



HAL
open science

L'informaticien à l'épreuve du vote électronique

Françoise Willmann

► **To cite this version:**

Françoise Willmann. L'informaticien à l'épreuve du vote électronique: dans le roman d'A. Eschbach, Ein König für Deutschland. Alliage: Culture - Science - Technique, 2024, 83. hal-04421421

HAL Id: hal-04421421

<https://hal.science/hal-04421421>

Submitted on 27 Jan 2024

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial 4.0 International License

L'informaticien à l'épreuve du vote électronique dans le roman d'A. Eschbach, *Ein König für Deutschland*

Françoise Willmann

Université de Lorraine, CEGIL-AHP-PReST

Résumé

Dans le roman d'Andreas Eschbach *Ein König für Deutschland* (2009), l'auteur avait le projet avoué d'éclairer ses lecteurs sur les dangers du vote électronique. Le portrait du personnage principal, informaticien obsessionnel, n'est qu'un aspect de la question : c'est la technique elle-même qui détermine l'incompatibilité de l'informatique et de la démocratie lorsqu'il s'agit d'élections.

Mots-clés

Vote électronique ; informaticien ; science-fiction ; Andreas Eschbach ; technique ; démocratie.

Abstract

In Andreas Eschbach's novel *Ein König für Deutschland* (2009), the author's avowed aim was to enlighten his readers about the dangers of electronic voting. The portrait of the main character, an obsessive computer scientist, is only one aspect of the question: it is technology itself that determines the incompatibility of computers and democracy when it comes to elections.

Keywords

Electronic voting; computer scientist; science fiction; Andreas Eschbach; technology; democracy.

L'autrice

Françoise Willmann, maîtresse de conférences émérite, Université de Lorraine. Ses recherches portent sur la place et le rôle des sciences dans la société et la culture au XIX^e et XX^e s., plus particulièrement sur les rapports entre science et littérature.

Publications sur Kurd Lasswitz, notamment : *Science-Philosophie-Fiction : L'œuvre de Kurd Lasswitz (1848-1910)*, PUN-Editions universitaires de Lorraine, 2017.

francoise.willmann@univ-lorraine.fr

Andreas Eschbach est l'auteur de science-fiction allemand contemporain le plus connu à l'échelle internationale, l'un des rares à être traduits en français. Depuis *Des milliards de tapis de cheveux*, il a écrit de nombreux romans, remportant à plusieurs reprises les deux prix de science-fiction allemands, le *Deutscher-Science-Fiction Preis* et le *Kurd-Laßwitz-Preis*. Ses romans sont assez différents les uns des autres ; quelques-uns ont un lien direct avec l'actualité, c'est le cas par exemple de *Ausgebrannt*¹, qui envisage la fin du pétrole, et c'est aussi le cas de *Ein König für Deutschland*².



Ce dernier s'inscrit dans la tradition de la science-fiction qui interroge les sciences et les techniques par l'intermédiaire d'une fiction littéraire, généralement décalée dans le temps ou/et dans l'espace. En l'occurrence, la question posée est celle du vote électronique, et à vrai dire, il ne s'agit pas d'une question, mais

¹ ESCHBACH, Andreas. *Ausgebrannt*. Bergisch Gladbach : Bastei-Lübbe, 2007. *En panne sèche*. Trad. WEINMANN, Frédéric, Nantes : L'Atalante, 2009.

² ESCHBACH, Andreas. *Ein König für Deutschland*, Bergisch Gladbach : Lübbe, 2009. Le roman n'est pas traduit en français. Son titre signifie « Un roi pour l'Allemagne » ; König, qui veut dire roi est aussi un nom de famille très courant. C'est moi qui traduis toutes les citations.

d'une mise en fiction de la réponse qu'on peut résumer en une phrase : le vote électronique signifie la fin de la démocratie

L'auteur le précise explicitement dans une postface dont la raison d'être majeure – préciser l'objectif didactique du roman – est l'interdiction du vote électronique en Allemagne dès mars 2009, rendant le roman, paru en août, apparemment obsolète. Mais pour Eschbach, le problème n'était pas réglé pour autant : d'une part, la justification rendue publique par le Tribunal Constitutionnel Fédéral était bien timide selon lui, d'autre part, plus que l'interdiction, c'était la compréhension de ce qui la rendait indispensable qu'il visait. La position d'Eschbach – formé dans le domaine de l'aéronautique et programmeur avant de pouvoir vivre de sa plume – se trouve concentrée dans cette phrase du livre : « Un ordinateur est une machine qui sert à manipuler des données. C'est pour cela qu'il a été inventé. » (p.199) Si la défense des tenants du vote électronique, faisant de la manipulation un dysfonctionnement, ramène le dysfonctionnement à un effet secondaire accidentel, Eschbach tient à souligner qu'il s'agit en réalité d'une caractéristique essentielle.

L'objectif évident et assumé – amener le lecteur à une réflexion critique sur l'ordinateur, sa place dans la société, ses possibilités et ses limites – sa nature didactique par conséquent, va de pair avec des procédés narratifs transparents, notamment le recours abondant, dans les agencements, les constellations, les thèmes, etc., à des structures binaires. Ainsi, le roman comporte-t-il deux parties qui se déroulent en deux lieux (aux Etats-Unis pour la première, en Allemagne pour la seconde), tantôt dans le réel tantôt dans le virtuel, les relations entre les personnages principaux sont souvent duelles, et ces constellations binaires se déclinent en termes de parallélisme, de complémentarité ou d'antagonisme, le plus englobant étant le dualisme progrès/régression. Leur fonction est aussi d'éviter la focalisation sur un acteur central, en privilégiant des interactions plus diffuses. La confrontation entre le passé et l'avenir, notamment à travers la démocratie et la monarchie, joue évidemment un rôle particulièrement important : le vote électronique, mis en œuvre grâce à la technologie la plus prometteuse d'utopie, débouche sur un retour de la monarchie en Allemagne, qui nous replonge en plein Moyen Âge. Pour autant, le roman est loin d'être simpliste ou manichéen, loin de se résumer à un manifeste contre un outil technologique donné.

En témoigne en particulier la manière dont il traite l'un de ses thèmes essentiels : la manipulation. L'ordinateur, on l'a dit, est

défini comme un outil de manipulation de données ; il se trouve au cœur d'un réseau tentaculaire de manipulations de toutes sortes, mais toutes ne lui sont pas imputables, tant s'en faut. Son pouvoir de manipulation entre en résonance avec d'autres sources et volontés manipulatrices, qui par ailleurs ne sont qu'un aspect des relations et interactions qui tissent la société³.

Dans le roman, l'informaticien qui contribue à la manipulation des élections requiert une attention particulière. A travers le personnage de Vincent W. Merrit, programmeur *et* hacker, Eschbach brosse le portrait d'un informaticien de premier plan, à la fois banal et exceptionnel, qu'il s'efforce de traiter avec le plus de neutralité possible, visiblement soucieux d'échapper à la caricature autant qu'au jugement de valeur. Il ne l'idéalise ni ne le met en accusation ; Vincent n'apparaît ni comme un génie, ni comme un escroc. Il est l'une des parties prenantes du jeu social, qu'il faut à la fois éclairer dans sa singularité et replacer dans son environnement, afin de cerner la véritable portée de ses actions.

Le contexte, ou bref résumé de l'action

La première partie du roman se déroule aux Etats-Unis : Vincent W. Merrit, un jeune homme passionné d'informatique, 21 ans au début du roman, a maille à partir avec la justice parce qu'il a mis au point un logiciel, à la demande d'un ami, grâce auquel ce dernier a pu voler 50000 numéros de cartes bancaires. Le but du jeu n'était pas le gain (il ignorait probablement les intentions de son ami), mais la prouesse technique, et c'est là un des ressorts essentiels, sinon le ressort principal de son fonctionnement. Au sortir de prison, séjour bref mais marquant – il fait l'objet d'une tentative de viol par ses codétenus – il ne sait trop que faire, se retrouve dans une entreprise dirigée par Consuela, une Cubaine embauchant de préférence des personnages un peu marginaux, liée aux milieux Républicains parce qu'elle en attend un soutien contre Castro. Un jour, elle le présente à un député de ce parti qui lui demande, mine de rien, s'il tient pour possible d'élaborer un logiciel pour manipuler les élections ou plus exactement : il prétend avoir besoin d'un tel logiciel pour pouvoir reconnaître et éviter les manipulations dont les Démocrates auraient le projet. Non sans quelques inquiétudes, Vincent accepte de concevoir un prototype, puis n'en entend plus parler. Viennent les élections de 2000 ; son prototype a-t-il servi à faire gagner les élections à Bush ? Il ne le saura jamais, mais le caractère plausible de

³ Cf. DOUCET, Dominique. « Andreas Eschbach : nouer et dénouer. Le complexe de Leibniz. » In *Recherches Germaniques*, n° 44, 2014, p. 175-190.
Alliage n° 83, hiver 2023-2024

l'hypothèse s'impose au lecteur. La première partie du roman s'appuie sur les événements de cette période aux USA, documentés dans le détail, pour l'essentiel en notes de bas de page.

Les choses se corsent lorsque l'amant de la patronne, un prestidigitateur du nom de Zantini, issu d'une famille de la mafia italienne, lui demande de s'associer avec lui pour monter une affaire de corruption électorale. Vincent refuse, par peur plus que par scrupules, mais Zantini parvient à le séquestrer dans sa propre maison et à lui faire mettre au point un logiciel utilisable. Zantini a un plan, qu'il veut mettre à exécution en Allemagne. Il a pris des contacts avec des politiques, mais n'a pas réussi à les convaincre. Il veut donc les mettre sous pression en les piégeant lors d'élections régionales qui doivent avoir lieu sous peu dans le Land de Hesse. Les partis décisifs ayant annoncé leurs alliances, il veut intervenir en sorte de créer une situation de blocage. Ce qui, on peut le dire dès maintenant, se produira en effet (dans le roman comme dans la réalité). Mais dans l'immédiat, Vincent parvient à s'enfuir, dans une voiture volée, et juste avant de se faire arrêter par la police, il réussit à envoyer à son père un CD avec son logiciel, en espérant le mettre ainsi hors de portée de Zantini. Il se trouve que son père est un Allemand, professeur d'histoire dans un lycée de Stuttgart.

Vincent se retrouve donc en prison, pour vol de voiture cette fois-ci, et c'est là qu'il passera l'essentiel de la deuxième partie du roman. Cette deuxième partie se déroule en Allemagne, où Simon König, son père, qui ne comprend rien à ce qui se joue, réceptionne le fameux CD, le cache, reçoit la visite de Zantini dès le lendemain, lequel, en parfait prestidigitateur, récupère le CD en un tour de main et disparaît. On ne le retrouvera qu'à la fin du roman.

Il faut préciser que le lien entre le père et le fils est très ténu, car Vincent est le fruit accidentel d'une aventure d'une nuit, et qu'ils n'entretiennent qu'une relation épistolaire épisodique. Néanmoins, König est soucieux de protéger son fils, et lorsqu'il se retrouve en contact avec Sirona, une internaute militant contre le vote électronique avec laquelle Vincent avait établi une relation par courriel, et Axel, un ami de celle-ci et organisateur de jeux, il n'hésite pas à s'associer à eux pour tenter d'empêcher la fraude électorale programmée. Cependant, les élections ont lieu et tournent exactement de la manière voulue par Zantini. Au premier abord, prouver la manipulation semblait devoir être un jeu d'enfant. Mais devant la difficulté effective de l'entreprise – personne n'est prêt à entendre qu'il pourrait y avoir eu manipulation – König, Sirona, Axel et quelques alliés, recourent à une méthode empirique. Ayant

appris que Vincent avait signé – et piégé – son logiciel, en sorte qu'un parti avec ses initiales attirerait 95% des voix, ils créent un tel parti, Volksbewegung zur Wiedereinführung der Monarchie (Mouvement populaire pour la réintroduction de la monarchie), afin de vérifier lors des élections fédérales l'utilisation du fameux logiciel. Le test sera concluant et aboutira de fait au rétablissement de la monarchie en Allemagne.

L'informaticien Vincent W. Merrit

Vincent se caractérise avant tout par sa passion quasi monomaniacale pour la programmation. Toute sollicitation pour créer un logiciel, quel que soit son objectif, pourvu qu'il soit difficile à atteindre, est un défi auquel il ne résiste pas. Sa motivation la plus forte est le besoin de prouver qu'il est capable de résoudre n'importe quel problème et qu'il est le meilleur programmeur qui soit. Même lorsque Zantini le séquestre et le fait travailler sous la menace, donc contre son gré, on le voit se lancer dans son travail avec une énergie inépuisable, capable de passer des jours et des nuits devant sa machine, à en oublier le boire et le manger, infatigable à résoudre l'énigme. Cet acharnement à la tâche le rend plutôt solitaire sans qu'il soit particulièrement misanthrope ou misogyne, mais : « [...] concernant les filles, il était d'avis qu'en dépit de tous leurs avantages, elles vous empêchaient un peu beaucoup de travailler. » (p.12)

La programmation est en effet son travail – il est précisé qu'il est autodidacte – et sa jouissance, caractérisés par trois composantes essentielles : la fièvre de la programmation, le plaisir procuré par la maîtrise de la machine et la passion, le besoin, le désir de se servir de sa machine. Les trois termes employés par Eschbach « Fieber » (fièvre), « Lust » (jouissance) et « Begierde » (désir) en font clairement une forme de libido.

Vincent est parfaitement amoral. La question du bien ou du mal, ou plus simplement de l'usage de ses logiciels, ne l'effleure pas. Seule la peur du gendarme peut le faire hésiter, car il n'a qu'une inquiétude : se trouver à nouveau aux prises avec la justice. Lorsqu'il s'échappe c'est parce qu'une autre peur s'est emparée de lui, la peur que Zantini ne l'élimine, une fois le logiciel au point. Du reste, cette hypothèse, pourtant assez plausible, ne lui vient pas à l'esprit ; c'est en surprenant une conversation entre ses gardiens qu'il se voit

confronté à cette menace. Auparavant, il n'avait de fait qu'une préoccupation : venir à bout du problème posé.

Vincent est sensible à la fascination qu'il exerce et qu'exerce l'informatique sur le profane. Il est bien conscient de détenir un savoir et un savoir-faire d'un niveau rare, et savoure la satisfaction qu'il tire de la confrontation à l'ignorance d'autrui. Face au député républicain, son sentiment de supériorité s'apparente à un sentiment d'appartenance à une élite, lorsque son interlocuteur s'étonne en béotien de le voir utiliser un agenda papier, mais c'est une réaction fugitive. Vincent se sent trop au-dessus du lot pour cultiver le sentiment d'appartenance à une communauté.

L'idée qu'il est (peut-être ?) « l'homme qui fait les présidents » le flatte, et il s'en nourrit ; en même temps, il fait preuve d'une naïveté extraordinaire. Ainsi, malgré sa peur bleue de retourner en prison, il ne peut se retenir de sacrifier à la pratique vaniteuse de signer ses logiciels. Il s'achète une maison coupe-gorge par Internet, où Zantini n'aura aucun mal à le faire surveiller par deux acolytes. En s'enfuyant dans la précipitation, il oublie son carnet d'adresses et son téléphone portable ! Pour Zantini, ce sera un jeu d'enfant que de repérer l'adresse de son père à qui il a envoyé le CD avant de se sauver. En prison, on lui tend un piège en lui donnant l'occasion de se servir d'un ordinateur ; il donne dans le panneau sans que l'idée même du piège ne l'effleure jamais. Cette situation est emblématique : il croit manipuler mais en réalité, c'est lui qui est manipulé, et lorsqu'à la fin, il se met au service de la puissance américaine, il achève d'abdiquer toute responsabilité individuelle. En réalité, Vincent, fier d'être « l'homme qui fait les présidents » n'est qu'un instrument ; prolongement de son ordinateur, il se met au service de ceux qui lui promettent de pouvoir continuer à jouer à son jeu favori. Il est une marionnette de sa mégalomanie, mais surtout de son addiction à sa machine. Il abdique ainsi sans grande hésitation ce qui pourrait l'en séparer, à savoir sa volonté ou sa liberté. La seule chose qui le fait hésiter à l'occasion, on l'a vu, c'est la peur de la prison et pour finir, il se réfugie dans ce qui ressemble à une prison dorée.

Il est d'ailleurs aussi peu susceptible d'évoluer ou d'apprendre qu'un ordinateur et ne tire guère de leçons de ses mésaventures. Lorsque s'installe une routine liée à son intégration dans l'entreprise de Consuela, un sentiment d'être lui-même programmé s'empare de lui et le met mal à l'aise. Il tente d'en parler avec ses collègues, mais ne récolte qu'une boutade : peut-être s'agit-il d'une maladie professionnelle ? Comme il insiste, son camarade lui répond qu'il

devrait se demander ce qu'il attend de la vie. Vincent est frappé de la pertinence de la remarque mais ne donne pas l'impression de l'affronter véritablement. Dans la prison privée où il purgera sa peine pour vol de voiture, et qui lui semble incarner l'existence idéale des films de science-fiction, il semble réconcilié avec le caractère programmé de la vie : « Il était en prison, il était dans l'avenir. Chacun savait ce qu'il avait à faire et le faisait. Tout était parfaitement organisé, il n'arrivait rien d'imprévu. D'une certaine manière, se dit Vincent, ceci était le monde parfait. » (p.259)

On peut ajouter qu'il est parfaitement inculte, qu'il n'a ni intérêt ni conscience politique, qu'il ne lit jamais un livre ou un journal. Il a pour seules références quelques films, James Bond, *Underworld*. Il se rêve donc en ténébreux empereur du monde, retiré dans son antre avec un chat blanc, dans un chapitre où il savoure – brièvement – la conscience de tirer les ficelles dans l'ombre.

Pour autant, il n'est pas à proprement parler caricatural. Le propos de l'auteur semble plutôt de dire : voici ce qu'un jeune homme passionné d'ordinateurs, s'encomrant peu de principes, peut être amené à faire, entraîné par les circonstances. Il n'est en aucun cas un manipulateur méphistophélique, au contraire notamment de Zantini. De surcroît, la perspective narrative, souvent très proche du monologue intérieur, incite le lecteur à le considérer avec une certaine empathie. Mais c'est l'analyse des constellations avec d'autres personnages qui l'éclairent le mieux.

Vincent forme tout d'abord un couple révélateur avec l'illusionniste mafieux. C'est ce dernier qui tire les ficelles, mais son goût du risque le perdra, à moins que ce ne soit sa mégalomanie, ou tout simplement la suprématie des Etats-Unis qui sont un protagoniste discret mais déterminant, comme le montrera la fin. Là où l'illusionniste s'avère être un joueur à l'ancienne, motivé classiquement par la soif d'argent, mais bien plus encore par le plaisir que lui procure le pouvoir qu'il exerce sur ses congénères, l'informaticien semble poussé davantage par une motivation plus abstraite, par le défi que représente tout problème qu'on lui pose. Il semble n'exister véritablement qu'à travers le rapport avec sa machine. Le prestidigitateur jouit de manipuler ses semblables, l'informaticien se satisfait d'une joie plus solitaire : le plaisir narcissique de se sentir supérieur semble lui suffire. Ses relations avec les autres restent d'ailleurs largement virtuelles, quasi

fantomatiques. En prison, sa solitude lui pèse moins que l'impossibilité de se servir d'un ordinateur.

Une autre relation hautement signifiante oppose l'informaticien au professeur d'histoire, son « père biologique », pleinement ancré dans la société dans laquelle il vit. Celui-ci assume, avec conscience professionnelle et compétence, son rôle de transmettre la mémoire du passé aux jeunes générations et de tenter ainsi de préparer l'avenir. L'informaticien, hors de tout ancrage, semble programmé pour ne rendre de comptes à personne. Concentré sur lui-même, sur son jeu, sur sa passion, il vit dans un perpétuel présent immédiat.

Vincent est le fils d'une mère, aussi sympathique que légère, qui change de compagnon et de domicile une fois par an, et refuse d'informer son fils sur son géniteur. C'est à l'âge de 10 ans qu'il apprend l'identité de ce dernier en s'attaquant avec succès au cadenas à trois chiffres censé protéger le journal de sa mère. L'épisode est narré brièvement et sobrement dès le début du roman et concentre différents traits caractéristiques de la personnalité et de la carrière de Vincent : le déchiffrement du code, le lien avec la quête des origines, l'émotion de la transgression, l'absence de tout scrupule, la confrontation victorieuse au défi.

Le père est aux antipodes de ce rapport au monde : il est déjà marié lorsqu'il passe une nuit avec la mère de Vincent, à la faveur d'un bref voyage aux Etats-Unis, et il ne cessera de se sentir coupable, à la fois vis-à-vis de Vincent, de la mère de celui-ci (qui dans son journal, raconte comment elle l'a rencontré et séduit...) et de sa femme. Lorsque lui parvient la première lettre de Vincent, l'aveu de son aventure conduira à la séparation. Sa mauvaise conscience est telle qu'il ne fait aucun doute pour lui qu'il n'a pas mérité mieux.

En réalité, on apprend par la suite que sa femme le quitte essentiellement parce qu'elle le trouvait médiocre. Libérée de la routine conjugale, elle fait carrière dans la presse people féminine. Lorsqu'elle découvre que son mari a fondé un parti pour devenir roi d'Allemagne, ne sachant pas ce qui se joue, elle revient à lui, fascinée, pensant s'être trompée sur son compte. Le monde factice dans lequel elle a évolué durant les vingt années de leur séparation s'avère être un terreau idéal pour les sentiments monarchistes, ou, en d'autres termes : l'univers de rêves qu'elle fabrique quotidiennement pour ses lectrices n'est pas moins virtuel, ni moins

régressif, que le monde des jeux vidéo. Elle non plus n'a aucun scrupule à tromper ses lectrices, seule compte sa carrière.

Sirona, Alex, & co.

Vincent n'est pas le seul informaticien du roman. Ses collègues du bureau de Consuela restent largement dans l'ombre mais ils se ressemblent tous pour l'essentiel : ils ont des histoires personnelles compliquées et ne sont donc pas destinés à être représentatifs, mais leur point commun est leur addiction et leur mégalomanie, ramenées aux trois caractéristiques mentionnées plus haut : « [...] la fièvre de la programmation, la jouissance à maîtriser la machine, le besoin d'écran, de clavier et de puissance calculatrice. Chacun d'eux, quoi qu'il ait pu rater dans sa vie, croyait avec chaque fibre de son être savoir y faire avec les ordinateurs d'une façon telle que le reste du monde ne pouvait que s'écraser respectueusement. » (p.13) C'est dans cet environnement que Vincent parvient assez rapidement à être nommé programmeur en chef.

Son implication supposée ou probable dans l'élection de George W. Bush amène Vincent à faire des recherches sur Internet, puis à s'inscrire à un forum de discussion. Les débats portent sur les risques du vote électronique ; Vincent espère surtout en apprendre davantage sur ses chances de dominer le monde. C'est ainsi qu'il entre en contact avec Sirona, le personnage le plus fantastique du roman. Vincent est fasciné par cette femme – compétente ! – dans un milieu masculin, qui lui explique – ainsi qu'au lecteur – pourquoi le

vote électronique menace la démocratie, et en quoi la passion pour les ordinateurs pousse au rejet du vote électronique.



Sirona, internaute, militante, fée, elfe ou déesse, est un personnage essentiel du roman, notamment sous l'angle de la science-fiction. Avec elle, le lecteur navigue entre monde réel et virtuel voire magique. Elle est un élément moteur de l'expérience destinée à révéler la manipulation électorale, entraînant Alex, organisateur de jeux en réalité alternée, visiblement amoureux d'elle, et Root, autre mordu d'informatique. Ce sont surtout les rencontres entre Alex et Simon König qui permettent de faire dialoguer le monde ancien des adultes du début du XXI^e siècle et les jeunes gens de l'entourage d'Alex vivant dans un univers numérique. Les conversations se déroulent sur fond de perplexité de part et d'autre.

Alex n'est pas, comme il le dit lui-même, un grand expert en informatique, mais il s'est de tout temps passionné pour les jeux. Partant des jeux de rôle, il a créé une entreprise au nom emblématique (Du pain et des jeux !), proposant des *Multiplayer Online-Role Playing Games*, puis des *Live Action Role Playing Games*, et enfin des *Alternate Reality Games*, qui l'ont rendu fort riche en peu de temps. Pour lui, ce qui caractérise l'ordinateur, c'est, dit-il, son rapport à « l'imagination ». Il affirme : « Un ordinateur n'est après tout qu'un jouet comme un autre. » (p.242) avant de décrire son activité, le jeu en réalité alternée, qui « insère un univers inventé

dans notre monde réel. » (p.243) Lorsque König, pointant le risque de confusion entre réalité et jeu, lui demande comment il parvient à distinguer les deux, celui-ci lui répond : « Honnêtement, parfois pas du tout. » et un peu plus tard, il fait un pas de plus : « Êtes-vous sûr qu'il y a vraiment une différence ? » (p.252)

Et c'est en effet parce que ses clients trouvent leur plaisir à brouiller cette frontière, qu'Alex réussit en un temps record à mobiliser le nombre de membres nécessaires à l'enregistrement du nouveau parti, à la campagne électorale et par la suite à la constitution d'un gouvernement et à l'exercice du pouvoir. Alex, qui deviendra chancelier, se prend en effet complètement au jeu, et ses troupes suivent avec enthousiasme ; König est tenu partiellement par la sécurité de son fils, toujours en prison, mais trouve également une jouissance insoupçonnée à être pris au sérieux par les médias (faiblesse d'enseignant !), et c'est ainsi que tous deux prennent goût à leur nouveau rôle.

Il ne faudrait pas oublier, dans cette mise en scène, ce qui pourrait être le point aveugle du projet : le roman lui-même. Il a pour ambition de combler le fossé entre l'informaticien prêt à imposer sans réflexion un mode de fonctionnement à la société – car Vincent, dans sa naïveté et son ignorance, est inconscient de la portée de ses actes – et l'enseignant, certes toujours soucieux d'être à la hauteur de sa vocation, transmettre un savoir sur le passé, fondement indispensable à un avenir qui sans lui ne pourra que s'effondrer, mais peu ou mal écouté (pour une foule de raisons dont certaines sont proposées à la réflexion du lecteur). Dans ce contexte, le roman suggère des diagnostics, et surtout intervient lui-même en tant que « popularisateur scientifique », dans la tradition des précurseurs du XIX^e siècle. L'objectif est de faire réfléchir à ce qu'est un ordinateur, en proposant quelques pistes, mais en soulignant les limites de l'exercice : la postface insiste explicitement sur la nécessité du savoir *pratique* pour qu'il puisse y avoir savoir tout court, et pratique ne signifie pas se servir d'un ordinateur, mais être capable de le faire fonctionner, c'est-à-dire programmer. Le roman transmet le même message sur le mode fictionnel. Pour autant, il ne réserve pas cette connaissance à une élite d'experts et utilise toute une série de stratagèmes destinés à faire circuler des connaissances ou au minimum la conscience de leurs limites ⁴, ce qui semble

⁴ Eschbach fait un usage très abondant des notes de bas de page, renvoyant notamment aux différentes élections dont il fait l'arrière-plan de son récit, donnant informations et références précises sur les controverses autour des

correspondre à une définition supplémentaire de l'ordinateur : une machine à manipuler des données, ouvrant des perspectives insoupçonnées à l'imagination, *et* permettant le partage du savoir, mais au prix d'un investissement exigeant et critique.

Une réponse politique à la « folie numérique »

Notre époque, dit Eschbach, vit une « folie numérique » (p. 489), attendant tout de l'informatique et faisant une confiance aveugle et illimitée à l'ordinateur. Lutter contre l'illusion que l'ordinateur peut tout passe d'abord par la compréhension de l'objet et de son fonctionnement. Mais il faut aussi appréhender ce fonctionnement dans son contexte social. L'importance du jeu dans l'intrigue n'a pas seulement à voir avec le brouillage des frontières entre réel et virtuel, mais aussi avec l'infantilisme et l'irresponsabilité que favorise l'idolâtrie du numérique, mais qu'il n'est pas seul à entretenir.

Eschbach est en effet très soucieux de ne diaboliser ni l'ordinateur, ni même l'informaticien/hacker qui joue un rôle certes important, mais subordonné. Il y a même lieu de penser que Vincent n'a cessé d'être surveillé depuis le moment où Frank Hill, le député républicain, lui avait demandé son prototype, jusqu'au moment où il accepte de travailler pour « l'entreprise » dans laquelle il échoue à la fin, et où l'accueille son nouveau patron, Frank Hill. Il est peu plausible en effet que des compétences telles que celles de Vincent puissent échapper à ceux qu'elles doivent intéresser au premier chef. On ne peut donc esquiver la question du rapport de force à l'échelle mondiale : les 87,6% des voix qui finiront par rejeter la monarchie en Allemagne pèseront-elles contre les services secrets des Etats-Unis que rejoint Vincent pour finir ? Mais le roman n'engage pas son lecteur à se résoudre à la suprématie de contraintes qui le dépassent. Si les événements donnent à penser que Vincent n'est pas davantage nuisible que d'autres protagonistes, cela s'explique par le fait que les problèmes posés ne relèvent ni de l'individu, ni d'une technologie, mais qu'ils sont politiques au sens, non pas seulement des rapports de puissance entre Etats, mais au sens où ils concernent l'organisation de la vie collective.

La confrontation entre les deux personnages principaux, entre l'insignifiance funeste de l'informaticien/hacker et le sens des responsabilités impuissant de l'enseignant, montre clairement la nécessité d'une réponse au problème traité qui dépasse les faiblesses

appareils et procédures réellement mis en cause. Une référence essentielle est le Chaos Computer Club : www.ccc.de
Alliage n° 83, hiver 2023-2024

des individus. La profession de Simon König nous invite à recourir à l'histoire. Or, tirer les leçons de l'histoire, celle du XX^e siècle, cela revient à prendre en compte la fragilité de l'individu et les aléas des circonstances, et engage à tenter d'affermir autant que possible les institutions.

On peut le dire avec un autre auteur de bestseller allemand, Bernhard Schlink, auteur du célèbre roman, *Le liseur*⁵, mais aussi juriste et essayiste. Dans un bref texte où il revient sur la mise en cause par sa génération, dans les années 1960-1970, de celle de leurs aînés accusés d'avoir au minimum soutenu passivement un régime criminel – c'est aussi le thème du *Liseur* – il affirme ceci, sous forme d'autocritique :

L'enseignement que nous avons tiré du passé fut davantage moral qu'institutionnel » pour aboutir à cela : « Ce dont le passé témoigne tout autant, c'est l'impuissance totale de la morale individuelle lorsque manquent les institutions qui la reconnaissent, sur lesquelles elle peut s'appuyer et compter⁶.

Dans le roman d'Eschbach, il apparaît qu'il n'est guère productif de mettre en accusation ou même de déplorer les faiblesses des individus. Face à la menace d'abdication devant la machine qui menace la démocratie, c'est à la société de reprendre la main. En l'occurrence, cela impose d'interdire le vote électronique.

C'est Eschbach lui-même qui assume explicitement cette proposition radicale, hors fiction, dans sa brève postface motivée par le jugement rendu par le Tribunal Constitutionnel fédéral d'Allemagne le 3 mars 2009, qui selon lui, laisse trop de portes ouvertes. Il s'étonne de la timidité du Tribunal qu'il attribue à la crainte de prêter le flanc à l'accusation de technophobie, en ce qu'il s'en remet à la perspective de machines améliorées. Lui-même conclut par la constatation que le vote électronique est tout simplement superflu, le vote par bulletin déposé dans l'urne ayant fait ses preuves.

Arrêtons-nous pour finir sur le jugement du Tribunal constitutionnel : il synthétise tout d'abord son propos en deux points, le premier rappelant que toutes les étapes importantes d'une élection doivent pouvoir faire l'objet de vérifications publiques, le

⁵ SCHLINK, Bernhard. *Le liseur*. Trad. : Bernard Lortholary. Paris : Gallimard, 1999.

⁶ SCHLINK, Bernhard. *Vergangenheitsschuld und gegenwärtiges Recht*. Frankfurt am Main : Suhrkamp, 2002, p. 149-150.

Alliage n° 83, hiver 2023-2024

deuxième s'appliquant précisément au vote électronique, en ces termes :

Lors de l'utilisation de machines à voter électroniques, les étapes essentielles du vote et de la transmission des résultats doivent pouvoir être contrôlées par le citoyen, de manière fiable et sans connaissances techniques particulières⁷.

Voilà qui devrait pourtant renvoyer aux calendes grecques le moment idoine, ces deux dernières conditions, appliquées au citoyen, semblant aussi éloignées de leur réalisation que fondamentales. Au contraire, ce qui se profile, c'est un renforcement du clivage entre experts et usagers captifs, une situation qui nourrit la défiance à l'égard des politiques alors qu'elle est censée y remédier. L'argument souvent avancé est en effet la désaffection pour le vote – les chiffres de l'abstention en faisant foi – que la facilité de l'usage informatique contrerait efficacement. Mais l'argument de la facilité est-il conciliable avec le sérieux du vote ? En outre, la défiance engendrée par l'opacité des procédures et la complexité du fonctionnement technique serait plutôt apte à nourrir les fantasmes les plus conspirationnistes, voire à servir d'arme contre l'adversaire – quel qu'il soit – comme dans le prétexte invoqué dans le roman d'Eschbach par le républicain demandant au hacker un programme soi-disant défensif contre les démocrates prêts à « voler les voix » à son parti. Comme on sait, Trump s'est largement servi de cette accusation.

Dès lors, peut-on s'en remettre à la promesse de machines plus fiables, d'interfaces plus ergonomiques, voire de systèmes parfaits ? Il semblerait plutôt que la question du vote électronique fasse écran aux questions essentielles, en visant à substituer des solutions techniques à des problèmes politiques.

⁷https://www.bundesverfassungsgericht.de/entscheidungen/cs20090303_2bvc000307.html [consulté le 28.1.2023]