

Cyber + Punk = Cyberpunk

The Cyberpunk Project

Création

Le mot "cyberpunk" fit sa première apparition en tant que titre de la nouvelle *Cyberpunk* de Bruce Bethke, publiée dans le numéro 57 de la revue de science-fiction *Amazing* le 4 novembre 1983. Le mot a été créé au début du printemps 1980 et appliqué à la science-fiction "bizarre, sans compromis, high-tech" qui émergea dans les années 80. La nouvelle en elle-même parle d'un groupe d'adolescents hackers/crackers.

Bethke a dit lui-même que la création du terme "cyberpunk" était un acte créatif délibéré de sa part. L'histoire a d'ailleurs été titrée "Cyberpunk" dès son ébauche. En choisissant ce nom, Bethke a volontairement tenté d'inventer un nouveau terme qui ferait la synthèse de l'attitude punk et des nouvelles technologies. Ses raisons étaient purement personnelles et à caractère commercial : il voulait donner à son histoire un titre accrocheur, en un mot, dont les gens se souviendraient. Et il a réussi.

William Gibson n'a donc pas inventé le terme "Cyberpunk". Mais il a inventé le cyberspace et la littérature cyberpunk.

A l'origine le terme "cyberpunk" avait pour seul but de définir un type de personnage, "jeune, adepte des technologies, dénué d'éthique, un voyou assisté par ordinateur". De nos jours le terme veut dire bien plus, c'est le nom un mouvement et d'une sous-culture dans sa globalité.

Bethke a voulu inclure dans ce terme les notions suivantes :

1. Ces enfants sont câblés d'une telle manière qu'ils apprennent plus facilement que les adultes à manier les langages, et cette avantage ne vaut pas que pour les langages "organiques".
2. Ces enfants peuvent se montrer dangereux car il vivent sans réel code moral. Ils ne connaissent pas encore l'empathie, de la même manière qu'ils n'ont pas encore conscience des liens entre leurs actions et les effets qu'elles engendrent.
3. Que de la même manière que la maîtrise du langage est une forme de pouvoir, les compétences techniques dans les nouvelles technologies représentent une libération, alors même qu'en 1980, vingt à trente ans nous séparaient encore d'une explosion des technologies qui redistribueraient les pouvoirs dans la société.
4. Que les parents et autres figures d'autorité seraient terriblement mal équipées pour gérer cette nouvelle génération d'adolescents ayant grandi avec les ordinateurs.
5. Et QU'EN CONSÉQUENCE, si vous pensiez que les loubards à moto étaient un problème, attendez de rencontrer les... les... Vous savez, ce terme adéquat pour les nommer.

La Fusion

Le terme, en soi, est une fusion de deux mots différents, "cyber" et "punk", et cette fusion est la clé de la compréhension du Cyberpunk.

'Cyber'

vient de cybernétique, la science qui étudie les mécanismes de contrôle et d'information chez les êtres vivants et les machines, comme l'a défini Norbert Wiener, inventeur du terme. Celui-ci trouve ses origines dans le mot grec "kubernetes" signifiant timonier ou gouvernail. A l'origine, un système cybernétique, ou tout autre système, était une boucle de retour, donnant à l'exécuteur d'une commande une information sur le résultat de celle-ci. Dans les années 60 et 70, les ordinateurs ont été adaptés pour couramment utiliser les systèmes de contrôle. Dans le même temps, le terme qui aida à créer l'ordinateur se confondit avec celui-ci. Wiener aurait sans doute eu des maux de ventre au vu de certaines utilisations de son mot dans les quarantes dernières années, mais assurément pas avec "cyberspace" ou "cyberpunk". Rien n'est "cyber" s'il n'y a pas interaction, information et communication. De nos jours, ainsi que dans le "Cyberpunk", l'usage du préfixe "cyber" implique souvent l'idée d'une machine cybernétique, quelque chose de robotique, ou quelque chose qui existe ou a été produit grâce à une machine cybernétique. La cybernétique renvoie aussi aux machines imitant le comportement humain.

'Punk'

fut un mouvement anarchiste, dense, et succinct qui terrorisa le monde des années 70 et du début des années 80. Il est surtout connu pour sa musique rock très agressive que des groupes comme les Sex Pistols ont popularisé. Le terme à l'origine désigne les ordures ou la pourriture. Un "punk" est un fauteur de troubles, "un rebelle antisocial ou délinquant". En littérature ou dans les mouvements sociaux, "punk" renvoie à une "contre-culture" et à une "anarchie du microcosme urbain", et tend à plus représenter une attitude et un look qu'une musique ou qu'une activité criminelle. Dans "cyberpunk", "punk" renvoie principalement à la partie anarchiste et anti-autoritaire du terme.

Les mots "cyber" et "punk" contiennent donc les deux aspects du cyberpunk : la technologie et l'individualisme. "Cyberpunk" pourrait donc signifier quelque chose comme "l'anarchie via les machines" ou "le mouvement de rébellion des machines".

La technologie du cyberpunk est une ultra-technologie, mélangeant le matériau génétique, de l'animal à l'animal, de l'animal à l'homme, ou de l'homme à l'animal. Cette technologie utilise les embryons humains pour le transfert d'organes, crée des machines qui pensent comme des humains et des humains qui pensent comme des machines. Cette technologie a pour but de contraindre les êtres à rester dans un "système" qui tend à dominer la plupart des gens "ordinaires". C'est la science du contrôle des fonctions humaines et de leur remplacement par des systèmes de contrôle électronique, mécanique et biologique.

Cette technologie est viscérale. Elle s'applique aux gens à travers les implants au cerveau, les prothèses, les organes clonés. Ce n'est pas sur nos corps mais en dedans, dans notre esprit. La technologie s'imprègne dans l'humain lui-même ; son but est la fusion entre l'homme et la machine.

Le cyberpunk, c'est la combinaison de haute technologie et d'une vie misérable ("high tech, low life"). Dans ce monde futuriste, les villes sont devenues des "étendues" où seuls les plus forts survivent. C'est un monde de tristesse, d'horreur, "d'extase". Comme dans tout monde, il y a ceux qui vivent en marge, les criminels, les parias... et ceux qui vivent dans le monde des "sans pêchés" (note : jeu de mot avec "sinless" qui signifie sans carte d'identité), qui ne sont pas toujours enregistrés dans la base de données mondiale. Le Cyberpunk parle surtout de ceux là, ces "amoureux de la liberté", qui utilisent pour se libérer ces "ultra-technologies" conçues pour les contrôler. La plupart des scénarios évoquent le monde de l'illégalité, et le sens de la morale y est souvent ambigu. Le simple fait de combattre le "système" ne fait pas de ces personnages des "héros" ou des serviteurs du "bien" dans le sens traditionnel du terme.

* * *

Et je vous le promet sur n'importe quelle partie de mon corps, si j'avais su que 18 ans plus tard, je répondrais encore à des questions au sujet de ce mot, j'aurai déposé le nom de ce foutu truc !

Mais je ne l'ai pas fait, et c'est le point important ici. Le terme Cyberpunk fait partie du domaine public et PERSONNE n'a le droit de vendre Cyberpunk™ le comics, ou Cyberpunk™ le jeu de cartes à collectionner, ou encore Cyberpunk™ la série officielle de romans pourraves.

-- Bruce Bethke

Références

[The Cybernetic Delirium of Norbert Wiener](#)