

Chapitre 1 : La société numérique. Quelles réalités ?

L'expression "société numérique" succède à celles de "société de l'information" et "société des réseaux". Elle est appelée ainsi pour différentes raisons :

- elle marque un essor dans la fabrication et la diffusion des technologies pour l'information et la communication.
- de façon générale, la société fonctionne plus que jamais en réseau.
- par conséquent, les nouveaux objets (souvent personnels) servant à s'informer et à communiquer connaissent un fort succès et entraînent une certaine dépendance.

Isabelle Compiègne ne prend pas le parti du déterminisme technologique prôné par Mac Luhan : les TIC sont un facteur parmi d'autres de l'apparition d'une "société numérique". De nouveaux modèles sociaux et culturels justifient la généralisation de l'information en réseau, de l'interconnexion et surtout de l'instantanéité.

La société numérique est donc une réalité ; mais elle est cependant influencée par des mythes et des représentations faisant alterner l'admiration de l'efficacité, de la rupture spatio-temporelle, et la crainte d'un danger de la connexion permanente et de la surveillance. Ces grandes représentations se répercutent sur tous les outils personnels (téléphones portables, ordinateurs) à la fois indispensables et intrigants.

Ses signes distinctifs tournent autour de la dématérialisation, du virtuel et de l'interactivité : les repères spatio-temporels sont bouleversés, nécessitant la rapidité en toutes circonstances, la connaissance du multimédia, la mobilité et donc l'appui des nouvelles technologies. Elle est une réalité, mais pas un modèle. Si son fonctionnement fait appel à de grands changements sociaux, économiques, cognitifs, culturels, il ne met pas fin aux inégalités et la rareté des TIC dans certaines régions du monde peuvent même les renforcer.

Chapitre 2 : un accès à tout pour tous

L'innovation technologique suffira-t-elle à mettre fin aux inégalités face à l'information ? On peut en douter.

De toute façon, l'utopie d'un savoir universel accessible à tous existait bien avant l'apparition des TIC. Dans son Mondaneum, Paul Otlet projetait de rassembler et de classer les différents champs du savoir : il a créé la CDU.

Plus tard, Vannevar Bush a pensé à utiliser l'informatique et l'idée d'hypertexte pour faciliter les démarches de recherche et l'organisation des connaissances. L'informaticien Ted Nelson, quant à lui, développera l'idée de bibliothèque universelle avec Xanadu.

L'Open access se développe pour mettre à disposition l'information scientifique illimitée, en fonction d'un enjeu : "le bien commun". En 2001, la licence Creative Commons est créée.

L'innovation technologique rend possible beaucoup de progrès dans l'accès, mais d'autres raisons viennent compromettre l'accès à tout et pour tous.

L'accès (parfois illégal) à l'information fait cependant l'objet de restrictions : la loi DAVDSI protège l'accès à certains contenus, et HADOPI a pour but de contrôler l'activité des internautes via l'adresse IP de leur ordinateur.

La mise à disposition de l'information sur Internet n'est pas toujours égale : des partenariats commerciaux avec les moteurs de recherche, par exemple, visent à mettre en évidence certains sites, certaines sources ou certains messages par rapport à d'autres ; l'internaute n'est pas toujours au fait de cet ordre de priorités lorsqu'il effectue une recherche sur le web.

Pour rétablir l'idéal du savoir partagé, les bibliothèques numériques se développent, avec plus ou moins de difficultés, avec plus ou moins de controverses : Google Book Search, Europeana, Bibliothèque mondiale de l'UNESCO.

Les restrictions ne sont pas le seul obstacle à l'accès à l'information. La trop grande quantité d'informations disponibles sur Internet brouille les pistes et rend difficiles les recherches : la classification est loin d'être de mise sur le web, l'hypertexte peut nous égarer et la recherche textuelle a ses limites à l'ère du multimédia.

La fracture numérique existe à travers les clivages géographiques notamment : tout le monde ne possède pas l'équipement technologique ou le capital socio-culturel nécessaire aux démarches d'accès au savoir.

Chapitre 3 : une sociabilité profondément renouvelée

La communication à l'ère du numérique modifie les formes de sociabilité : l'impact est-il positif ou négatif ? Pour l'instant on n'en sait rien.

L'échange en face à face n'est plus incontournable : la communication sans présence permanente (par SMS par exemple) se développe, même si la rencontre reste une étape presque obligée en fin de compte.

Les communautés virtuelles constituent une grande nouveauté : la communication a lieu autour d'un sujet, d'un domaine commun à tout le groupe. Il n'est pas nécessaire d'avoir plus de points communs. D'un côté, le travail d'équipe et la solidarité sont renforcés, mais d'un autre, n'y a-t-il pas un risque de fermeture à ceux qui ne sont pas dans la communauté ?

Avec les blogs et les réseaux sociaux, on part de l'expression de soi pour attirer l'attention des autres et communiquer avec eux : le processus de socialisation est là encore bouleversé.

Les modes de sociabilité sont complexifiés mais pas en rupture avec les moyens traditionnels (dont la communication en face à face). Une logique d'entrelacement se dessine (jonglage entre les outils, différents niveaux de communication publique / personnelle, brouillage des repères spatio-temporels).

Les jeunes sont particulièrement concernés par ces bouleversements. Ils aiment se socialiser avec leurs pairs, et ce, en priorité : la reconnaissance de leurs amis contribue à leur intégration dans la société. C'est à travers les autres qu'ils se construisent. Ils sont particulièrement concernés par l'apparition des TIC et s'en servent pour échanger avec leur pairs.

L'écran sert à passer certains obstacles (communication mixte, inhibitions, crainte du regard des adultes). Des codes communs apparaissent entre eux et donnent naissance à une culture de "supercommunicateurs".

Quelle est la valeur de ces nouveaux liens sociaux, qui paraissent bien superficiels et cantonnés à ceux avec qui on a des intérêts communs ? Il est encore tôt pour en juger, mais si les modes de socialisation

sont complexifiés, mais pas totalement changés : les modes de communication traditionnels interviennent à un moment ou à une autre dans la relation pour fixer sa durabilité.

Chapitre 4 : la redistribution des pouvoirs

Les nouvelles pratiques numériques modifient d'accès à l'information et la communication, qui sont pourtant des "vecteurs de pouvoirs". La société numérique est-elle significative d'une redistribution de ces pouvoirs ?

Tout le monde demande à s'exprimer et en a les moyens avec les TIC... du moins dans l'hémisphère nord. Chacun croit pouvoir apporter quelque chose aux autres : les démocraties ont réellement décomplexé les citoyens, qui n'ont plus peur de prendre la parole avant même de se poser la question de leur légitimité. Le Web 2.0 permet à tous de produire et de publier du contenu, de devenir un acteur de l'information, de donner son avis. La hiérarchie de l'information est mise à mal.

Le journalisme participatif est révélateur de la liberté d'expression demandée par les citoyens : sur Agoravox, les reporters en herbe peuvent écrire des articles et les enrichir d'autres médias (vidéos, sons) obtenus avec leur propre matériel.

Des problèmes se posent : la subjectivité, les approximations liées à leur statut d'amateur. Ces imperfections sont cependant tolérées et donnent un aspect "naturel" attrayant pour les professionnels, qui en marge de leur activité, se "lâchent" sur des blogs d'humeurs, sur les réseaux sociaux.

Des coopérations se forment : on distingue les coopérations fortes (groupes liés par des idéaux communs) des coopérations faibles (expressions individuelles au départ éparses puis reliées par le réseau et l'intérêt des uns et des autres pour un contenu publié, par exemple). L'alimentation de l'encyclopédie en ligne Wikipedia est un exemple de coopération faible : les plus petites contributions deviennent primordiales.

Après le 4ème pouvoir des médias de masse, on peut se demander si le contrôle de l'information par les citoyens ne forme pas un 5ème pouvoir, voire un pare-feu de la démocratie. Isabelle Compiègne nous présente des exemples où l'on suppose fortement l'impact des usages du web 2.0 sur de grandes décisions politiques. On n'a plus besoin d'être un spécialiste pour s'exprimer sur un sujet et être reconnu par les autres.

Ces nouvelles formes de médias n'excluent pas les autres, mais y sont au contraire complémentaires et non viables sans elles.

Les médias participatifs ont leurs limites : imprécision, manque d'organisation et d'instances fédératrices. On n'aura jamais la certitude que le bien commun soit immanquablement visé. Peut-on parler d'engagement civique quand les contributeurs veulent surtout mettre en avant leur point de vue personnel _ et leur personne ? Les communautés partagent une plateforme, mais c'est parfois tout ce qui les rapproche.

Tant que la subjectivité sera au centre, que les citoyens manqueront d'organisation et ne manifesteront pas un désir d'atteindre un objectif commun, on ne pourra pas parler de redistribution de pouvoir, malgré des outils et des attitudes favorisant l'expression et la visibilité de tous.

Chapitre 5 : l'homo numericus

L'homo numericus est celui dont "l'activité humaine s'organise autour des technologies et des outils numériques", et dont la manière d'être change en conséquence de ces pratiques. L'homo numericus peut faire plusieurs choses en même temps, jongler entre les réseaux de connaissances et les activités, et rentabiliser son temps au maximum : c'est un homme en mutation, qui pousse encore plus loin de processus d'individualisation des sociétés avec l'usage de TIC toujours plus personnelles et personnalisables.

Ce qui est marrant, c'est qu'en écrivant cette fiche, j'écoute une conférence sur la vie de Stocker et ce qui a pu le mettre sur le chemin des vampires. J'ai les oreilles libres, faudrait pas gâcher.

Des cyborgs au transhumanisme, des hypothèses de l'homme fusionnant avec la machine (l'homme augmenté) ont toujours beaucoup inspiré : l'évolution de l'homme se fera en fonction d'attributs technologiques divers.

L'homme concilie monde réel et société virtuelle. Second Life, par exemple, permet de créer et de faire évoluer un "autre moi" : c'est une des raisons pour lesquelles les hommes sont de plus en plus familiers de ces jeux.

Le rapport au corps change dans les sociétés vituelles : le "moi" est amélioré, décrit tel qu'il est rêvé, tandis que le corps réel est peu à peu abandonné au profit de l'avatar.

-> Lien vers l'article d'Antonio Casili.

Tout le monde a maintenant la chance de se recréer en laissant aller son imagination, grâce aux mondes virtuels. Mais l'homo numericus peut aussi effrayer par ses zones d'ombre : déni de soi au profit du moi virtuel, mauvaises intentions, dépendance aux TIC et aux communautés virtuelles, piège de l'obligation d'instantanéité.

La génération née avec les TIC (les digital natives) a l'habitude de jongler avec les différents outils de communication ; mais elle ne maîtrise pas pour autant les rouages des réseaux d'information et d'échanges. Le risque de dépendance que connaissent les Nolife et les Otaku sont aussi inquiétants que la facilité pour les enfants d'accéder à des contenus qui ne leurs sont pas appropriés.

Une éducation à la culture des nouvelles technologies et des nouveaux modes d'information et de communication sont nécessaires pour l'homme en mutation.

Chapitre 6 : Société de liberté ou de surveillance ?

La société numérique symbolise à la fois la liberté et le risque d'un contrôle de la communication, des contenus. Mais pas seulement.

Les débuts de la cybernétique et d'Internet sont marqués par l'idéal qu'ils visent : la liberté d'expression. Mais à trop s'exprimer, on risque de brouiller les frontières entre la sphère publique et la sphère privée. Pour les individus malveillants, chacun peut devenir une proie facile : il faut donc s'attacher à bien gérer son identité numérique.

Les technologies offrent de plus en plus de possibilités de localiser, de ficher, de s'interconnecter, de grouper des services : c'est pratique mais ça peut se retourner contre nous et devenir autant de moyens de surveillance. Les informations données volontairement ou par inadvertance peuvent ainsi être utilisées à des fins commerciales, judiciaires, politiques.

La surveillance effraie mais elle est aussi demandée par la société, pour des raisons sécuritaires. Elle a lieu sous une nouvelle forme : il n'y a plus seulement une instance supérieure qui veille sur les masses, mais des individus qui se surveillent les uns les autres.

Des contre-pouvoirs politiques et juridiques se mettent en place : CNIL, Habeas Corpus numérique.

La protection à l'excès n'est pas une solution ; il vaut mieux amener les citoyens à prendre conscience des risques pour élaborer eux-même leur propre stratégie de vigilance.

Chapitre 7 : une nouvelle manière de penser

La généralisation des technologies numériques peut influencer sur la manière de penser : est-ce bon ou mauvais ? Le stockage, l'hypertexte, le multimédia sont des nouveautés parmi les technologies intellectuelles.

La plasticité du cerveau humain en fonction des activités qui le stimulent est une certitude, même à l'âge adulte.

Le cerveau devient multitâches

- réticences face à l'éventualité d'un impact négatif (surcharge cognitive, hyperattention, réflexion altérée, mémoire en régression.
- impact positif aussi : capacités décuplées, amélioration du fonctionnement du cerveau sur tous les plans, amélioration de la réception.

Fracture cognitive : les gens ne sont pas tous égaux dans la société numérique, ils ne connaissent pas tous les mêmes modifications cognitives par conséquent. Les changements liés aux technologies intellectuelles, sont évidents, mais ils s'inscrivent dans une continuité.

Conclusion

Se questionner sur la société numérique perpétuellement permet de mieux l'appréhender et d'en manier les avantages, les inconvénients, les incertitudes.