

**Synthèse de la journée d'étude par Marc Jahjah, ATER à l'université de Haute-Alsace – UHA ;**  
membre de la chaire *L'humain au défi du numérique* au Collège des Bernardins

Face à la restructuration institutionnelle en cours, qui impose aux laboratoires un modèle dur de scientificité, **le Collège des Bernardins a proposé de questionner le numérique à la lumière de la diversité - diversité des disciplines pour étudier la culture numérique ; diversité des cultures qui expérimentent le numérique.**

### **DIVERSITE DES METHODES**

À quels outils analytiques peut-on recourir pour penser l'informatique et la culture numérique ? Quelles méthodologies adopter ? La première partie de la journée s'attachait à présenter des terrains connus (les réseaux dits « sociaux », les robots) mais sous des angles inédits.

#### **Parc public et espaces numériques**

Selon **Payal Arora, Associate Professor à l'Université de Rotterdam**, la notion de « parc public » fournit une bonne entrée pour penser la culture numérique. Né au XIX<sup>e</sup> siècle, le parc est d'abord conçu comme un espace préservé de l'industrialisation, encourageant la démocratie et la liberté individuelle. Progressivement, il a fait l'objet de réglementation en termes d'accès et surtout d'usage. S'il est ouvert à tous, tout n'est pas possible : d'où les points de litige sur les activités commerciales, sexuelles et activistes qui pouvaient alors s'y exprimer. Elles ont conduit à des lignes de partage entre les parcs et à des fractures idéologiques qui se sont cristallisées autour des dialectiques de l'ouverture et de la fermeture, du public et du privé.

Les espaces en ligne présentent bien certaines des caractéristiques des parcs, considérés dans toutes leurs dimensions typologiques et spatiales. Ainsi de Twitter qui est apparu par moments comme un lieu de contestation de la parole politique, à la manière du Golden Gate Park ou de la Place Tahrir. Cette ressemblance est parfois trompeuse. À première vue, les réseaux comme Facebook célèbrent la liberté, le partage et la circulation des informations mais à y regarder de plus près, ce sont des jardins relativement fermés ("Walled Gardens") qui reconduisent des formes de domination industrielle. Sous leurs aspects ludiques, les « parcs de loisirs » comme Disneyland ou Facebook ont donc des positionnements ambigus. Enfin, les « parcs imaginaires » offrent quant à eux une alternative à la réalité, comme Disney ou World of Warcraft ; ils peuvent aussi s'y superposer et proposer d'arpenter les espaces tangibles.

Ainsi l'analogie entre les espaces en ligne et les parcs, même si elle est questionnable, offre les moyens de penser la culture numérique dans sa diversité et ses ambiguïtés : elle est à la fois ouverte et fermée, activiste et ludique, formatée et créative. Cependant, le travail de l'utilisateur reste fondamentalement le même : il est mis au service des entreprises qui gèrent ces parcs, le divertissent pendant qu'il produit et ce, depuis plus d'un siècle. Analogique, le travail de Payal Arora est également historique et écologique : il situe les espaces en ligne dans l'histoire longue des espaces publics qui se sont constitués comme des lieux paradoxaux de productivité.

#### **Des corps et des hommes**

Chez **Marwan Kraïdy, directeur du Center for Advanced Research In Global Communication, Université de Pennsylvanie**, la proposition de nouveaux concepts ou l'exploration de nouveaux objets conduit à renverser des réflexes médiatiques. Contrairement à une thèse aujourd'hui admise, selon laquelle les printemps arabes auraient essentiellement bénéficié de l'appui des médias dits sociaux, Marwan Kraïdy montre que le corps, plus que n'importe quel support ou espace, est le ressort principal de l'activisme dans les espaces numériques. Plus précisément, la représentation du corps sur Internet, associée à des technologies informatiques et numériques, permet l'émergence d'une insurrection créative ("creative insurgency"). Ses formes, ses degrés et ses conséquences sont multiples. Ainsi du « corps-grotesque » du général Moubarak, transformé en vache et moqué sur les réseaux, ou de l'auto-immolation d'un vendeur tunisien, qui a lancé les Printemps arabes.

Le processus insurrectionnel est complexe. Il mêle des symboles stables avec des significations nouvelles (du sang de menstruation sur le drapeau de Daesh, par exemple), associe des collectifs éphémères d'acteurs, contribue à les structurer en même temps qu'il rend lisible leur revendication auprès de la société civile et des médias. C'est un processus transformatif que décrit Marwan Kraïdy, capable de faire choir un dictateur de son piédestal en faisant par exemple de son corps une marionnette. En le réduisant ainsi ou en le mettant en signe par l'image, l'insurrection créative permet à ces corps de devenir de nouveaux espaces d'expérimentation comme dans la web série politique [Top Goon](#). Les acteurs parviennent ainsi à séparer le corps biologique du corps de la nation pour lui rendre son autonomie politique.

### **Le robot : une personne ?**

En proposant de penser le robot comme « personne », **Denis Vidal, directeur de recherche à l'Institut français et enseignant à l'EHESS de Paris**, s'inscrivait dans le même geste distancié et rénovateur de nos catégories de pensée et de nos réflexes épistémologiques. Selon lui, en effet, la société occidentale n'est pas exclusivement naturaliste, comme on le croit encore trop souvent : elle ne conduit pas totalement à nier la présence d'autres êtres, aux côtés des humains, avec lesquels ces derniers interagissent selon diverses modalités. Mieux : ces êtres, comme les robots par exemple, ne sont pas dépourvus des qualités (réflexivité, intentionnalité, etc.) qui définissent la « personne », apanage de l'humanité. Il n'y aurait donc pas nécessairement besoin de puiser dans d'autres sociétés (réputées plus animistes, plus totémiques) les moyens pour repenser la nôtre, sur d'autres bases ontologiques : l'anthropologie et l'ethnographie de l'occident permettent de repérer la présence ténue d'autres ontologies.

Pour preuve : une expérience menée au Quai Branly par Denis Vidal et son équipe avec un robot humanoïde (Bereson), qui déambulait dans les allées du musée. A aucun moment, ce dernier n'a été présenté comme une « personne » ; ses concepteurs n'ont pas tenté d'imiter les traits d'un humain, même s'il était vêtu d'un pardessus et d'un chapeau. Ainsi, les visiteurs savaient avoir affaire à un robot. Pourtant, certains d'entre eux continuaient à s'adresser à lui comme une personne, à travers des interpellations, des demandes et des salutations. Autrement dit : tout en adoptant une démarche naturaliste (réduction du robot à une machine, par une observation d'abord mécaniste), leurs comportements révélaient la présence d'une autre ontologie, animiste. La proposition de Denis Vidal n'annule donc pas la distinction entre les humains et les non-humains mais elle oblige à repenser la manière dont les humains eux-mêmes sont traités, pensés, catégorisés par ceux qui sont censés les analyser, les anthropologues.

### **DIVERSITE DES REGARDS**

La deuxième partie de la journée proposait d'interroger la place des dispositifs occidentaux au sein des sociabilités en ligne et de donner la voix à des acteurs généralement peu entendus dans les colloques sur la culture numérique, comme les informaticiens, les codeurs et les artistes.

### **L'impérialisme des plateformes**

**Professeur en communication à Simon Fraser University, Vancouver, Dal Yong Jin** s'est demandé si les réseaux dits sociaux n'étaient pas des formes renouvelées, des figures contemporaines, de l'impérialisme, notamment américain. A bien des égards, en effet, les « plateformes » en ligne, comme Facebook, présenteraient des caractéristiques similaires. Qu'est-ce qu'une plateforme ? Par cette notion, Dal Yong Jin désigne un ensemble informatique, qui prend la forme de supports, d'interfaces et d'espaces permettant à la fois de communiquer, d'interagir et de vendre. Les plateformes révèlent également les valeurs et les choix de leurs concepteurs, dans la mesure où elles autorisent un certain type d'action.

Cette définition peut-elle correspondre à celle de l'impérialisme ? À la suite de Lénine, Dal Yong Jin le définit comme le stade suprême du capitalisme qui se traduit par une emprise totale de la finance et de groupes monopolistiques sur le monde. Or, les plateformes comme Facebook célèbrent la liberté, la diversité et l'égalité entre leurs usagers. En apparence, elles ne répondent donc pas à la définition marxiste. C'est que le capitalisme et ses matérialisations ont muté : il est aujourd'hui transnational, multiple, discret. En effet, les plateformes digitales sont bien liées à l'économie mondiale et aux gouvernements. D'abord, elles concentrent la plupart des revenus publicitaires en ligne, comme en témoigne le monopole de Facebook et Google, avec lesquels travaillent aujourd'hui de nombreuses entreprises, toute nation confondue. Ensuite, ces plateformes exercent une pression sur les gouvernements, à travers des politiques de lobbying, pour faire voter des lois en leur faveur et s'exonérer de la fiscalité. Enfin, ils définissent les cadres à partir desquels nous nous organisons et exprimons des idées et des émotions. Autrement dit : ils gèrent partiellement chaque domaine de la vie économique, sociale, intime.

### **Librairie universelle et catalogues locaux**

La présentation d'**Hadrien Gardeur, informaticien, membre du W3C et co-fondateur de Feedbooks, à Paris**, permettait de revenir et de préciser cette tension entre l'uniformisation de la culture et sa diversité. Co-fondateur de la librairie en ligne Feedbooks et membre du W3C, l'informaticien a montré comment cette organisation internationale pouvait travailler à adapter des standards techniques occidentaux à des particularités linguistiques. Par exemple, comment prendre en compte la syntaxe chinoise dans le format ePub, le format officiel du livre numérique, alors qu'il a été défini pour répondre aux besoins des occidentaux ?

Un standard est une pratique sociale complexe : de nombreux facteurs, comme la langue des interlocuteurs ou la présence médiatisée (discussion par Skype), influent sur sa fabrication. Il est également à l'intersection de pratiques, d'intérêts, de conceptions intellectuelles parfois très différentes qui doivent néanmoins s'harmoniser pour définir des règles communes, avant d'être affinées ou corrigées. C'est en le questionnant que les acteurs auxquels ils s'adressent peuvent assurer son évolution et mettre de nouveau au travail ceux qui en définissent les spécifications.

Les standards ont une dimension sociale, culturelle et politique. En France, la notion de collection (la « collection blanche » de Gallimard, par exemple) permet de définir des localités dans un catalogue et des valeurs entre des groupements de livres. Or, d'un point de vue informatique, il est encore impossible de préciser dans les métadonnées d'un livre numérique à quelle collection il se rattache. Autrement dit : c'est une caractéristique de la culture française, l'une de ses valeurs, qui est ici entravée. De la même façon, la notion de « comics » est très différente en France et au Japon mais Amazon, qui en vend énormément, se moque des distinctions que chaque culture peut faire. Ce n'est donc pas seulement la définition des standards qui importent, capables de prendre en compte des spécificités, mais leur adoption.

### L'artiste et l'algorithme

Le colloque s'est achevé avec la présentation de **l'artiste-codeur Tomek Jarolim, artiste-codeur et designer d'interaction à Paris**, qui travaille depuis des années sur la lumière, la couleur et le pixel. Dans cette perspective, l'artiste met en place des installations heuristiques qui interrogent la place du spectateur face aux écrans et aux phénomènes du vivant, dans leur dimension à la fois matérielle, corporelle, perceptive.

Deux de ses nombreuses créations présentées durant le colloque retiennent particulièrement l'attention. La première est une interprétation algorithmique de la nouvelle de l'écrivain argentin Borges (1899-1986) : *La bibliothèque de Babel*. Dans ce texte, l'écrivain associe l'univers à une bibliothèque dotée d'un nombre indéfini de salles et de rangées sur lesquelles tiennent les livres passés, présents, à venir. Cette version abstraite du potentiel combinatoire, déjà présent chez Leibniz et surtout Swift que lisait Borges, est retravaillée matériellement par Tomek Jarolim. Dans un dispositif graphique, il imagine ainsi l'ensemble des possibilités pour remplir un carré blanc, de manière à contenir l'infini combinatoire dans une forme finie :



Entre ces deux extrêmes (le noir et le blanc), c'est toute la gamme des possibles qui est donnée à voir : l'ensemble des signes, des livres, des images. En plasticien, c'est bien l'image et notre regard qu'interroge Tomek Jarolim : que pouvons-nous percevoir de ces carrés à l'écran, une fois qu'ils ont été numérisés et qu'un algorithme s'est chargé de les faire rapidement défiler ? Sans doute rien parce que l'on touche aux limites de l'œil humain : cet exercice vaut pour lui-même, comme tentative illusoire pour contenir l'infini dans une forme finie qui ne l'épuise pas.

Ce rapport à l'infini est interrogé dans une autre œuvre : *roygbiv+xml*. L'artiste a eu l'idée de ramener sur un plan matériel, formel (une feuille), l'ensemble des étoiles visibles à l'œil nu depuis la terre. Plus précisément, leurs coordonnées ont été inscrites dans un tableau excel puis projetées sur ce plan, que tout homme peut tenir en main : cette conception miniaturisée du cosmos rejoint alors celle des stoïciens, pour qui il était une version agrandie du corps humain.

### Conclusion

Le colloque « Numérique et diversité culturelle » aura ainsi permis d'interroger la culture numérique dans ses multiples dimensions, économique, philosophique, anthropologique mais également technique et artistique. Trop souvent réduite aux logiques industrielles et capitalistes, cette culture mérite au contraire d'être abordée sous différents angles pour éviter les effets grossissants et les visions partielles, sans nier pour autant la part marchande qui la sous-tend.