

## Introduction

*“Elle fit qu’à tous, petits et grands, riches et pauvres, libres et esclaves, on mit une marque sur la main droite ou sur le front, et que nul ne pût acheter ou vendre, s’il n’avait pas la marque du nom de la bête ou le nombre de son nom.”*

*Apocalypse, XIII, 16-17.*

### La Société Terminale

En 1997 a été déposé un brevet pour un “système d’observation, de repérage et de recouvrement personnel” consistant en un émetteur-récepteur miniaturisé assez petit pour permettre son implantation dans l’organisme. Cet implant permet la localisation immédiate et en permanence de son porteur par la technologie G.P.S. La société Digital Angel qui a acquis les droits de ce brevet travaille actuellement à en développer les multiples applications au suivi et à la surveillance des individus (sécurité politique et militaire, mais aussi médicale et personnelle) et à l’identification et à l’authentification des objets : nos identifiants de sécurité sociale, nos cartes bancaires, pourront demain nous être implantés dans le corps. Cette technologie annonce, par son association à d’autres comme la téléphonie mobile et Internet<sup>1</sup>, la possibilité pour un être

---

<sup>1</sup> Nous utilisons indifféremment le mot Internet comme nom propre ou comme nom commun, c’est-à-dire avec ou sans article, et avec ou sans majuscule. Ce détail n’en est pas un pour certains auteurs, pour qui le choix de l’une ou l’autre convention d’écriture marquerait une option quasi idéologique. Sur ce débat, voir Ph. Breton, *Le culte de l’Internet* (2000), note en p. 5. En ce qui nous concerne, nous laisserons aux usages sociaux le soin de trancher dans l’avenir.

humain d'être présent constamment à ses semblables en dépit de leur éloignement physique, par connexion permanente via des écouteurs, micros, caméras, écrans, que l'on peut imaginer dans un futur pas très lointain interfacés avec nos terminaisons nerveuses sensorielles. Les technologies bioinformatiques nous font miroiter la possibilité de relations fusionnelles de soi à l'autre, le corps de l'autre se confondant avec le corps propre par interconnexion. Les communautés humaines sont progressivement rassemblées par leur commun câblage à la machine, thème récurrent de la science-fiction particulièrement bien illustré par le film culte *Matrix*.

Cette figure de l'immatriculation par implant cybernétique – on pense à la série télévisée *Dark Angel*, où les personnages des mutants conçus en laboratoire sont marqués par un code-barres que leur ADN fait apparaître sur leur nuque – a soulevé un débat sur la chosification de l'humain. Elle évoque en effet des précédents de sinistre mémoire, notamment les chiffres tatoués sur les bras des victimes de la Shoah. L'intérêt de cette image est cependant surtout de projeter sur la place publique, sous une forme médiatique, une question récurrente que l'évolution technologique pose régulièrement à nos sociétés surmodernes : quelle place les humains se donnent-ils à eux-mêmes dans les sociétés qu'ils produisent ? L'image de l'implant cybernétique est médiatiquement forte, mais elle ne fait que rendre visible le fait que nous n'existons d'ores et déjà que par nos inscriptions sociales : nos numéros de carte d'identité, de sécurité sociale, nos comptes bancaires. En un sens, ce qui rendra presque banale, peu discutable, leur implantation sous-cutanée, c'est qu'elle ne constituera qu'une étape de simple facilitation et de sécurisation dans un processus pour l'essentiel déjà engagé. Le fait qu'un jour une puce incorporée puisse remplacer notre agenda, nos papiers d'identité, nos cartes de crédit, ne constituera pas une machinisation de l'humain plus poussée que celle que nous connaissons déjà : ce n'est pas la greffe dans le corps qui fait question, c'est le couplage intime avec l'objet, et de ce point de vue, il y a peu de différence fonctionnelle entre un implant et un téléphone mobile.

Cet ouvrage est le premier volet d'une réflexion engagée depuis 2005, dans le cadre d'un séminaire mensuel et de journées d'études annuelles, sur les questions anthropologiques, sociales et psychologiques que pose l'hybridation toujours plus poussée entre l'homme et ses artefacts. Le qualificatif de "terminal" proposé ici pour désigner un modèle de société caractérisé par le caractère prégnant et incontournable de l'interposition des machines dans les

relations des individus entre eux et avec la société, est inspiré du titre d'un roman d'anticipation de Michael Crichton, *L'homme terminal* (1972). Dans ce roman, un homme subit une opération neurochirurgicale qui consiste à lui implanter dans le cerveau des électrodes commandées par un ordinateur qui surveille en permanence ses comportements et ses paramètres biologiques, et commande la sécrétion de substances psychotropes dans son organisme, destinées à réguler son agressivité.

Un terminal est à l'origine un ensemble d'installations situées à l'extrémité d'un canal de transport, qui peut être un pipe-line, ou une ligne de trafic portuaire, aérien ou routier (on parle de terminal pétrolier, par exemple). En informatique, il désigne un appareil qui permet l'accès à distance à un système informatique. On retrouve cette signification dans l'adjectif terminal, qui qualifie l'extrémité ou le dernier élément de quelque chose, en structure de chaîne : bourgeon terminal, classe terminale. Mais l'adjectif a aussi une dimension temporelle, qui évoque la phase finale d'un processus. La connotation en médecine a alors quelque chose de définitif et d'irréversible : c'est la phase d'un processus pathologique qui précède de peu la mort.

En ce tournant de millénaire, la recherche technoscientifique suscite les interrogations les plus fascinantes, en même temps que les plus inquiètes, sur les limites auxquelles l'humain est en train de toucher. Les biotechnologies et les technologies de l'information et de la communication, en particulier, interrogent directement la définition de l'humain, en transformant les lieux les plus intimes de son identité : son corps et les modalités de ses relations à autrui. L'homme biologiquement et cybernétiquement transformé appellerait ainsi à un double titre le qualificatif de terminal : il pourrait être un homme dont les prolongements artificiels finissent par le faire fonctionner lui-même comme un appendice, un terminal, de la machine ; et il pourrait aussi, de ce fait, exprimer la phase terminale d'un processus, le dernier représentant de l'humanité, annonciateur de l'extinction de l'espèce.

L'évolution rapide des connaissances et des techniques en biologie et en médecine, repoussant les limites de la maladie, du handicap et de la mort, ouvrent autant de perspectives qu'elles suscitent de questions sur leur retombées sociales, psychologiques et éthiques. Les recherches sur le génome humain et sur l'embryon permettent potentiellement de nous fabriquer des copies de remplacement de nos propres organes, ainsi que des clones de nous-

mêmes. David Le Breton (1999) pose la question en ces termes : si les frontières de l'homme sont tracées par son inscription dans son corps, par ses sensations et par l'image physique qu'il a de lui et qu'il donne aux autres, quelles peuvent être, sur son identité et les repères qui l'expriment aux yeux des autres, les incidences de l'adjonction ou de la réduction de ses composants par la transplantation d'organes, l'ajout de prothèses ou la chirurgie esthétique ? Si notre identité se construit par référence à des parents qui nous ont "fait", comment se débrouilleront les humains conçus *in vitro*, passant de parents "donneurs" à mère "porteuse", et demain peut-être entièrement fabriqués en couveuse ? À partir de quand un être humain cesse-t-il d'être un embryon pour devenir une personne ? À l'autre extrémité de la vie, quel traitement accordons-nous à une mort dont nous essayons de repousser l'échéance ?

Les progrès de l'informatique ont porté la complexité des machines au point où elles rivalisent avec l'intelligence et les compétences humaines. Dans sa vie quotidienne, l'homme sollicite toujours davantage des systèmes automatisés intégrant des agents intelligents, toujours plus connectés entre eux et interagissant avec lui sur un mode de plus en plus intuitif et conversationnel : quand l'interaction homme-machine simule l'interlocution, où est la différence entre l'homme et la machine ? Internet connecte les hommes entre eux au niveau planétaire, bousculant les notions de proximité, de frontière et de territoire. Le virtuel et les techniques toujours plus fines d'interfaçage entre l'humain et l'ordinateur rendent progressivement la navigation sur les réseaux aussi spontanée que nos déplacements dans la vie réelle. Le monde devient un prolongement ectopique de notre corps propre. Et en sens inverse, notre individualité, interconnectée toujours plus étroitement aux autres et aux machines, contribue à l'émergence d'un ensemble organisé, une entité multiple intelligente, dont on peut se demander si elle n'a pas déjà atteint le stade d'une forme de vie autonome, orientée en fonction d'objectifs propres qui nous échappent : le thème a été abordé par la science-fiction, dans des films tels que *Terminator* ou *Matrix*, mais il l'est aussi désormais par la réflexion philosophique sur la science.

Les sciences du vivant et les sciences de l'information tendent à s'interpénétrer. La conception des processeurs associe aujourd'hui composants cybernétiques et organiques, via l'utilisation de molécules du vivant. Le génome est étudié comme l'analogue biomoléculaire d'un code informatique. Nous sommes promis par

l'ingénierie bioinformatique à une symbiose toujours plus étroite avec nos ordinateurs. Demain, le cerveau et les organes des sens seront en prise directe avec les systèmes effecteurs des machines. D'ores et déjà, nous fonctionnons comme des cyborgs, de par la nature perfectionnée de certains des implants réalisés par chirurgie.

Les nouvelles technologies nous promettent une expansion de notre champ de perception, de notre capacité à traiter des informations, et donc à penser. Elles allongent nos vies, elles réparent modifient et multiplient nos organes, elles nous en inventent de nouveaux. Elles peuvent réaliser des copies de nous-mêmes et développent notre présence ubiquitaire au monde. Mais cette expansion et ses extensions de nous-mêmes peuvent-elles se poursuivre sans nous transformer en retour ? Et dans cette mutation, ne risquons-nous pas de perdre ce qui nous constitue comme humains ?

Toutes ces questions ouvrent sur le devenir de l'humain un vaste chantier à la réflexion dans toutes les sciences humaines et sociales. Comment organiser cette réflexion en lui assurant quelque cohérence, non seulement à travers la diversité de ses thématiques, mais également dans la durée d'un tel chantier qui s'expose à l'évolution constante des technologies étudiées, et donc à un risque d'obsolescence rapide du propos ?

La figure limite qui donne son titre à cet ouvrage et à ceux qui suivront, la Société Terminale, est un *idéaltipe* au sens de Max Weber (1904). Elle n'est pas une description de ce qu'est ou de ce que pourrait devenir la société. Elle n'est pas non plus, rigoureusement, une hypothèse par elle-même, mais elle peut être un guide pour établir des hypothèses. L'idéaltipe wébérien est un construit qui réunit en un tableau unique des phénomènes potentiellement disparates de l'expérience. C'est ainsi que le sociologue, par exemple, ne rencontre jamais directement "la" bureaucratie ou "le" capitalisme dans les organisations qu'il étudie. Le fait de pouvoir formaliser un modèle global de la bureaucratie ou du capitalisme lui permet de voir les résultats de son travail sur des objets particuliers comme les indices d'un schéma sous-jacent plus large.

La figure de la Société Terminale convoque les thèmes classiques de la science-fiction : les effets sociaux d'une technicisation extrême, par l'informatisation et la robotisation, mais aussi d'une détérioration poussée jusqu'à l'irréversible de l'environnement naturel, par les modifications génétiques, les retombées nucléaires, la pollution, les épidémies virales. Le réalisme ou non de cette figure comme anticipation de l'avenir nous intéresse moins ici que le

paradigme qu'elle propose pour penser comme un ensemble cohérent un certain nombre de faits sociologiques, psychologiques et anthropologiques, observables dans nos sociétés en lien direct avec les avancées techno-scientifiques récentes dans les domaines de la biologie, de la médecine, de l'informatique, de la robotique, des communications, et demain des nanotechnologies.

Toutes les questions posées à l'aune de cette figure ne sauraient être traitées pêle-mêle en un seul ouvrage : c'est l'objet d'un travail au long cours que nous espérons soutenir sur plusieurs années. L'objet de ce premier volet, qui réunit nos travaux et des contributions de chercheurs conviés à notre séminaire, commence par une première question que l'on pourrait formuler ainsi : comment les humains font-ils société, aujourd'hui ? Les effets visibles dans le social des technologies de l'information amènent en effet spontanément une telle interrogation.

### “Cocons” et “larves”

Dans son roman, *Le successeur de pierre* (1999), Jean-Michel Truong imagine qu'à l'issue d'un Tchernobyl II ayant décimé l'humanité dans un futur proche, celle-ci a fini par opter pour la solution Zéro Contact : les humains vivent isolés dans des “cocons”, unités de survie de quelques mètres cubes, équipées d'un lit, d'un bureau et d'un grand écran de télévision. On dépose les enfants à l'intérieur dès qu'ils sont sevrés, et la porte est scellée. Ils y vivront jusqu'à leur mort, et au-delà : le cocon sert aussi de cercueil. La nourriture, commandée par Internet, arrive par des tuyaux. Les objets télé-achetés sont également livrés par un système de tuyauteries. Les cocons s'entassent en pyramides géantes, et les “Larves” (terme qui désigne leurs occupants) n'ont de contacts avec leurs semblables que par l'entremise d'Internet et des dispositifs de télévirtualité. Comme sur la planète Solaria dans *Face aux feux du soleil* d'Isaac Asimov (1957), ou dans *Neuromancien* de William Gibson (1984), le lien social passe désormais tout entier par le canal de la technique.

La figure du caisson d'isolation est sans doute celle qui scénarise de la façon la plus crue, dans la littérature de fiction scientifique, le destin de l'homme et de la société parvenus aux limites de l'évolution technologique. En elle se condensent les tableaux de l'apocalypse dans ses différentes versions rendues aujourd'hui

plausibles par l'actualité : aussi bien la pollution que les modifications climatiques, les épidémies virales, les radiations, mais aussi la peur de l'autre, nous incitent à nous isoler toujours plus les uns des autres pour nous protéger. L'impossibilité du contact physique avec autrui est une image forte qui permet d'exprimer l'inquiétude qui travaille notre époque, celle de l'isolement, de la perte d'un contact qui est plus que physique : l'évitement de la relation à l'autre, ressentie de nos jours comme trop risquée, trop engageante.

Dans ces scénarios futuristes, les hommes ne sont pourtant pas malheureux : chacun à l'opportunité d'entrer en contact avec un nombre indéfini d'interlocuteurs sans être agressé physiquement par eux, et d'avoir accès à une masse gigantesque d'informations. Les moyens de communication rendent possible la participation de tous aux débats politiques. Les "pyramides" réalisent l'alliance de la démocratie, de la liberté et de la sécurité. Elles ne s'imposent donc pas seulement parce qu'elles sont une condition de survie physique, mais parce qu'elles sont socialement souhaitables. Ainsi, le caisson d'isolation n'est pas qu'une métaphore : il préfigure une évolution possible du lien social.

Le caisson, en tant que représentation extrême de l'individu isolé de ses semblables, fait ressortir l'importance de son complément indispensable : la tuyauterie. Les caissons communiquent, par Internet, par téléphone, par télévision. Leurs occupants reçoivent nourriture et soins de l'extérieur par l'entremise d'une machinerie qui échappe à leurs bénéficiaires, mais qui fonctionne comme un prolongement ectopique de leur corps propre, justifiant l'appellation de "cocon". En effet, cocon et larve ne sont qu'une seule et même entité vivante, une chrysalide : l'un ne fonctionne pas sans l'autre.

Les outils de communication et de transmission, la technologie en général, révèlent ainsi leur profonde ambigüité. Plus ils nous donnent les moyens de communiquer, plus ils semblent nous isoler. Les circuits de communication au sein des "pyramides" du roman sont développés pour pouvoir compenser le cloisonnement par les caissons, rétablir la continuité apparente des relations interhumaines. Mais caissons et tuyauteries ressortissent d'un même concept : on n'aurait pas besoin des uns s'il n'y avait les autres, et réciproquement. Dans la perspective d'une psychosociologie du médium, il ne sert à rien de s'intéresser aux canalisations si on ne prend pas en considération aussi les récipients à chaque extrémité : le caisson *est* le médium.

Aujourd'hui, les "cocons" de Jean-Michel Truong sont encore une métaphore : nous nous promenons librement, passant, pour nos télécommunications, d'un terminal à un autre, emportant avec nous dans nos déambulations nos téléphones mobiles, nos agendas, nos cartes bancaires, tout cet équipement qui nous relie à nos environnements sociaux. Il est fort possible que nous ne soyons jamais confrontés aux circonstances extrêmes qui rendent l'isolation des individus nécessaire *physiquement*, comme dans le roman. Toutefois, le paradigme qu'introduit ce dernier conserve toute sa pertinence : nous savons que, d'ores et déjà, nos domiciles, nos voitures, nos postes de travail, ont édifié un monde d'habitacles, entre lesquels, certes, nous nous déplaçons, et qui eux-mêmes peuvent être mobiles, mais qui dessinent de leurs frontières rassurantes nos individualités et nos relations aux autres. Que nos "caissons" et que nos outils de communication tendent à devenir plus conviviaux et nomades, qu'ils se confondent à nous comme des prolongements corporels, comme c'est le cas du téléphone mobile, et nous ouvrent un espace sans distance et un temps sans délais (Jauréguiberry 2003), cela ne fait pas de différence sur le fond.

Les "pyramides" de caissons interconnectés du roman de Truong préfigurent une société dans laquelle le médium, tout en s'interposant massivement comme ce qui permet aux individus de communiquer, les sépare les uns des autres par ses jeux de vitrine, de miroir et d'écran, révélant une sorte d'hétérogénéité entre l'individu et la société : l'individu est objectivement seul et la société existe sans les individus. Chacun se débrouille de son côté. Les individus ont des contacts avec des "autres" qui ont une existence *virtuelle*, en ce sens qu'ils existent comme lieu auquel ils adressent leurs écrits et leur parole dans les circuits de l'interlocution, mais sans que les interlocuteurs, séparés par l'épaisseur du médium, soient assurés de leurs identités respectives. La société, de son côté, se passe progressivement des individus. Non pas seulement au sens où elle est un tout qui est davantage que la somme de ses parties, et où elle peut survivre à la disparition de tel ou tel individu, mais au sens où elle tend à pouvoir se passer de *tous* les individus, à s'affranchir des humains pour devenir pure machine.



## Nouveaux médias, nouvelles médiations

L'objet de ce premier ouvrage est d'étudier l'un des aspects de cette "Société Terminale" les plus quotidiens pour le plus grand nombre, celui des usages sociaux d'Internet. Internet a en effet valeur de paradigme, car c'est un outil désormais largement pratiqué, qui concerne donc directement des millions, voire des milliards, de personnes. En d'autres termes, l'entrée dans la problématique de la Société Terminale s'opère pour la très grande majorité des gens, moins à travers les questions ouvertes par les biotechnologies ou la robotisation (qui restent socialement de l'ordre du débat d'opinions) que par la pratique quotidienne d'outils largement répandus comme le téléphone mobile ou Internet (qui sont de l'ordre des usages concrets et peuvent donner lieu à une anthropologie du quotidien). Du reste, c'est aussi par ce biais, c'est-à-dire en étant devenu nous-même, au tournant des années 2000, un internaute, que nous avons tout d'abord commencé à nous poser un certain nombre de questions qui ne se sont que progressivement organisées dans une perspective plus large.

Or, cette pratique quotidienne de l'Internet nous confronte au phénomène des communautés virtuelles. Ces groupements plus ou moins stables qui se forment sur les réseaux entre des individus qui ne se sont pas préalablement rencontrés physiquement, sont un phénomène majeur et représentatif, par sa nouveauté et son originalité, de certaines formes contemporaines de socialité. Le fait communautaire s'impose dès l'abord quand on se lance pour la première fois sur les réseaux. À l'époque de l'extension mondiale d'Internet, à la fin des années 1990, ceux qui comme nous se sont lancés sur les réseaux l'ont découvert sous la forme des salons de discussion en ligne et des forums. Aujourd'hui, il s'impose dans les jeux vidéo en ligne et sur les sites de réseautage de type *Facebook*. Ses déclinaisons varient selon les supports techniques qui lui permettent d'émerger, mais les questions qu'il soulève restent les mêmes. Comment les internautes font-ils pour nouer des relations de coopération, et même des relations affectives, avec des interlocuteurs que, pour certains, ils ne rencontreront jamais, dont ils ne savent que ce qu'ils veulent bien en montrer, et sur l'identité desquels ils n'ont aucune certitude ? Les communautés virtuelles sont un objet d'études particulièrement pertinent pour comprendre les formes du lien social configurées par l'outil de communication qu'est Inter-

net, et en fait pour comprendre, à travers ces formes originales qu'il prend, la nature même du lien social.

Internet est au départ la mise en réseaux d'ordinateurs distants via les moyens de transmission existants (réseau téléphonique, câble, satellite). Les humains utilisant les ordinateurs se sont très rapidement rendu compte qu'ils pouvaient utiliser cette mise en réseaux pour communiquer entre eux via les ordinateurs : ce qui était pensé au départ comme un système de communication entre machines servies par des humains est devenu un système de communication entre humains par l'intermédiaire des machines. Ce système s'est imposé comme la figuration par excellence d'une société mettant en contact ses membres par leur commun accès aux terminaux d'une machine. Dans l'optique médiologique (Debray 1991), toute nouvelle technologie modifie nos manières de penser nos rapports aux outils, au monde, et aux autres, mais Internet confirme du même coup, comme par le passé l'imprimerie ou la télévision, que de toutes les techniques, ce sont les techniques de communication et d'information qui imposent le plus fortement un paradigme qui soit de nature à susciter une révolution médiologique.

Le XX<sup>e</sup> siècle aura été celui de l'explosion des moyens de communication et d'information. Alors que le livre, grâce à l'invention du papier et de l'imprimerie, avait réalisé une révolution médiologique unique dont la portée reste sensible après plusieurs siècles, l'invention en quelques décennies du cinéma, du téléphone, de la radio, de la télévision, de l'ordinateur, le développement des formes de stockage, de mixage, de transmission et de mise en réseau des informations écrites, audio et vidéo, a suscité plusieurs révolutions médiologiques successives et espacées entre elles dans le temps de moins d'une génération. C'est cette polyphonie médiatique, et les effets observables par chacun, dans le cours d'une seule vie d'homme, de ces inventions successives sur les formes de la vie individuelle et collective, qui rend désormais sensible l'impact structurant du médium sur le social, son interposition devenue massive dans les relations des individus entre eux, avec la société, et jusque dans leur rapport réflexif à eux-mêmes (tant il est vrai que nous avons tendance, comme on dit de nos jours de nos fantasmes personnels, à "nous faire des films").

L'évolution des disciplines et des champs disciplinaires dans les sciences sociales est de ce point de vue un bon indicateur de ce que l'on considère à chaque époque comme influant pour la vie

sociale. Les objets scientifiques n'émergent en effet jamais que progressivement. Tant qu'ils ne posent pas problème, ils ne sont tout simplement pas des objets de recherche. Leur évidence même fait qu'ils restent inaperçus. Le livre a été pendant des siècles un médium de la transmission des connaissances, sans constituer par lui-même un objet de ces connaissances, tant il était évident et transparent en tant que support. On ne percevait pas son influence pourtant déterminante, celle-ci restait occulte, les idées qu'il véhiculait étaient surveillées, objet de la censure ou des autodafés, mais le support en tant que tel ne posait pas problème.

Il faut attendre la seconde moitié du XX<sup>e</sup> siècle pour que la sociologie identifie un champ d'études spécifique dans la dénomination de "sociologie des médias". À ce moment-là, la radio a révélé quelques décennies plus tôt son rôle décisif dans la montée au pouvoir d'Hitler. La télévision est en train de transformer la scène politique, en la spectacularisant, faisant passer l'exercice de la démocratie de la figure du débat dans l'arène de l'assemblée, prolongé dans les colonnes du quotidien et aux zincs des cafés, à celle du dialogue particularisé, où le citoyen reste chez lui et où un homme seul à la lucarne parle aux masses. On pourrait y voir, déjà, une préfiguration de la société des "caissons" décrite plus tard par la science-fiction. On se rend compte que les canaux de la communication comptent au moins autant que les contenus qui circulent. Marshall McLuhan (1964) énonce sa fameuse formule : "*Medium is message*".

L'intuition médiologique franchit un pas de plus en affirmant cette influence du canal sur le contenu. Les contenus intellectuels sont transformés par le support : les idées qui circulent avec l'invention de l'imprimerie ne sont pas les mêmes que celles que véhiculaient le manuscrit et la transmission de la parole depuis une chaire d'église. Et ces idées nouvelles ne sont pas indépendantes du canal, elles sont amenées, configurées par lui. Régis Debray montre que pour éditer une version imprimée de la Bible, il faut faire un choix sur la version qui servira de modèle unique aux milliers de versions qui sortiront des presses : il faut donc un travail de philologie, de confrontation des traductions, un libre examen des écritures. Des théologiens doivent pouvoir se réunir pour en discuter raisonnablement, sans envisager de faire brûler leurs adversaires sur un bûcher. L'imprimerie suppose ainsi une société discutante, elle produit l'humanisme et la Réforme, elle ne fait pas qu'en diffuser les idées. De même, la télévision transforme l'exercice de la

démocratie parce que les dimensions du petit écran font moins bien passer un débat dans un hémicycle qu'un homme qui parle seul à un spectateur ou qu'une foule qui manifeste.

À chaque époque, certains médiums imposent aux autres leur paradigme. La télévision, bien plus que le cinéma ou la radio, a constitué une révolution médiologique majeure de la seconde moitié du XX<sup>e</sup> siècle, parce qu'elle a reconfiguré les formes de la vie sociale et de l'exercice du pouvoir. Aujourd'hui, les "nouveaux médias" se développent dans toutes les directions et s'interpénètrent dans le multimédia. Tous les ans, de nouvelles techniques, de nouvelles fonctionnalités apparaissent qui supposent des usages différents : le téléphone mobile devient messagerie électronique avec le SMS, l'ordinateur portable se miniaturise et devient téléphone. Dans cette diversité, toutefois, un paradigme s'impose qui est celui des réseaux, représenté typiquement par Internet, c'est-à-dire l'interconnexion des ordinateurs. Demain, l'ordinateur cessera peut-être d'être identifié séparément du téléphone mobile car tous les outils se confondront en un seul, mais dans un temps limité qui est le nôtre, il s'impose comme la figuration d'une nouvelle révolution médiologique, parce qu'il incarne une modification du lien social et du rapport à soi et aux autres comparable dans son ampleur à ce que fut la télévision. Les réseaux brisent la relation centrée, rayonnante et unidirectionnelle qui était celle de la télévision, dans laquelle une élite parle au collectif, pour permettre à tout un chacun de parler à tout le monde et de réagir en retour aux messages reçus.

D'autre part, l'interposition du médium dans les relations humaines est devenue un phénomène massif, dont chacun prend aujourd'hui conscience. Tout le monde se doutait que la télévision n'était pas la réalité, mais l'expérience de la fiction des spectacles n'était pas intime. Il y avait d'une part le spectacle télévisuel (qu'il soit sérieux ou ludique) et de l'autre la vie quotidienne. Aujourd'hui, à travers les jeux vidéo et les espaces de mise en spectacle de soi que constituent les sites de réseautage, chacun fait partie du spectacle qu'il donne aux autres et qu'il reçoit d'eux.

Avec Internet et la téléphonie mobile, les techniques de communication et de transmission nous mettent en contact permanent avec ceux que nous connaissons, nous rendent en même temps intolérable de ne pas les voir ou les entendre régulièrement, et donc leur absence nous est plus sensible. Paradoxalement, les outils de communication nous font davantage sentir l'éloignement de nos proches, et plus souvent nous sommes en contact avec eux, plus

souvent nous ressentons que nous sommes loin d'eux. L'outil de communication devient le lieu de la frustration, de l'écart à l'autre, il est ce qui nous sépare de lui.

Demain nous porterons nos outils sur nous, voire en nous, comme des prolongements de notre corps, ils nous seront devenus banals par leur incorporation comme le sont nos vêtements ou nos lunettes de vue, ou le fait que nous avons deux bras et deux jambes. Qui peut dire quelque chose sur le fait qu'il a deux bras et deux jambes, si ce n'est qu'il serait bien embêté s'il ne les avait pas, mais que la plupart du temps il n'y pense pas, tellement ce quotidien lui est évident ? C'est pour cela, – avant que la banalisation soit avancée, tant que l'outil est sensible –, qu'il est possible de l'étudier : les utilisateurs ont encore quelque chose à en dire.

### **Indications méthodologiques**

Les travaux de notre séminaire sont guidés par une vraie curiosité pour l'inventivité des êtres humains. Ceux-ci déploient des trésors d'imagination pour s'aimer et se faire souffrir les uns les autres. Toutes les fois où une nouvelle technique apparaît, l'on peut être assuré que ses premières utilisations consisteront à explorer ce que l'on peut en faire avec le sexe ou en tant qu'arme, c'est-à-dire pour rencontrer plus de partenaires et mieux, ou pour en tuer davantage et avec plus de raffinement. Ceci revient à dire qu'en règle générale aussi, les premiers discours qui sont développés sur une nouvelle technique, et en particulier sur une technique de communication, font facilement référence à la question des valeurs, et ce, que ces discours soient politiques, journalistiques ou même scientifiques. Cette pression morale, voire idéologique, est repérable dans les axiologies qui dualisent les discussions à ce moment de la formation d'un objet de recherche : il y a des pour et des contre, des discours enthousiastes ou catastrophistes.

Notre souci est d'essayer de surmonter ce stade initial de la recherche en sciences sociales qui est celui du débat et de la controverse (Schmoll 2008). Le principe qui soutient notre travail est celui, énoncé par Max Weber, de la *Wertfreiheit*, qui a été traduit par "neutralité axiologique", mais que nous entendons dans son sens étymologique de "se libérer des valeurs". Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise technique, ni même de bonne ou de mauvaise façon a priori de "faire société", en tous cas du point de vue

de l'anthropologue. Il s'agit d'abord de décrire ces façons, tout simplement, pour essayer de les comprendre, et éventuellement d'en penser les développements futurs.

Dès lors, se pose essentiellement la question des méthodes. L'image des "caissons" du roman de Truong s'impose à nouveau pour illustrer les particularités de l'approche de la socialité sur Internet : comment cerner les usages "réels" de groupes sociaux, voire d'une société dans son entier, dont les constituants individuels sont invisibles, cachés qu'ils sont à notre regard, enfermés métaphoriquement dans des boîtes ? L'observateur qui découvre les communautés virtuelles suit des fils de discussion qui se déroulent à l'écran de son propre ordinateur. Il lit les échanges entre internautes, il dialogue avec certains d'entre eux. Mais le médium fait écran : la pratique de l'anonymat empêche d'avoir toute certitude sur l'identité sociale de l'interlocuteur, qui peut dissimuler son âge, son sexe, sa profession, ses revenus, catégories si indispensables au sociologue. Les internautes préservent leur intimité, c'est même souvent pour cela qu'ils affectionnent ce moyen de communication : dès lors, si l'on utilise le même moyen de communication pour les faire parler de leurs usages intimes de ce moyen de communication, il est facile d'imaginer l'entrecroisement des biais produits par un tel paradoxe. C'est dire que la révolution médiologique introduite par Internet affecte, dès l'abord, les outils qui en permettent la saisie : il faut en inventer de nouveaux.

Les méthodes classiques en sciences sociales s'avèrent en partie déficientes pour approcher les formes originales de socialité induites par les nouveaux médias. Les approches par questionnaires et entretiens permettent en principe d'appréhender les usages en sollicitant la contribution des acteurs, considérés comme "informateurs", dans leurs contextes "réels" de vie. Un premier problème se pose lorsqu'il s'agit d'identifier les acteurs en question : proposer un rendez-vous à un internaute rencontré sur le Réseau n'est pas chose aisée, car il est précisément dans la culture de cet espace de maintenir son anonymat, voire d'en jouer. Beaucoup acceptent de répondre par mail, mais l'écrit, on le sait, est une production langagière plus construite, moins spontanée, que le verbal : l'énonciateur, qui dispose du temps de la réflexivité, peut se corriger et se censurer.

Un second problème, plus important, apparaît à l'analyse des entretiens. Les contenus sont souvent assez banals, factuels, pour ne pas dire pauvres. Les personnes interrogées ne disent pas grand

chose de ce qu'ils font sur Internet : ils y vont, ils regardent, ils "chattent", mais ils ont une difficulté assez générale à élaborer un métadiscours, c'est-à-dire à raconter de quoi ils parlent : "de la pluie et du beau temps", disent-ils, sans donner d'exemples. C'est la raison qui nous a conduit au début à retenir comme terrain privilégié d'observation, non pas des salons de discussion (dont les contenus évoquent effectivement les échanges autour d'un comptoir de café), mais des forums ou des jeux vidéo en ligne dont les contenus mobilisent des enjeux, qui font parler leurs participants.

Il faut souligner qu'il y a là un problème qui interroge la pertinence des méthodes qui procèdent par collecte de récits, dès lors qu'on tente de cerner un phénomène caractérisé par sa nouveauté, en l'occurrence les nouvelles technologies. Dans ce type de situation, parce qu'elle est nouvelle, sans précédent, les informateurs n'ont pas grand chose à dire parce qu'il n'existe pas encore de discours convenu qui leur permettrait de donner une forme commune, compréhensible pour eux-mêmes et pour les autres, à leur expérience. Si l'on interroge les gens sur leur travail, leur vie de famille, leurs convictions politiques, ils ont la possibilité d'étayer une opinion personnelle sur des opinions communes déjà existantes, qu'ils puisent dans leur éducation, dans leurs lectures, les émissions radio ou télévisées qu'ils ont suivies. Ils se situent par rapport à ces antécédents, en les nuancant en pour ou en contre, mais ils disposent d'un matériau textuel, idéologique, culturel, avec lequel construire leur propre discours : bref, des mots pour le dire. Le problème d'un phénomène émergent comme les nouveaux médias, c'est que la production textuelle ou filmographique existante ne raconte pas la vie quotidienne sur Internet, et donc ne permet pas aux internautes de se raconter eux-mêmes. Pour parler de son expérience vécue sur Internet, on peut se référer jusqu'à un certain point à ce que l'on connaît, mais on verra dans la suite de cet ouvrage que l'expérience des réseaux propose des vécus inédits, pour lesquels les catégories habituelles de représentations s'avèrent insuffisantes, parfois obsolètes.

Ainsi en est-il par exemple du thème de l'authenticité : bien que les interlocuteurs d'un salon de discussion s'expriment pas écrit, ne montrent pas leur visage, et n'aient pas de certitudes sur l'identité les uns des autres, ils affirment souvent avoir le sentiment d'être davantage vrais et sincères dans ce type de communication que dans la vie courante. L'expérimentation de la sincérité, du respect de l'autre, de l'amitié, est paradoxale sur Internet.

De même, la cyberdépendance, régulièrement montrée du doigt par la presse, n'est évidemment pas une dépendance à un produit, comme dans les toxicomanies : elle est une dépendance à la relation à autrui et, de ce fait, pas essentiellement différente de l'attachement de l'adolescent à son groupe de pairs.

Dans les recueils d'opinions, le public tend alors à se répartir entre, d'un côté, ceux qui s'inquiètent du développement d'un univers factice et ludique qui pourrait menacer notre lien à la réalité, et de l'autre, les internautes qui ne partagent pas ces inquiétudes mais ne savent pas trop comment élaborer des réponses audibles. Cette répartition recoupe en partie des différences d'âges et d'usages : les uns s'inquiètent en tant que parents, éducateurs, responsables dans la vie de la cité, et ont longtemps été nombreux à ne pas utiliser Internet ou à ne l'utiliser qu'occasionnellement ; les autres sont plus jeunes, souvent internautes aguerris, voire avertis sinon experts en matière informatique, mais moins bien armés en références culturelles. Et ces références comprennent la littérature et la filmographie fantastiques et de science-fiction, qui nourrissent abondamment l'imaginaire des usages d'Internet, comme on le verra à propos des communautés ludiques que nous avons observées, mais elles ne parlent pas de la vie quotidienne.

On pourrait théoriquement envisager l'observation des internautes *in situ*, c'est-à-dire chez eux, en face de leurs écrans d'ordinateur, mais là encore on se heurte à ce qui fonde en grande partie l'usage de l'outil Internet : les internautes aiment à se retrouver seuls, parfois à quelques uns, face à l'écran, dans un espace qui définit une forte intimité. La présence d'un observateur parasiterait la situation observée, sauf pour l'observateur à faire partie de cette intimité.

Ce qui nous conduit logiquement à une solution de type ethnographique assez particulière : puisque c'est dans le "caisson" que cela se passe, il faut aller y voir et y vivre quelques temps. Mais le paradoxe de cette figure apparaît tout aussi clairement : à la différence des sociétés villageoises ou des quartiers qui constituent le "terrain" dans lequel s'immerge habituellement l'ethnologue, le "caisson" ne contient, dans sa forme typique, qu'une personne, et si cette personne se trouve être l'observateur, le seul être physiquement présent qu'il puisse observer, c'est lui-même.

Le paradoxe, présenté de cette manière, éclaire une constante de l'observation en sciences humaines et sociales, qui est l'expérience de "l'entre-deux". L'immersion dans les communautés vir-



tuelles permet une observation en quelque sorte “de l’intérieur” du Réseau, comparable à celle de l’ethnologue vivant au milieu des populations qu’il étudie. Mais l’interposition massive du médium, faisant écran entre soi et l’autre, confronte l’observateur à ce constat incontournable : dans la réalité où il se trouve physiquement présent, il est le seul être dont il puisse observer les conduites, et tout le reste, même s’il est à *l’intérieur* d’un espace imaginaire partagé (nous reviendrons sur cette idée), constitue une observation *de l’extérieur* depuis son “caisson” existentiel. Rien ne garantit objectivement à l’observateur que ce qu’il observe soit autre chose qu’une projection de son esprit. On pourrait imaginer que les interlocuteurs avec lesquels converse l’observateur soient tous complètement différents de ce qu’ils prétendent être. Dans un avenir proche, ils pourraient même être des agents conversationnels, des programmes de simulation créant la fiction d’un interlocuteur : c’est le sens du test de Turing, ainsi que des expériences connues sous le nom de “magiciens d’Oz”. Dans ces cas, il est clair que l’observateur recevant des messages à l’écran de son ordinateur et y répondant n’étudie que ses propres réactions à la situation.

En quoi cette idée est-elle éclairante pour la démarche ethnographique en général ? C’est qu’il en est, en toute rigueur, de même pour toute observation en immersion, à cette seule différence près que la proximité physique entre l’observateur traditionnel et la communauté dans laquelle il vit peut créer l’illusion que les médiums qui s’interposent entre eux (l’œil, l’oreille, le cerveau, la culture de l’observateur, le langage et la culture de l’observé) sont transparents. En un sens, la situation créée par l’observation des communautés virtuelles présente l’avantage méthodologique de déplier et d’étaler les filtres de la communication de façon explicite.

Nos développements s’appuient ainsi sur l’observation en immersion de quelques communautés virtuelles, en particulier un forum dédié à une chasse au trésor et un jeu vidéo en ligne en “univers persistant”. Bien que nous ayons eu l’occasion de rencontrer physiquement certains participants à ces communautés et de nous entretenir avec eux, ce qui a éveillé notre intérêt premier pour cet objet d’études, ce sont nos propres réactions dans le temps où nous y participions nous-mêmes en temps qu’internaute.

L’insertion dans ces communautés, voire certaines formes négociées d’implication dans les enjeux de la vie communautaire, nécessitent une réflexion sur les conditions de la distanciation, mais sont ici un détour indispensable de la recherche. Une partie essen-

tielle de ce qui se passe dans les univers virtuel nous échapperait complètement si nous ne faisons que les observer et les décrire de l'extérieur.

En particulier, la virtualisation en tant que telle peut donner l'impression superficielle que les échanges entre internautes, transitant par l'écrit ou à travers les masques de l'animation infographique, sont abstraits, non impliqués, que les émotions et les sentiments n'y sont que mis en scène, joués comme dans un film ou un jeu de rôles d'aventure. De l'extérieur, on ne peut en effet saisir que ce qui, de la relation, s'offre au regard et à la lecture : les textes de messages échangés. En l'absence des visages des interlocuteurs, dans l'ignorance de ce qu'ils peuvent éprouver et de la façon dont ils peuvent réagir émotionnellement de l'autre côté de l'écran, l'observateur peut aisément être porté à faire comme s'il n'y avait pas de réaction du tout, comme si cet au-delà de l'écran n'existait pas. Or, si on prend l'exemple d'un jeu vidéo en ligne du type de *Mankind*, on se rend compte, à condition d'y jouer, c'est-à-dire de se laisser prendre au jeu, que les émotions ressenties par les joueurs sont effectives, et pas seulement mises en scène et simulées. Passer à côté de ce vécu faute d'en avoir fait l'expérience exposerait l'observateur à faire une impasse méthodologique. Certains de ces espaces virtuels sont susceptibles de fonctionner comme de véritables laboratoires de simulation de la vie sociale, sous condition qu'on admette que les objets manipulés sont virtuels, mais que les relations à ces objets, elles, sont bien réelles.

## Premiers résultats

Il est difficile de synthétiser les apports d'un ouvrage qui est construit sur la base de contributions pour certaines autonomes par les questions qu'elles posent ou par l'objet qu'elles étudient (en général une communauté particulière : celle des chasseurs de trésors, celle des créateurs d'images de synthèse, etc.). Le terme même de "chantier" par lequel nous désignons notre travail indique qu'il se déploie sur plusieurs années, nos observations ayant commencé à la fin des années 1990 : il est donc marqué par un risque d'obsolescence, sinon des analyses, du moins des données observées. Les technologies et leurs fonctionnalités évoluent très vite, et subissent des phénomènes de mode. Les blogs, par exemple, étaient encore inconnus du grand public quand nous étudions les forums

au tournant des années 2000. Ils ont commencé à constituer un phénomène social en France à partir de 2002, avec le succès de *Skyblog*. Nous serons amenés à livrer nos analyses sur ce phénomène lors d'une prochaine publication, alors même que les effets de mode se seront entre-temps à nouveau déplacés, délaissant ce type de support au profit d'autres comme les sites de réseautage (ou "réseaux sociaux").

Au moment où nous publions cette première livraison de nos travaux sur les communautés virtuelles (certains pouvant donc donner l'impression qu'ils sont un peu datés), il nous apparaît toutefois en les relisant qu'une idée saillante s'en dégage, qui devrait éclairer la suite de notre séminaire et les écrits ultérieurs qui en résulteront.

Les humains se sont approprié les technologies de réseau pour se porter à la rencontre les uns des autres et faire lien au sein de communautés en ligne. Qu'est-ce qui fait lien entre eux ?

Les contributions à cet ouvrage montrent que les participants à ces communautés se mobilisent autour d'un *imaginaire partagé*. En cela, ces collectifs ne diffèrent pas des communautés observées par l'ethnologue ou le sociologue. Ils montrent que le social n'est pas dans la simple addition des individus en un même lieu, puisque, de lieu, en l'occurrence, il n'y en a pas d'objectivement situable. Le social, c'est bien le partage des imaginaires.

Mais la figure des "caissons" de la Société Terminale permet de se poser la question : y a-t-il bien partage d'un *même* imaginaire au sein d'une communauté ? Chacun dans son habitacle n'est-il pas en train de produire son propre imaginaire, dont il ne fait que supposer qu'il a quelque chose de commun avec celui des autres ? Plus loin, à propos de la communauté des chasseurs de trésors, nous faisons le rapprochement avec le tableau de la société ovine du *Génie des alpages* imaginée par le dessinateur F'Murr : un espace entre terre et ciel où s'entrechoquent les délires de personnages sympathiques, quoique chacun enfermé dans sa bulle solipsiste. L'irréductibilité des représentations ne semble pas empêcher une telle société de fonctionner, pour peu que le malentendu généralisé permette à chacun de continuer à entretenir l'illusion que tout le monde s'accorde avec tout le monde.

Le principe de la "liste d'amis" dont chacun dispose sur MSN, sur son téléphone mobile ou sur sa page *Facebook* illustre le fonctionnement d'une représentation "partagée" sur les réseaux. Nos listes "d'amis" (Thierry Jandrok développe plus avant sur cet

abus du terme) visualisent notre appartenance à un groupe. “*Gardez le contact avec votre tribu !*”, annonçait en son temps France Télécom en lançant son *Tatoo*. Mais cette liste est différente d’un individu à un autre, et nos “amis” n’ont pas la même “liste d’amis” que nous. La liste suscite ainsi l’illusion de l’existence d’une tribu à laquelle nous appartenons, mais chacun a en fait sa propre tribu qu’il dessine à sa main. Il y a autant de communautés que d’individus, et donc autant “d’imaginaires partagés”.

Les communautés virtuelles n’ont pas de territoire géographique physique. Où réside-t-elles, dans ce cas ? Où se situe leur territoire ? On pourrait penser qu’il est quelque part dans le substrat physique de la communication : dans le réseau d’ordinateurs et de câbles qui interconnecte la planète. Mais tel n’est pas le cas. Il serait déjà plus approprié de dire qu’il est dans l’espace imaginaire que tissent les gens entre eux, mais comme cet espace a une existence, on le voit, problématique, force est de répondre que le territoire des communautés est dans la tête des individus. Il existe des milliards de communautés virtuelles qui ont leur siège physique dans la tête d’autant d’individus. Chacun porte en soi dans ses déambulations, comme un escargot sa coquille, sa propre représentation du monde, qu’il entretient tout en l’adaptant par confrontation avec celle des autres. Nous vivons au quotidien avec des artefacts sur nous (nos vêtements, nos papiers...) et à l’intérieur de nous (nos amalgames dentaires, nos pacemakers...) : la société fait, dans cette perspective, partie de ces artefacts, elle est un construit cognitif que nous produisons et qui nous produit en retour.

Nous sommes en présence d’un fonctionnement social dont l’individualisme interroge l’idée qu’une société ne peut exister qu’à la condition de partager des valeurs, des idéaux, des règles qui lui soient communes. Une société d’individus solipsistes devrait dégénérer en chaos violent, à l’image qu’en brosse la littérature de science-fiction cyberpunk. Les effets planétaires de la dérégulation de l’économie semblent annoncer une telle évolution.

Or, il n’est pas certain qu’il doive en être ainsi. Comme le montrent aussi les exemples de communautés décrits dans le présent ouvrage, le lien social résiste à la fragmentation des représentations et à l’incertitude des identités. Chaque individu continue à porter le rêve d’une société plus juste, plus égalitaire, plus solidaire, plus fraternelle, où il pourrait rencontrer les autres. Même si ce n’est qu’un rêve, chacun cherche à le faire partager. Cet espoir

anime nombre de communautés auxquelles leurs membres consacrent du temps bénévolement.

Le plus remarquable est que l'irréductibilité des croyances particulières n'y empêche pas la convivialité : c'est que les internautes apprennent par l'expérience que toute théorie a quelque chose de délirant, et arrivent donc à associer de solides convictions personnelles à une grande tolérance pour les idées des autres. Les réseaux forcent les intelligences individuelles vers de nouveaux paliers. Sans doute, les individus y deviennent-ils davantage stratégiques, moins dupes des promesses des uns qu'ils peuvent rapidement comparer aux informations des autres. De ce fait aussi, ils sont moins susceptibles de se prêter aux excès auxquels portent, au contraire, les imaginaires plus classiquement à l'œuvre dans nos sociétés, ceux que les idéologies présentent comme "vraiment" communs, c'est-à-dire unique et exclusif.

## Références

- Asimov I. (1957), *The Naked Sun* (roman). Trad. fr. (1973), *Face aux feux du soleil*, Paris, J'ai Lu.
- Breton Ph. (2000), *Le culte de l'internet. Une menace pour le lien social ?*, Paris, La Découverte.
- Crichton M. (1972), *The Terminal Man* (roman), New-York, Alfred A. Knopf. Trad. fr. (1994) *L'homme terminal*, Paris, Pocket, Presses de la Cité.
- Debray R. (1991), *Cours de médiologie générale*, Paris, Gallimard.
- Gibson W. (1984), *Neuromancer* (roman). Trad. fr. (1985), *Neuromancien*, Paris, La Découverte.
- Jauréguiberry F. (2003), *Les branchés du portable. Sociologie des usages*, Paris, PUF.
- Le Breton D. (1999), *L'adieu au corps*, Paris, Métailié.
- MacLuhan M. (1964), *Understanding Media: The Extensions of Man*, New York, McGraw-Hill. Tr. fr. (1968), *Pour comprendre les médias*, Paris, Seuil.
- Schmoll P. (dir.) (2008), *Matières à controverses*, Strasbourg, Néothèque.
- Truong J.-M. (1999), *Le successeur de pierre* (roman), Paris, Denoël.
- Weber M. (1904), *Die Objektivität sozialwissenschaftlicher und sozialpolitischer Erkenntnis*, Tübingen, Mohr. Tr. fr. Julien Freund (1965), *L'objectivité de la connaissance dans les sciences et la politique sociales, in Essais sur la théorie de la science* (1904-1917), Paris, Plon.