



HAL
open science

Quelle réalité pour l'objet numérique ? Transcendance, permanence, et référence de la ressource Web

Charles Bodon

► To cite this version:

Charles Bodon. Quelle réalité pour l'objet numérique ? Transcendance, permanence, et référence de la ressource Web. Journée d'étude doctorale du pôle " Expérience et Connaissance " (EXeCO) du Centre de philosophie contemporaine de La Sorbonne, Institut des sciences juridiques et philosophiques de La Sorbonne, UMR 8103, Apr 2024, Paris, France. hal-04562687

HAL Id: hal-04562687

<https://hal.science/hal-04562687v1>

Submitted on 15 Oct 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.

Copyright



Journée d'étude doctorale du pôle EXeCO du Centre PhiCo

25 avril 2024

Centre Lourcine, 1 rue de la Glacière, 75013 Paris

Salle Gisèle Halimi

3ème étage, bâtiment 1

Organisation : Bruno Ambroise, Mathieu Frèrejouan, Maririta Guerbo

Quelle réalité pour l'objet numérique ? Transcendance, permanence, et référence de la ressource Web

Charles Bodon 

bodonbruzel@gmail.com

Résumé

Une ressource web est ce qui est susceptible d'être identifié par un nom (par exemple, un site web : www.wikipedia.org) et lequel est encodé par un URI (*Uniform Resource Identifier*). Sur le Web, différentes choses peuvent ainsi être considérées comme des ressources : vidéos, photos, documents, textes, jeux, NFTs, logiciels. Mais, également, des objets concrets (matériels informatiques, produits de consommation, papiers d'identité) peuvent être désignés comme des ressources s'ils subissent un certain encodage (par exemple, à l'aide d'un code-barre ou un QR code). Ainsi, la ressource web est une entité dont l'extension est plus ou moins indéfinie, ce qui rend difficile de fixer sa réalité qui semble pouvoir naviguer entre objets virtuels et réels. Dans une perspective néoréaliste, notre communication visera à montrer que la ressource n'est pas pour autant un « fantôme dans la machine », mais est constituée par un ensemble de normes informatiques et de pratiques sociales. Par conséquent, qu'elle dispose d'une réalité mixte dont il faut savoir rendre compte, afin d'éviter d'avoir à parler de « dématérialisation » ou de « fictions » à propos des objets et services que l'on trouve sur le Web.

Mots-clés : Nouveau réalisme – Ontologie – Philosophie du langage – Ressource web – World Wide Web

Introduction

Tout d'abord, je tiens à remercier les organisateurs de cette journée d'étude pour doctorants. Il est toujours très enthousiasmant et encourageant que de pouvoir présenter ses travaux de recherches dans un tel cadre.

Pour dire un mot sur mes recherches avant d'en venir à l'objet de ma communication, je travaille sur le Nouveau réalisme et le World Wide Web. Plus particulièrement, je travaille sur la façon que les dispositifs du virtuel ont d'altérer notre rapport à la continuité spatiotemporelle des phénomènes. C'est-à-dire que je m'intéresse à cette capacité qu'ont les dispositifs du Web d'encoder le réel de façon à le reproduire instantanément et quasi à l'identique, ce qui, à mon sens, va occasionner (et occasionne déjà, comme on le voit par exemple aujourd'hui avec les IAs génératifs, mais aussi la réalité virtuelle), de nombreuses confusions entre ce qui est virtuel et ce qui est réel pour ses utilisateurs (c'est-à-dire nous tous). Confusion qu'il faut tenter de dissoudre par un travail d'analyse des concepts du Web, tant du point de vue de leur technicité informatique (il s'agit donc de remettre en lumière leur réalité technique) et de leur mise en pratique (c'est-à-dire leurs usages, sociaux notamment). Ce que j'essaye de faire dans mon travail de thèse.

C'est donc dans la ligne directe de cette problématique générale que dans mon exposé je vais m'attacher à présenter ce qu'est une ressource web. Il s'agit d'une entité informatique sur laquelle je porte particulièrement mon intérêt, car à elle seule elle me semble capturer l'ambivalence entre virtuel et réel que je viens d'évoquer.

Je vais donc procéder en trois temps dans cette présentation. D'abord, je vais définir ce que sont les ressources Web sur le plan informatique. C'est un passage nécessaire pour bien saisir ce que sont ces entités informatiques, en quoi elles se distinguent des objets dont nous avons l'habitude, et surtout pourquoi il est déjà difficile de parler « d'objet » à leur égard (c'est pour cela que j'emploie ici le terme « entité »).

Ensuite, je présenterai, mais sans prétendre les résoudre, les différentes problématiques auxquelles je dois faire face pour définir ces entités de façon réaliste. Mon but étant d'éviter de les qualifier de simples entités fictives ou virtuelles, mais également de ne pas non plus leur attribuer plus de réalité qu'elles n'en ont, ce qui, j'espère le montrer clairement, n'est déjà pas une mince affaire.

Enfin, je conclurais en présentant quelques pistes de recherche que j'envisage déjà, mais que je n'ai pas encore pu approfondir ne me permettant donc pas, en l'état actuel de mes avancées, d'affirmer une thèse définitive à l'égard de ces entités.

1. Ce que sont les ressources web

J'en viens donc à présenter ce que sont les ressources web. Et pour cela, il n'est pas inutile de passer très brièvement par l'histoire du Web, tant ce concept est présent dès son origine.

C'est en 1989 que l'ingénieur Tim Berners-Lee, alors engagé comme chercheur en acquisition et traitement des données au CERN (Organisation Européenne pour la Recherche Nucléaire), propose dans un mémo interne de créer un dispositif de gestion de l'information qui serait basé sur un système d'hypertexte, c'est-à-dire un système de renvoi et de partage de document via un réseau informatique.

L'intérêt de ce dispositif étant de permettre aux chercheurs du CERN d'envoyer et de partager rapidement des documents informatiques (déjà considérés à l'époque comme étant des « ressources ») entre leurs ordinateurs via l'intranet, c'est-à-dire le réseau privé du CERN.

Puis, en 1990 Tim Berners-Lee va généraliser son système et le nommer *World Wide Web* et, pour rendre efficace ce dispositif de partage de documents et fichier, il va le concevoir à la manière du système postal. Pour rappel, le système postal fonctionne en trois étapes majeures : pour envoyer, recevoir et lire une lettre, il faut trois éléments. Tout d'abord, une adresse où envoyer le message, puis, quelqu'un qui le transporte, enfin, quelqu'un qui peut le lire, c'est-à-dire qui en comprend la langue.

Tim Berners-Lee va alors mécaniser ces trois étapes en créant trois systèmes informatiques qui vont fonctionner ensemble et qui vont constituer l'architecture fondamentale du Web.

- (1) Tout d'abord, TBL va créer un système d'adressage pour localiser et identifier les documents et fichiers : toutes ressource se voit ainsi attribuer un code d'identification qui s'appelle l'URL (*Uniform Resource Locator*) par exemple www.wikipedia.org est l'URL de la page d'accueil de Wikipédia.
- (2) Ensuite, TBL va créer un système de lecture de ces URLs qui va être le protocole HTTP (ou *HyperText Transfert Protocole*) et qui va consister à permettre à un moteur de recherche d'interroger le serveur pour localiser votre ressource (ici la page Wikipédia).
- (3) Enfin, TBL va créer un langage qui va s'appeler HTML ou *Hypertext Markup Language*, et qui va permettre d'afficher les ressources sous différents formats qui lui correspondent : audio, vidéo, textuelle, multimédia ou sous la forme d'un site web dans le cas de la page d'accueil de Wikipédia.

Donc, en pratique, quand vous voulez accéder à la page d'accueil de Wikipédia, vous entrez son URL dans un moteur de recherche qui va appliquer le protocole HTTP et interroger le serveur pour localiser votre ressource, puis en réponse, le langage HTML va afficher la page web à votre écran sous un format textuel.

On peut donc déjà voir que, dès le départ, la notion de ressource est intimement liée à celle d'*adressage* et de *nommage* et que fondamentalement, encore aujourd'hui, le système du Web consiste à faire circuler des ressources entre utilisateurs et en afficher leur contenu (par exemple, du texte si c'est un article Wikipédia, ou une vidéo si c'est sur YouTube).

On peut alors déjà donner ici une définition très générale de la ressource qui permet de comprendre l'usage que nous en faisons tous les jours : *une ressource est un objet informatique qui dispose d'un code, par exemple www.wikipedia.org, qui permet à la fois de l'identifier et de le localiser sur le Web.*

Or, ce code va par la suite prendre beaucoup d'importance pour définir ce qu'est une ressource. Notamment, dans les *Request For Comments* (RFCs), qui sont des ensembles de notes rédigées par les ingénieurs et experts qui décrivent les méthodes et protocoles du Web, la RFC no. 1630 datant de 1994 va introduire la notion d'URI (*Uniform Resource Identifier*), code unique dont dispose encore aujourd'hui toutes les ressources web, et dont il faut ouvrir ici une très brève parenthèse technique pour comprendre de quoi il s'agit.

Un URI est un code unique qui permet de faire référence à une ressource web de manière permanente et qui est composé de deux parties : une URL (*Uniform Resource Locator*) qui est la partie du code qui localise la ressource, et un URN (*Uniform Resource Name*) qui est l'autre

partie du code qui lui sert à identifier le *type* de la ressource que vous cherchez (quelle vidéo, quel audio, quel texte, ou quel article précisément vous voulez consulter sur Wikipédia, etc.).

Les deux parties de l'URI sont importantes parce que si vous avez l'URL, mais pas l'URN vous allez tomber sur une page vide de contenu (le fameux « *Error 404* », votre moteur de recherche sait où vous voulez chercher, mais il ne sait pas *ce* que vous cherchez). Et si vous avez l'URN, mais pas l'URL, alors vous savez ce que vous cherchez, mais vous ne savez pas *où* le trouver. Il faut donc les deux parties de l'URI pour identifier *et* localiser une ressource sur le Web.

Cette parenthèse technique maintenant refermée, on voit ainsi mieux apparaître ce que sont les ressources web en général. Que ce soit une piste audio, une vidéo YouTube, un fichier corrompu, un logiciel de traitement de texte comme Word, un site web comme Wikipédia, une photo de vacances sur Facebook datant de 2012, le NFT d'un singe qui s'ennuie, etc. Tous ces objets sont considérés comme des ressources sur le Web et disposent d'un URI qui les identifie sur le réseau et permet à un logiciel qui lit ce code de les faire apparaître sur un écran d'ordinateur ou de smartphone.

Autrement dit, pour la redéfinir de manière encore plus générale : une ressource est ce qui dispose d'un code (l'URI) qui, à la manière d'un *nom*, permet d'y faire *référence sur* le Web de manière *permanente*.

Mais sans s'en tenir seulement à désigner un objet numérique, l'URI peut également servir à nommer et localiser un objet réel grâce à un encodage, et c'est ici que les choses vont commencer à poser problème.

Comme vous l'avez sans doute déjà remarqué, on peut désormais dans certains restaurants afficher le menu sur nos smartphones grâce à un QR code, même des photos en 3D des plats pour les plus sophistiqués. De même, différents produits dans un supermarché peuvent disposer d'un code-barre qui est directement référencé dans une base de données qui en fait l'inventaire. Et également, bientôt, lors des JO de Paris, nous pourrons, à l'aide de QR code, géolocaliser nos smartphones et traquer nos déplacements dans des zones précises de la ville dont nous afficherons le plan sur nos smartphones.

Or, ces objets réels (menus de restaurants, produits d'un super marché, mais aussi des humains) se voient attribuer par cet encodage une existence numérique sur le Web, car en ayant un code attribué ils acquièrent de la même façon un URI qui permet alors de les considérer comme étant des ressources.

On voit alors avec ce dernier exemple qu'une ressource ne se limite pas à désigner des objets numériques, mais commence à acquérir une extension quasi indéfinie pouvant également attribuer à des objets réels une identité numérique. Et à ce titre, la RFC no. 2396 datant de 1998, est explicite, je cite :

« Une ressource peut être toute chose qui possède une identité. Des exemples familiers incluent un document électronique, une image, un service (par exemple "le bulletin météo d'aujourd'hui pour Los Angeles"), ou un ensemble d'autres ressources. [...] les êtres humains, les entreprises, les livres d'une bibliothèque peuvent être aussi considérés comme des ressources. »

Cette extension du domaine de la ressource ira même jusqu'à considérer les concepts comme étant des ressources possibles, comme le déclare la RFC no. 3986 datant de 2005 :

« ... les concepts abstraits peuvent être des ressources, par exemple les opérateurs et opérandes d'une égalité mathématique, le type d'une relation (par exemple "parent" ou "employé"), ou des valeurs numériques (par exemple zéro, un, et l'infini). »

Les termes sont ainsi explicites : presque *tout* peut être considéré comme une ressource et se voir attribuer un URI. Autrement dit, à la manière d'un désignateur rigide kripkéen, on voit alors qu'un URI peut identifier de manière permanente sur le Web n'importe quel objet dans le monde, que ce soit un être humain, une entreprise, un livre, un logiciel informatique, tous peuvent être considérés comme une ressource web.

Nous voilà alors face à un cas très concret de la fameuse « virtualisation » du monde dont on parle si souvent. Par un encodage, tout objet concret peut se voir attribuer une réalité numérique, processus que Yuk Hui dans *What is a Digital Object?* (2012) appellera la « dataification des objets », le fait d'attribuer une donnée Web à un objet réel.

Mais, également, par un décodage, toute donnée peut s'afficher comme un audio, une vidéo, un site Web ou tout autre format, et donc prendre forme dans le réel en s'affichant sur des écrans. Procédé inverse que Yuk Hui nommera à juste titre « l'objectivisation des données », c'est-à-dire le fait de donner une forme objectale à des données¹.

Tout cela, centralisé autour d'une entité médiatrice, la ressource, dont on commence à ne plus très bien savoir si elle du côté du virtuel ou du réel, ou des deux, et qui comme un fantôme dans la machine, semble capable de circuler indifféremment du code à l'objet et de l'objet au code.

2. Le réalisme de la ressource

Ainsi, et j'en viens donc maintenant, comme on commence à le sentir, au deuxième moment problématique de ma communication.

Si la ressource permet à la fois d'identifier et de localiser un objet sur le Web qu'il soit réel ou virtuel, on est en droit de se demander : *la ressource, quant à elle, de quel côté se trouve-t-elle ? Si virtuellement tout type d'objet peut devenir une ressource sur le Web, la ressource qu'est-elle au regard du réel ?*

Cette question se pose, car il semble que jusqu'à présent l'on dit à son sujet deux choses à la fois.

Dans un premier temps, la ressource semble s'identifier à son objet et être potentiellement partout autour de nous, puisque pour peu que l'on encode quelque chose, il se voit alors quantifié et lié à une variable et son existence se voit dotée d'une extension numérique (on entend alors sonner ici le paradigme quinién : être, c'est être une variable liée à un

¹ Yuk Hui, *On the Existence of Digital Objects*, « There are two dominant forms of digitization: the first follows the system of mapping or mimesis (for example, the production of digital images, digital video, etc., which are visually and repetitively distributed throughout the physical world), whereas the second takes place by means of attaching tags to objects and coding them into the digital milieu (by means of this digital extension, the object then obtains an identity with a unique code and/or set of references). The second movement of objectification of data comes a bit later. I call the first process the objectification of data and the second process the dataification of objects. In saying this, I don't mean to say that these things are not objects before they are objectified by metadata schemes but rather that they are formalized as objects through human agency and then recognized as objects by computers. », University of Minnesota Press, Minneapolis, London, 2016, p. 50

quantificateur). De ce point de vue, presque nominaliste finalement, tout est une ressource potentielle pour peu qu'on l'encode et, *être* sur le Web, c'est être *encodé*.

Mais, dans un second temps, la ressource ne semble également être nulle part, puisqu'il s'agit essentiellement d'une méthode, d'une procédure informatique. Une ressource n'est donc, si l'on s'en tient à un point de vue instrumentaliste, ni plus ni moins qu'une *règle* ou *loi de formation* à suivre, c'est-à-dire un énoncé protocolaire qu'un logiciel exécute pour localiser et identifier un objet. Elle n'est donc pas, de ce point de vue, elle-même un objet et encore moins l'objet qu'elle identifie.

Cette ambivalence de la ressource a eu tôt fait de faire pencher certains ingénieurs informaticiens du côté de l'antiréalisme la concernant. Tantôt qualifiée « d'ombre » par ces derniers ou, un peu plus heureusement par d'autres, de « concept d'objet », la ressource semble alors être cet ubiquiste caché qui, sans être tangible, centralise à elle seule l'essentiel (pour ne pas dire l'entièreté) du dispositif du Web. Songeons que sans ressource à partager, le Web est tout simplement vide de contenu.

Mais alors, on peut se demander : concrètement, que partageons-nous sur le Web ? Ce ne peut être seulement des idées, des ombres ou des concepts d'objets, sans quoi nous tomberions alors dans une sorte de variante du fictionnalisme (que l'on pourrait par ailleurs qualifier ici de « virtualisme ») et selon laquelle ce avec quoi nous interagissons sur le Web, mais également nos actions, ne seraient pas des objets réels, mais seulement des modèles d'objets.

Or, par l'intermédiaire des ressources il se passe réellement des événements sur le Web et nos interactions dessus ont également un impact réel sur nos vies. Quand je visionne une vidéo YouTube, je suis réellement affecté par son contenu, de même quand j'échange avec un-e ami-e sur Facebook, notre conversation n'est pas un modèle d'objet, mais une vraie conversation, bien que tout cela puisse disposer d'un URI.

On ne peut donc se satisfaire d'une piste qui ferait de la ressource un simple nom, un concept, ou seulement une procédure mécanique.

3. Extensibilité et multiréalisabilité de la ressource

J'en viens donc à mon troisième point et je présente maintenant les pistes de recherche que je compte suivre face à ce constat.

Fondamentalement, mon idée est que se demander « ce qu'est » et « où est » la ressource est en réalité inadéquat, car c'est déjà interroger celle-ci sous l'angle d'un paradigme représentationnaliste de l'objet qui présuppose que la ressource est elle-même un objet unique localisable spatiotemporellement de la même manière que tout type d'objet dont nous faisons habituellement l'expérience. Mon hypothèse de travail est donc que la ressource n'est ni un objet unique ni constituée par un sujet solipsiste, mais avant tout un objet qui émerge d'un ensemble de pratiques.

J'en veux pour preuve d'abord quelque chose que nous savons tous, c'est qu'on peut partager des ressources par copier-coller. En revanche, ce que l'on sait moins, c'est pourquoi on peut le faire et ce que cela implique concernant le réalisme de celles-ci.

Chacun sait que quand on consomme une ressource dans le monde réel – appelons-le comme ça –, on ne l’a plus. Par exemple, si je donne une pomme à mon voisin ou si je la mange, alors je ne la possède plus, et si je la coupe en quartier pour la partager, j’en ai forcément moins. Or, le partage d’une ressource web à ceci de particulier qu’il est *non-exclusif* et *non-destructif* : c’est-à-dire que je peux copier-coller une photo de vacances, la partager à mon ami et toujours la conserver. Nous avons donc deux photos d’une même photo que j’ai dupliquée.

Et ce très simple exemple est en fait lourd de conséquences, car il permet déjà de voir qu’une ressource n’est pas un objet unique, mais un objet que je qualifierais d’*extensible* : c’est-à-dire qui peut se propager dans plusieurs contextes tout en restant le même. (Je mets ici à part le cas des NFTs qui est un cas particulier).

Or, cette extensibilité amène à une autre propriété remarquable de la ressource et qui la distingue également des autres objets dont nous avons l’habitude : c’est sa *multiréalisabilité*.

En effet, le partage de l’URI de la ressource permet de la faire apparaître à plusieurs écrans à la fois. Il faut donc comprendre que si une ressource peut apparaître comme cela à plusieurs contextes, par exemple que la page d’accueil de Wikipédia peut apparaître là maintenant sur l’écran de tous nos ordinateurs, c’est parce que la page d’accueil de Wikipédia n’est en réalité pas un seul objet qui serait stocké ou localisé quelque part et auquel nous aurions accès, comme un lieu que l’on visiterait, par exemple un musée que nous visiterions tous ensemble.

Au contraire, comme le fait justement remarquer Alexandre Monnin dans sa thèse *Vers une philosophie du Web* réalisée ici même à EXeCO en 2013, il faut comprendre que la page d’accueil de Wikipédia est sans cesse recrée à la lecture de son code par nos moteurs de recherche. C’est-à-dire qu’à chaque fois que nous nous connectons, que nous entrons l’URL www.wikipedia.org, c’est toujours une nouvelle actualisation d’un site web qui s’affiche et, si cette actualisation nous donne à tous la même image, en interne, elle ne correspond en réalité pas à un même objet (ou en plusieurs exemplaires) qui nous attendrait là, stocké quelque part².

Tout simplement, on peut dire, et ce de manière tout à fait réaliste, *il n’existe nulle part sur le Web de page d’accueil de Wikipédia*. En revanche, il existe des données (l’URI) du site web Wikipédia et qu’un ensemble de règles mécanique (le protocole HTTP) permet de localiser et d’en constituer une représentation qui prend la forme d’une page d’accueil (par le langage HTML) pour l’usage d’un utilisateur à un instant *t*.

La ressource web est donc typiquement un objet dont l’existence ne semble ne pouvoir être que contextuelle, puisque ses conditions d’apparitions varient à chaque fois selon l’utilisateur et suivant les différentes pratiques : partage de photo, enregistrement par copier-coller, visionnage s’il s’agit d’une vidéo, lecture d’un fichier audio, etc.

² Alexandre Monnin, *Vers une Philosophie du Web : Le Web comme devenir-artefact de la philosophie (entre URIs, Tags, Ontologie(s) et Ressource(s))*, « Il faut bien comprendre que l’élément identifié à l’aide d’un URI est une entité stable dont les « représentations » peuvent néanmoins changer avec le temps ou de manière ponctuelle. Ainsi la page d’accueil à laquelle j’accède aujourd’hui, soit une représentation matérielle qui transite sur un réseau, est-elle différente de la page d’accueil du *Monde* à laquelle j’accéderai demain – autre représentation. De même, la consulter sur un terminal mobile ou via un navigateur textuel n’aboutira pas, selon le cas de figure, au même résultat. Ces différentes représentations, qui varient en fonction de ce que l’on a nommé des « variations diachroniques » et « synchroniques », à défaut d’être identiques n’en demeurent pas moins fidèles à une même ressource, par-delà ses changements d’états : « la page d’accueil du Monde », jamais donnée en tant que telle. », Thèse, Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne, soutenue le 8 avril 2013, p. 449

Ainsi, ce qui apparaît à l'utilisateur, ce n'est jamais la ressource avec un grand R, mais toujours une *représentation* de celle-ci. Et c'est ici en quelque sorte le dispositif transcendantal kantien qui se rejoue : l'objet transcendantal = X qu'est le code numérique et qui constitue le noyau dur des contenus du Web, n'est rien pour nous, humain, car nous ne voyons apparaître à nos écrans que ses représentations (site web, vidéo YouTube, enregistrements sonores, etc.).

Ce code, seules les machines y ont accès, bien que, réciproquement, celles-ci n'ont en retour pas accès à nos représentations. C'est-à-dire que les machines ne perçoivent évidemment pas ni ne comprennent ce qu'est une photo de vacances sur Facebook, ou le dernier album de Taylor Swift : elles ne calculent que des données qui sont insignifiantes pour elles.

On voit alors que, de manière générale, ce qu'on pourrait appeler l'objet numérique (c'est-à-dire, ce que l'on qualifie dans le langage courant « d'objet » sur le Web) est donc toujours co-constitué par une collaboration humain-machine : la ressource en elle-même n'est pas purement mécanique, ni purement représentation, elle est nécessairement une rencontre entre les deux. C'est-à-dire que sans machines pour calculer le code, alors rien n'apparaîtrait, mais sans humain pour donner du sens à ce qui apparaît, alors ce qui apparaîtrait serait insignifiant.

C'est ici, par ailleurs, tout l'enjeu de ma thèse que de montrer que la réalité du Web repose ainsi sur un fond de pratiques collaboratives entre humains et machine, donc sur *une forme de vie à part entière*, pour reprendre un vocabulaire wittgensteinien.

Conclusion

Pour conclure, à la suite de ce bref exposé de mes pistes de recherche, ma question n'est plus de me demander comment la ressource fait référence à son objet ou au monde ni comment la ressource est constituée par sujet transcendantal, où encore si la ressource est un objet en soi. Mais, plutôt, je suis la perspective de Brian Cantwell Smith dans *On the Origin of Objects* (1998) et je me demande comment l'objet numérique *émerge* de la ressource Web. En effet, on ne peut séparer la ressource entre d'un côté son code binaire et de l'autre sa dimension sémantique, puisque son unité de sens n'est complète que si l'on prend en compte comment co-fonctionnent dans un même milieu les procédures mécaniques (celles des machines) et les usages (ceux des utilisateurs)³.

Autrement dit, j'essaye de dégager la ressource d'une conception monolithique et représentationnaliste de l'objet pour la relocaliser dans un ensemble de normes et d'usages qui reposent sur des enregistrements. Ce qui devrait me conduire à interroger plutôt c'est que signifie « manipuler des ressources » et non ce que c'est, dans l'absolu, *une* ressource, qui est une question qui, comme je viens de le montrer, ne me semble pas pertinente quand on comprend qu'une ressource n'existe pas en un seul exemplaire et est fondamentalement quelque chose qui dépend d'un contexte.

³ Brian C. Smith, *On the Origin of Objects*, « Perhaps the most unfortunate consequence of the adoption of the traditional binary semantic model, however, has been in outsiders' tendency to elide program and process, and thereby to miss an extraordinarily important ontological shift in the focus at the heart of computer science. This is a very deeply entrenched change away from treating the world in terms of static entities instantiating properties and standing in relation, and toward a view that is much more intrinsically dynamic and active. Later on, for example, I will argue that we should not think about what is to be an object, but should instead focus on what it is to behave or act or participate or be treated as an object (this without abandoning appropriate notions of objectivity and realism). », The MIT Press, 1998, p. 36

Pour le dire simplement, mon positionnement est donc de tenter d'éviter de tomber dans deux extrêmes qui viseraient à dire soit que la ressource existe *en soi* dans le Web, soit qu'elle n'existe *pas du tout* et serait une fiction de l'esprit ou un « comme si » de l'objet. Il m'est avis que l'on peut également envisager de reprendre ici une thèse que défend Maurizio Ferraris dans *Documentalité* (2021) et dire qu'une ressource est un objet constitué par des normes et dont l'existence est socialisée par une écriture, c'est-à-dire, dans ce contexte, par des programmes.

Les programmes étant eux-mêmes des compositions de requêtes humaines et d'opérations de logiciels, je voudrais essayer de tenter de faire droit à ce caractère symbolique et médiateur que sont les ressources et lequel coïncide avec l'enjeu général de ma thèse qui vise à faire droit au statut intermédiaire du virtuel entre réalité et idéalité. Mais ceci est une autre histoire.

Je vous remercie pour votre attention.

Bibliographie

Berners-Lee T., Network Working Group, *Request for Comments: 1630*, CERN Category: Informational June 1994

Berners-Lee T., MIT/LCS, Fielding R., Irvine U. C, Masinter L., Xerox Corporation, Network Working Group, *Request For Comments 2396*, August 1998

Berners-Lee T., W3C/MIT, Fielding R., Day Software, Masinter L., Adobe Systems, Network Working Group, *Request For Comments 3986*, January 2005

Ferraris, M., *Documentalité : pourquoi il est nécessaire de laisser des traces*, Les éditions du Cerf, 2021

Hui Y., *On the Existence of Digital Objects*, University of Minnesota Press, Mineapolis, London, 2016

Monnin A., *Vers une Philosophie du Web : Le Web comme devenir-artefact de la philosophie (entre URIs, Tags, Ontologie(s) et Ressource(s))*, Thèse, Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne, soutenue le 8 avril 2013

Smith C. B., *On the Origin of Objects*, The MIT Press, 1996