

Vivre

La vie en ligne est-elle de la vie ? Est-elle du même ordre que ce qui se passe dans une vie de souffrances physiques et d'expériences ? Y-a-t-il une correspondance, un divorce, un décalage entre les deux ? Pour éclairer le « Vivre en environnement numérique », Louise Merzeau propose un parcours à partir d'une pratique ordinaire du numérique. Elle définit le numérique en esquisant un déplacement autour de l'hypothèse que le numérique ne serait plus une technique, un support, un médium mais un « environnement où vivre », ce qui lui permet de penser le numérique en terme de continuité et non par opposition à ce qui ne serait pas numérique, comme un « espace à habiter » plutôt qu'un ensemble d'outils, donc de le repenser comme l'exercice collectif d'une présence et non comme un régime individuel de consommation de services. Sa proposition revient à définir le numérique comme « culture » et donc à lutter contre des idées toutes faites sur les bienfaits ou les dangers du numérique.

Le dedans/dehors

Au nombre des idées toutes faites, Louise Merzeau dénonce d'abord les discours opposant deux espaces différents, un espace numérique et un espace non numérique : le virtuel contre le réel, le connecté contre le non connecté. Ces discours souvent alarmistes regorgent d'injonctions paradoxales : injonctions à se connecter, à utiliser ces outils, ces techniques, à rattraper constamment son retard, à mettre à jour ses connaissances et équipements, bref à être dans le numérique mais avec un discours qui suppose qu'on est en retard, pas au niveau, qu'il faut toujours faire plus, quasiment défaire chaque jour ce qu'on a acquis ou fait la veille pour passer à quelque chose de nouveau. Ces discours contradictoires font l'apologie de la facilité et de la rapidité (*faites tout, vous-mêmes, tout de suite*), laissant croire que le numérique serait un monde sans apprentissage, ni effort ou mémoire, donc sans culture, producteur d'inculture. Ce déni de l'effort concerne la mémoire et les savoirs acquis dans l'usage que l'innovation permanente efface, mais qui se construisent ailleurs via des collectifs, associations, forums ou usagers eux-mêmes. Or, la réalité est toute différente, y compris dans des usages ordinaires des machines, logiciels, programmes courants avec lesquels on compose, qu'on bricole, qui ne requièrent pas d'efforts insurmontables d'apprentissage, d'adaptation ou de mémorisation, mais qui constituent un savoir, produisant lui-même de la mémoire d'usage mais non valorisé par le discours de l'innovation porté par l'industrie. Louise Merzeau préconise donc de revaloriser l'effort comme tel et le numérique comme un espace d'apprentissage nécessitant de développer des connaissances nouvelles et de réinvestir des savoirs anciens.

Autre idée toute faite, celle de la séparation, selon laquelle le numérique ne serait pas la vraie vie. Des figures caricaturales (ex. celle du Geek socialement défaillant) continuent d'exercer un certain pouvoir sur notre imaginaire, bien qu'il s'agisse de stéréotypes nés bien avant le Web, qui correspondent plus à la figure de l'informaticien d'hier ou à toutes les figures de No life (ex. ces individus arrimés à leur ordinateur, emmurés dans des espaces, coupés de la société, palliant une solitude, une incompetence sociale par la connexion sur les réseaux), qu'à l'utilisateur du numérique. Il s'agit de représentations clivantes, au même titre que celles de « digital natives » ou « early adopters », qui reviennent à classer les usagers en fonction de leur génération et de leur degré de proximité ou de familiarité avec le numérique. Or, on observe que ce ne sont pas tant les générations ou le fait d'être né avant ou après le Web qui démarquent ces usages, mais plutôt le milieu culturel, l'ancrage dans un contexte social sur lesquels s'adosent les pratiques numériques. Cet imaginaire d'un monde virtuel, dématérialisé, d'un espace fluide, un peu éthéré, ouvert à tous les possibles, illimité, incontrôlable, inconnaissable, produit des représentations désincarnées du numérique qui font fi de la réalité des espaces, des rapports de pouvoir ou d'intérêts, et des difficultés. Ces représentations s'expliquent historiquement, par l'utopie véhiculée par les communautés à l'origine de l'Internet et aujourd'hui, par une idéologie gommant toute médiation sociotechnique en faisant croire que le numérique permettrait une connexion immédiate, directe avec l'autre ou un autre espace (ex. traverser les frontières, les pays, les langues, les cultures), passant ainsi à la trappe tout ce qui peut faire « intermédia » résistant et transformant. En réponse à ces représentations, Louise Merzeau oppose l'idée d'un continuum entre le numérique et le reste, d'un espace en continuum, d'un espace matériel rempli par quantité d'objets, une sorte d'électronique ambiante, ubiquitaire, (cf. « l'ordinateur diffus » où la porte d'entrée dans le numérique ne se

limite plus à l'ordinateur mais à une multitude de terminaux, capteurs, appareils de connexion) aboutissant à un numérique « englobant », « pervasif », « environnemental », avec de moins en moins d'objets, de lieux ou de temps séparés, uniquement dédiés au numérique, mais avec plutôt un tressage des activités par le numérique et un effacement graduel de l'ordinateur comme tel. Pour Louise Merzeau, « vivre le numérique » ne doit plus se penser en termes de relation « homme-machine » puisque la machine, sans avoir pour autant disparu, est intégrée, diffusée, absorbée, disséminée : le machinique est partout mais ce n'est plus une relation d'un homme face à une machine, avec un problème d'interface entre les deux. La rupture entre espace physique et espace numérique devient ainsi caduque et bloque plutôt la pensée quand on essaie de réfléchir à ce qu'est aujourd'hui l'expérience du numérique, puisque l'informatique numérise la réalité non pas en la dématérialisant, mais en l'augmentant : les objets connectés produisent, transmettent, traitent des données, des textes, des images, des sons à travers lesquels on communique.

La trace

Pour Louise Merzeau, une des évolutions les plus décisives et marquantes de la manière dont on vit cet « environnement numérique » est la personnalisation de l'information. D'un modèle radial, avec plusieurs points d'émission irradiant, diffusant sur des cercles concentriques les plus larges possibles de l'information, de l'entertainment, on passe avec le numérique à un modèle de connexions réticulaires, de réseaux : ce ne sont plus un ou plusieurs centres qui émettent vers des périphéries, mais un maillage de nœuds reliés par des liens. L'information ne se pense plus comme une et unique information diffusée au plus grand nombre, mais comme une information paramétrée, calculée, reformatée sur mesure : chacun veut sa propre information, chaque individu n'est plus un seul individu mais se décline lui-même en fonction de ses réseaux, ses activités, du moment de la journée, du lieu où il est, etc. La raison communicationnelle produit un nouveau paradigme qui, au lieu d'écarter les singularités pour chercher à dégager des types, des stéréotypes, des routines, des codes, des lignes de force (cf. le structuralisme, la sémiologie), va valoriser la singularité, favoriser cette flexion individuelle ou infra-individuelle recherchée par tous, notamment les acteurs économiques, même si cette singularité contre la catégorie reste très factice puisque beaucoup d'acteurs chercheront à personnaliser l'information pour connaître de plus en plus finement les individus, non pas tant pour s'intéresser à leur singularité existentielle que pour agréger des données et construire des profils qui sont des artefacts. On passe du modèle de la cible au modèle du crible où les récepteurs, les usagers servent de filtre et sont enjoins de pratiquer, en permanence, une activité de filtrage pour ne retenir que les informations pertinentes pour eux.

L'univers informationnel se reconfigure en fonction de ces filtrages, l'interlocution prend une place essentielle au point de produire, d'après Louise Merzeau, un impératif conversationnel en rupture avec le modèle de masse médiatique reposant sur l'idée d'une scène médiatique vers laquelle les regards convergeaient : là, on est dans un régime d'exposition (*je vais sous les projecteurs, je m'expose, je m'exhibe, finalement je me mets en scène, je m'invente*). Dans l'interlocution numérique, on entre dans un modèle commutatif où se développe un régime conversationnel nouveau : toutes les conversations privées se font en partie en public, contraignant à développer des stratégies relationnelles complexes qui vont produire du social. Cette socialisation s'empare de tous les registres et produit un espace de discours, collectif et interpersonnel, qui devient une activité de publication distribuée à laquelle chacun est appelé à participer. Tout contenu publié devient prescriptif : ce qu'on déclare, indexe, achète, consulte vaut recommandation puisque cela se fait en public, est traduit en un message pour d'autres, est implicitement ou explicitement adressé à d'autres, souvent à notre insu. Face à l'ampleur des choix, la modalité par défaut va prévaloir, c'est-à-dire le choix déjà coché : on choisit pour nous tout en laissant l'idée que d'autres choix sont possibles, ce qui évite la peine, l'effort, la difficulté de faire le choix et donc d'investir un savoir qu'on n'a ni le temps ni souvent les compétences de faire.

Ce régime par défaut qui se retrouve dans tous les usages quotidiens (applications, réseaux sociaux, etc.) pose la question de la traçabilité numérique que Louise Merzeau résume par la formule « *aujourd'hui on ne peut plus ne pas laisser de traces* ». Le fait que toutes nos activités, même les plus insignifiantes, produisent de la donnée et déposent des traces qui sont stockées, puis traitées, agrégées, exploitées, devient une activité par défaut qui constitue une rupture anthropologique majeure puisque les traces ne sont plus l'objet d'une intention, d'un effort, une manière de lutter contre l'oubli, l'effacement, la finitude, toutes tâches qui impliquaient d'ordinaire de déployer des stratégies, des technologies pour laisser une trace. Aujourd'hui, il faut déployer à l'inverse des efforts, de la connaissance, utiliser des stratégies et des technologies pour essayer de gérer ses traces, les orienter, les contrôler, les maîtriser, mettre en place des systèmes de régulation et des techniques d'oubli. Ce faisant, la mémoire change complètement de nature : la mémoire par défaut est une anti-mémoire qui exclut les filtrages de l'oubli et l'intentionnalité, une mémoire procédurale qui enregistre nos comportements informationnels (ce qu'on fait sur les réseaux pose des traces, beaucoup plus que ce qu'on y dit) et tend à se substituer à une mémoire cognitive, politique. Ce découplage entre intentionnalité et traçabilité est porteur de risques pour Louise Merzeau. Les traces déposées lors des déplacements, connexions, consommations sont à envisager de plusieurs manières, dont l'une des plus prégnante est ce qu'elle appelle une version symptomale des traces qu'elle situe du côté des discours anxigènes sur la surveillance, le danger du numérique comme tel (*tout ce que est fait est automatiquement diffusé, enregistré, dilapidé, exposé, exhibé*), dans le registre de la dépossession, l'exhibition, l'intrusion, la surveillance, avec souvent un discours moralisateur et culpabilisant (*les usagers aiment s'exhiber, en dire trop, se tourner sur eux-mêmes*), le point commun étant de déresponsabiliser les usagers sur la maîtrise de leurs traces.

Cette version intrusive de la traçabilité pointe l'inconscience et l'inconsistance des individus : d'une part, ils exposent ce qu'ils devraient cacher et d'autre part, les traces numériques qu'ils laissent disent autre chose que ce qu'ils croient, c'est-à-dire les trahissent exactement comme un symptôme physique ou pathologique. Les traces numériques auraient, pour Louise Merzeau, une puissance « symptomale » à la fois de nous déposséder et de dire une vérité de nous qui nous échappe mais qui appelle un interprétant, un troisième acteur, pour déchiffrer ce qui parle à travers elles. Elles sont des signaux métonymiques d'un impensé qui appelle une traduction, mais ce n'est pas à leur propriétaire qu'on demande de les interpréter : on est dans le registre de l'empreinte qu'il faut traduire, interpréter, déchiffrer pour la faire parler, pour la convertir en un signifié social.

Une autre version de ces traces, en apparence opposée, va les inscrire non plus du côté des empreintes mais dans une raison computationnelle. On entre dans le registre de la dé-liaison des traces (elles sont calculables, agrégeables) qui met en avant le fait que la logique de socialisation n'est pas le produit de rapports sociaux mais d'une délégation machinique à des algorithmes : les identités sont gérées sur le mode de l'algorithmie, du code et non plus de l'indice. Dès lors, on n'est plus dans un discours de la mise en scène de soi, car ce qui compte est l'accès et le fait de pouvoir calculer l'individu lui-même, donc constamment le trouver et l'indexer, le ranger, classer, catégoriser, identifier, faisant de lui selon la formule d'Olivier Ertzscheid « *un document comme les autres* ». Les traces ne relèvent plus de l'expression mais d'un calcul effectué sur nos traces antérieures et celles des autres, à partir de critères quantitatifs (ex. utiliser un compte existant pour accéder à service, télécharger une nouvelle application dans le but pour le prestataire de récupérer un certain nombre des données de votre compte, sous couvert de vous faire gagner du temps). Donc, sous l'apparence d'un continuum personnalisé, de cohésion et de continuité, on a une dissémination de nos traces dans un ensemble de services commerciaux qui vont s'appropriier les traces de nos réseaux. Dans cette version quantitative de la traçabilité, on est face à une identité dite calculée qui s'exprime par des variables quantitatives produites par des plateformes (ex. nombre de vues, d'amis, de connexions, etc.) qui traduisent tout un discours sur nous dont on n'est plus l'auteur mais qui s'appuie sur les traces de nos usages (ex. fréquence des publications, nombre de contacts, commentaires suscités, etc.). Ces données chiffrées rendues publiques intègrent nos espaces, la représentation de nous-mêmes dans nos réseaux. Souvent, elles sont traduites en scores ou indicateurs d'un certain capital : capital relationnel, social, degré d'influence, densité d'activité, réputation, irréputation. L'intériorisation et la systématisation de cette quantification, de cette mesure de soi en partie réappropriée, se traduit par ce qu'on appelle le quantified self où l'individu se mesure, décide lui-même de publier ses données quantitatives à des fins sanitaires, écologiques, ludiques, etc.

L'environnement

C'est l'étoilement identitaire dans les réseaux, saisi comme un écosystème, qui est signifiant et non les données déposées par les individus. Les traces commencent à faire sens dès lors qu'elles forment des grappes, sont connectées entre elles, agrégées, ré-exploitées par d'autres. L'identité numérique, représentée sous forme de hub, est un bouquet de connectiques où chaque branchement mémorise des actions, des relations, des réseaux, des pratiques. L'utilisateur n'est jamais en mesure de surplomber l'ensemble de ces connexions, de ces ensembles cognitifs, car lui-même est en immersion, au centre d'échanges, de partages pour lesquels il sert de filtre, de crible tout en étant constamment criblé, documenté, indexé. Pour Louise Merzeau, si on parle d'environnement, c'est parce qu'on a à faire à un espace « à vivre », à « habiter », avec plusieurs degrés d'activités. Le premier degré, assez sommaire mais important, consiste à « aménager » : l'utilisateur est contraint, du fait de la vaporisation de ses traces et de ses données dans une multitude de dispositifs, à un processus ininterrompu d'aménagement des procédures et des interfaces (téléchargement, agencement d'application, paramétrage des préférences, gestion des autorisations, mots de passe, droits d'accès, renseignement et mise à jour des profils, etc.), plutôt que de production de contenus (ex. expression, consultation, lecture, production, rédaction, etc.). Il customise et personnalise ses environnements et ses points d'accès aux informations, qu'il s'agisse du choix des images de fond, des avatars dans ses profils, des classements ou de la mise en place de filtres en amont de toute information. Louise Merzeau reprend le modèle de Michel de Certeau de l'usager « locataire » pour éclairer ces pratiques, l'image du locataire « braconnier » sur les terres de l'autre : l'usager se distingue du propriétaire, lequel déploie des stratégies tandis que lui déploie des tactiques ; puisqu'il ne peut décider des règles d'agencement des plateformes qu'il fréquente, il n'en est que le locataire avec un droit d'habitation et d'aménager dans une certaine mesure cet espace. Cet art d'habiter reste néanmoins important, bien que non valorisé, puisqu'il déploie un certain savoir-faire, une habileté, une familiarité avec ces environnements.

L'autre activité qui mérite attention d'après Louise Merzeau s'appelle « traîner » (cf. le « Hanging out » de Danah Boyd). Dans la manière d'habiter l'environnement numérique, la question du temps et des rythmes, imposés ou négociés, est d'autant plus importante que les acteurs industriels du Web voudraient tout caler sur le temps technique des algorithmes comme si, indépendamment de nos milieux et de nos lieux de vie, on pouvait tous adopter la même cadence, celle des horloges internes aux machines, avec une synchronisation parfaite de tout et de tout le monde (cf. le rêve inquiétant de Mark Zuckerberg de laisser aux algorithmes le soin de donner la mesure, la cadence). Ceci justifie qu'on s'intéresse à la façon dont les usages réels réinventent des formes décalées, des rythmes subversifs notamment autour de la figure de la « flânerie », largement interprétée par Baudelaire ou Walter Benjamin comme un art suprême d'un mode d'existence dans les espaces : un état de vacance, de distance ou de disponibilité, une exploration et une

navigation sans finalité, emblème de la rêverie moderne qui était typiquement le rythme des pionniers de l'Internet. La démocratisation du Web, sa massification et sa socialisation mettent-elles fin à ces formes de flânerie ? Les usagers réinventent-ils des espaces de flânerie, des manières de flâner ? Louise Merzeau pense qu'on réinvente toujours des rythmes décalés ; pour preuve, le fait que l'usage et la vie en numérique soient souvent associés à des formes de distraction salutaire, de résistance à l'embrigadement dans une synchronie technique. En découlent, un droit à l'écart rythmant qui permet d'insinuer des métriques, des variations singulières, et un droit à perdre son temps, à passer du temps sur le Web ou un réseau social via des applications. Dans le même esprit de la perte de temps et de la flânerie, Louise Merzeau met en évidence une pratique ordinaire et subversive du numérique qu'elle appelle les « friches numériques », c'est-à-dire ces pratiques d'abandon des traces. Rares sont les usagers dans une posture rationnelle de rangement, classement, classification, catégorisation de leurs traces, la plupart les abandonnent sans même essayer de les effacer. Ce concept de « friche numérique » distingue les traces accessibles techniquement, qui sont en ligne quelque part mais qu'on ne peut pas effacer, de celles qu'on peut désactiver, dissociant bien le simple accès, qui est un usage, et l'activation, qui est toujours sociale, collective. Le cas particulier des traces post mortem témoigne que pendant longtemps, on n'a pas perçu le numérique comme un lieu où vivre : non seulement on n'a pas pensé qu'en développant des usages numériques, en faisant du numérique quelque chose de familier, de complètement intégré à nos vies, un jour ou l'autre forcément, il y aurait des morts dans le numérique, mais on a ignoré ce que le numérique allait en faire. Pourtant, ces traces sont le signe qu'on est bien dans le régime de la vie et de la culture et non pas de l'outil ou du média.

Une autre activité évoquée par Louise Merzeau est « traverser » : en environnement numérique, les traces doivent être pensées comme du flux, du mouvement. Elles n'ont de sens que si elles renvoient à un sillage, car ce qui est tracé et fait sens, c'est la manière dont on se déplace dans cet environnement : on est toujours en mouvement, sans jamais avoir une position de surplomb. Les timelines, les espaces fréquentés dans les réseaux sociaux, sur le Web ne sont qu'une minuscule fenêtre d'où on aperçoit une vue très partielle de cet environnement numérique, car le plus intéressant est tout ce qu'on construit autour de cette identité numérique, notamment les profils qui vont servir à baliser l'espace. On est dans des espaces rugueux, opaques dont on ne voit qu'une partie. Ce qu'on construit autour de nos profils, de notre présence numérique, avec nos cercles, nos proches, nos informations personnalisées, est une boussole, une manière de baliser, de se repérer dans cet espace et cette temporalité potentiellement infinis. L'espace n'est jamais cartographiable, la seule cartographie possible est celle de nos propres réseaux, de nos profils, de nos connexions. Pour parler de la manière de traverser l'espace numérique, Louise Merzeau préfère s'appuyer sur le modèle grec de l'espace, le kuros (un lieu où on danse, qui appelle des chorégraphies, un lieu traversé, fait de trajectoires) plutôt que sur celui de l'espace romain, le topos (un lieu rationnel, cartographié, géolocalisé) et se référant à Michel de Certeau, penser l'environnement numérique comme un espace pratiqué, sillonné, habité par des trajectoires et non un espace vu en surplomb.

Le profil

Pour Louise Merzeau, il y a place pour une autre configuration particulière appelée le « profil », qui vient d'assez loin, a de multiples significations dans divers domaines (esthétique, médecine, informatique) mais devient aujourd'hui une forme, une matrice centrale puisque toute la relation à l'environnement numérique passe par la construction de profils auxquels on nous demande de contribuer et qui sont construits par d'autres (plateformes, autres usagers). Ces profils se donnent sous la forme de « collections » : la mémoire mise en pratique est une mémoire de « cueillette » puisqu'on passe du temps à collecter, glaner des images, des textes, des liens, des vidéos, qu'on va recueillir ensuite dans des espaces de collection. C'est une mémoire en réseau qui déborde de la gestion autorisée, une mémoire distribuée, réticulaire : chacun devient son propre collectionneur. Tous ces espaces, ces outils, ces plateformes permettent de collecter, punaiser ce qu'on a trouvé sur le Web. On s'adonne de plus en plus à cette pratique de cueillette, de collecte et de recyclage (*je remets dans le flux une chose que j'ai trouvée, je la renvoie, je la remets en circulation*). Donc, on ne crée pas à proprement parler un contenu mais on signe un contenu, on ajoute sa signature à des contenus déjà en ligne et, en allant un peu plus loin, on redocumentarise en documentant ces contenus, en les indexant, les taguant, etc.

Ces collections plus ou moins élaborées, ces « pèles-mêles numériques », comme les appelle Louise Merzeau (cf. Pitchwes où on va punaiser, épingler les données trouvées), ne sont pas sans poser des problèmes : de droit d'auteur, de propriété intellectuelle, d'éditorialisation, etc. du fait de leur usage fréquent, voire dominant, qui relève de certains savoir-faire et fabrique une mémoire spécifiquement numérique. A travers ces profils, on ne fait pas que se documenter ou construire un réseau de proches : ils deviennent aussi des matrices pour produire de la fiction, notamment dans les réseaux sociaux. On peut distinguer deux crans dans les usages : d'une part, des semi-fictions où les profils deviennent des lieux très fantasmatiques, où les utilisateurs vont se mettre en valeur, multiplier les avatars plus ou moins inventés au lieu de mettre simplement leur photo, assumant ainsi parfaitement cette dimension fictionnelle qui n'est pas une manière de s'évader du réel mais de vivre les relations sociales à travers des personnages validés, lickés par les autres ; et d'autre part, des expériences qui utilisent la forme « profil » de réseau social pour faire de la commémoration, qui est un cran plus élaboré de la fiction, qualifié d'adoption. Le profil permet d'organiser, d'architecturer les savoirs tout en permettant aux gens d'y prendre part et d'être dans une mémoire plus intentionnelle, plus active, et pas seulement dans une traçabilité automatique.
