

**L'Humain face au défi du Numérique**

**Séminaire du 21 janvier 2015**  
**Intervenants : Milad DOUEIHI,**  
**Jacques-François MARCHANDISE, coprésidents**

**Synthèse : Maryvonne VALORSO-GRANDIN**

## Leçon inaugurale

Pourquoi la question de la culture numérique se pose-t-elle ? Comment cette terminologie a-t-elle émergé et pourquoi nous intéresse-t-elle ? Jacques-François Marchandise a essayé de répondre à ces interrogations à travers une vision synthétique des différentes approches de la culture numérique. D'ailleurs, faut-il parler de la culture numérique ou des cultures numériques ? La diversité des définitions et l'absence de consensus légitiment la question selon Milad Doueïhi, même si Olivier Le Deuff préfère parler des cultures numériques « *afin d'éviter un prisme qui serait de la culture unique et légitime. On recense plusieurs cultures numériques, allant de celles des adolescents jusqu'aux pratiques des hackers par exemple. Il s'agit davantage de créer du lien entre ces diverses cultures que d'opérer une rupture trop facile voire générationnelle* ».

Jacques-François Marchandise a rappelé que cette terminologie était assez récente et s'était imposée comme une façon de nommer ce qu'autrefois on appelait *technologies de l'information et de la communication*, puis *société de l'information* ou *société de la connaissance*. La culture numérique renvoie à tout un registre de champs qui vont bien au-delà du champ informatique. Pour autant, il ne suffit pas d'être à l'aise dans les usages numériques, faut-il encore savoir l'informatique comme le rappelle Serge Abiteboul : « *La culture numérique implique une initiation précoce à l'informatique et ne saurait se suffire des usages* ». Si pour certains la culture numérique est un outillage qui va permettre de connaître et de s'informer, pour d'autres c'est une nouvelle façon de construire et d'organiser la connaissance, pour d'autres encore c'est une façon de faire et de se projeter différemment. « *Le numérique nécessite de nouveaux développements, de nouveaux projets, de nouvelles connaissances et compétences qui méritent d'être transmises, la culture numérique comme une culture large qui permet d'appréhender les enjeux et potentialités du numérique, d'Internet et du Web dans son ensemble. Elle ne peut être réduite à une seule culture informatique, condition nécessaire mais nullement suffisante* » résume Olivier Le Deuff.

C'est probablement parce que la culture numérique pose les questions de ce qui doit être enseigné, de ce par quoi l'individu se construit et s'il y a une réflexivité propre à ce que lui apporte le numérique, qu'elle intéresse autant. En bref, est-on confronté à un numérique « agi » ou à un numérique « subi », c'est-à-dire quel est le potentiel transformateur des technologies et a-t-on encore le pouvoir d'agir ?

Jacques-François Marchandise explique que le numérique contribue au renouvellement des formes puisque des objets comme le texte, les images sont transformés du fait même des modifications profondes de leurs environnements de production ou de diffusion. Sans forcément parler d'arts numériques, on voit des formes artistiques, littéraires et autres s'emparer des environnements et des artefacts numériques. Le numérique implique des apprentissages de techniques et de savoir-faire. Pour s'appuyer sur la réflexion d'Alain Giffard : « *Ces nouveaux savoirs sont essentiellement des savoir-faire et ils reposent sur une codification de la connaissance portée par les technologies de l'information. La codification de la connaissance en général convertit la connaissance en un contenu reproductible, par exemple un manuel imprimé ou un programme informatique. Elle permet classiquement de stocker la connaissance à l'extérieur et d'extérioriser la mémoire. Elle suppose trois composantes : un langage -du vocabulaire technique-, une modélisation et un support technique* ».

Mais, le numérique conduit aussi à de l'apprentissage de soi. Pour poursuivre avec Alain Giffard : « *Il est inconcevable d'imaginer une culture numérique qui serait seulement une entrée, une culture numérique élémentaire. La culture numérique se prolonge à l'horizontal par la pratique et à la verticale par le développement de la personne dans l'optique de la promotion des capacités ou des capabilités humaines. Le plan ainsi formé par ces deux directions est celui de la vie de l'esprit dans une société qui s'individue autour de la technique et de la culture numérique* ». Mettre entre les mains du plus grand nombre des technologies n'induit donc pas forcément la capacité de chacun à s'en emparer, comme le fait qu'il y ait de l'Open Data ne signifie pas que les citoyens en fassent un outil de démocratie ou le fait qu'il y ait des

réseaux très hauts débits qu'ils soient tous capables de les actionner. A partir d'une codification par les artefacts techniques, la maîtrise des dispositifs numériques passe par des formes variées de compétences et de relations (skills), une culture politique du numérique, une compréhension des enjeux et des pouvoirs et la réflexivité qui va avec, pour éventuellement s'émanciper et construire des territoires plus autonomes.

Pour Jacques-François Marchandise, il y a bien là un enjeu d'un numérique « agi » ou « subi », le numérique se révélant comme un véritable terrain de faits sociaux et culturels. C'est à partir d'un vivre ensemble que se construit le cadre de la socialisation des dispositifs numériques, le cadre collectif d'un numérique qui ne serait pas simplement un ensemble d'outils à disposition mais quelque chose qui agirait sur les façons d'être ou de faire ensemble, de s'emparer ou non de possibilités, qui impacterait sur les liens sociaux, les sociabilités. La question de savoir si ces communautés du numérique sont des formes ouvertes ou unifiées, des microcellules assez individualistes ou des communautés communautaristes, reste ouverte.

D'un point de vue anthropologique, parler du numérique c'est parler aussi de questions de mémoire et de transmission, d'altérité, de propriété, de langage ou d'imaginaire. A travers la culture numérique, sommes-nous en train de parler de normes (comment faut-il faire dans le monde d'aujourd'hui ?), d'une nouvelle donne qu'il faut s'approprier (quelle culture faut-il pour savoir vivre dans le monde numérique ?), ou d'un ensemble de nouvelles chances sur lesquelles s'appuyer ou de codes sociaux à accepter ? Pour Philippe Aigrain « *c'est l'apprentissage des étiquettes, des conventions et des procédures qui domine la socialité numérique et une réflexion sur ces conventions qui sont encodées dans des styles, des formats et des outils. Il y a une base commune à l'acquisition des capacités intellectuelles et des capacités sociales propres au numérique* ». L'absence de culture numérique et de compréhension des enjeux met donc en difficulté avec les us et coutumes du numérique, les codes sociaux, tout un entrelacs de savoir-faire, de compréhensions problématisées, de réflexivité des pratiques, un manque plus radical de culture numérique pouvant même renvoyer à des formes d'exclusion économique et sociale, voire des formes plus fortes encore comme par exemple l'illettrisme.

En guise de synthèse, Jacques-François Marchandise a proposé un classement des cultures numériques, en faisant graviter, autour d'un point central matérialisé par la définition (la pensée) de la culture scientifique et technique : d'un côté, l'univers de la culture ouverte et en réseau (start-up, lieux d'innovation ouverte, Open source, logiciels libres) ; d'un autre côté, l'univers des sciences de l'information et de la communication (digital humanities, relation aux environnements informationnels) ; d'un autre encore, l'univers de la culture des écrans (culture du jeu, ludification) ; d'un autre enfin, l'univers de la culture du laisser-erreur (bricolage, mackers...) et de la réappropriation (pédagogie active, Fab-Lab, ateliers de micro-fabrication). En arrière plan de ces cinq blocs qu'il décrit non pas comme des énoncés étanches mais plutôt comme des balises, jouables deux à deux, il vient greffer d'autres éléments d'appui tels que les digital-skills, une lecture par les usages, les questions de cultures politiques numériques, un ensemble de sous-cultures.

\*\*\*\*

Puis, la réflexion s'est poursuivie avec Milad Doueïhi qui a cherché à resituer la notion de culture du numérique dans un contexte plus historique, anthropologique et philosophique. En premier lieu, se pose pour lui la question de la pertinence du vocabulaire pour désigner ce que représente aujourd'hui la culture numérique. S'appuyant sur des débats anciens au sujet du lien entre culture et civilisation, il voit coexister dans la culture numérique des éléments qui sont à la fois de l'ordre de l'universel et de l'ordre d'une culture, d'un milieu, d'un contexte spécifique. Cette question mériterait selon lui d'être approfondie pour mieux saisir pourquoi cette dimension vers l'universel habite le numérique en dépit de l'existence d'aspects locaux.

Puis, partant de la définition de la technique d'André Leroi-Gourhan, « *une description de la disposition du vivant dans son milieu* », et de sa description de la dynamique entre l'individu et son corps, du passage de l'individu vers la collectivité par le biais de la technique et du façonnement donné à la technique à travers le vivant, Milad Doueïhi a montré comment la culture numérique était en train de dessiner un nouveau paysage dans lequel les notions de technique et de technologie évoluaient et étaient façonnées par les effets mêmes du numérique. La science numérique touche aujourd'hui au vivant de manière insoupçonnée et inédite. Selon lui, la convergence entre le numérique, l'informatique et les sciences du vivant façonnent aujourd'hui l'humain, renvoyant à l'actualité des promesses de la science dont se prévalent certains discours eugénistes ou transhumanistes.

Un bref rappel de l'histoire de la technique, à partir des travaux de Marcel Mauss sur « *Les techniques du corps* » ou de Jacques Ellul sur le système technicien, permet de comprendre l'accélération de l'abstraction qui a fait passer du système technicien vers les objets techniques, de la réflexion sur le « *mode d'existence des objets techniques* » de Gilbert Simondon à des modes d'existence pure et simple avec Bruno Latour. Milad Doueïhi constate à travers cette évolution, la disparition progressive de la dimension technique qui devient complètement transparente dans les discours, alors qu'elle permettrait selon lui de mieux décrire et comprendre comment le numérique est en train de « dresser » l'humain, pour reprendre l'expression *samouka* utilisée par Peter Sloterdijk à propos des sciences du vivant (cf. *Les règles pour le parc*

humain). Ce dressage de l'humain par le numérique doit s'entendre dans tous les sens du terme, que ce soit celui de la domestication, de la naturalisation ou même des usages de l'*habitus*.

Si la richesse et la complexité de ces travaux l'invitent à revisiter la terminologie, l'allégorie utilisée par Walter Benjamin dans « *Sur le concept de l'Histoire* » va l'aider à déplacer la notion de jeu dans le numérique : « *On connaît tous la légende de l'automate capable de répondre dans une partie d'échecs à chaque coup de son partenaire et de s'assurer du succès de la partie. Une poupée en costume turc, narguillé à la bouche est assise devant l'échiquier qui repose sur une vaste table. Un système de miroirs crée l'illusion que le regard puisse traverser cette table de part en part. En vérité, un nain bossu s'y est tapi, maître dans l'art des échecs et qui par des ficelles dirige la main de la poupée. On peut se représenter en philosophie, une réplique de cet appareil. La poupée que l'on appelle matérialisme historique gagnera toujours, elle peut hardiment défier qui que ce soit si elle prend à son service la théologie, aujourd'hui on le sait, petite et laide et qui au demeurant ne peut plus se montrer.* »

Pour rester dans l'allégorie et reprenant le concept de « *jeu de l'imitation* » de Detmar Doering, Milad Doueïhi estime possible de bâtir une nouvelle thèse où ce ne serait plus la marionnette ou l'orientale qui se cacherait mais ce serait la machine, la machine informatique, la machine intelligente comme vecteur de la valorisation et moteur d'un matérialisme numérique où la machine apprend, en observant et en se nourrissant de l'élément humain, et façonne l'humain par la manière dont elle apprend. Ce matérialisme n'offre pas qu'une dimension matérielle mais présente aussi des aspects de dématérialisation, comme en témoigne le vocabulaire de l'ordre de l'incitation, toutes les métaphores ou figures du type « nuage » (Cloud) qui invitent à dépasser la dimension strictement matérielle. Ce matériel revêt une dimension économique très puissante qui modifie la notion de propriété, renvoyant à des modèles émergents, difficiles à négocier du côté des droits et qui invitent à repenser les échanges et surtout les valorisations symboliques, monétaires ou autres.

Le passage du *jeu de stratégie*, où il s'agit d'appliquer des règles même complexes, au *jeu de l'imitation* qui dépasse la simple ressemblance, introduit une nouvelle dimension liée à l'apprentissage, aux liens entre la *mimesis* et l'apprentissage, renvoyant à tout une pensée selon laquelle le terme grec *paedeia* ne vise pas seulement l'éducation, l'apprentissage mais la disparition progressive de l'ignorance. La *mimesis* sous-tend le jeu de l'imitation en tant que modèle de la contamination, de la contagion et on se situe là dans des frontières entre la machine et l'humain. Un des questions essentielles que soulève aujourd'hui Milad Doueïhi, c'est celle de savoir si cette économie du matérialisme numérique accepte, comme le matérialisme historique par le passé, la reproduction, la reproductibilité ou bien si elle appelle d'autres concepts. De la réponse dépendra la nature des échanges qui seront compris différemment que dans les modèles économiques précédents.

En conclusion, Milad Doueïhi a avancé l'idée qu'à la place des anciens modèles qui avaient permis d'expliquer la spécificité de la culture numérique, tels que le modèle classique (celui des anciens et des modernes) ou le modèle générationnel plus contesté (celui des *digital natives*), un nouveau modèle était envisageable. Il s'agit du *modèle du sauvage et du geek* qui permet d'approfondir ce qu'est la culture numérique d'un point de vue plus culturel et anthropologique. Pour tout un pan de la culture numérique, il constate que l'humain est devenu *le sauvage de la civilisation numérique* et qu'il est en train d'être *civilisé dans une certaine culture geek*. Alors que l'homme pourrait aspirer à aller vers des transitions plus douces, à créer des continuités, l'expression « *Nous sommes les barbares* », fréquemment utilisée par toute une partie des acteurs les plus dynamiques du numérique, contient en elle le germe d'un modèle inédit qui serait de l'ordre de la revendication, de la *distruption*, d'une innovation radicale renvoyant à des propositions hétérodoxes, remarque Jacques-François Marchandise.

Pour Milad Doueïhi, la catégorie de « sauvage » avait quasiment disparu du vocabulaire, en partie à cause de l'influence et de la manière dont le numérique et l'informatique avaient modifié la notion de la terre habitée et de la façon dont on se représentait l'écosystème lui-même. Pour autant, il remarque que le « sauvage » a sa langue, contrairement au barbare, mais surtout, il habite dans la forêt. Il a aussi sa manière de classer et d'organiser le monde, considéré le plus souvent de l'ordre du mythe. On lui reconnaît en cela des éléments qu'on appelle aujourd'hui informatique ou numérique. Le « sauvage » a ensuite une dimension sociologique puisqu'il facilite la construction de comparables, de regards à la fois méthodologiques et ethnologiques, contrairement à la culture numérique qui exclue le comparable du fait de sa tendance universelle et universalisante. Le « sauvage » permet enfin de repenser à la fois la cité et le juridique dans la culture numérique, mais aussi le statut et les mutations des institutions politiques. Aujourd'hui, la forêt est devenue tellement présente qu'elle fait partie de la cité, notamment grâce à la géomatique ou la cartographie. Elle n'est plus inaccessible car elle est à la fois dans le monde ancien et dans le monde imaginaire, le lieu de la violence et en même temps de l'oubli et surtout, elle est l'ordre de la nature. Comment la culture numérique a-t-elle modifié, ou modifie-t-elle encore, tous ces éléments ? Comment le matérialisme numérique est-il en train de faire émerger une nouvelle culture qu'on peut appeler culture numérique ou autrement ? La réflexion mérite d'être engagée pour mieux décrypter les évolutions en marche dans le numérique, en particulier les façons dont se construisent nos univers mentaux, nos référents symboliques ou nos modes de transmission, dont s'alimentent nos désarrois face à un numérique exponentiel et dont mutent ces institutions essentielles que sont *vivre, habiter, parler, croire, écrire*, etc.