

XXIV^e Journées sur la communication, l'éducation et la culture
scientifiques et industrielles, Chamonix, mars 2002

Promesses et mirages de la « cyberculture »

Conférence plénière du mardi 19 mars 2002, 20h30-22h.

Intervenants : Michel Juffé (*animateur*, Université de Marne-la-Vallée), Patrice Flichy (UMLV), Jean-Louis Weissberg (Université Paris 8), Gianni Boschis (municipalité de Turin)

Introduction et 1^{re} intervention par Michel Juffé :

1° Qu'est-ce que la cyberculture ?

Sur le Web, on ne trouve pas une seule définition. Daniel Ichbiah a écrit un livre intitulé *Cyberculture* (Éditions Anne Carrière, 1998) : au bout d'un chapitre, pas la moindre définition en vue.

Actuellement nous trouvons, par exemple, des réseaux de télécom, des robots domestiques et ludiques, de la musique et vidéo téléchargeable dans la rue, etc. Dans un proche futur : des combinés mobile+réseaux en tous genre (vidéo, texte, musique, etc.), le livre électronique, le pilotage à distance de certaines fonctions ménagères et de surveillance. Dans un futur de Science-Fiction : androïde, cyborg, Robocop, clone, maison auto-entretenu, voiture-robot, etc.

En résumé, il s'agit de tout ce qui touche aux techniques et systèmes techniques fondés sur les procédures électroniques et l'enregistrement numérique : on va du téléphone *numérique* à l'androïde, en passant par l'ordinateur portable intégrant des réseaux, etc.

Il s'agit là des *objets*. Pour passer à la *culture*, il faut supposer que ces objets forment un ensemble de *référence* dans la vie collective, publique et privée. Il est sûrement trop tôt pour dire quelle forme stable prendra la cyberculture.

La réalité, du côté des *TIC*, est celle : 1° d'une extension, d'une accélération, d'une accessibilité étendue à des sources de données (de tous ordres) dispersées, auparavant volatiles ; 2° d'un traitement plus aisé (en vitesse, en quantité, en possibilité de diffusion) de ces données ; 3° de la création *possible* de nouveaux modes d'écriture (texte, son, image –

mixages des trois).

L'illusion, c'est lorsque la cyberculture se prend pour un « nouveau monde », créateur d'une « société de l'information » ou du « savoir » ou de la « communication » ou mieux encore de « l'intelligence planétaire ». Nous avons alors à faire à un délire et non à un scénario prospectif.

2° Promesses non tenues, mirages dissipés ?

NOOS, AOL, etc. : saturation des serveurs, moins haut débit que prévu, coûts plus élevés, etc. Vente en ligne : malfaçons, escroqueries, délais, etc. (cf. pere.noel.fr). Services en ligne : parfois très compliqué d'accès (pour faire tourner le compteur), portails mal conçus, etc.

Fin des illusions de la « net-économie » : c'était à prévoir, ce n'est qu'un secteur de production parmi d'autres, pas plus générateur de plus-value qu'un autre, et pas plus innovant qu'un autre (laser, plastiques, béton, électronique, avionique, pharmacie, etc.)

3° Qui s'y oppose ? quels dangers recèle-t-elle ?

Les nouveaux « luddites », casseurs d'ordinateurs. Jacques Ellul : « ce n'est pas la technique qui nous asservit mais le sacré transféré à la technique ». Alain Finkielkraut : « Internet, c'est le danger que court la liberté quand on peut garder trace de tout, mais c'est aussi le danger qu'on fait courir aux autres et à soi-même quand on jouit d'une liberté sans limite. » (in *Internet, l'inquiétante extase*)

Tous ces détracteurs n'ont pas l'air de saisir qu'un outil n'est qu'un outil et que sa « liberté » d'usage est fort limitée : matériels, logiciels, langages, codes, saturation des réseaux, etc. Nous sommes donc loin de *Big Brother*.

En revanche est rarement dénoncée *l'illusion de toute-puissance ou d'omniscience* que sous-tendent les publicités pour tout produit des TIC.

4° Qu'apporte-t-elle : culturellement ? scientifiquement ? politiquement ?
économiquement ? socialement ?

Internet :

Pour l'enseignement et la recherche :

Une aide à la documentation, à la fabrication rapide de textes (manuels), une incitation à la recherche documentaire pour étudiants et jeunes chercheurs. Pour le reste : rien.

Pour la vie publique :

Expérience de Jun (2000 habitants), près de Grenade. Depuis fin décembre 1999 : 600 foyers équipés et connectés (remises de 30%), 10 postes en accès libre à la mairie, stage gratuit d'informatique, pré-ordre du jour du conseil municipal par consultation de tous électronique.

Dans le Gers : à partir de la DDTEFP un portail commun d'information sur l'emploi auquel participent tous les services de l'Etat, des CT et des organismes paritaires ; mise à disposition d'ordinateurs connectés dans des lieux publics.

Pour l'industrie et le commerce :

Réservations, gestion des stocks, EDI, distribution automatique, gestion du personnel (paie, congés, etc.)

Michel Juffé est professeur de sociologie à l'Ecole nationale des Ponts et Chaussées, et directeur du DESS de communication des entreprises et des institutions à l'Université de Marne-la-Vallée. Il est notamment l'auteur de *L'art de communiquer*, Georg, 2000

2. Patrice Flichy Les utopies d'Internet

Toute une société est en train de basculer dans un nouveau domaine technique. Internet est aujourd'hui au cœur de l'informatique et des télécommunications ; dans les entreprises, les cadres et les employés utilisent cette technique pour produire et se coordonner ; à la maison, des personnes ordinaires ont accepté de s'initier, puis de se brancher sur la toile pour communiquer avec leur famille et leurs amis ou pour rechercher de l'information.

Cette intervention se propose d'examiner les raisons de l'engagement de tous ces acteurs

sociaux, de montrer que les nombreuses utopies ou idéologies qui ont accompagné la conception et la diffusion d'Internet constituent un des éléments majeurs pour expliquer la mobilisation des informaticiens et du grand public.

S'appuyant sur une analyse approfondie de textes américains écrits par des experts de différentes disciplines, mais aussi de la presse spécialisée ou grand public, l'intervenant présentera l'imaginaire technique des concepteurs et des diffuseurs d'Internet ou de la réalité virtuelle. A l'aide de l'informatique, ces innovateurs ont pu transformer leurs rêves et leurs projets en une réalisation technique. Et, petit à petit, ils ont imaginé et souvent expérimenté une société numérique différente de la société réelle. Ils ont tenté de définir l'individu au sein du cyberspace. Comment gère-t-il son corps et son rapport aux autres ? Comment participe-t-il à des communautés en ligne où il pourra mettre en valeur différentes facettes de sa personnalité ? Enfin comment faire fonctionner cette nouvelle société : Faut-il réguler Internet ou au contraire le cyberspace constitue-t-il le prototype d'une société autorégulée ? Internet permet-il de construire une nouvelle économie ?

***Patrice Flichy** est professeur de sociologie à l'université de Marne la Vallée et directeur de la revue Réseaux. Il a notamment publié Une histoire de la communication moderne (La Découverte/Poche, 1997) et L'imaginaire d'Internet (La découverte, 2001)*

3. Jean-Louis WEISSBERG Promesses de (et menaces sur) la cyberculture

À la différence de la culture de l'imprimé qui a polarisé socialement la réception (la lecture) et la production (l'écriture, apanage des auteurs au sens classique, hommes de sciences, journalistes, écrivains, etc.), le monde numérique voit émerger des formes intermédiaires entre la création et la réception.

Le couper/coller/ajouter/publier décrit ces pratiques. La réception majore le début de la chaîne et la création, la fin. De plus, le chaînage réception-production est naturellement

collectif ; ne serait-ce que par le réemploi constitutif de matériaux existants. Je souhaite montrer que cette *fluidification entre production et réception* constitue un enjeu politico-culturel très fondamental où le milieu numérique est à la fois acteur et vecteur. Dans ce milieu, *l'amateur* individuel et collectif devient une figure politique cardinale.

Plus généralement, il semble que nous soyons entrés dans une nouvelle phase marquée par des mutations conjointes des formes productives, de la création de richesse et des formes d'exercice de la domination ? L'essentiel des richesses est produit, aujourd'hui, à l'extérieur des entreprises, à travers une coopération sociale qui mobilise ce que certains économistes appellent les « externalités positives » (langage, culture, cadre de vie...). Richesse que des firmes mondiales tentent de métaboliser de manière privative. Les logiciels libres en sont l'une des illustrations les plus claires, car la coopération sociale y a précédé toute production privative. On y voit donc, aujourd'hui s'affronter deux formes de valorisation : l'une autour de la coopération sociale autonome et l'autre autour du service marchand.

Dans ces activités, la « communication » occupe une place centrale, puisqu'elle est à la fois le milieu et l'outil. C'est sous cet éclairage que la notion de « cyberculture » pourrait se comprendre, comme adossée au caractère central des connaissances dans la production de richesse transformant le capitalisme industriel en « capitalisme cognitif ». Ainsi dans *Empire*, M. Hardt et T. Negri écrivent : « Cerveaux et corps ont toujours besoin des autres pour produire de la valeur, mais ces « autres »... ne sont pas nécessairement fournis par le capital et par ses capacités d'orchestrer la production. De nos jours, la productivité, la richesse et la création de surplus sociaux prennent la forme d'interactivités coopératrice par l'intermédiaire de réseaux linguistiques, communicationnels et affectifs ».

À ces relations personnelles, institutionnelles, il faudrait ajouter ou plutôt combiner, les segments durs de la communication où les institutions et les technologies intellectuelles contemporaines (réseaux numériques, machines informatiques...) jouent un rôle cardinal. Je renvoie aussi, sur toutes ces questions, aux premiers numéros de la revue *Multitudes*.

On retrouverait ici une conception foucauldienne du pouvoir, où celui-ci tire ses forces de la coopération sociale, de l'activité des « multitudes ». La tentative frénétique de reconquête par le marché (péages et contrôles) des espaces collectifs qu'Internet (c'est-à-dire les communautés sociales agencées à des automates-logiciels) a engendrés, en serait l'une des marques actuelles les plus claires. La bataille sur la brevetabilité des logiciels est à cet égard exemplaire et préfigure d'autres affrontements aigus sur la propriété intellectuelle et le

contrôle social des (et par) les réseaux.

Il me semble possible de faire courir une ligne qui relie dans une même perspective émancipatrice :

- la reconnaissance des enjeux politiques de l'expression collective des amateurs dans le cyberspace (fluidification de la réception et de la production, mouvement des logiciels libres, expressions artistiques, jeux vidéo en réseau, etc.),
- une appréhension d'Internet comme expression des crises conjointes de l'Etat-Nation et de la démocratie représentative,
- une perception du réseau comme création indépendante de la société civile (la coopération sociale) que le marché tente de ressaisir, sans y être parvenu totalement jusqu'à présent.

Jean-Louis WEISSBERG est maître de Conférence en Sciences de l'information et de la Communication à l'Université Paris 13, habilité à diriger des recherches.

Dernier livre paru : *Présences à distance : déplacement virtuel et réseaux numériques - Pourquoi nous ne croyons plus dans la télévision*, L'Harmattan, Paris, 1999.