

Les sociétés secrètes du réseau Est-ce pour cela que nous allons vers une société digitale, sans classes? Pas sûr. De nouvelles structures sociales pourraient bien se dégager de la future fourmilière humaine, sous des formes inattendues et parfois inquiétantes. Pour Alexander Bard et Jan Soderqvist, auteurs de *Netocracy*^[73], le tableau qui se dessine pourrait s'avérer fort peu égalitaire. À l'inverse de refléter, comme on se l'imagine, une transparence absolue, Internet présenterait une société stratifiée, opaque, dominée par des netocraties, des groupes qui se réservent les informations les plus intéressantes et qui filtrent avec soin les candidats désireux de les rejoindre.

Cela vous surprend? Quiconque a traîné longtemps sur le Net sait pourtant qu'il y a là une forte part de réalité. D'abord, vous trouvez les sites et les forums où tout le monde se rend. Ce sont ceux qui ont, en général, le plus mauvais rapport signal/bruit. C'est le cas des *newsgroups* de Usenet : si vivants dans les années 1990, ils sont aujourd'hui presque tous impraticables. Bon nombre de forums sur le Web entrent dans cette catégorie. Vous avez ensuite les listes de discussions dont les membres les plus dérangeants sont exclus par les modérateurs. Enfin, les relations les plus intéressantes se nouent entre les plus experts dans un domaine spécifique sur des listes de discussion à usage privé. Mais les correspondants finissent par communiquer directement. C'est là, bien sûr, que se prennent les décisions d'ordre professionnel et que s'élaborent les projets les plus importants.

Bard et Soderqvist veillent à ne pas confondre ces nouvelles hiérarchies avec celles de l'ancien monde, celui de l'économie capitaliste ou de la puissance d'État.

« Les tribus virtuelles nomades se développent plus vite et plus intensément aux marges de notre société. C'est le cas avec les scènes *gay* ou *queer*, dans les communautés structurées autour

de la musique ; mais plus encore au sein des cultures souvent criminalisées de la drogue et des gangs de jeunes. Tout le monde aujourd'hui peut se procurer un portable et un ordinateur. C'est donc surtout parmi ceux qui peuvent difficilement s'offrir autre chose, que cette culture tribale nomade et virtuelle décolle. »¹⁰

Les netocraties vont peut-être trouver demain une infrastructure technique qui leur correspondra parfaitement. Ce sont les *darknets*. Ces « réseaux noirs », comme leur nom l'indique, pourraient bientôt constituer la face cachée du Net. L'expression a été inventée par deux ingénieurs de Microsoft qui s'interrogeaient sur les moyens de lutter contre les terribles menaces présentées par le piratage *via* le *peer to peer*. Leur rapport « The Darknet and the Future of Content Distribution »^[74] est sans équivoque : les pirates vont gagner. Pour l'instant, ils utilisent des réseaux *peer to peer* publics, avec des millions d'adhérents facilement surveillés par les autorités. Les *darknets*, au contraire, sont de petits systèmes privés contenant une cinquantaine de personnes. Ils peuvent reposer sur des technologies particulières comme Waste (un minioutil *peer to peer*) ou se baser simplement sur des carnets d'adresses et employer le *mail* traditionnel ou le *chat*. De tels systèmes pourraient donc aisément échanger du contenu illégal ou, en fait, n'importe quelle forme de contenu sans être aucunement repérés de l'extérieur. En bref, ils pourraient constituer des netocraties, de véritables sociétés secrètes numériques, impénétrables. Le *peer to peer*, malgré son égalitarisme technique, n'implique donc pas une absence de hiérarchie au plan social, loin de là.

En dehors de leur aspect légal, les *darknets* présentent un avantage supplémentaire : ils suppriment ce qu'on nomme le

10. Entretien avec l'auteur (2001) : <http://www.laspirale.org/pages/afficheArticle.php3?id=175&lang=fr>.

free riding existant dans les gros systèmes, autrement dit le fait que 90% des gens profitent, sans rien apporter, des contributions des 10% restants. Tout le monde se connaît dans un *darknet* : il est donc facile de voir qui participe ou non. Bien entendu, les meilleurs contributeurs sont à leur tour sélectionnés et invités dans des *darknets* encore plus privés et discrets...

Cela signifiera-t-il la fin du réseau mondial ? Le rassemblement des gens par forte affinité n'est-il pas un retour à la situation d'avant Internet ? Eh bien ! non. Et une nouvelle théorie mathématique le vérifie, celles des « petits mondes », selon laquelle chacun d'entre nous ne possède guère plus de six degrés de connexion avec le président des États-Unis ou avec un paysan chinois nommé Ling, en fait avec n'importe qui. Cela signifie que vous connaissez quelqu'un qui connaît quelqu'un qui connaît quelqu'un, etc., qui connaît le paysan en question. Et ce, *via* six liens pas plus. Vous pouvez faire cette expérience avec les acteurs. En trois ou quatre connexions de type « qui a joué avec qui ? », on peut relier à peu près n'importe quel comédien à n'importe quel autre.¹¹

Que signifie cette théorie pour nos *darknets* ? Simplement qu'il est possible d'avoir un réseau mondial constitué de ces miniréseaux. Il suffit que, pour chaque *darknet*, il y ait quelques membres appartenant également à d'autres groupes et qui fassent la connexion. Un fichier MP3, ou une information sensible, pourraient par exemple se retrouver très vite sur tous les disques durs de la planète, mais sans jamais passer par aucun serveur ou système central, ce qui rendrait sa prolifération intracçable. À condition toutefois que sa diffusion externe soit autorisée par les membres de chaque *darknet*.

11. Rendez-vous sur le site http://www.cs.virginia.edu/oracle/star_links.html et entrez deux noms aussi différents que possible : par exemple, Aldo Maccione et Gary Cooper. Nombre de connexions : 2 (*via* Françoise Brion).

Un tel système pourrait par ricochet faire rejaillir une autre inégalité. Dans son essai *Nexus*^[75], le journaliste et écrivain scientifique Mark Buchanan constate l'existence de gros connecteurs reliant entre eux les différents petits mondes. C'est sur eux que repose l'ensemble de la connexion globale. Ce qui leur confère un rôle de passeur fondamental et un pouvoir important. Ces gros connecteurs qui seraient membres d'une multitude de *darknets*, de netocraties, auraient donc le contrôle d'informations inaccessibles à d'autres. Ils obtiendraient en général ce statut grâce à leur réputation, valeur fondamentale sur Internet, due à leur contribution importante et estimée.

Comme on le voit, le monde du réseau est beaucoup plus complexe qu'on ne le pense habituellement. La plupart des commentateurs s'arrêtent au Web, sans réaliser que ce dernier n'est qu'une vitrine et que les choses importantes se passent en dessous, *via* le *mail*, les *messengers* ou, comme le note Howard Rheingold dans son dernier livre, *Smart Mobs*^[75], les portables. En effet, le surgissement de groupes humains reliés par SMS ajoute encore une couche supplémentaire à l'obscurité du réseau.

Le nouvel art de la guerre

Le monde de la complexité n'est en rien un paradis utopique où règnent la paix et l'harmonie. Le conflit fait lui aussi partie du catalogue des comportements émergents. Ainsi, un nouvel art de la guerre, qui fait fi des anciens systèmes centralisés et hiérarchiques, est en train de voir le jour, et pourrait bien devenir le *modus operandi* des futurs groupes activistes, quel que soit leur bord : c'est la *netwar*.

John Arquilla et David Ronfeldt, deux penseurs de la Rand Corporation — cabinet de réflexion américain travaillant fréquemment pour le Pentagone —, définissent la *netwar* comme la guerre de l'âge de l'information : ses acteurs « sont des orga-

nisations dispersées en petits groupes et en individus qui communiquent, coordonnent et conduisent leur campagne en restant mutuellement connectés, souvent sans poste central de commande »^[77]. Les adeptes de la *netwar* refusent les structures hiérarchiques et centralisées qui caractérisaient la guerre jusqu'ici. Ainsi est-elle « pratiquée par les zapatistes plus que par les castristes, le Hamas plutôt que l'OLP, le mouvement des patriotes chrétiens et non le Ku Klux Klan, et par les triades asiatiques plutôt que la Cosa Nostra »^[77]. Il va sans dire qu'un réseau terroriste comme al-Qaida entre totalement dans cette définition. Face à une *netwar*, l'ancienne stratégie reposant sur l'existence d'États-nations stables est frappée d'obsolescence. « Pour combattre un réseau, vous avez besoin d'un réseau. »^[77]

Le *swarming* (« essaimage ») est une stratégie propre à la *netwar* qui consiste à attaquer un même objectif simultanément par une multitude d'unités de petite taille, dispersées, mais en communication constante. Outre leur capacité d'attaque, les unités de *swarm* sont également susceptibles de partager leurs connaissances avec leurs partenaires. Selon Arquilla et Ronfeldt, le but du *swarming* est moins la destruction totale de l'ennemi que sa désorganisation.

Historiquement, les deux stratèges dénombrent quatre modes possibles de combat. Le premier, la mêlée, est propre aux guerres préhistoriques ou à la haute antiquité. Dans ce cas, l'information et l'entraînement se révélaient de peu de valeur dans ce fracas chaotique de tous contre tous. Avec le deuxième, l'attaque de masse, les choses évoluent quelque peu. Le grand nombre s'organise autour de certaines structures de base. Le troisième mode, la manœuvre, se développe avec l'écriture, puis avec le télégraphe, qui permettent de transmettre des ordres à distance. Les armées se divisent en sections plus petites, obéissant toutes cependant à un commandement central. Si la manœuvre existe depuis longtemps, la radio accélère sa généralisation. Avec le

swarming, quatrième et dernier mode, les unités combattantes, déjà réduites par la manœuvre, gagnent encore en légèreté et mobilité. Internet et le téléphone cellulaire sont les principaux outils de communication de ces nouvelles unités.

Le *swarming* est vieux comme le monde Si l'ère du *swarming* correspond à l'avènement des réseaux de communication, cela ne signifie pas que cette tactique n'ait pas été utilisée auparavant, à un niveau artisanal. Sean Edwards, dans son livre *Swarming on the Battlefield*^[78], énumère les circonstances dans lesquelles cette méthode a prévalu. Alexandre le Grand aurait ainsi, le premier, essuyé le feu du *swarm* pratiqué par les archers scythes. Les Mongols de Gengis Khan portèrent cette technique à son plus haut degré d'achèvement, grâce à leur armée très mobile composée presque exclusivement d'archers de cavalerie.

On peut s'amuser à remonter encore plus loin. Rien n'a sans doute aussi bien exprimé la logique de la *netwar* que le premier jeu de stratégie du monde : le go. Arquilla et Ronfeldt le remarquent, en précisant que « métaphoriquement, les conflits de l'avenir ressembleront plus au jeu oriental du go qu'aux échecs occidentaux »^[77]. Du reste, la portée du jeu chinois pour décrire les conflits modernes n'est pas si récente. En 1969, bien avant l'avènement de l'Internet et des téléphones portables, Scott Boorman avait écrit un curieux livre, *The Protracted Game*^[79] (« le jeu prolongé ») — bizarrement traduit en français sous le titre *Go et Mao* —, dans lequel il analysait la stratégie maoïste, tant militaire que politique, en se référant au go. Les deux auteurs de la Rand mentionnant Boorman dans la bibliographie de leur livre *In Athena Camp*^[80], il n'est pas interdit de penser qu'ils se sont inspirés de cet ouvrage pour élaborer leurs propres concepts.

Autonomes, des unités de petite taille sont capables d'attaquer une même cible de plusieurs endroits différents, puis de

se disperser facilement avant les représailles. Si le commandement central n'est pas une nécessité, sa disparition n'est pas non plus indispensable. Ainsi, dans la bataille de l'Atlantique, les U-boats allemands pratiquaient une forme de *swarming*, tout en obéissant aux ordres très stricts de l'amiral Dönitz.

La notion de *swarming*, tout comme d'ailleurs celle de *net-war*, ne s'applique pas qu'au champ de bataille. L'attaque simultanée et coordonnée d'une multitude d'ONG contre une institution ou un État par voie de presse ou en le bombardant de courriers électroniques, ou encore le regroupement soudain de plusieurs groupes de manifestants dispersés sous les fenêtres d'une même ambassade, sont des exemples de *swarming* politique. L'un des exemples les plus fameux dans ce domaine est la bataille de Seattle, qui opposa des activistes altermondialistes de tout bord aux autorités lors du sommet de l'OMC dans cette même ville en 1999. À l'aide d'un réseau très coordonné de téléphones mobiles, d'ordinateurs portables et de pages web donnant en temps réel une représentation des forces en présence, les militants purent contourner les défenses de la police et fortement perturber la tenue du sommet.

Dans son livre *Smart Mobs*, Howard Rheingold mentionne d'autres exemples de *swarming* utilisés à des fins de contestation. Ainsi, en 2001, le président philippin Estrada a dû abandonner le pouvoir après qu'une manifestation monstre a regroupé un million de personnes vêtues de noir, réunies par échange de textos. Plus récemment, des versions plus légères, plus ludiques du *swarming* sont apparues, comme la *flash mob*. Grâce à la téléphonie mobile, une foule se constitue brusquement et spontanément en un point précis d'une ville, à la grande surprise des passants qui ne voient nulle part la raison d'un tel attroupement. Une occupation qui peut sembler futile, mais qui témoigne de la puissance des futures formes d'activisme : les nouvelles techniques d'information permettent