(1) JOUËT, 1991.

(2) RHEINGOLD, 1991, 345 [Un « dildo » est un gode]. Nelson appliqua ce terme à l'invention de How Wachspress, pour convertir les sons en sensations tactiles.

(3) La méthode utilisée ici a consisté tout d'abord en la consultation du plus grand nombre de sources de discours possible sur le cybersexe, sur plusieurs supports, en privilégiant le point de vue des penseurs et des producteurs plutôt que celui des usagers. Ce n'est donc pas une approche des usages, qui reste à faire, même si référence est faite à certaines pratiques, lorsqu'elles sont révélatrices de l'idéologie libertaire sur Internet. Les tendances dégagées de ces divers discours contemporains ont ensuite été confrontées aux tendances historiques de l'évolution de la pornographie, selon les thèses de Lynn Hunt. Mes remerciements vont à Thierry Aubin et à Jorge Enes du CAVI-Université Paris 3, pour leur apport logistique.

vent pas moins d'un mouvement interne aux États-Unis, ne serait-ce que parce que cet outil y est né, il y a une décennie environ, et que le nombre de ses utilisateurs, encore à ce jour, est majoritairement américain (18 millions contre environ 5 millions dans le reste du monde – 200 000 en France – selon les dernières estimations). Dans ce pays, les pressions économiques et les attentes de succès commercial poussent les individus à tester sans cesse les limites de leur système politique et social. Depuis une trentaine d'années, en Californie surtout, s'y est développée une idéologie de la démocratie directe, dont le projet de société vise à libérer l'individu de l'emprise étatique par le développement technologique pour parvenir à la réalisation de soi (*self-fulfillement*).

Libération de l'individu, réalisation de soi, dans le contexte américain, ne sont pas des termes neutres. Ils relèvent de la conception américaine de la citoyenneté, fondée sur l'idéologie de la responsabilité personnelle de l'individu dans le façonnement de sa destinée. La réalisation de soi parcourt d'une même exigence la vie privée et publique de l'individu et conditionne sa méfiance à l'égard des revendications de l'État fédéral. Cette conception de la citoyenneté donne le droit à tout individu qui se sent brimé par les modèles mis en place par d'autres de se rebeller, en toute légitimité, par la pratique de la désobéissance civile (*Civil Disobedience*). Un seul homme dans son droit constitue déjà à lui tout seul une majorité, même si elle est séparatiste (4). Le type d'action entreprise pour manifester son désaccord tend toutefois à se marquer de manière individuelle ou au sein de groupes activistes locaux (*grassroots*), ce qui s'est produit dans le cas du développement de l'informatique grand public.

C'est en Californie, état où la tendance séparatiste est forte, que s'effectue la mise

en place des usages sociaux de l'informatique, dès les années soixante, même s'il existe d'autres lieux d'élaboration ponctuelle de la technologie aux États-Unis (aux environs de Boston, de Philadelphie, ou de Chapel Hill, par exemple). Dès cette époque, la Californie devient un laboratoire d'expérimentation sociale par la technologie, et la sexualité – sous toutes ses déclinaisons, homosexuelle, transsexuelle et pornographique – en fait intégralement partie, comme « l'été de l'Amour » (*Summer of Love*) de San Francisco en 1967 le suggère.

Ce phénomène de la Californie « fin de siècle » (comme on dit « Vienne fin de siècle » en parlant du XIX<sup>e</sup>) se matérialise par l'émergence de styles de vie alternatifs, d'associations communautaires, qui cherchent à intégrer réalisation de soi, hédonisme, spiritualisme « new age » et technologies nouvelles. En marge des puissantes universités privées et publiques de Stanford, Caltech, UCLA, ou Berkeley et autour de leurs parcs industriels, se constitue une contre-culture technique, une sous-culture aux tendances éclectiques. Vivian Sobchack décrit l'imaginaire de cette sous-culture comme « *en état de mutation fébrile, télé-chargeant sa conscience dans l'ordinateur, laissant derrière elle son corps obsolète pour aller vivre dans le paysage des données informatiques sous forme d'organismes cybernétiques (cyborgs) new age* » (5). C'est en ces termes, relativement cryptés pour le non-initié, que s'organise le contexte libertaire d'Internet dont la pornographie se fait tantôt le reflet, tantôt le fer de lance.

Theodor Holm Nelson constitue un personnage-clé pour comprendre le rôle d'Internet dans la contre-culture américaine telle qu'elle est mise en place dès le début des années soixante. Dans son *Literary machines 93.1*, sous-titré « *le projet le plus audacieux et le plus spécifique pour la*

(4) Ces termes trouvent leur légitimité dans l'œuvre des deux philosophes qui incarnent la pensée politique américaine au XIX<sup>e</sup> siècle, Ralph Waldo Emerson et Henry David Thoreau. Le premier a écrit un essai intitulé « Self-reliance » en 1841 et le deuxième un essai intitulé « Civil Disobedience » (premier titre : « The Resistance to Civil Government ») en 1849. L'idée centrale, utile aux propos développés ici, est celle selon laquelle l'individu-citoyen doit être le seul juge de ses actions et le créateur de ses propres modèles.

(5) SOBSCHACK, 1991, 25.

connaissance, la liberté et la création à venir d'un monde meilleur issu du royaume informatique », ce prophète engagé décrit l'évolution de son projet de longue date, *Xanadu*, et la vision qui le sous-tend : « *Imaginez une facilité d'accès et de sensations fortes toute neuve, capable de détrôner la narcose produite par la vidéo, qui pèse sur notre pays comme un brouillard. Imaginez une nouvelle littérature libertaire qui propose des explications alternatives de sorte que chacun puisse choisir le cheminement ou l'approche qu'il ou elle préfère* (6). » Il s'agit bien de repousser les limites de la liberté individuelle par le discours. L'affranchissement des contraintes de la linéarité s'accompagne du rejet des formes linéaires du social et du politique pour atteindre une nouvelle forme de libre-pensée, qui peut aller jusqu'au libertinage.

Mais ce libertinage garde une coloration spécifiquement américaine, ce que Nelson s'empresse de confirmer, notamment lorsqu'il évoque l'équipe qui a exécuté le projet : « *Tous sans exception, nous étions des capitalistes consommés : moi par haine des comités de décision, de l'affaiblissement de la créativité et de la dilution de la pensée ; eux par désir de créer leur propre navette spatiale.* » Liberté et capitalisme trouvent leur extension dans le laisser faire des idées nouvelles et viennent donner sa coloration au milieu libertaire californien.

Avec Nelson et d'autres « maniaques » de l'informatique (*hackers*), les balbutiements de l'informatique grand public s'accompagnent d'une prise de conscience de ce que les ordinateurs ne sont pas de simples outils mais des sites propices à des expériences sociales innovantes et alternatives (7). La possibilité de mise en liaison d'individus par des réseaux télématiques ouvre des perspectives de démocratie directe au sein d'une fédération américaine historiquement méfiante à l'égard des tendances centralisatrices de l'État, préoccupée de laisser à chaque individu la respon-

sabilité de la réalisation de soi.

Internet s'est élaboré dans ce contexte, même si la première fois que des ordinateurs ont été concrètement reliés, entre UC-Los Angeles et SRI-Stanford, le 21 novembre 1969, relève plutôt de la guerre froide que de la coïncidence avec le pouvoir des fleurs (*flower power*) de l'ère hippy qui triomphe à Woodstock (8). C'est dans l'effervescente rencontre historique de la contre-culture américaine et de la Silicon Valley que savants et informaticiens, *a priori* peu portés au libertarisme, voire même extrêmement conservateurs politiquement, ont commencé à se rendre compte du potentiel de l'informatique pour le développement des réseaux à usage privé et décentralisateur (un thème unificateur aux États-Unis). Les programmeurs, avec leur logique orientée vers l'objet et leurs logiciels à choix hiérarchisés, cohabitent avec ces personnages mi-illuminés, mi-corsaires que sont les « hackers » à la volonté chaotique et aléatoire, dans une union étrange et, en apparence, monstrueuse. Dualité interdépendante qui explique l'ampleur des enjeux autour d'Internet et qui semble s'inscrire en faux contre les oppositions traditionnelles sur lesquelles s'est fondée notre modernité.

## Technologie, pornographie et démocratie

Et pourtant l'histoire de la pornographie et les fondements de la modernité peuvent parfois informer sur le présent. Le parallélisme historique entre la France de la fin du XVIII<sup>e</sup> siècle et les États-Unis de la fin du XX<sup>e</sup> est fort tentant, de par les relations paradoxales qu'y entretiennent technologie, pornographie et démocratie. Lynn Hunt, dans *The Invention of Pornography*, montre comment la pornographie comme catégorie de raisonnement naît au XV<sup>e</sup> siècle, à un moment de l'histoire occidentale où des questions de société sont posées, notamment sur la définition de la démocratie et

(6) NELSON, 1980, 10<sup>e</sup> version : 1993.

(7) LEVY, 1985.

(8) Il s'agissait alors du système Arpanet, une commande du Pentagone, pour protéger les données informatiques américaines d'une possible attaque atomique de l'ex-URSS, dans le contexte de la guerre du Vietnam.

des règles du lien social. Utilisant la technologie récente de la presse à imprimer, les philosophes de la Renaissance et des Lumières diffusent leurs idées qui mèneront à la Révolution française. La littérature pornographique utilise le même procédé et se trouve soumise au même type de censure que la littérature philosophique. Pornographes et philosophes, sans distinction, sont jugés subversifs et leurs ouvrages relégués aux Enfers, classifiés sous la même rubrique infamante de « philosophie » (9).

Lynn Hunt, dans son analyse, met à jour un double mouvement. D'une part, le développement technologique participe à la démocratisation des masses et à la démocratisation de la pornographie, longtemps réservée à une élite (urbaine et masculine) ; parallèlement, la pornographie, utilisant la technologie de l'imprimerie et dissertant souvent de politique en termes sexuels, contribue aussi au développement de la conscience politique des masses et se trouve ainsi aux origines de l'expansion des idées nouvelles. Dans ce contexte, la pornographie rejoint tout le discours sur la sexualité comme mode de libération du genre humain par l'exploration d'alternatives sexuelles et politiques.

Le scénario de Lynn Hunt propose un modèle systémique tout autant qu'historique des relations entre pornographie, technologie et démocratie. Son prolongement contemporain, aussi diffus soit-il, pourrait se retrouver dans la renégociation de la démocratie directe, de la philosophie-mode de vie « new age » et de la technologie des réseaux incarnée par Internet. Et de même qu'au XVIII<sup>e</sup> siècle, les écrits érotiques et pornographiques étaient classés dans la même catégorie que les livres philosophiques (et voués à l'Enfer ou brûlés), de même des messages envoyés sur *alt. sex. zoophilia* peuvent se retrouver sur des messageries à vocation philosophique ou sociologique, comme *talk. philosophy ou soc. misc.* (au risque de s'y faire « flamer » !) (10).

Un exemple mythique de l'interpénétration des débats entre sexualité, technologie

et démocratie pour les usagers d'Internet est le WELL (*Whole Earth'Electronic Link*). L'un des plus anciens forums d'Internet, le WELL propose à la fois des débats sur la philosophie et sur l'érotisme. Les sujets qui animent la « *Eros Conference* » peuvent aller de « *Penis names* » ou « *How to give/receive a good rim job* » à « *modem sex* ». Stewart Brand, ancien hippy, éditeur écologiste du *Whole Earth Catalog* et du *Co-Evolution Quarterly*, a conçu le WELL comme une sorte d'« *electronic mother* », qui nourrit l'esprit avec des forums sur la spiritualité, l'informatique, les Grateful Dead, et la sexualité. Le WELL souhaite être la vitrine des standards de l'« *electronic underground* » et est reconnu comme tel. Par son rôle, le WELL contribue également à l'ancrage californien du cybersexe (le discours dominant sur le cybersexe provient plus particulièrement de San Francisco), car il est une émanation directe de la contre-culture des années soixante.

Le WELL porte en son sein les trois points principaux de la relation entre pornographie et démocratie que Lynn Hunt isole comme essentiels dans l'histoire de la pornographie du XVI<sup>e</sup> au XVIII<sup>e</sup> siècle : l'association à la technologie de l'écrit ; la connection avec les nouvelles philosophies matérialistes de la science et de la nature ; l'attaque politique contre les régimes établis, avec la contre-attaque de ceux-ci par la réglementation et la censure.

Sans reprendre point par point son argumentaire, il s'agit ici de tester ces points-clé de la pornographie en les appliquant au cybersexe, car ils offrent une piste d'analyse d'un phénomène complexe, qui a franchi le stade de l'émergence et se trouve être l'enjeu de tensions qui le dépassent. Une série de convergences entre moments historiques et mouvements sociaux du XVIII<sup>e</sup> et du XX<sup>e</sup> semblent étayer ce qui n'est encore qu'une hypothèse explicative. Ainsi le cybersexe est associé à une nouvelle technologie, qui affecte l'écrit (par l'hypertexte) mais le dépasse aussi, par l'intégration de

(9) HUNT, 1993, 9-45.

(10) Expression qui relève de la déontologie des usages d'Internet : se faire « flamer » consiste à recevoir des messages très inamicaux et très encombrants dans sa boîte aux lettres électronique.

possibilités sonores et visuelles ; c'est aussi une technologie de masse, qui recèle donc un potentiel de démocratisation et qui remet en cause la relation à l'Autre et à l'État. La nouvelle philosophie qui l'entoure est centrée sur la contre-culture « new age », laquelle prône des relations interactives entre l'homme, la nature et la science, tenant pour suspectes les interprétations traditionnelles de la réalité. Cette contre-culture s'en prend aux valeurs de l'Establishment américain et attaque le statu quo politique, social et moral qu'il contrôle (des manifestations contre la guerre du Vietnam aux derniers remous du mouvement des droits civiques appliqués aux minorités raciales, ethniques et sexuelles).

Pour tester ces convergences historiques et montrer également les différences qui les caractérisent (du fait de l'implantation spatiale, temporelle et culturelle du cybersexe), il faut donc :

- analyser les termes de l'association de la pornographie et de la nouvelle technologie de l'informatique en réseaux ;

- passer en revue l'interprétation actuelle que la pornographie fait des idées « new age », notamment dans son rapport à la nature et à la réalité ;

- examiner les types d'attaques contre le régime politique américain, en cherchant à définir si la politique de la pornographie joue comme une forme de résistance pour éroder les relations politiques et économiques existantes ou si elle représente une simple opposition au sein de la culture de la classe moyenne américaine sans chercher à la mettre en danger ;

- étudier enfin les réactions que la pornographie provoque de la part des instances d'autorité et de contrôle.

### **Les termes de l'association pornographie-technologie informatique**

La définition de la pornographie a peu changé au cours de ces derniers siècles et l'association de fait avec la technologie se

confirme. Lynn Hunt la décrit comme la représentation délibérée de matériaux et de produits plus ou moins obscènes sur le corps (féminin le plus souvent) destinés à provoquer une stimulation érotique (11). Les conditions de sa réalisation sont l'anonymat, la relation intime mais néanmoins étrangère au corps de l'Autre et la possibilité de substitution d'un corps par un autre (12). Le travail du désir pornographique opère sous la forme d'un désir assouvi très temporairement et qui crée le besoin de continuer à consommer. Toujours repoussé, toujours à renouveler, il repose sur le principe de la substitution répétée.

Ces trois conditions de réalisation érotique s'avèrent trouver leur parallèle dans les conditions instrumentales offertes par la machine informatique : l'anonymat, l'interaction et la substitution. La prédilection du contenu pornographique pour le format offert par la technique pourrait ainsi s'élucider par une sorte d'adéquation objective et une économie des signes, qui propose un minimum d'investissement pour un maximum d'ajustement. Une dernière condition, sous-jacente, scelle cette adéquation, celle de l'échange financier, par la relation de service.

Dans ce cadre de réalisation, les deux figures traditionnelles du pornographique, les *eroticae* et les *exoticae*, sont fortement représentées dans les productions disponibles sur Internet : les *eroticae* se concentrent sur les aspects physiques de la relation sexuelle et sa description détaillée, tandis que les *exoticae* investissent les activités sexuelles « déviantes » et autres perversions sexuelles telles que sadisme, masochisme, trans-sexualité, voyeurisme, nécrophilie, zoophilie, etc. Elles constituent le matériau des BBS comme alt-sex-boosting ou alt-sex-bondage (gratuites) ou encore Laura's Lair ou Pleasure Dome (payantes) ou de vidéos digitalisées sur CD-rom comme *The Interactive Adventure of Seymour Butts*.

Viennent toutefois s'y ajouter les systèmes de simulation d'intimité artificielle.

(11) HUNT, 1993, 10.

(12) THE AMERICAN JOURNAL OF SEMIOTICS, 1989.

Ils prennent soit la forme d'images 3D, comme dans le cas de *Virtual Valerie*, création de Mike Senz, la première poupée articulée qui propose des jeux érotiques, soit sous la forme d'un exosquelette avec capteurs sensoriels que l'utilisateur doit revêtir pour pouvoir se déplacer dans un espace à trois dimensions où il lui est possible de rencontrer un partenaire tout aussi virtuel que lui. D'autres systèmes en réalité virtuelle (où la simulation se produirait par totale immersion sensorielle dans l'écran) sont à l'état expérimental et quoiqu'ils ne soient pas encore au point n'en alimentent pas moins le discours sur le cybersexe, sous la forme d'un horizon de possibilités à portée de désir.

Au premier abord, l'impact de la nouvelle technologie de la communication en réseaux affecte peu la pornographie. La technologie informatique reproduit des formes anciennes, venant de l'écrit et de l'illustration livresque, avec seulement plus de fiabilité dans la reproduction. Sur Internet apparaissent des pratiques banales, d'une part, et des fantasmes du tout-sensoriel à venir d'autre part. Toutefois, dans l'entre-deux, des mutations importantes semblent prendre place, en particulier dans la relation au corps de Soi et de l'Autre et dans l'intellectualisation accrue de la pornographie.

### *Du corps de l'Autre au corps de Soi*

Les figures traditionnelles de la pornographie sont redynamisées par la présence de l'interactivité, de la pluralité des supports et de leur potentiel de mixité, qui sont les caractéristiques apportées par la technique : les possibilités d'écriture et de graphisme par traitement de texte se côtoient pêle-mêle et, combinées aux possibilités de téléchargement sur l'ordinateur de l'utilisateur, permettent une combinatoire de situations érotiques illimitée. Les images des *Graphics Interchange Format* (GIF) typiques de BBS comme Gabby's Lounge, Windy City Freedom Fortress ou *Penthouse On-line*, par exemple, participent de la même fré-

nésie d'échanges que les « *chats, hot and on-line*, » c'est-à-dire les conversations en temps réel ou différé sur des sujets pornographiques.

Ces diverses figures repoussent les limites du pornographique car elles cohabitent entre elles. Du fait même de cette cohabitation, elles diffèrent de formes qui utilisent un seul support d'expression. L'analyse classique de la construction de la pornographie, examinant un support à la fois, tend à insister sur la fracture entre le verbal et le non-verbal qui la constitue. Il existerait une séparation nécessaire entre le langage et la relation sexuelle au corps, qui se voit par exemple dans la posture féminine et sa dualité : à la séduction du regard et des lèvres s'oppose la dureté des dents serrées et des poings fermés. Le corps engage le dialogue mais la bouche se tait. Une telle utilisation du corps érotique pour évacuer la parole permettrait l'établissement du seul corps comme base de l'intimité entre des étrangers (13).

Or, avec la technologie informatique et ses interfaces multimédia se produit une alliance entre la parole et le corps, le visuel et l'écrit, qui ré-introduit la discursivité dans la relation érotique. En fait, l'instance corporelle de l'Autre étant absente ou invisible, le corps érotique est substitué par la machine, qui joue en son sein du visuel, du langage et de leur interaction. La parole n'a pas besoin d'être évacuée, pas plus que n'est nécessaire la dualité morphologique, puisque la machine se substitue au corps de l'Autre, jamais rencontré, toujours informatisé.

### *L'intellectualisation du sexe*

Toute navigation sur les vagues roses d'Internet confirme l'importance de l'écrit informatique et de ces signes typographiques qui tentent de restaurer visuellement le dialogue et son expressivité, les *emoticons* ou icônes de l'émotion. Les capacités discursives nouvelles ouvertes par l'hypertexte ne sont pas sans évoquer les développements de l'imprimerie, qui ont permis l'émergence d'une forme

(13) MacCANNELL, 1989, 153-74.

d'écriture nouvelle, le roman. La pornographie du XVI<sup>e</sup> au XVIII<sup>e</sup> siècle a investi cette forme d'expression pas encore stabilisée (ce qui explique son expansion en France, pays de prédilection du roman). De nos jours, l'hypertextualité remet en cause les genres d'expression établis et pousse vers d'autres en voie de définition (14). L'ouverture et le flou de ce procédé d'écriture, qui n'est pas encore fixé, offre des possibilités libertaires que Theodor Holm Nelson ne cesse de prôner car, selon lui, elles constituent l'essence même de l'invention informatique. Accessoirement, il faut noter que ce procédé suppose aussi une tradition culturelle qui insiste sur l'alphabétisation informatique (ce qui est le cas aux États-Unis, où tout écolier apprend la dactylographie et où le parc d'ordinateurs est assez volumineux) car pour éprouver du plaisir sur Internet, il faut bien savoir taper à la machine ou se servir de sa souris avec dextérité...

L'hypertextualité permet donc une plus grande intellectualisation du sexe. Et de même que dès le XVI<sup>e</sup> siècle sont apparues des « aides » sexuelles (le condom, le gode et l'écrit imprimé), de même la technologie informatique propose une aide sexuelle nouvelle : l'interface. Car cette construction discursive et intellectualisée de la sexualité par la technologie informatique se produit par l'interface-écran, qui permet la simulation et la substitution dans la double condition d'anonymat et d'intimité distancée. L'interface crée les conditions d'une relation paradoxale corps-machine. Elle prolonge le corps de Soi mais défend aussi l'accès au corps de l'Autre. L'interface rend le corps invisible dans une logique de dissimulation d'autant plus favorisée ici par les techniques de simulation. L'interaction directe ne se produit plus avec le corps de l'Autre mais avec des données informatiques et le désir lui-même est transformé

en donnée informatique. L'interface redéfinit donc le corps et le discours comme faisant partie du système cybernétique de l'information/désir.

La présence du corps non dans l'enveloppe physique mais dans l'échange symbolique offert par l'information télématique semble au cœur des préoccupations et des enjeux qui se reflètent dans les propos de producteurs comme des utilisateurs de BBS. Certains disent, comme Patrick : « *Ce qui marche bien en ligne ne marche pas face à face (f2f), si l'un ou l'autre des partenaires, voire les deux, craignent l'intimité et ont besoin de distance. La relation en ligne peut satisfaire le double besoin d'intimité et de distance.* » Ou ils commentent comme Neandergal : « *Je me suis souvent demandée quel genre de personne gravitait autour des messageries pour établir des contacts humains : celle qui a besoin de l'écran* » (15).

Le besoin de l'écran de protection, du maintien de la distance dans la proximité, la peur du face à face (f2f) correspond aussi à un des discours tenus sur l'ordinateur-interface qui insiste sur la désincarnation de l'instance corporelle. Mark S. Laffer, directeur de *OnLine Technologies*, peut ainsi avancer :

« *Les gens se préoccupent de ne pas perdre de temps à établir des contacts face à face sans une connaissance antérieure de ce que l'autre personne recherche tant sur le plan relationnel que sur le plan sexuel. Le Cyberspace permet ce type de communication avant la rencontre. En termes de relation sexuelle sans risque, qu'y a-t-il de moins risqué que l'utilisation de l'ordinateur pour stimuler votre esprit avec un esprit bien vivant de l'autre côté (16) ?* ».

Le rapport sexuel discursif avec l'autre permet d'évacuer ainsi une préoccupation essentielle d'auto-préservation et de méfiance fondamentale du corps de l'Autre. Aux risques du face à face phy-

(14) Cette tendance apparaît notamment dans l'extrême richesse du genre de la science-fiction techno-punk, très proche des milieux scientifiques et des milieux libertaires. Elle explore des voies de socialisation par la technologie informatique et propose des techniques d'écriture alternative. Voir BUKATMAN, 1993.

(15) ROBINSON et TAMOSAITIS, 1993, 106-108.

(16) Courrier de Mark S. Laffer, Directeur de *OnLine Technologies*, opérateur de BBS multi-lignes (en date du 22 nov. 1994).



sique (*f2f*) se substitue la sécurité du tête-à-tête psychique. Dans l'évolution pornographique, cette tendance s'inscrit dans ce que Lynn Hunt décrit comme une tendance à l'annihilation du corps, le lieu même du plaisir, au nom du désir (Sade étant la référence incontournable au XVIII<sup>e</sup> siècle). Sur Internet, de par l'ouverture du système, il est possible de trouver un catalogage de tout ce qui est imaginable comme relation sexuelle, même ce qui est de type virtuel, – procédé typiquement sadien de pratique par l'excès et de subversion par la saturation.

### ***Vers une nouvelle logique pornographique ?***

Ainsi donc, avec la technologie informatique, la pornographie poursuit certaines des tendances historiques qui la caractérisent. Elles se manifestent par la renégociation des limites entre ce qui est permis et ce qui est transgressable, entre la sensualisation du contact et la désincarnation de l'instance corporelle (17).

Avant l'avènement des technologies de l'écrit, et par rapport à la situation d'échange pornographique et à l'imaginable fantasmé, c'est avec ce qui est socialement pensable et acceptable (même si cela doit se faire sous la forme d'interdits religieux...) que s'organise le transgressable. Les objets du désir sont non imaginables à distance. La sensualisation du contact demeure déterminante pour le désir et la corporalité, la relation à une présence corporelle conditionne le passage à l'acte.

Avec l'arrivée des technologies de l'écrit et plus encore du visuel (la photographie, le cinéma), ce qui est imaginable est de l'ordre du rêve et des outils pour le réaliser et la transgression le cède à la substitution pure et simple : les objets du désir (qui peuvent être de l'ordre de la fiction et

du récit) sont imaginables à distance. La sensualisation du contact se fait par projection et la relation pornographique consiste à être capable de greffer son désir sur l'image d'une présence corporelle.

L'ordinateur, par son interface scripto-visuelle, vient greffer une dimension supplémentaire à ces deux étapes tout en les recombinaut : il constitue un objet dont le contact lui-même crée le champ des possibles de sensualisation, tout en évacuant le corps de l'Autre étranger (18). La sensualisation se produit par la simulation et la relation érotique utilise le masque et remplace l'information manquante par une information imaginée. La présence corporelle est remplacée par un imaginaire discursif de la relation érotique et la greffe du désir se fait sur une sorte d'instance corporelle interfacée (19).

L'interface offre une réponse technique et désincarnée à la problématique du signe pornographique : elle offre sa propre organisation de la substitution des corps. Le passage et le déplacement de surfaces corporelles en surfaces corporelles (dans l'espace virtuel et interactif) remplacent la possession réelle du corps de l'Autre. L'interface participe à l'objectivation de l'individu qui est manifeste dans les nouvelles technologies de l'ère du facsimilé (20). Elle répond également à un refus des conventions de la réalité, soupçonnées de ne plus être authentiques car manipulées par des pouvoirs écrasant l'individu. En cela, elle relève totalement des préoccupations centrales au mouvement « new age. »

### **L'interprétation pornographique des idées « new age » (21)**

Avec le « new age » comme avec les Lumières s'opère une ré-évaluation du rôle des sens comme source d'autorité pour

(17) STONE, 1995, 96-97.

(18) Ces développements sont librement inspirés de l'analyse de MOLES, 1976, 102.

(19) STONE, 1995, 95-97.

(20) ORVELL, 1989.

(21) Le terme « new age », quoique controversé, est opératoire parce qu'il apparaît dans le discours sur le cybersexe et est usité par les utilisateurs d'Internet. De la mouvance « new age », très disparate, ne sont mis en valeur ici que les traits pertinents à l'analyse de la pornographie.

percevoir la réalité. Dans les deux mouvements, l'appétit sexuel est naturel, sa répression artificielle. Goûter à des passions et plaisirs divers peut mener au bonheur. Il s'agit donc d'un hédonisme, ancré dans une écologie de l'esprit en ce qu'il conçoit la force de l'esprit dans son interaction avec les influences physiques et privilégie une hyper-sensorialité exacerbée (dont le fantasme de la combinaison antenne sensorielle se nourrit).

Les nouveaux paradigmes scientifiques de l'ère post-industrielle et notamment la théorie des catastrophes, qui signifient le retour en force de l'aléatoire, viennent renforcer la méfiance à l'égard de la Raison. En outre, les sciences cognitives viennent confirmer qu'il n'y a pas de réconfort à attendre d'un esprit unifié, qui n'est qu'une illusion dénuée de fondement car l'esprit fonctionne de manière modulaire et chaotique. Des auteurs comme Douglas Hofstadter et Marvin Minsky, tous deux praticiens et théoriciens iconoclastes des sciences cognitives, ont produit des ouvrages-culte qui mettent en avant les possibilités de stimulation et de simulation de certaines activités du cerveau par l'informatique, ce qui fait de l'ordinateur l'outil par excellence de la mouvance « new age » (22).

Seul ce contexte « new age » peut éclairer la présence d'offres de systèmes informatiques pornographiques comme *SuperMind Brainwave Computer* de la compagnie Zygon, dont les spécifications indiquent : « 30 expériences Lumière/Son programmables ; 20 mémoires à programmer sur mesure ; 10 expériences pré-enregistrées ; 4 effets sonores incorporés : pluie, rivière, grillons, ressac sur la plage ; 5 paramètres temporels ajustables ; 6 différents types d'exercices d'ondes télépathiques (23). » Cette énumération fait apparaître la croyance fondamentale de la mouvance « new age » en la présence universelle de la conscience comme force animiste et la capacité des êtres humains à pouvoir se brancher sur

cette conscience, par des manipulations de la perception sensorielle. Avec l'informatique, le branchement n'est plus une métaphore en échappée mais une expérience possible.

Plutôt que de s'appuyer sur une seule théorie et sur la croyance en une seule tradition religieuse et/ou philosophique unifiée, les tenants du « new age » tentent d'opérer l'amalgame entre diverses doctrines et visions du monde, à condition qu'elles se fondent sur une compréhension pragmatique, expérientielle du monde. Le vocabulaire de la publicité pour Zygon ne fait sens que s'il est informé par cette compréhension du monde, surtout lorsqu'elle précise : « *La matrice de l'ordinateur crée un état mental ultra-réceptif tandis que la piste sonore érotique transporte votre conscience immédiatement au cœur de l'action. C'est incroyablement réaliste. Parce que votre cerveau est si bien synchronisé par les fréquences lumière/son, votre esprit peut se concentrer intérieurement, et créer de la sorte un intense déploiement d'images mentales érotiques.* »

Avec ces termes qui évoquent tous des états mentaux (*mind-state*) et des phénomènes d'intériorisation se produit l'alchimie particulière de l'érotisation « new age » qui passe par une sorte de dés-incarnation (*disembodiment*) au profit d'une intellectualisation. Intellectualisation d'un type particulier car elle constitue le cerveau, avec ses capacités de projection sensorielle et de visualisation, comme un organe de stimulation et de jouissance sexuelle. Il s'agit bien de supplanter le corps-à-corps par le tête-à-tête. Le mouvement « new age » n'est donc pas en contradiction avec les tendances à l'annihilation du corps et à l'intellectualisation notées par Lynn Hunt comme faisant partie de l'évolution historique de la pornographie.

Toutefois, plus qu'un mouvement organisé, le « new age » constitue une mouvance informelle, décentralisée, peu structurée. Elle s'est infiltrée dans des communautés à apparence traditionnelle

(22) HOFSTADTER, 1980 ; MINSKY, 1985.

(23) « Virtual Sex Experiment », *Penthouse*, juillet 1994, Publicité pour Zygon.

ou hyper-rationnelle (comme celle des ingénieurs-informaticiens), qui ne révèlent pas ou peu leurs pratiques spirituelles peu orthodoxes, les seules avouables souvent étant le yoga ou le Zen. Ainsi l'éclectisme spirituel et peu doctrinaire du « new age » ne se révèle en pornographie que de manière diffuse. Il apparaît par exemple dans la juxtaposition assez libre d'éléments incongrus dans certains catalogues commerciaux. La compagnie *Goosebump Graphics* propose, à côté de ses produits pornographiques de base fournis aux opérateurs de systèmes pornographiques ou aux clients individuels, une catégorie « *Shareware* », de partage communautaire, qui révèle des intérêts ésotériques. À côté de titres attendus comme « *CD Brothel* », « *Domin-a-tricks* » ou encore « *Virtual vixens* » se trouvent donc des titres comme « *forbidden subjects* » (« *anarchy, subculture, magic, internet and computer security secrets, occult* », etc.) ou encore une catégorie « *special interests cd-roms* » avec des titres comme « *Encyclopedia of the JFK assassination* », « *Hacker chronicles* » (présentées comme un « *tour of the computer underground* », avec sujets sur « *bugging, credit cards, piracy* », etc.).

Le mouvement « new age » se confond ainsi avec la contre-culture américaine, manifestant un intérêt réel pour les moyens de subversion des systèmes en place. Le piratage informatique, la contrebande monétaire, et tous les sujets qui sont un peu sulfureux politiquement et socialement cohabitent donc avec des préoccupations spirituelles tout autant que technologiques.

Cette configuration particulière d'éléments psychiques, techniques et de subversion culturelle s'inscrit dans la tradition américaine. Susan Brown la fait remonter aux origines du Puritanisme du XVII<sup>e</sup> siècle mais elle l'ancre également dans le phénomène sociologique des « *Baby Boomers* » arrivant à l'adolescence dans les années soixante et à l'âge mûr vingt ans plus tard (aux États-Unis, Inter-

net existe depuis une décennie). Elle y voit une résultante de l'évolution de comportements de groupe initiés dans les années soixante, évolution qui se traduit par le fait que s'opère un changement des perceptions de l'individu, en transit d'un modèle psychologique/psychanalytique à un modèle spirituel (24).

Pour la génération des « *baby boomers new age* », seule compte la réalisation de soi (*self-fulfillment*) avec des valeurs qui substituent aux récompenses tangibles des gratifications plus intangibles, expérientielles, voire virtuelles : « *créativité, loisirs, autonomie, plaisir, participation, communauté, aventure, vitalité, stimulation* (25). » Cette quête pour l'aventure, le plaisir, la stimulation, la participation communautaire allait trouver l'informatique grand public pour se réaliser et le discours libertaire et pornographique pour se justifier. L'exemple le plus frappant est fourni par Timothy Leary, hippy célèbre dans les années soixante pour son culte du LSD comme facteur de créativité mort récemment. Il s'était depuis reconverti dans la production de logiciels informatiques, qui établissent, selon lui, des rapports très concrets entre le LSD, le psychédélisme, le Zen, les synesthésies (c'est-à-dire une correspondance accrue et simultanée des perceptions sensorielles entre elles) et la réalité virtuelle (26). Pour lui, l'informatique devait ouvrir la voie à la réalisation de soi (*self-fulfillment*) et l'hypersensualité quasi-hypnotique de l'ordinateur pouvait faciliter la reconquête de la maîtrise de soi. D'autres utilisateurs d'Internet partagent sa vision, comme Rxxxxxxx, qui ancre la quête pour la stimulation des sens dans un « présentisme » caractéristique de la mouvance « new age » : « *La société a toujours été à la traîne de la technologie, mais ce n'est pas une raison pour que beaucoup d'individus s'attardent dans le passé. Dans le cybersexe, vous pratiquez l'essence de la vie à la manière zen. Le mot "zen" veut littéralement dire "vivre dans le moment"* ».

(24) BROWN, 1992, 87-88.

(25) BROWN, 1992, 93.

(26) LEARY, 1994, 77-86.

*Vous vous comportez en conformité avec l'esprit authentique du partenariat sexuel, sans être entravé par une histoire. Le seul engagement auquel vous êtes tenu est à l'instant présent et à votre partenaire de l'instant (27). »*

Ce modèle spirituel, dans le contexte « new age », se réclame du Zen, mais il s'agit d'un Zen ré-interprété pour les besoins américains et notamment la gestion de la temporalité. Le Zen inspire parce qu'il préconise de se concentrer sur l'instant présent et sur la réalisation de soi dans ce présent essentiel qui relève plutôt de l'extrême méfiance des Américains à l'égard de l'histoire et du passé que d'une adoption intégrale de la philosophie orientale.

### **Les types d'attaque contre le régime politique américain : du corps physique au corps politique**

Les personnalités qui veillent sur Internet sont très jalouses de l'héritage du mouvement de la contre-culture californienne, version « new age », d'autant que certaines y ont participé, dans des rôles déterminants dès les origines. Regroupées au sein de la Fondation pour la Frontière Électronique (*Electronic Frontier Foundation*), elles tentent de préserver leur vision au moyen de ce puissant lobby, instrument de la guérilla contre-culturelle cybernétique (28). Mitch Kapor, Stewart Brand et bien d'autres rêvent de donner plus de pouvoir au sujet. Ils veulent établir une nation virtuelle et prônent l'utilisation des réseaux informatiques comme forces du Bien. S'appuyant sur une métaphore géographique qui touche aux fondements du mythe américain, ils se présentent comme des pionniers avançant vers une utopie électronique et égalitaire (sans hiérarchie et sans centre).

Leur discours techno-libertaire est repris et propagé par des publications comme *Mondo 2000* et *Future Sex*, toutes deux localisées à San Francisco. Signe des temps ? Les femmes y sont singulièrement présentes, elles qui, traditionnellement, font les frais de la pornographie. Lily Burana, Allison Kennedy, voire Kathy Keeton, P.D.G. de *Penthouse Interactive*, contrôlent l'édition et donc la construction sociale par le discours de la pornographie (même si les hommes en demeurent les principaux consommateurs). Face à la commercialisation générale des relations sociales, elles se révèlent beaucoup plus libérées que d'autres femmes sujettes à représentation (particulièrement dans la publicité et dans la mode). Les femmes travaillent également dans le suivi idéologique et la gestion de BBS (pas exclusivement lesbiennes). D'autres encore veulent aussi produire et créer de la pornographie du point de vue des femmes, comme les quatre signataires du « *manifeste des cybersalopes de l'an 2001* » (29).

Lisa Palac, une des plus actives d'entre elles, vient de quitter *Future Sex* pour faire ses propres productions et faire prévaloir ses idées : « *Le futur du sexe ne consiste pas seulement en de simples gadgets qui transforment notre vie sexuelle. C'est une façon de penser au sexe et à notre culture et aux idées et identités érotiques. Une manière de passer outre le statu quo* (30). » Cette préoccupation du dépassement de l'état actuel de la situation politique et sociale aux États-Unis, pour vague qu'elle soit, n'en est pas moins essentielle. Lynn Hunt note qu'au XVIII<sup>e</sup> siècle, avant la Révolution, le statu quo sur la monarchie avait été affaibli par scandales et tiraillements internes et externes. La pornographie avait alors profité de cet affaiblissement pour porter ses attaques contre le système politique. De même, la société

(27) REXXXXXX, 1995, 62.

(28) Outre Stewart Brand, à la tête de l'EFF se trouve son fondateur, Mitch Kapor, milliardaire grâce au tableur Lotus, après être passé par la méditation transcendantale ; le co-fondateur, John Perry Barlow, ancien hippy et gourou du cyberspace, parolier du groupe *Grateful Dead*, ou encore Jerry Berman, avocat des droits civiques, etc.

(29) Voir sa reproduction dans *Actuel*, 46 (octobre 1994) : 73 ; pour le rôle des femmes dans le cyberspace, voir HARAWAY, 1989, 149-181.

(30) ROBINSON et TAMOSAITIS, 1993, 284.

américaine contemporaine vit une situation de crise, terme qui recouvre en vérité toute une série : crise de la ville, de l'éducation, du système de santé, des relations raciales, des identités sexuelles, crise qui affecte la classe active américaine, celle dont tout Américain qui se respecte se réclame, la classe moyenne. Le phénomène d'Internet et de la pornographie sur Internet existe parce que la classe moyenne américaine a l'impression qu'elle n'a plus un accès illimité au succès, à l'argent, à la réalisation de projets individuels et conçoit des doutes sur l'intégrité de ses hommes politiques et médiatiques. La pornographie, dans ses conditions de réalisation, reflète ces idées : si les corps sont interchangeables, substituables à volonté, alors les relations sociales, et notamment celles de genres et de races différents, peuvent le devenir aussi. La perte des repères traditionnels de la démocratie semble alors entérinée, et nourrir, circulairement, le vécu de la crise.

Le discours des BBS pornographiques sur Internet répercute ce sentiment de crise. On y disserte de politique en termes sexuels, en établissant souvent des relations entre corps politique et corps du désir physique. Les BBS apparaissent comme les derniers salons où l'on cause, où érotique et rhétorique se donnent le ton, dans la meilleure tradition sadienne. L'opératrice-hôtesse (*sysop*) de *Echo*, Tracy Horn, affirme ainsi qu'elle tient un « *electronic salon* ». Ces salons servent de forums à des débats pornographiques où des questions sur la légitimité de la zoophilie sur Internet sont mises au vote tout en faisant référence à la légitimité des élections de Bill Clinton, quand il ne s'agit pas de redéfinir le sado-masochisme à la lueur des dernières données sociologiques sur la relation maître-esclave dans le monde antique, etc.

Pour les opérateurs de BBS tout comme les éditrices de *Mondo 2000* ou *Future Sex*, l'utilisation de l'objet informatique vise un effet : changer les relations sociales dites « naturelles ». L'interface

informatique est ainsi détournée de son usage habituel (généralement le travail productif très contrôlé et contrôlable du monde réel) pour revêtir un usage érotico-politique. Cette fétichisation permet d'affecter ou de modifier les relations sociales « normales ». Elle permet la mise en place d'un dialogue entre naturel et virtuel, où le monde naturel perd en crédibilité. Nicole Stenger peut même affirmer : « *Ce que nous nommons réalité n'a été qu'un consensus temporaire, de toute façon* (31). »

Cette perte de crédibilité du réel rejoint l'argument traditionnel de la pornographie selon lequel, par rapport à un modèle normatif et privatif de la relation sexuelle dite « normale », elle est la seule à apporter une vérité sur le corps, généralement supprimée par le modèle normatif policé. Le code de la pornographie est un code d'authenticité mais dont l'authenticité est de montrer l'artificialité des relations dites normales. D'où le sens de l'exergue sur la réalité et l'illusion qui apparaît dans certains messages pornographiques : « *Il y a des moments/où la réalité/devient si intense/qu'elle apparaît comme dans un rêve* (32). » La relation aux signes et à la représentation a remplacé la relation entre les gens et a inversé la relation au réel, qui n'est valable que parce que rêvé, imaginé, fantasmé. Ainsi la force érotique d'une « femme » comme *Virtual Valerie* tient à ce qu'elle est non pas réelle mais virtuellement vraie.

L'interface permet aux pornographes de remettre en cause l'expérience ordinaire, la sensation, la proxémie (et les relations de présence et de distance d'un individu par rapport à un autre), l'identité, voire même le genre dans sa binarité (les cas de « *transpostites* », c'est-à-dire de trans-sexualité ou de multi-personnalité virtuelle, sont avérés). Il s'agit d'une quête de la dés-incarnation (*disembodiment*), de l'annihilation du corps qui s'accompagne d'un éclatement des diverses sphères du proche et du lointain dans la seule psyché de l'individu et d'une rené-

(31) STENGER, 1990, 53.

(32) Cité dans *The Housekeeper*; histoire parue sur alt-sex-bondage, sans copyright électronique, écrite par A. M. de Philadelphie, *sysop* de la BBS « Popular Emotion » dont le but proclamé est de « briser les tabous qui lient ».

gociation des limites entre espace public/espace privé.

### *Le sexe « panic »*

La renégociation des limites entre espace public/espace privé se tient sur un territoire, un habitat spécifique car le cybersexe est inconcevable sans le cyberspace. Le cybersexe est avant tout une construction de l'espace qui remet en cause les distances. L'espace-virtuel, dans la communauté pornographique, se transforme en un site, un lieu chargé d'émotion dans lequel on se crée un mode de vie. Il est considéré comme une zone d'autonomie temporaire (*Temporary Autonomy Zone*), d'après le titre du livre-culte d'Hakim Bey, publié en 1985. Hakim Bey, poète et mystique, y prêche le nomadisme psychique et le besoin de créer une communauté cybernétique universelle qui fasse fi des frontières géo-politiques, morales et familiales traditionnelles.

A cet espace virtuel s'oppose l'espace « panic », qui revêt plusieurs fonctions : il permet de s'échapper du monde du fantasme et de l'illusion par un retour à l'espace « normalisé » d'Internet ; il permet surtout d'échapper au patron ou à l'observateur externe en cachant ses activités pornographiques sous une apparence de travail, avec retour sur traitement de texte, graphes et autres activités de bureau dites productives. La touche « panic » fait ainsi souvent partie des applications informatiques pornographiques (comme dans le cas de *Virtual Valerie*), à la place de la touche « quit » pour manifester cette relation particulière à la réalité.

Mais « panic » est aussi une référence au langage cyberpunk et il implique l'idée de Crise, d'hystérie du monde réel faussement maintenue dans le monde réel (33). Le gouvernement et les forces du pouvoir sont en conspiration contre les individus et maintiennent leur ascendant en entretenant l'illusion de l'existence d'une crise permanente. Les médias alimentent cette impression de crise et sont donc complices des forces du statu quo. Par contraste, les

zones d'autonomie temporaire d'Internet, et notamment la zone pornographique, sont des espaces libérés de la politique traditionnelle, non subvertis. Ils permettent l'expression et la recherche d'une subjectivité qui dépasse le monde « panic » de l'expérience humaine et de ses relations de pouvoir. Le corps propre à chacun devient l'horizon de ses propres possibilités, quelles soient répugnantes ou fascinantes. Frazer Clark, ancien hippy, a ainsi créé l'acronyme ZIPPY (Zen Inspired Pronoia Professional – la pronoïa se voulant la création de raisons d'espérer dans un monde où la paranoïa domine) pour rendre compte de cet amalgame complexe entre la mouvance « new age », l'espace « panic » et l'espoir libérateur dont Internet est porteur.

La référence au monde « panic » constitue une radicalisation de l'attaque du milieu cybernétique libertaire contre le monde politique américain en général, médias y compris. Il s'agit d'élaborer une utopie du temps et de l'espace, qui s'établisse en contre-distinction de la réalité américaine. La critique cyberpunk attaque sans concession, dans l'article « Panic USA » de la *Panic Encyclopedia* : « *L'implosion violente et l'annulation des dualismes périmés du libéralisme dans l'esprit américain est en fait le contenu parasitaire réel de l'Amérique post-moderne. En conséquence, plus de progressisme en opposition aux conceptions intégristes de la justice, plus de libéralisme en opposition au conservatisme, de technologie en opposition à la culture, ou de démocratie en opposition à l'impérialisme. Mais plutôt l'existence simultanée et schizoïde de tous les référents, à la puissance hyper. L'Amérique comme pays de l'hyper-bible et laboratoire technologique du sensoriel, propulsée par sa propre reconquête (simulée) de la mythologie primitive. L'Amérique comme une techno-démocratie et l'empire du cyberspace. [L'Amérique] des personnalités entièrement réfaçonnées par la technique et de l'état en fibrillation. Non pas donc une logique politique vraiment Américaine mais*

(33) KROKER et KROKER, 1987.

(34) KROKER, KROKER et COOK, 1989, 229.

*plutôt des éclairs d'énergie médiatique lancés, au hasard, par tous les référents à l'agonie (34). »*

La critique « panic » décrète la mort des référents traditionnels, renvoie dos à dos les oppositions fondatrices de la modernité. Dans la foulée, le cybersexe « panic » opère le même constat et rejoint la critique générale que le milieu cybernétique fait de la démocratie et des formes d'organisation politique et sociale actuelles. De fait, le dernier référent dont le cybersexe sonne le glas est celui de l'appendice sexuel, comme l'indique l'article « panic penis » de la *Panic Encyclopedia* : «... parmi toutes les technologies du sexe qui rendent possible une relation sexuelle sans sécrétion (le sexe par télématique du système Minitel de Paris ; la vidéo porno pour le langage du voyeurisme ; les corps refaçonnés par la technique ; et le remodelage génétique), parmi toutes ces technologies du sexe, le pénis, en tant que protubérance et en tant qu'idéologie, est déjà une force épuisée, une trace visuelle résiduelle en surplus face aux exigences de la société télématique (35). »

La critique « panic » poursuit l'intellectualisation du pornographique et sa tendance à l'annihilation du corps. Dans sa perspective, le pénis n'est plus qu'une image résiduelle d'une domination sexuelle révolue et l'intervention technologique y contribue pour une bonne part. Elle transporte l'individu dans une relation autre, celle de la désincarnation, de la virtualité de l'interface. L'analyse « panic » de la sexualité se place d'elle-même dans le prolongement de l'utilisation parodique de la pornographie du siècle des Lumières, mais en poussant le paradoxe à son extrême limite, puisqu'elle envisage le sexe comme s'investissant désormais dans le seul mode parodique : «... nous avons déjà dépassé les deux premiers ordres du sexe, le sexe comme nature et le sexe comme discours, pour aller vers le sexe comme fascination exercée seulement

*dans la témérité, la décharge et le bouleversement – un sexe parodique... Plus de nostalgie pour une esthétique de l'existence actuelle ou pour une herméneutique du désir (tout cela est passé et qu'importe après tout), mais plutôt le sexe parodique comme la dépense gratuite de "déchets d'une activité illimitée" (Bataille) qui meut les projets humains. Plus de cohésion du sujet éthique (qui n'a jamais motivé qui que ce soit si ce n'est en termes de sujet-détritus comme un reste de mort agité au grand jour) mais plutôt l'excitation du sujet pour qu'il atteigne un état toxique, un site somptuaire de perte et d'excès orgiaque. Plus de sexe productif, mais plutôt un sexe **improductif**, un sexe sans sécrétion, comme le site de la mort de la séduction en tant que celle qui rend le sexe supportable dans la condition postmoderne (36). »*

Le troisième ordre sexuel dont parlent les Kroker, l'ordre parodique, est celui de la simulation à l'infini, qui fait disparaître le sexe et le corps au-delà de l'interprétation, dans le simulacre. Mais la critique de la situation actuelle relève plutôt du constat que de la proposition active d'une alternative viable, si ce n'est le recours à la simulation virtuelle, au catalogue des expériences par substitution (37). Plus qu'une critique du monde politique en termes politiques, elle consiste à éliminer la relation politique et sociale externe, et à se réfugier dans une zone utopique temporaire, un site où le social est appréhendé par des codes abstraits et fictifs – une tendance que Lynn Hunt note également dans la pornographie de la fin du XVIII<sup>e</sup> siècle.

Par son recours orgiaque à l'état d'excès, au psychédélisme, au rejet de la reproduction et de la sécrétion, le cybersexe « panic » relève du « new age » et du mouvement libertaire des années soixante mais en les radicalisant et en les teintant des possibilités nouvelles offertes par l'évolution de la technique informatique apparue depuis.

(35) KROKER, KROKER et COOK, 1989, 181.

(36) KROKER, KROKER et COOK, 1989, 181-82. (caractères italiques et gras choisis par les auteurs).

(37) Pour une analyse très critique de la cyberculture et de ses paradoxes, voir BROOK et BOAL, 1995.

En outre, par rapport aux années soixante s'opèrent des distinctions qui, si elles permettent de retracer la source du phénomène Internet au mouvement libertaire, n'en montrent pas moins une évolution sur des prises de position essentielles. Ainsi, la relation au paradigme technologique est devenue essentielle, car le mouvement ZIPPY se situe délibérément à l'intérieur du paradigme techno-scientifique et non à l'intérieur du paradigme naturaliste du « flower power ». Esprit et corps ne font qu'un ou plutôt l'esprit prend corps dans une conscience universelle artificielle, pas naturelle. Ce transcendantalisme n'est pas en contradiction avec la technophilie : il a été préparé par l'avènement des technologies du scripto-visuel et par la sensualisation sans contact grâce à la simulation virtuelle et à la discursivité en réseaux.

L'étape nouvelle franchie par ce transcendantalisme tient à ce que le corps du « cyborg », cet être nouveau créé au contact de la machine, pris dans son interface, n'est pas un corps né dans le jardin d'Éden : ce n'est pas un corps innocent au départ qui aurait été souillé par la faute ou le péché originel. La scission avec le passé mythique peut ainsi être poussée jusqu'au bout de sa logique libertine par le Zen « new age ». Et il n'est pas rare de trouver sur Internet des échanges pornographiques qui tentent de dépasser les enjeux des religions traditionnelles. Ainsi, dans un débat sur le sado-masochisme et ses limites – la mise à mort –, A. M. peut dire : «... *cette action [la mise à mort] est de celle que la plupart des gens qualifierait de "péché" (ou de leur propre terme ou concept personnel pour "mauvais karma"). Mais "tu ne tueras point" est seulement l'un des dix commandements, tous d'importance égale pour le Chrétien – et différentes sectes les interprètent eux et leurs implications de manière différente.* »

Le péché et le karma relèvent tous deux d'un dogme religieux central selon lequel la destinée de tout individu est déterminée

par la totalité de ses actions passées, voire de ses vies antérieures. Dans la ré-interprétation « new age », péché et karma ne sont plus, eux aussi, que des consensus temporaires dont la réalité toute relative est remise en cause, dont l'interprétation reste ouverte pour l'individu. Et A.M. ajoute, évoquant ses relations avec sa partenaire : « *Beaucoup des choses qu'elle faisait VRAIMENT seraient considérées comme de l'ordre du péché par la doctrine catholique orthodoxe et traditionnelle – mais le but était de ne brandir aucun catéchisme ou code particulier, pour préserver plutôt l'intégrité de son âme "du point de vue de sa propre conscience" (38).* »

La réalisation de soi (*self-fulfillment*) prend le pas sur la faute et constitue, de fait, une libération de la faute. En cela Internet propose une forme d'imaginaire de la relation érotique et de sa transgression qui n'est pas essentiellement d'origine biblique et donc pas entachée de la faute originelle. Dans le droit fil de la mouvance « new age », l'intégrité du Soi et la liberté d'y accéder à tout moment dans le présent délivre de l'idée d'une unité initiale désormais perdue dans un passé mythique. L'imaginaire proposé par la machine défie celui des Églises constituées aux États-Unis, secoue toutes les habitudes héritées du Puritanisme des origines et effraie, à juste titre, la nouvelle droite ultra-conservatrice et les intégristes religieux américains.

Une autre évolution récente du mouvement libertaire, anticipée par Nelson, tient à la place de l'argent et du marché dans le paradigme capitaliste américain. Cette tendance est liée également au paradigme technologique, qui voit une source de démocratisation dans l'accès des masses aux ressources de l'informatique en réseaux. Les moyens financiers requis par la technologie semblent en effet instituer une relation à l'argent plus directe et mieux admise que dans les années soixante (plusieurs membres de l'EFF sont milliardaires). Avec Internet, le mouvement

(38) Message de A.M.@nyx. cs. du. edu., du 3 février 1995, sur alt. sex. bondage, sujet : « non e ver che sia la morte... ».



ZIPPY, et le cybersexe avec lui, se trouvent de plain-pied dans le marché américain et ses possibilités de consommation de masse. Dans un forum de alt. sex. bestiality, C. B. S. pose ainsi la question de savoir si les zoophiles peuvent « *faire face aux attaques du marché des idées* » (39). Dans la logique discursive d'Internet, il ne peut s'agir que du marché des idées et de l'information et pour C.B.S. l'information/désir fait partie intégrante du marché de la consommation cybernétique.

D'où la nécessité de distinguer entre le discours des penseurs et créateurs de l'underground électronique libertaire et celui, moins engagé, des autres opérateurs de systèmes qui gèrent les quelques milliers de BBS pornographiques aux États-Unis. Les premiers font de la résistance et essaient de proposer des innovations qui aient des implications sociales alternatives ; les seconds obéissent davantage à une logique de classe moyenne découvrant une nouvelle niche de marché et prête à utiliser des formules bien consacrées pour fournir un service vieux comme le monde. Aucun de ces deux groupes ne remet fondamentalement en cause l'idéologie américaine de la libre-entreprise. Toutefois, les seconds dépendent encore des premiers, de leur vision technophile et de leur créativité (car la manipulation virtuelle de l'imaginaire ne s'improvise pas). Mais pour combien de temps pourront-ils résister à la tentation de la seule lubricité ? Cette tentation fut néfaste à la pornographie de la fin du XVIII<sup>e</sup> siècle, car en abandonnant toute critique politique, sociale et morale, elle se trouva rejetée par les mouvements radicaux de l'époque, ne fut en conséquence plus défendue contre les attaques de l'État et se cantonna dès lors à la seule production commerciale de pornographie « hard core » (40).

### **Les réactions des instances de contrôle américaines**

Cette dernière étape de l'évolution de la

pornographie au XVIII<sup>e</sup> siècle semble se mettre en place depuis 1995 aux États-Unis. La pression du marché, qui se rend compte du potentiel d'Internet pour la vente à domicile personnalisée, ainsi que la démocratisation croissante de l'outil (par baisse des coûts) sont en passe de tuer la pornographie politique. Paradoxe de la construction sociale de la pornographie : les forces du marché créent la pornographie (côté producteurs-utilisateurs) mais aussi la réglementation de la pornographie (côté autorités de tutelle). Le débat actuel sur la censure illustre les tensions entre forces libertaires et forces commerciales traditionnelles.

La pression du marché est renforcée dans le contexte américain par deux autres éléments : la contre-attaque par les autorités au nom de la morale et non pas de la politique ; les faiblesses et limites de l'activisme pornographique.

#### ***La contre-attaque des autorités de contrôle***

La contre-attaque de l'état et des autorités religieuses américaines tend à ramener la pornographie sur Internet à un seul processus de test des limites de la décence. Mais ce discours cache le besoin d'une reprise du contrôle de l'outil technologique par la politique, voire la religion (les idées « new age », notamment dans leur relation à la Faute et au péché, sont perçues comme insupportables et dangereuses, et leur démocratisation ne peut être tolérée par les églises établies). La pornographie sur Internet redevient une catégorie régulée ou du moins est en passe de le devenir, à en juger par les événements récents aux États-Unis, qui tendent à combler le vide juridique dans lequel se sont élaborés et Internet et le cybersexe.

Trois événements constituent le dossier des succès de la censure et ils impliquent les médias, les cours de justice et le système législatif fédéral, autant d'instances du monde « panic. »

L'attention de l'opinion publique a d'abord été alertée par les médias tradition-

(39) Message de C. B. S. @Princeton. EDU, du 17 janvier 1995, sur alt. sex. bestiality, sujet : « NO votes ».

(40) HUNT, 1993, 42.

nels. Dans son numéro de juillet 1995, le magazine *Time* a diffusé une étude menée par la Carnegie Mellon University de Pittsburgh, Pennsylvanie. Selon cette étude, 83,5 % des images digitalisées présentes dans les forums Usenet étaient des images pornographiques. Les autres médias ont immédiatement répercuté l'information, en disant que 83,5 % du contenu d'Internet était pornographique ! Les journalistes et l'étudiant-chercheur responsable de l'étude, Martin Rimm, avaient omis de préciser que l'étude incluait dans son échantillon un grand nombre de forums pornographiques, ce qui a quelque peu biaisé les chiffres (41). Le débat a dès lors été saisi par les forces sociétales soucieuses de morale, qui ont marqué leur préoccupation quant aux enfants et mineurs qui pourraient y avoir accès.

L'accès aux images a été aussi le détonateur du premier cas de procès pour pornographie par Internet. Le 28 juillet 1994, Robert et Carleen Thomas de Milpitas en Californie ont été condamnés à 5 ans de prison et 250 000 dollars d'amende parce que leur BBS envoyait des photos représentant des scènes de bestialité à qui les demandait. Le procès s'est tenu à Memphis, Tennessee, parce que l'employé des services postaux américains qui, sous un faux nom, s'était fait envoyer ces photos, y résidait. L'avocat de la défense n'a pu s'empêcher de remarquer : « *Ce cas n'aurait jamais fait l'objet d'un procès en Californie* (42). »

Depuis ce premier cas de condamnation qui a fait jurisprudence, le Senate Commerce Committee a approuvé, le 25 mars 1995, une proposition de loi contre la pornographie sur Internet, le « *Computer Decency Act* ». La proposition, rattachée sans qu'il y ait eu débat, à un projet global sur la réforme des télécommunications, préconisait des amendes de 250 000 dollars et des peines de prison allant jusqu'à deux ans, si les produits se révélaient « *obscene, lewd, lascivious, filthy or inde-*

*cent* ». Cette proposition vient de devenir une loi, ratifiée en l'état par Bill Clinton, le 8 février 1996.

### ***Le refus d'un débat public sur les nouveaux médias***

Cette loi illustre les tensions que génère la construction sociale de la pornographie, en association avec une technologie nouvelle, prise dans l'état des forces centrifuges et centripètes du pouvoir de l'état. Le rôle de l'état fédéral américain par rapport à la pornographie s'avère pour le moins ambigu, oscillant entre une tentative de moralisation de la sexualité et une volonté de récupération du contrôle sur l'outil technologique dans son ensemble. Ainsi, dans cette loi, le républicain conservateur Henry J. Hyde de l'Illinois, activiste contre l'avortement, a réussi à glisser un amendement qui interdit la dissémination de toute information sur l'avortement (ressuscitant ainsi le Comstock Act de 1873). De manière caractéristique, la protection des mineurs est invoquée mais cette protection se révèle un alibi pour contrôler les comportements des adultes.

Cette loi apparaît surtout comme un test permettant l'expérimentation et la mise en place de techniques de contrôle qui pourront ensuite être étendues à l'ensemble des transactions du système, y compris et surtout les transactions financières (l'évasion fiscale n'est pas encore jugulée sur Internet). Elle constitue également une action de préemption de la part de l'industrie privée des médias pour qu'il n'y ait pas de débat public réel sur l'avenir de la technologie informatique et surtout pour que ne soit pas évoquée la notion de service public, notion qui ne fait plus partie du vocabulaire des médias américains depuis les années 30, lorsque fut réglé le sort de la radio comme espace commercial (43).

La ratification de la loi a toutefois provoqué la colère d'un certain public, les membres de l'EFF et les groupes défen-

(41) Pour suivre ce débat, consulter sur Internet : <http://www.virtualschool.edu/mon/CyberPorn.html> ou encore <http://www2000.ogsm.vanderbilt.edu/cyberporn.debate.cgi>.

(42) *The New York Times*, July 29, 1994.

(43) McCHESNAY, 1996, 98-119.

seurs des droits civiques, au nom du premier amendement sur la liberté d'expression (*free speech*) et du quatrième amendement sur le droit à la vie privée (*right to privacy*) (44). Le Voter's Telecommunications Watch a organisé un Jeudi noir, une journée de protestation sur Internet. D'autres groupes activistes comme Electronic Privacy Information Center, Center for Democracy and Technology et Computer Professionals for Social Responsibility ont appelé à des mouvements de protestation politique traditionnelle, c'est-à-dire par manifestation de rue et surtout par pression (*lobbying*) sur les élus fédéraux et locaux.

Les citoyens d'Internet (ou « Netizens » comme ils s'appellent désormais dans *Wired*, le magazine le plus représentatif de leur communauté, situé lui aussi à San Francisco) tentent ainsi d'organiser politiquement leur désobéissance civile mais un peu tard. Un déplacement s'est opéré : c'est désormais l'ensemble de la communauté cybernétique qui défend le cybersexe, par rejet global de toute forme de censure. Cette tendance marque à la fois une reconnaissance du rôle libertaire de la pornographie mais aussi une marginalisation de son existence car les enjeux deviennent plus largement culturels, de l'ordre des droits civiques et de l'interprétation du texte sacré des citoyens américains, le *Bill of Rights* (les 10 premiers amendements de la Constitution, votés en 1791). La marginalisation et l'incompréhension du phénomène dans son ensemble apparaît en outre, dans la focalisation sur les seules images licencieuses, à l'origine de la censure. Cette focalisation semble ignorer le potentiel novateur et parodique de la discursivité et de l'hypertextualité du cybersexe. La nouvelle loi traite le cybersexe comme de la pornographie traditionnelle, sans tenir compte de sa spécificité.

### **Les faiblesses de l'activisme**

La résistance des mouvements activistes a jusqu'à présent relevé davantage

de la tactique de la guérilla que d'une activité politique organisée, ce qui ne pouvait que lui donner une efficacité limitée, contre les menaces de la censure notamment. Cela tient en partie à la relation très codée et abstraite du cybersexe dans ses attaques politiques : la critique « panic » de la sexualité sur Internet n'offre pas d'évocation du processus social ou politique précis à détruire ou à défier selon les règles codées de la politique. En fait, les possibilités de débordement politique sont très limitées et seul le thème de la réalisation de soi (*self-fulfillement*) tend à dominer. Même Brenda Laurel, créatrice de jeux vidéo, personnalité reconnue de la communauté informatique californienne, dont l'activisme n'est pas à démontrer depuis ses débuts chez Atari, évite-t-elle toute mention du politique lorsqu'elle évoque Internet. Elle préfère se concentrer sur les possibilités d'un transcendantalisme ouvert qui créerait des « *connections nouvelles entre corps, imagination et esprit* » (45).

Cette tendance de l'activisme cybernétique relève de l'activisme américain en général, qui se caractérise par un grand dynamisme de la part d'associations de base (*grassroot*), autour de lieux d'échanges et de clubs, de petites structures communautaires flexibles et alternatives réunies autour d'un projet sociétal particulier, dont les répercussions n'ont pas de conséquences immédiatement dangereuses pour l'État.

L'activisme communautaire *grassroot* consiste souvent à contenir le malaise social, la souffrance du lien social, au privé et au psychologique. Le politique se place ainsi en dehors du politique, et l'espace pornographique est un des lieux temporaires du déplacement. La sexualité se place en dehors de la sexualité, dans l'évitement du contact réel avec l'Autre, dans l'absence de sécrétion, dans une sensualisation désincarnée et discursive. Il est possible de voir dans cette double quête d'un désir désincarné et d'une réalisation de soi

(44) *International Herald Tribune*, 25/26 mars 1995 ; 9 février 1996.

(45) LAUREL, 1991, 14-17.

accrue la tentation américaine de se désengager du besoin de renégocier les termes du consensus dans la société réelle et non plus virtuelle.

### *Vers l'auto-censure ?*

La riposte cybernétique *grassroot* aux tentatives de censure et à la nouvelle loi de 1996 a consisté à utiliser l'outil technologique comme moyen de défense individuel pour passer outre l'interdit. Certains systèmes de filtrage sont commercialisés qui permettent une certaine sélection des forums, comme CyberPatrol, SurfWatch ou CyberSitter. Ils laissent la responsabilité des choix de censure aux usagers et non à l'état. Ils sont la production de « Cypherpunks », des décrypteurs qui forment une confédération assez lâche d'activistes contre la censure et participent, à leur manière et selon leurs compétences spécifiques, à la contre-culture en écrivant des programmes cryptés et en les mettant en circulation. Certains mettent leurs programmes à la disposition des usagers gratuitement (à travers une instance comme la *Free Software Foundation*) (46). Ainsi Phil Zimmermann propose-t-il sur Internet un logiciel de cryptage, le PGP (*Pretty Good Privacy*), qui assure une « assez bonne confidentialité » à l'épreuve de la détection par les grandes instances de surveillance américaines, le FBI (Federal Bureau of Investigation) et la NSA (National Security Agency). Il agit au nom de la protection de la vie privée (4<sup>e</sup> amendement) et des droits démocratiques d'accès à toute l'information (1<sup>er</sup> amendement). Le libéralisme de sa vision utopique s'appuie sur la résistance d'esprits forts pour que disparaissent les tendances hégémoniques du pouvoir et les inégalités sociales, rejoignant en cela la plupart des activistes d'Internet.

La résistance s'organise donc, s'appuyant sur les ressorts coutumiers de la constitution américaine. Mais ce faisant, elle fait rentrer la pornographie dans le jeu de l'État et de la société américaine

conventionnelle : le terrain des enjeux s'est déplacé sur les fondements de la démocratie, plutôt que sur les fondements de la pornographie (47). La technologie informatique n'est plus qu'un instrument dont les valeurs peuvent s'inverser : d'outil subversif elle devient un outil approprié, qui peut aider à lutter efficacement contre la subversion en créant des logiciels appropriés. Républicains et Démocrates récupèrent le débat, et l'orientent, dans un certain consensus, vers une menace de contrôle, qui sera ou ne sera pas appliquée dans son ensemble (la Cour Suprême ne s'est pas encore prononcée sur la constitutionnalité de la loi).

Le débat devrait se solder par une toute relative protection des mineurs et surtout par la mise en place d'un type de censure spécifiquement américain, qui respecte les lois du marché libéral : l'auto-censure, c'est-à-dire la censure que le citoyen s'applique à lui-même. Cette solution offre l'avantage de préserver la liberté de chaque individu en quête de réalisation de soi et les libertaires d'Internet devraient s'y acheminer, bon gré mal gré.

Les producteurs de pornographie ont déjà d'eux-mêmes commencé à mettre en place un code informel d'auto-censure, dont on voit les traces sur Internet. Dans bien des BBS qui diffusent en priorité au public américain, les images de femmes nues sont désormais tronquées au niveau de la taille, pour ne pas montrer le sexe féminin (la même image, diffusée aux Pays-Bas, par exemple, apparaît dans son entier). Parallèlement, les pourvoyeurs de services télématiques, comme CompuServe ou America-On-Line, essaient de trouver une marge de manœuvre, qui leur permette de continuer à offrir des services pornographiques sans pour autant heurter la sensibilité du grand public de consommateurs potentiels. En jouant de leur responsabilité sociale, ils font pression sur certains pornographes pour qu'ils modifient leurs offres de produits et contrôlent

(46) LEVY, 1996, 128-134. Steven Levy souligne une nouvelle orientation de leur action, car ils tendent de plus en plus au décodage de programmes existants, en réaction aux programmes fédéraux de la NSA.

(47) TURNER, 1996, 104-112.

davantage leur contenu.

Cette dernière tendance semble déjà se mettre en place au niveau international, avec l'Allemagne. Le 29 décembre 1995, CompuServe a accepté de suspendre l'accès à environ 200 forums sur Internet, parce qu'ils offraient des services pornographiques illégaux en Allemagne. La justification de CompuServe relève de la nécessité de respecter des enjeux commerciaux internationaux tout en respectant une certaine idéologie nationale américaine. L'ambiguïté des termes de son communiqué de presse en date du 29 décembre 1995 laisse présager des débats à venir : « *Pendant que l'accès est suspendu, CompuServe continue de travailler avec les autorités allemandes pour résoudre le problème... Les questions [pornographiques] faisant l'objet d'enquête en Allemagne, comme celles qui préoccupent l'industrie dans son ensemble, doivent rester centrées sur les individus et les groupes qui mettent du contenu sur Internet. CompuServe n'est qu'un pourvoyeur d'accès et n'est responsable ni de la source ni de la nature du contenu sur Internet, sur la création et l'édition duquel il ne peut exercer aucun contrôle. Le marché global est vital pour CompuServe... En tant que service dominant le marché global, CompuServe doit satisfaire les lois des nombreux pays dans lesquels il opère. Toutefois, les lois de différents pays entrent souvent en conflit les unes avec les autres, et ceci lance des défis uniques en leur genre à l'industrie télématique en émergence.* »

Les enjeux du marché et le potentiel économique, national et international,

prennent le pas sur le contenu, lequel est contrôlé par l'état allemand et toléré par l'état américain, bien que CompuServe répugne à l'admettre. Une bifurcation des cultures pornographique et technologique semble donc se mettre en place : le cybersexe devient un espace marginalisé, sous contrôle, tandis qu'Internet devient un instrument banalisé des forces du marché de consommation de masse et de leurs visées globalisantes.

L'analyse de la pornographie dans ses relations à la technologie met donc en évidence la pertinence des relations de structure et des schémas culturels tout en confirmant la référence à la longue durée immanente dans les structurations de l'expérience humaine. Une certaine récurrence du rapport entre technologie et pornographie se confirme sur le long terme. Toutefois, l'ancrage américain permet de suivre l'évolution de schémas culturels récents et inédits, des années soixante à nos jours, du « new age » au monde « panic », avec leur propre production d'effets de sens.

Les discours et situations saisis en état d'émergence dans la pornographie informatique, où le technologique est le naturel, contiennent ainsi en germe les nouvelles orientations politiques, économiques et sociales qui vont accompagner les configurations spatiales et corporelles imposées par la machine et son usage social tel qu'il se met en place aux États-Unis. Les Américains et, par contrecoup, tous les utilisateurs internationaux d'Internet ne pourront éviter le débat entre instances de contrôle et instances de censure, pas plus qu'ils ne pourront faire l'économie, à l'échelle

---

## RÉFÉRENCES

---

BROOK, James et Iain BOAL, eds., *Resisting the Virtual Life. The Culture and Politics of Information*, City Lights, San Francisco, 1995.

BROWN, Susan Love, « Baby Boomers, American Character and the New Age : A Synthesis », in James R. Lewis ed., *Perspectives on the New Age*, State University of New York Press, 1992.

BUKATMAN, Scott, *Terminal Identity. The Virtual Subject in Post-Modern Science Fiction*, Duke University Press, Durham, 1993.

HARAWAY, Donna, « A Cyborg Manifesto : Science, Technology and Socialist-feminism in the 1980s. », *Simians, Cyborgs and Women*, Routledge, New York, 1989.

HOFSTADTER, Douglas R., *Gödel, Escher, Bach : An Eternal Golden Braid. A Metaphorical Fugue on Minds and Machines in the Spirit of Lewis Carroll*, Penguin Books, London, 1980.

HUNT, Lynn, ed., *The Invention of Pornography. Obscenity and the Origins of Modernity, 1500-1800*, Zone Books, New York, 1993.

JOUET, Josiane, « L'amour sur Minitel », communication présentée au colloque *Paroles d'amour*, éditions Syros/Alternatives, Paris, 1991.

KROKER, Arthur et KROKER, Marilouise, eds., *Invaders : Panic Sex in America*, St. Martin's Press, New York, 1987.

KROKER, Arthur, KROKER, Marilouise et COOK David, *Panic Encyclopedia*, St. Martin's Press, New York, 1989.

LAUREL, Brenda. « Art and Activism in VR », *VERBUM* (Fall/Winter 1991) : 14-17.

LEARY, Timothy, Entretien avec Richard E. Cytowic, « Sensory Overmode », *Mondo 2000*, 12 (1994) : 77-86.

LEVY, Steven, *Hackers, Heroes of the Computer Revolution*, Dell Books, New York, 1985.

« Wisecrackers », *Wired* (March 1996) : 128-134 ; 196-202.

MacCANNELL, Dean, « Faking it : Comment on Face-Work in Pornography », *The American Journal of Semiotics*, 6, 4 (1989) : 153-174.

McCHESNAY, Robert W., « The Internet and U.S. Communication Policy-Making in Historical and Critical Perspective », *Journal of Communication*, 46, 1 (Winter 1996) : 98-124.

MINSKY, Marvin, *The Society of Mind*, Simon and Schuster, New York, 1985.

MOLES, Abraham, *Micropsychologie et vie quotidienne*, Denoël, Paris, 1976.

ORVELL, Miles, *The Real Thing : Imitation and Authenticity in American Culture*, University of North Carolina Press, Chapel Hill, NC., 1989.

REXXXXXXX, *Modem Love*, Kensington Books, New York, 1995.

RHEINGOLD, Howard, *Virtual Reality*, Touchstone, New York, 1991.

ROBINSON, Philip et Nancy TAMO-SAITIS, *The Joy of Cybersex. An Underground Guide to Electronic Erotica*, Brady, New York, 1993.

SOBSCHACK, Vivian, « New Age Mutant Ninja Hackers », *Artforum International*, April 1991.

STENGER, Nicole, « Mind is a Leaking Rainbow », *Cyberspace, First Steps*, Michael Benedikt, ed., The MIT Press, Cambridge, Mass., 1990.

STONE, Allucquere Rosanne, *The War of Desire and Technology at the Close of the Mechanical Age*, The MIT Press, Cambridge, Mass., 1995.

*The American Journal of Semiotics*,  
Numéro spécial *Pornography*, 6, 4 (1989).

TURNER, William Bennett, « What Part of « No Law » Don't You Understand ? », *Wired* (March 1996) : 104-112.