

## 16 - UN DÉSIR PULSIONNEL DE COMMUNICATION.

*Ça communique avec L'Autre.*

Heidegger se posait la question vertigineuse *Qu'est-ce que penser?* Et il répondait en grec intemporel. La question fascinante d'aujourd'hui serait plutôt *Qu'est-ce que communiquer?* Pourquoi une telle inflation de communication planétaire et une telle perte de communication de proximité? Pourquoi la communication prétend-elle envahir la planète. Et pourquoi ce rêve d'immédiateté et cette illusion d'une transparence communicationnelle sont-ils identifiés à la communication numérique?

Nos zéloteurs branchés croient que ces nouvelles technologies de communication abolissent l'espace et le temps: un grand rêve humain de puissance, que la technologie mettrait désormais à notre portée. Il y a de la croyance magique là-dedans.

Cette frénésie communicationnelle, cette obsession, qui tourne au fétichisme technologique avec l'essor de l'Internet, secrète une véritable idolâtrie de la communication, où l'idéologie marchande exploite un puissant désir individuel: un désir peut-être fusionnel et compensateur d'un déficit réel de la communication interpersonnelle dans les sociétés contemporaines.

### **Le bruit de la communication.**

La communication crée l'illusion d'une communauté planétaire, à laquelle on pourrait s'intégrer harmonieusement. On invente la *médiologie* pour la comprendre. Et on nie au nom de cette nouvelle déesse *Communication* l'importance du silence, de la solitude et de la non-communication. On fait l'éloge du bruit, de l'explosion des communications, du vacarme des villes et des médias. Et la musique contemporaine lui renvoie son rythme techno, comme un écho.

Mais ce n'est plus que le bruit de la société, le bruit de la communication. Qu'est devenue la communication elle-même, conçue comme un échange, un partage? Qu'est devenue la confiance, le murmure intimiste, le petit secret sussuré, l'espace psychologique personnel et privé? N'est-ce pas le contraire du rêve d'une communication véritable, si elle a jamais existé? Avec toute cette cacophonie planétaire, on ne s'entend plus parler. Comme dans les cafés à succès, si bruyants, où on se donne rendez-vous pour se voir, sans échanger mieux que des sourires et des banalités, faute de pouvoir entendre les mots exacts qui se disent et encore moins les nuances ou les explications.

## **La religion Internet.**

Le désir de communication, devenu obsessionnel ou pulsionnel chez beaucoup de nos fétichistes branchés, symbolise apparemment le bonheur de l'intégration au corps social, du tétage aux mamelles de la planète. C'est le désir d'amour, d'appartenance, de participation, de fusion, qui délivre l'individu de son angoisse de solitude.

Et sur cette base, toutes les manipulations deviennent possibles. L'Internet, c'est souvent l'opium de l'individu, le rebranchement fusionnel des atomes d'une société éclatée, fragmentée, individualiste à l'extrême. Le contenu importe souvent moins que le lien ombilical retrouvé.

On a trop longtemps rêvé d'une communication aussi puissante, rapide et omniprésente, au service de l'individu *Lambda*, pour s'étonner aujourd'hui du véritable effet de choc que provoque l'essor prodigieux des communications numériques. Le mot Internet lui-même est devenu magique.

Cette communication fébrile, cette ivresse communicationnelle restaure un bien-être social perdu, un sentiment d'harmonie. Elle reconstruit un nouvel espace-temps intégrateur, à l'échelle de la planète, avec les trois unités classiques d'espace, de temps et d'action.

L'Internet, c'est la communion sociale instituée.

Et la communion crée la religion, avec ses prêtres, ses rituels, ses fidèles, ses fêtes et ses célébrations.

Le désir, multiplié par la vitesse, la puissance, le débit à large bande et l'effet multimédia, crée la séduction et la jubilation du cyber-libéralisme.

Al Gore, alors vice-président des États-Unis, a exprimé ingénument ce rêve en termes politiques, alors qu'il se faisait le champion de l'Internet au début des années 90: il annonçait une véritable utopie politique, de bonheur universel et de démocratie retrouvée: *un service universel qui sera accessible à tous les membres de nos sociétés et, ainsi, permettra une sorte de conversation globale, dans laquelle chaque personne qui le souhaite peut dire son mot. L'infrastructure globale de communication ne sera pas seulement une métaphore de la démocratie en fonctionnement, elle encouragera réellement le fonctionnement de la démocratie en rehaussant la participation des citoyens à la prise de décision. Elle favorisera la capacité des nations à coopérer entre elles. J'y vois un nouvel âge athénien de la démocratie.*

## **Une génération NET?**

On parle volontiers d'une *génération NET*, qui prend valeur de symbole d'une époque. On pourrait aussi appeler *génération 01*, celle des jeunes qui arrivent à

l'adolescence au moment où le l'informatique s'impose dans notre conscience sociale avec l'effervescence de l'Internet, même si l'accélération du temps social bouscule le rythme tranquille des générations. Ce serait la génération *branchée*, la génération de l'Internet. On la brandit comme un signe de ralliement au *cyberespace*, à la révolution numérique qui bouleverse notre monde et s'identifie au nouveau millénaire.

Les faits sont là, les chiffres le démontrent, la nouvelle économie et la mondialisation l'exigent, l'économie du savoir en fait une priorité et nous investissons dans l'Internet. La bourse *Nasdaq* connaît des accélérations foudroyantes, des fébrilités irrationnelles, avec des investisseurs à la marge, qui jouent sur les variations quotidiennes. Le procès Microsoft est devenu un symbole parce que cette société veut imposer son *foreteur*. Et il n'a fallu que quelques années pour que cette révolution s'impose. Les journaux désormais parlent tous les jours d'Internet et de ses nouveautés..

C'est à coup sûr un événement majeur. Car les nouvelles technologies numériques révolutionnent non seulement les communications, mais aussi les industries du cinéma, de la télévision et du divertissement, les marchés, la Bourse, le commerce, l'éducation, voire la vie privée.

Un choc d'une telle ampleur frappe les imaginations et s'identifie aux espoirs et craintes du nouveau millénaire. Les frayeurs suscitées par le bogue de l'an 2000 ont ajouté aux émotions: avions qui tombent du ciel, villes qui plongent dans l'obscurité, banques qui font faillite, pompes à essence en panne, etc. L'univers du numérique ouvre une ère nouvelle dans notre civilisation occidentale et l'imaginaire social frémit. Il entre en résonance avec les multiples facettes de cette révolution technologique.

Mais si la *toile* Internet prend valeur de symbole social de cette révolution, il ne faut pas oublier que le premier ordinateur a été inventé pendant la seconde guerre mondiale, et que l'Internet n'est qu'un développement de cette logique binaire, qui doit son pouvoir extrême de traitement de l'information à une simplification technique de transmission du langage à 2 termes, un peu simpliste!

L'opinion publique identifie la *génération Net* aux jeux vidéo en ligne ou hors ligne, aux écoliers qui font leurs devoirs en allant chercher des informations sur Internet - et ils y font l'école buissonnière -, au réseau des écoles branchées, à la multiplication des cafés électroniques. Cette nouvelle génération passerait plus de temps devant les écrans d'ordinateur, que dans le repli des pages de livres, voire devant la télévision. Ce serait la *génération des surfeurs* d'Internet, celle aussi des adeptes de la planche à roulettes et de la planche à ski.

Sans doute, mais les statistiques proposent une interprétation un peu différente. Car il n'y a pas encore assez d'ordinateurs à l'aube du XXIe siècle et encore moins d'ordinateurs branchés dans la population pour pouvoir soutenir une telle affirmation. Ce sont moins les adolescents que les 25/45 ans qui naviguent, surtout dans leur environnement professionnel, et un peu à la maison. Les

ordinateurs sont encore loin d'être un médium de masse comme la télévision. Ils demeurent le privilège de la classe aisée, celle des professionnels et de leurs enfants. Il y a beaucoup plus d'ordinateurs dans les bureaux que dans les foyers. Encore faut-il souligner que les liaisons téléphoniques domestiques sont très lentes et plutôt dissuasives pour *prendre son pied* sur l'Internet. Des sondages au *Café Électronique* de Montréal ont démontré que la majorité des clients ont l'Internet à domicile, mais viennent au *Café* pour naviguer à grande vitesse, parce que la lenteur des connexions domestiques décourage l'excitation que recherchent les adeptes.

Et les statistiques montrent aussi que la grande majorité des recherches sur Internet concernent les *utilités*, des références, des informations techniques, le tourisme et les voyages, les catalogues d'achats, etc. Mises à part les excursions sexuelles, ce n'est pas une activité émotionnelle qui appelle une identification de génération! Et les pages *Web* sont le plus souvent d'une platitude décourageante. Les forums de bavardage, ou *chats* constituent un phénomène plus significatif. Ils se multiplient et séduisent de plus en plus de personnes. Vous pourrez y rencontrer des philatélistes et échanger des timbres, des amateurs de pêche ou de parachutisme et échanger des informations, partager votre passion, des informaticiens et demander conseil sur l'utilisation d'un logiciel: il n'y a pas de sujet qui ne suscite la création quotidienne de nouveaux forums d'échanges entre professionnels ou entre passionnés de tel ou tel *hobby*. Vous y entrez sous votre vrai nom ou sous un prénom anonyme, à votre choix. Outre ces forums électroniques, qui répondent remarquablement à une fonction sociale de communication reconnue, il existe de multiples forums de rencontre réservés à des groupes sociaux tels que les célibataires, les homosexuels, etc. ils attirent des femmes et des hommes en manque de communication et d'amour, le plus souvent âgés de 25 à 45 ans eux aussi.

Il ne s'agit donc aucunement d'une nouvelle génération, mais d'hommes et de femmes nés sous le règne de Gutenberg, et qui demeurent actuellement majoritaires sur la toile par rapport à la nouvelle génération d'adolescents *adicts du binaire*. C'est là que nous retrouvons les *cybercompulsifs*, qui peuvent passer des heures quotidiennes dans des forums de bavardage, qui se lèvent la nuit pour guetter un message d'un internaute australien ou français, et qui développent donc une dépendance aigüe vis-à-vis de l'Internet, exigeant éventuellement une thérapie clinique très sérieuse. Il existe beaucoup plus de personnes atteintes de cette pathologie qu'on ne l'imagine généralement.

### **Le pouvoir magique de l'Internet.**

La force de cette nouvelle technologie, née comme beaucoup d'autres de la guerre, aurait dit McLuhan, ne tient pas seulement à ses performances techniques exceptionnelles, auxquels le téléphone, la radio et la télévision, d'un

maniement beaucoup plus facile et convivial, nous ont déjà préparés. Le pouvoir technique répond à un rêve humain, mais l'Internet fait aussi vibrer en nous le *rêve de la communication* planétaire dans le village global. Et il y puise une autre force symbolique caractéristique de notre époque. Pourquoi l'Internet nous impressionne-t-il plus que le téléphone? Sans doute parce qu'il a surgi plus soudainement et plus universellement. Le téléphone a mis des dizaines d'années à s'imposer. Sa généralisation était techniquement difficile et donc lente; il demeure encore aujourd'hui une technologie au pouvoir limité à la seule voix, alors que l'Internet est devenu d'emblée multimédia, alliant l'image, le mouvement et le son grâce à la technologie numérique, infiniment plus puissante que la transmission électromagnétique. Et il peut aller partout dans le monde, ou presque...

### **Les communautés Internet.**

En outre, l'Internet est un médium impliquant beaucoup plus une attitude proactive de l'individu que les autres média tels que le téléphone et la télévision. Il demande un effort individuel, là où la télévision caresse la passivité. Il demande une initiation technique à un savoir plus complexe, impliquant l'appartenance à un groupe privilégié de *cybernautes* et introduisant à un nouvel espace imaginaire, celui du *cybermonde*.

L'effort crée une valeur et le partage de cette valeur une communauté, qui sait se reconnaître et affirmer cette appartenance à la sphère de la communication planétaire virtuelle. Chaque cybernaute se sent valorisé et rattaché à un groupe, comme une cellule à un organisme vivant qui le dépasse et le sécurise affectivement. C'est, dirait le mythanalyste: *l'appartenance au grand tout* : le mythe enfin réalisé! Dans la solitude des villes et le désert des amours brisés, on ne peut rêver plus grande consolation, ni dans l'aspiration humaine au pouvoir sur l'univers, plus belle illusion, ou plus grand progrès de l'utopie.

### **Qu'est-ce que le multimédia?**

La mode du *multimédia* semble attribuer au concept tant de diversité, cependant, que plusieurs en dénoncent le n'importe quoi. De fait, au milieu des années 80, le multimédia reprenait dans le domaine culturel la vieille utopie de l'intégration des arts - *les quat'zarts*. Dans l'exposition *Images du Futur*, à Montréal de 1986 à 1997, nous montrions des installations d'artistes combinant grâce à l'ordinateur des images, des sons, le mouvement et même l'interactivité avec le public. S'il avait été difficile précédemment de mêler avec bonheur la danse avec la peinture, le violon avec le fusain, voilà que les nouvelles technologies le permettaient enfin. Le roman télématique francophone illustré *Marco Polo*, que

nous avons coordonné en 1985 au Canada, y ajoutait même le rêve réalisé d'une création collective à distance entre l'Afrique, l'Europe et l'Amérique du Nord, grâce, à l'époque, au téléphone et au modem. Le terme *multimédia* est donc né avec les arts électroniques.

Au début des années 90, les premiers cédéroms et le développement de l'Internet en anglais ont suscité des préoccupations culturelles, que le mot lui-même multimédia, à caractère technique, semble ignorer, mais qui prolongeaient le premier usage artistique du mot: *une industrie des contenus*. Les entreprises de multimédia ont été identifiées à une activité d'éditeurs: la production de contenus en ligne et hors ligne. Et cela correspondait aussi à la tendance européenne, caractérisée par la richesse des contenus culturels et un certain retard dans les applications transactionnelles de l'Internet.

### **La convergence numérique.**

Depuis, les technologies numériques ont évolué très rapidement. Aujourd'hui, nous découvrons que la caractéristique fondamentale du multimédia, - et qui permet son développement exponentiel, - c'est sa technologie même, *le numérique*. Toutes les nouvelles technologies de communication, qui envahissent tous les domaines, fonctionnent avec une seule et même unité de langage: les octets ou *bits*. La force d'intégration du numérique est incontournable. La convergence de l'ensemble des TIC (technologies d'information et de communication) qui en résulte, change toutes les données du paysage contemporain. Que la communication traite de résultats bancaires, de diagnostics médicaux ou d'économie, d'images, de musique, de science, d'art, de police, de vie quotidienne, de sexe ou d'utilités, le mode numérique devient une technologie commune de communication, avec des déclinaisons intégrées, réunissant en un immense réseau les satellites, le câble, les ondes courtes, le téléphone, l'Internet, les canaux de télévision, les salles de cinéma, etc. On évoque même l'utilisation du réseau électrique quasiment omniprésent, pour le transport possible de l'information.

*Le multimédia, c'est donc désormais la convergence numérique de l'ensemble des TIC.* Et tout contenu numérique pourra bientôt y circuler indistinctement.

Une équipe réunissant le MIT aux États-Unis, l'Institut national de la recherche informatique (INRS) en France et l'Université Keio au Japon travaille à faire évoluer l'Internet dans la direction du multimédia : le SMIL, nouveau langage multimédia synchronisé, véhiculera images et sons.

### **Une nouvelle culture numérique.**

Sans tomber dans la pensée magique de ceux qui annoncent la disparition des médias *archaïques* au nom du *tout numérique*, il faut admettre que la puissance des ordinateurs ne va pas seulement créer le commerce électronique, mais aussi

une nouvelle culture numérique. La pensée, la philosophie, la littérature, l'art en Occident doivent beaucoup au papier et à l'imprimerie. Personne ne s'en scandalise, chacun le reconnaît. Il en sera de même avec la généralisation du numérique. Mais rassurons les pessimistes: nous savons faire la différence entre la poésie de Baudelaire et le papier de son éditeur, ou demain le tube cathodique où elle s'affichera, même si cela va modifier inévitablement notre sensibilité aux images du poète.

Et il ne faut plus considérer les technologies du téléphone, de la télévision, de l'informatique et de l'Internet comme des marchés verticaux et distincts. Tant pis pour les célèbres distinctions de McLuhan entre média *chauds* et *froids*: ils convergent sous le signe du numérique. La révolution technologique a renvoyé dans le passé une partie des grandes intuitions de McLuhan. Un nouveau marché horizontal intégrant ces technologies apparaît, qu'on retrouve dans les modèles d'affaires des *AOL- Time Warner, Microsoft, IBM, Sony*, etc. Et pour les éditeurs de contenus multimédia, cette convergence des technologies de communication sous le signe du numérique multimédia est une excellente nouvelle! Elle signifie un élargissement considérable de leurs marchés potentiels, bien au-delà du cédérom traditionnel, du disque vidéo digital, ou du site web. Elle va favoriser la commercialisation à laquelle ils aspirent pour assurer leur développement.

Après un demi-millénaire sous le signe dominant de Gutenberg, l'avènement du multimédia renoue avec les cultures de tradition orale et multisensorielle, que nous décrivent les ethnologues. L'invention de l'imprimerie a signifié une confiscation radicale de la communication savante par les élites sociales et la disparition de langues régionales. Elle a créé aussi - on l'oublie toujours - l'immense phénomène social de l'analphabétisme, aux répercussions politiques incalculables. Dans les sociétés traditionnelles indivises, intégrées, l'analphabétisme n'existait tout simplement pas! Faut-il donc croire au progrès, quand la géniale invention de l'imprimerie, saluée par tous comme un progrès extraordinaire, a entraîné ce cataclysme social: l'apparition et le développement de l'analphabétisme à l'échelle planétaire ? (L'UNESCO évalue à 885 millions le nombre d'analphabètes, âgés de plus de 15 ans dans le monde).

Et ce n'est pas le *livre de poche* qui y aura mis fin...

### **Le néo-primitivisme électronique.**

Nous nous risquons à parler de *néo-primitivisme* à propos de cette nouvelle civilisation de communication électronique avec laquelle nous abordons le 3e millénaire, sur la base de plusieurs constatations convergentes.

On admettra tout d'abord que ces nouvelles technologies électroniques sont encore assez primitives, aussi surprenantes qu'elles nous paraissent. Installer l'Internet ou un cédérom sur un ordinateur est encore très laborieux et me fait penser aux postes de radio à galène d'autrefois. D'ici une génération, on peut

prévoir que les technologies actuelles nous paraîtront aussi primitives que les premiers ordinateurs à cartes perforées pliées en accordéon, en usage au milieu du XXe siècle.

### **L'Internet et le tam-tam africain.**

Des intellectuels africains soulignent que le langage électronique correspond beaucoup mieux aux cultures africaines que l'imprimé, voire l'écrit. Certes, parce qu'il peut être multisensoriel, mais aussi parce que sa base binaire 1 ou 0 et ses protocoles d'identification et d'authentification sont très semblables à ceux du *tam-tam* tribal. Ainsi, avant de transmettre avec les tambours un message à distance, d'un village à un autre, en Afrique, on annonce qu'un message va être émis; on recourt à un rythme qui constitue une authentification de l'émetteur, très comparable à une signature électronique. Et on utilise un langage bruitiste, exploitant les alternances de son (1) et de silence (0) et leur rythme, selon une structure très semblable au langage binaire de l'ordinateur, et qui n'a évidemment rien à voir avec le langage phonétique.

On notera d'ailleurs que le langage électronique permet de développer des logiciels de communication pour les handicapés visuels avec des dispositifs tactiles et que la synthèse vocale est appelée à se généraliser rapidement. On parle alors de communication *dynamique*, par opposition à la linéarité de l'imprimé.

Dans les sociétés traditionnelles, la communication était multisensorielle et elle s'inscrivait dans des rites sociaux collectifs. Elle n'était pas un outil de discrimination sociale, comme a pu l'être le texte écrit, le livre et donc l'institution scolaire. Le multimédia contemporain rétablit, à travers les *mass media*, comme à travers les *self media* (selon la distinction établie par René Berger, avant même qu'il ait entendu parler de l'Internet), une communication collective intégratrice, qui tend à traverser les clivages culturels, et à instituer une culture populaire commune de classe moyenne dominante.

L'écrit et l'imprimé séparaient les individus et les groupes sociaux, les nouveaux médias électroniques les réintègrent, souvent malgré eux. Certes, ce serait succomber au mythe de la communication, que de croire que ces nouvelles technologies vont instituer une société planétaire harmonieuse, transparente, sans différences de classe, égalitaire, pacifique, etc. La communication de tradition orale et multisensorielle a servi des systèmes de castes, et des féodalismes redoutables dans le passé. Les rituels d'initiation y jouaient le même rôle de sélection sociale que la discrimination scolaire dans nos sociétés contemporaines. Mais la tendance à rétablir la communication comme un ensemble de rituels collectifs est bien là, et les dispositifs d'interactivité que proposent des artistes, la télévision, l'Internet ou des bornes publiques d'information avec écrans tactiles y contribuent.

## **Icônes et pictogrammes électroniques.**

Avec l'avènement des communications de masse et des écrans, nous voyons réapparaître un langage de pictogrammes et des icônes cathodiques qui évoquent le primitivisme des masques africains, sans en rejoindre la beauté. Le phénomène s'est développé déjà, il est vrai, avec le langage de la signalisation publique, sur les routes, dans les transports en commun, dans l'emballage des produits de consommation, et dans les usines. Il fallait, au siècle de la vitesse et de la mondialisation, et souvent pour des raisons marchandes ou de sécurité publique, rétablir une langue universelle facile à comprendre par tous, en un instant. Le retour du pictogramme s'est imposé au détriment de l'écriture phonétique et de la diversité des langues. Ce langage pictographique a été réinventé aussi, en plus sophistiqué et quasi multisensoriel dans les bandes dessinées. Apollinaire avec ses calligrammes, puis les poètes lettristes en avaient eu conscience. Reprenant les intuitions géniales de McLuhan, qui avait affirmé ce retour du visuel iconique et quasi sculptural dans le langage phonétique, on a parlé très justement à ce sujet dès les années 70 d'un *langage audio-scripto-visuel* (Jean Cloutier). Le *message* est un *massage* (tactile).

## **Un nouveau mode de lecture, pour un langage tactile.**

La communication électronique a renforcé considérablement cette tendance. On sait bien que la lecture à l'écran est beaucoup plus lente que sur papier. Les enquêtes démontrent, que dans la masse inflationniste des communications de toutes sortes, celui qui veut accrocher l'attention de ses interlocuteurs, doit recourir à des signaux efficaces, visuels ou sonores, que la langue phonétique ne suffit plus à créer. On fera appel aux caractères gras, italiques, soulignés ou grossis, au coupé-collé, aux surprises typographiques, à la mise en page, aux couleurs. Les créateurs de pages Web sur les écrans d'ordinateur savent que les usagers ne liront qu'une infime partie des textes. On a dit qu'ils sautent sur les écrans comme des kangourous, de mot en phrase, d'image en hyper lien, cliquant de préférence sur ce qui bouge! Seulement 16% des *lecteurs* liraient quelques textes attentivement sur les écrans de leurs ordinateurs...

## **Un essor fulgurant et sans précédent dans l'histoire de l'humanité.**

Il est important de comprendre l'ampleur du phénomène des nouvelles technologies de communication à l'aube du 3<sup>e</sup> millénaire.

On estime que près de 100 millions d'Américains sont branchés Internet en l'an 2000, un chiffre qui aurait doublé en un an, ce qui représente la moitié du parc d'ordinateurs aux États-Unis. Au Canada, plus de 4 millions de ménages étaient branchés Internet en 1998, soit 25% de plus qu'en 1997. Il s'agit donc d'un phénomène explosif. L'Internet devient un mass media tout en demeurant un *self*

*media*: cette double possibilité est à coup sûr une des clefs de son succès. Un phénomène nouveau, unique, et donc très probablement promis à un succès planétaire, sous le signe de la convergence numérique. En 5 ans Internet a rattrapé le chiffre d'affaires de l'industrie automobile dans le monde, qui elle existe depuis cent ans.

On a pu dire aussi qu'il y avait plus de postes de télévision dans le monde que de W.C...

### **Un nouveau mode de vie.**

Microsoft a opté stratégiquement pour une vision *totalitaire* et *planétaire* de l'Internet. Et je ne me réfère pas tant aux accusations faites à Bill Gates de vouloir éliminer tous ses concurrents, qu'à son concept d'omniprésence de l'Internet dans toutes nos activités: ce qu'il appelle le *Web-enabling the future*. Bill Gates a annoncé, en lançant son logiciel de navigation *Internet Explorer 5* en 1999, qu'il avait décidé de jouer l'avenir de Microsoft autant sur le *Web life style* que sur le *Web style of working*. Rien n'y échappera, si possible. Non seulement Microsoft veut devenir incontournable sur l'Internet, mais il veut aussi, en toute bonne logique d'affaires, que l'Internet devienne incontournable! Ce qui l'amène à faire des investissements, des achats ou des alliances avec tous les autres médias. Un style de vie? Voilà qu'une compagnie new-yorkaise nous offre désormais des taxis branchés Internet pour compléter notre bonheur... ou pour notre travail.

### **Un réseau planétaire.**

La convergence numérique des technologies d'informations - télécommunications, télévision, satellite, câble, cinéma, etc. - favorise cette vision plutôt totalitaire de l'Internet, permettant un véritable contrôle des contenus, si l'économie de marché par malheur, un jour, ne s'y opposait plus. Sans nier les vertus décisives de la convergence numérique, il faut souhaiter qu'elle ne vienne pas à bout de la diversité des médias, absolument nécessaire à l'expression des différences culturelles et au pluralisme des pouvoirs. Car chaque médium renvoie à une structure et à une image du monde différente, correspondant éventuellement à une communauté sociale différente.

La fusion des compagnies *America Online* et *Time Warner* au début de l'année 2000 constitue assurément un symbole historique de cette convergence entre nouveaux et anciens médias - l'Internet et la télévision -, et de la domination des nouveaux sur les anciens. Faut-il craindre pour autant une uniformisation du monde par une technologie dominante de communication? Ce serait un épouvantable appauvrissement du patrimoine humanitaire, mais il est totalement improbable.

## **Le développement du téléphone cellulaire multifonctionnel.**

Dans un pays très *branché*, comme la Finlande, il y a plus de téléphones cellulaires (3 millions) en service que de téléphones traditionnels; plus de la moitié de la population a son téléphone mobile et on prévoit un taux de plus de 100% pour bientôt. *Nokia*, l'ancien roi du papier en difficulté, a réussi sa reconversion dans le téléphone sans fil, où il innove constamment: par exemple, le *Communicator* est un portable qui s'ouvre en deux, comme une coquille bivalve, découvrant un micro-ordinateur, et qui ne pèse que 250 grammes. (Il est appelé bien entendu à se miniaturiser très rapidement, tout en augmentant sa puissance et sa vitesse). On parle de 300 millions de téléphones cellulaires dans le monde en 2005 et de plus en plus de ces téléphones disposeront de terminaux Internet. Pour la Finlande, en 2000, 10 à 15% des téléphones mobiles sont déjà dotés de l'Internet. Et il s'est vendu en 1998 autant de téléphones cellulaires dans le monde, que d'automobiles ou de micro-ordinateurs. On peut aussi ajouter à ce téléphone sans fil toutes sortes de périphériques, tels un appareil photo numérique permettant d'envoyer une photo en temps réel par Internet, ou un écran d'information sur les nouvelles locales, le lieu que l'on visite, la ville où on arrive et où on souhaite réserver un hôtel, la météo, etc. Il remplacera aussi le porte-monnaie, permettant d'acheter, simplement en lisant le code barre indiqué sur l'emballage, et en débitant automatiquement votre compte bancaire en ligne. On atteindra ainsi la plénitude du paradigme de la *communication* multifonctionnelle et omniprésente, à l'ère de la *Net Economy*.

## **Satellites.**

Un réseau dense de satellites, en cours de construction, offrira prochainement une très large couverture numérique de la planète. Le système *Skybridge* d'un consortium d'entreprises d'Europe, des États-Unis et du Japon, prévoit pour 2002 de placer 80 satellites en orbite basse permettant de desservir 20 millions d'internautes en même temps, évitant l'engorgement des *boucles locales*, et cela à une vitesse allant de 20 mégabites pour les particuliers à 200 mégabites pour les compagnies. Le projet concurrent *Teledesic*, lui aussi international et auquel participe Bill Gates, prévoit lancer à partir de 2003 rien de moins que 288 satellites: ce sera *l'Internet du ciel*.

Parallèlement, les mini- ou micro-paraboles (elles tiennent dans la paume de la main et coûtent 10\$ par mois) vont permettre de recevoir aux États-Unis jusqu'à 200 chaînes de télévision et de radio.

## **Contrôle à distance: bons...**

Les systèmes *GPS* de géo-positionnement par satellite permettent déjà de surveiller votre voiture ou vos chauffeurs routiers, d'opérer des sauvetages et

bientôt vous relaiera constamment à tout le réseau planétaire de communications et d'information. Votre radio de voiture peut déjà vous indiquer votre itinéraire en temps réel. Et le garagiste branchera votre voiture (son ordinateur) sur Internet pour les révisions d'usage ou pour diagnostiquer les causes d'une défaillance et y remédier. On assiste donc à une accélération de l'industrie des télécommunications numériques, qui nous promet mille et une utilités, mais aussi d'innombrables services dont vous n'avez aucun besoin, et bien pire, qui constitueraient bientôt un maillage permettant de contrôler les déplacements et communications d'un individu, comme Dieu même pourrait le faire. On a appris, par exemple, que la police était désormais capable de reconstituer tous les déplacements d'une personne soupçonnée, même longtemps après le crime, grâce au géo-positionnement de son téléphone mobile, qui émet des signaux dès qu'il est ouvert, même si on ne s'en sert pas. On peut imaginer que lorsque vous roulez en voiture avec la radio, celle-ci pourra vous avertir que vous approchez d'un chantier, que vous dépassez la limite de vitesse autorisée, que vous devriez reprendre de l'essence, que vous devriez vous arrêter à tel restaurant, que vous avez bu trop d'alcool pour avoir le droit de conduire, etc.

### **... et mauvais côtés.**

Il faut souligner aussi le développement de la *dataveillance* ou *cyveillance*. La multiplication des réseaux de caméras de surveillance dans les centres urbains et dans les entreprises, les dispositifs d'écoute des communications électroniques et des boîtes vocales, de vérification des échanges e-mails, les *cookies* placés à l'insu des usagers dans les ordinateurs ou dans des messages Internet, pour étudier leurs comportements, notamment dans le système *Windows 98* et dans les processeurs *Pentium III* sont autant de revers de la médaille de ces progrès technologiques, car ils menacent directement notre vie privée.

La réalité commence à ressembler aux célèbres prophéties de George Orwell. Les *Blue Eyes*, ces capteurs sensitifs mis au point dans les laboratoires de recherche d'IBM à Almaden (Californie) permettent assurément de compléter les commandes vocales par un dialogue visuel entre l'humain et l'ordinateur, mais ouvrent aussi la voie à toute une nouvelle génération de contrôle des faits et gestes de chacun, à commencer par la maison ou dans le bureau. Liberté chérie, que nous promets-tu de plus, pour notre bonheur? Devons-nous attendre avec impatience de nous faire implanter dans le corps une puce électronique, grâce à laquelle nous n'aurons plus besoin de clés, ni de numéro de code, pour déverrouiller la porte de notre maison ou de notre voiture, pour nous identifier ou pour payer, comme l'a suggéré le célèbre professeur Kevin Warwick en Grande-Bretagne, en tentant lui-même l'expérience?

**Du numéro d'assurance sociale au numéro de téléphone numérique pour identifier chacun de nous.**

On nous dit que bientôt chacun de nous se verra attribuer un numéro de téléphone individuel à vie à sa naissance. Cette identification téléphonique numérique remplacera alors nos numéros actuels d'assurance maladie ou assurance sociale. Quel bonheur, enfin! Et quel changement de symbole, de la maladie à l'identité communicationnelle! (Un nouveau symbole de maladie?..)

### **L'accomplissement du mythe de la communication.**

Et la DTV - la télévision digitale interactive - va-t-elle couronner l'achèvement d'une communication quasi divine ou quasi magique?

Un monde *transparent*, où la communication rapproche tous de tout et leur montre tout? Des communications *omni-présentes, multimédia, multipurpose*: est-ce assez? Non. L'accomplissement, l'achèvement du mythe de la communication nécessite aussi qu'il rejoigne toute la population, avec une vitesse et une puissance de transmission toujours plus grandes. Rassurons-nous: à la veille de l'an 2000, les grandes enquêtes nous disent que la vitesse de transmission des télécommunications double tous les 150 jours et le trafic sur Internet tous les 100 jours. Et la masse des transmissions de données est en train de dépasser le volume des conversations téléphoniques.

On prévoit 2 milliards de documents sur le Net en 2001, selon le président de Xerox, qui nous annonce *l'âge de la connaissance*. En fait, ce n'est pas si évident; le mieux semble l'ennemi du bien, car cette profusion ressemble plus à un chaos: *L'autoroute de l'information nous donne accès à tant de données et d'informations, qu'on ne sera jamais capable de tout absorber* (1999). Il n'est pas sûr que l'équation *technologie + quantité = connaissance* soit vraie! Même si le Canada et les États-Unis ont déjà branché toutes leurs écoles, et si l'Allemagne aura fait de même en 2001, la France en 2002, et... le Sierra Léone peut-être jamais.

Côté cinéma, on nous annonce des projections numériques transmises par satellites directement dans les salles de cinéma. Elles seront de meilleure résolution et permettront une plus grande flexibilité dans les programmations offertes au public.

En outre, grâce à la numérisation, les annonceurs pourront ajuster les publicités sur les écrans de télévision et dans les salles de cinéma à chaque public cible et augmenter sensiblement leurs profits.

Bien sûr, on pourra se demander pourquoi les hommes d'affaires continueraient à enrichir les compagnies aériennes, s'ils peuvent tout voir et tout savoir sans se déplacer et se réunir en visioconférence 3D sans quitter leur bureau. Pourquoi sortirions-nous de chez-nous, pourquoi irions-nous encore au cinéma, alors qu'il pleut dehors et que nous pouvons recevoir n'importe quel film par satellite chez nous, nous faire livrer une pizza/Internet, contribuer au succès faramineux

annoncé de l'économie électronique en achetant tout à distance (livré à domicile, bien sûr), voir nos amis et nos enfants par visiophone multimédia, obtenir un diagnostic médical par Internet et télé-travailler à domicile. Voilà le succès assuré du *cocooning* promis par Faith Popcorn (programmée par son nom aussi, aurait dit Lacan) en 1991.

### **L'apartheid technologique.**

Partout? Non. Il y a d'autres pays, où un téléphone cellulaire coûte l'équivalent de 25 sacs de maïs de 50 kg (*Jeune Afrique Économie*, 1999). Que penser alors de ce mythe de la communication planétaire, de ce mythe de riches, quand le nombre de téléphones bondit péniblement en Afrique entre 1996 et 98 de 0.5% à 2% de la population (bond dû au téléphone cellulaire, qui demande moins d'infrastructures, mais demeure très urbain); et que la dépense moyenne d'un abonnement et des communications s'y élève à 43% du revenu par habitant? L'UIT - *Union internationale des télécommunications* - prévoit pour l'Afrique noire un taux de 5 lignes pour 100 habitants et 1 publiphone pour 1000 habitants d'ici l'an 2010. On ne compte, à la veille de l'an 2000, que 2.5 millions de téléphones filaires en Afrique noire subsaharienne. Et on trouve sur le marché des faux téléphones cellulaires, vides et pas chers, qui permettent de frimer devant les filles et devant la parenté: l'ironie d'une discrimination dans le mythe de la communication planétaire, que plusieurs ont appelé un véritable *apartheid technologique*.

### **L'utopie planétaire de l'Internet.**

Dans cette perspective, on a du mal à suivre le philosophe Pierre Lévy, qui ne craint pas de nous proposer une utopie où l'Internet réaliserait quasiment la grande vision de l'achèvement de la création, telle que l'a conçue Pierre Teilhard de Chardin. Présupposant avec un optimisme étonnant, que *dans les premières décades du XXIe siècle, plus de 80% des êtres humains auront accès au cyberspace et s'en serviront quotidiennement*, il en déduit que *l'unité concrète de l'humanité est en train de se réaliser*. Le Web représente, selon lui, *une immense ville virtuelle*, avec ses rues, ses autoroutes, l'ordinateur qui en est le nouveau moyen de transport, ses commerces, ses bureaux, ses places et ses cafés. *Le cyberspace est l'ultime métropole, la métropole mondiale*. Il soutient que *la planète solidaire est en train de se construire par le web et par son économie virtuelle. La croissance du web "est" le processus de prise de conscience - et de réalisation!- de son unité par l'humanité*.

Même s'il souligne d'autre part que le concept d'unité n'implique pas la disparition des inégalités, on a du mal à croire à cette solidarité électronique qu'il croit constater, dans un monde où se multiplient les conflits et les fractions sociales. Et il annonce la disparition des États et une monnaie unique planétaire,

à un moment où nous assistons pourtant au réveil des identités politiques partout dans le monde, face aux excès de la mondialisation. Ce n'est plus l'Amérique, c'est le cyberspace qui va selon lui régner sur l'humanité de façon douce... Et ceux qui contestent cette vision sont, selon lui, des esprits chagrins, *schizophrènes, tournés vers le passé, qui travaillent malheureusement plus à répandre le ressentiment et la haine, qu'à promouvoir une vision positive de l'avenir*. On croit rêver! Il est impossible de pousser l'utopie Internet plus loin dans le jardin des fleurs bleues, et de perdre davantage toute conscience politique (*L'économie virtuelle*, 2000).

### **Communication orale et communication instrumentée.**

Cela étant dit, peut-on affirmer que la communication est meilleure, plus accomplie ou plus intense dans le cas d'un homme d'affaires de Singapour ou de Hong Kong qui a un téléphone cellulaire collé sur chaque oreille ou dans un village rural d'Afrique noire de tradition orale? J'opterai à coup sûr pour reconnaître une communication plus active, plus complète, socialement ou humainement plus accomplie dans le cas d'un Africain. À tout le moins, il suffira que la question se pose, pour que l'inflation de technologies de communications qui est apparue dans les pays riches ne constitue pas une évidence de meilleure communication.

### **Information et communication interpersonnelle.**

La communication instrumentée par les technologies actuelles est extrêmement puissante techniquement, beaucoup plus que le *tam tam* africain ou les signaux de fumée des indiens d'Amérique. Mais ce qu'elle gagne en distance, elle le perd peut-être en proximité psychologique. On a souvent parlé de la solitude des habitants des grandes villes de 5, 10 ou 20 millions d'habitants, où l'on peut souffrir et mourir dans l'indifférence générale, et à deux mètres de la porte de son voisin de palier, voire dans le métro au milieu de la foule indifférente et peureuse. De quelle communication parlons-nous alors, en comparaison de la solidarité des habitants d'un petit village rural? L'exemple de l'abandon des personnes âgées, de leur solitude dans les grandes villes est souvent cité en opposition à l'attention qui leur est donnée dans un village africain.

Il semble que ce soit la même loi qui s'applique en général pour évaluer la solidarité sociale et la communication. Plus il y a de personnes rassemblées, plus le sentiment de solitude individuelle risque de grandir. Et plus on a de technologies de communication à distance, plus la communication de proximité psychologique risque de diminuer. Ce n'est évidemment qu'une loi très générale, qui compte mille exceptions. La télévision, par exemple, constitue pour beaucoup de personnes âgées plus ou moins abandonnées dans leurs résidences de 3e âge, un lien communicationnel essentiel avec le corps social.

Il existe désormais des réseaux mondiaux de communication numérique, qui permettent à l'homme d'affaires de se brancher constamment et presque partout, par téléphone satellitaire ou par Internet à son bureau. Il peut même en profiter pour communiquer aussi avec sa famille. On voit des retraités s'acheter un ordinateur et se brancher à l'Internet pour communiquer avec leurs petits enfants, en recourant aux modes de communication qui donneront d'eux une image jeune, favorisant la convivialité avec eux. Cela permet aussi de compenser quelque peu les distances géographiques qui s'établissent dans la vie actuelle entre les membres dispersés d'une même famille. Le travail, les études, le goût de s'expatrier et la facilité de se rendre rapidement à l'autre bout de la terre, créent une situation où le père et la mère peuvent se trouver fréquemment éloignés l'un de l'autre, pendant qu'un enfant fait ses études universitaires ailleurs, et un autre a un emploi sur un autre continent. Il est heureux que les technologies de communication leur permettent encore de communiquer fréquemment. Mais on avouera que ce n'est pas un progrès évident en comparaison d'une communication simplement orale - archaïque, pourrait-on dire ironiquement! - entre les membres d'une famille rassemblés dans la même maison ou dans le même village.

### **Web de palier.**

Un curieux exemple est celui du *Web de palier: l'e-meuble*. Dans un immeuble de Lyon, plusieurs occupants ont installé un réseau local, qui leur permet de ... jouer à des jeux vidéo en ligne, tout en restant chacun chez soi (1999). Après la partie, on se retrouve pour la commenter en buvant un verre chez l'un ou chez l'autre. Et le réseau est devenu une sorte de petit journal d'immeuble, qui donne toutes les nouvelles locales. Cela a tellement amélioré les communications entre voisins du même immeuble, nous dit-on, qu'on pourrait aussi proposer... d'installer un tel réseau à l'intérieur d'un même appartement, pour améliorer les communications familiales!

Le recours à un tel détour technologique pour rétablir une simple communication de palier est symptomatique de la solitude des villes. Il est absolument faux d'affirmer que nous communiquons mieux que par le passé dans le monde du 3<sup>e</sup> millénaire. Nous communiquons nettement plus facilement à certains égards, beaucoup plus difficilement à d'autres.

Et il ne faut pas confondre, comme nous le faisons de plus en plus, la puissance des *technologies* de communication avec la qualité et l'intensité des *contenus* de la communication.

Les réseaux de communication numérique planétaire qui sont établis répondent aux besoins de la mondialisation de l'économie. Ils ont des objectifs commerciaux de rentabilité immédiate. On ne pense pas mieux parce qu'on pense plus vite - c'est le plus souvent l'inverse. On ne communique pas mieux parce qu'on communique plus vite et plus loin, sauf en affaires et pour les

utilités. Dans le cas de la communication humaine, disons interpersonnelle, c'est le plus souvent l'inverse.

Alors en quoi consiste ce grand rêve réalisé d'un monde de communication? Ce n'est qu'un monde de tuyaux, certes très impressionnant et qui constitue un immense progrès technologique. Mais les contenus relèvent d'un autre ordre, où l'idée de progrès technique n'a tout simplement pas de sens.

Quand j'apprends que 60% des enfants américains de 12 à 17 ans ont la télévision dans leur chambre et qu'ils passent en moyenne chaque jour quatre heures et demie devant le petit écran de télévision, d'ordinateur ou de jeu vidéo, je doute que la communication interpersonnelle ou familiale y gagne. Ils y voient des images de violence, qui en incitent certains à perpétuer des actes gratuits tels que des massacres dans leurs écoles.

Évidemment, ce grand rêve n'est réalisé que dans les pays riches. Une grande majorité des êtres humains n'ont pas la *chance* d'y accéder, et de se poser ce genre de question...

### **Pseudo-communication.**

Cet avènement de la communication dite *planétaire*, dont les mass media des pays riches nous déclinent quotidiennement les nouveaux dispositifs à large bande de fréquence, en haute résolution, en 3D, multimédia, offrant des vitesses et des puissances faramineuses, excellentes sans doute pour les transmissions de données utiles, contrastent avec la pauvreté grandissante des communications interpersonnelles, voire des contenus et de leur esthétique. Ce grand rêve amalgame et confond quantité et qualité de la communication. Il peut exalter les utopistes de la technologie et exaspérer les humanistes.

Pourquoi l'art sur Internet, par exemple, vaudrait-il plus que sur papier? La puissance de diffusion de l'art ne saurait être identifiée à sa valeur artistique! À moins de faire du kitsch une valeur suprême. Pourquoi l'art par ordinateur ou par téléphone serait-il plus important que la peinture sur toile? Il peut être bien pire. Car ce n'est pas plus le téléphone ou le crayon qui fait l'artiste, ni l'écran ou le papier. C'est ce qu'il a à dire. Le seul intérêt de l'art par ordinateur ou Internet, c'est qu'il aborde la problématique technologique du monde actuel. Ce qui n'est pas rien. Mais dans le cas de la relation amoureuse, une lettre longtemps attendue vaut souvent plus qu'un *e-mail* instantané!

### **La communication pour la communication.**

Ceux qui prônent la communication pour la communication, la jubilation de se brancher sur le monde, demeurent à un niveau de pensée ou de création assez élémentaire ou ingénu. On aurait envie parfois de leur opposer la valeur du

silence, de la solitude, de la non-communication, de la méditation à l'écart du bruit du monde.

On sait d'ailleurs que le visiophone, qui permet de voir son interlocuteur au téléphone et d'être vu par lui, n'a jamais enthousiasmé le marché, la plupart des gens préférant ne pas être vus quand ils parlent au téléphone. Toujours plus de communication, cela devient trop de communication, une inflation, qui provoque des réactions de rejet ou une perte de communication. Ce qu'Edgar Morin appellerait le *ré regret* du progrès, une régression créée par un progrès (*Pour sortir du XXe siècle*, 1981). Car ce flux d'informations en vrac, non triées, non hiérarchisées, cette inondation noient l'information, la banalisent, lui enlèvent toute importance, deviennent ingérables par l'individu, voire par une compagnie, et finissent par noyer le récepteur.

Les analyses ont démontré que le succès de l'Internet pose cette difficulté de la quantité et du n'importe quoi, de sorte que nous avons besoin maintenant de filtres et d'agents intelligents, capables de nous aider à choisir. Une bonne part du travail du cerveau est de filtrer nos perceptions du monde extérieur, de choisir et gommer 80 à 90% des informations que nous recevons constamment. Faute de quoi, nous perdrons notre adaptation au réel et ne pourrions y survivre. La sécurité, les utilités, les intentions et les désirs filtrent les perceptions et censurent tout ce qui est non pertinent par rapport à ces trois exigences vitales.

C'est précisément le dispositif qui nous manque actuellement dans la surabondance d'informations qui nous agressent de plus en plus dans les pays riches. Nous vivons une situation d'hyper-information, qui constitue une désadaptation au réel, un handicap grave, on pourrait presque dire une maladie sociale. Nous sommes noyés par le trop plein. La communication est développée comme une masse, qui nous assomme, alors que la communication était et devrait redevenir un art. Un art de choisir, d'élaborer ce qui nous concerne et un art de *ne pas* communiquer tout le reste.

### **Le mythe de la vitesse.**

À cela s'ajoute le corollaire du mythe de la communication: sa vitesse. Elle doit être celle de la lumière. L'informatique nous paraît souvent lente encore de nos jours, mais nous rêvons de vitesse. Bill Gates, le PDG de *Microsoft*, lui consacre un livre: *Le travail à la vitesse de la pensée* (1999). S'il est judicieux d'espérer que nos ordinateurs deviennent plus rapides, et la communication aussi, encore ne faut-il pas confondre la vitesse de la communication et celle de la pensée, surtout quand cela s'applique à l'éducation et à la réflexion, qui elles, au contraire, demandent du temps.

Face à cette trivialité aliénante du raz-de-marée communicationnel actuel, certains choisissent pourtant de le célébrer. Cette sorte de religion de la communication, qu'exaltent certains artistes contemporains, des ingénus de la technologie ou des autodidactes, est donc bien mal venue. On croit sans doute y

célébrer avec ferveur la messe du lien qui unit l'individu avec le *grand tout*, avec le corps social, avec le corps familial, avec le corps de la mère. C'est la danse rituelle autour du cyber-cordon ombilical en or.

### **L'Autre numérique.**

C'est la fête de *l'Autre*. *L'Autre*, sur la Toile de l'Internet et dans cette communication quasi fusionnelle avec le corps social, devient, dirait Arthur C. Clarke, plus que le village global : notre *famille globale*. Mais *l'Autre* fait beaucoup trop de bruit. Il nous rend sourds, aurait dit Lacan.

À ce prosélytisme irritant, nous préférons opposer l'incroyance.

Installer dans un musée deux récepteurs de téléphone qui font le 69 et mettent en communication, même dérisoire, deux voix anonymes, est un geste intéressant, symbolique précisément du non-lieu du rêve de communication. L'art y joue son rôle d'évocation et de questionnement.

Mais susciter 500 messages en instituant un réseau de télécopies d'artistes, et déclarer ce geste comme une oeuvre historique, sous prétexte qu'il est organisé dans le cadre de la Biennale de Venise, même si l'intérêt des contenus transmis est nul, demeure un amusement anecdotique. Pour ces prêtres ingénus de la communication, l'art est dans le branchement, l'esthétique est dans le clic communicationnel. La valeur esthétique, artistique des messages transmis, la richesse, le questionnement critique ou la puissance évocatrice des contenus ne sont pas recherchés ou sont considérés comme des détails, par rapport à la création du dispositif pulsionnel de communication.

### **Des Webcams à la Camver.**

Un des phénomènes les plus significatifs de cette recherche de fusion communicationnelle, qui compense aussi peut-être le sentiment de solitude humaine créé par les grandes agglomérations urbaines et constitue sans doute un symptôme de déficit affectif, réside dans les *webcams*, les caméras branchées en direct sur Internet. Elles permettent de surveiller ses enfants à distance, quand ils sont à la maison et vous au bureau. Des crèches offrent le service, vous permettant de contrôler le bonheur des chers petits. Des fervents de l'Internet vous proposent de suivre leurs faits et gestes chez eux. La compagnie *Électrolux* en a placé une à titre promotionnel dans le réfrigérateur d'une famille suédoise, ce qui vous permet de suivre dans le monde entier le rituel alimentaire des membres de la famille selon les heures de la journée. Avec le *Magic Mirror*, le coréen Daewoo propose un écran tactile à cristaux liquides intégré dans la porte du réfrigérateur, qui vous indique l'inventaire du contenu, ce qui manque par rapport à vos habitudes de consommation et vous permet de donner des instructions pour en recommander par Internet la livraison à domicile.

Les *Webcam* sont entrées aussi dans les chambres à coucher. Un informaticien hollandais en a placé partout dans son logement, informant ainsi virtuellement le monde entier des visiteurs qui sonnent à sa porte, des habitudes alimentaires de son chat, de ce qu'il met dans son frigo, de ce qu'il jette dans sa poubelle - la caméra lit et l'ordinateur interprète les codes barres des emballages jetés - et de sa fréquentation des toilettes. Des étudiants du MIT en ont mis dans leurs laveuses et sècheuses. Exhibitionnisme planétaire (la totale!)? Et son corollaire, voyeurisme planétaire? C'est en effet un dérèglement de la communication, qui ne pouvait manquer d'apparaître sur Internet.

Certaines *webcams* sont plutôt d'ordre touristique et promotionnel; elles sont placées dans un zoo, un Café, Place de l'Opéra à Paris, sur une plage de Thaïlande, au bord de pistes de ski au Colorado ou dans les Alpes, dans le Biodôme de Montréal, etc. Des *telerobots on web* vous offrent aussi de peindre à distance avec un robot - et vous recevrez la peinture, encadrée, par la poste.

Dans son nouveau roman de science-fiction, *Lumière des jours enfuis*, Arthur C. Clark imagine avec Stephen Baxter une sorte de caméra électronique qui s'infiltré dans le monde comme un ver de terre, la *Camver*.

### **La maison numérique.**

La *Home Phonline Networking Association* est un regroupement d'entreprises qui vous propose de nouveaux logiciels vous permettant aussi d'intégrer à partir de votre ligne de téléphone - toujours le même mythe fusionnel - tous les appareils électriques de votre logement: la machine à laver, le téléviseur, le frigidaire, la porte de garage, etc. À quoi cela sert-il? L'*Universal Plug and Play* de Microsoft, qui vous propose la même chose, y voit l'avantage de créer un réseau domestique interconnectant tous vos équipements et vous permettant de les programmer tous ou de les télécommander. Vous voilà devenu un puissant magicien, fusionnant vos pouvoirs en une maison *intelligente* à votre entier service. Vous en serez le pacha. Bientôt, votre téléphone *mains libres* vous servira le rafraîchissement de votre choix, avec une paille, par simple communication de pensée.

*Webcams* et intégration domestique du réseau planétaire de communication, domotique et confort mou? Pourquoi pas! Mais il est d'autres *webcams* au-dessus de nos têtes, dont la fonction de télésurveillance planétaire est d'un autre ordre: *Au premier trimestre du XXIe siècle, nous serons capables de trouver, suivre et cibler quasiment en temps réel n'importe quel élément d'importance en mouvement à la surface de la terre*, nous a annoncé le chef d'état-major de la *US Air Force* en 1997. La *National Security Agency* et la *National Imagery and Mapping Agency* analysent toutes les communications numériques planétaires, dans le cadre du programme *Global Information Dominance*. C'est beaucoup moins pittoresque que les réseaux de *Webcams*, et cela relève plutôt de l'*info-war*, ou du *cyber-war*!

## **Cyber-guerre.**

La cyber-guerre consisterait à détruire le réseau de communications de l'adversaire, comme on a pu en voir les premières expériences lors des frappes américaines (bombes au graphite) sur la Serbie lors de la guerre du Kosovo en 1999. On visera alors la désorganisation totale des réseaux de communication de l'ennemi, plutôt que la destruction matérielle massive. (On sait que l'Internet est né de cette préoccupation de créer un réseau de communications numériques n'ayant plus de centre et donc difficile à détruire en cas de guerre). La cyber-guerre consisterait aussi à gérer l'information globale (les histoires qu'on raconte), à détenir plus d'informations stratégiques que l'adversaire et à le combattre avec de nombreux petits groupes d'élite communiquant parfaitement entre eux, plutôt qu'avec des troupes nombreuses et massivement armées.

## **Curiosités et folies Internet.**

L'imaginaire qui s'investit dans ce cyberspace communicationnel prétendument planétaire mérite l'attention de l'anthropologue curieux. Les nombreux faits divers que nous rapportent quotidiennement et religieusement les journaux nous donnent à penser que nous vivons à l'aube du 3e millénaire dans un monde où l'imaginaire et l'irrationnel sont plus répandus que jamais. Le sentiment général d'une époque prosaïque, ne résiste pas à l'analyse quotidienne des médias.

Ainsi, l'Agence France-Presse nous apprend que *Quatre volontaires ont acceptés d'être enfermés nus dans des pièces séparées pendant 100 jours avec pour seule compagnie une carte de crédit et un ordinateur. Une expérience destinée à voir s'ils peuvent survivre en utilisant uniquement Internet. À partir de 10H30 locales (09H30 GMT) le seul contact des naturistes volontaires vers l'extérieur sera le courrier électronique... pour se faire livrer vêtements, nourriture et autres éléments nécessaires à leur survie. Des universitaires vont étudier les effets de l'expérience...*(19 99).

La psychanalyse en ligne sur Internet opère, soit sur la base de questionnaires interactifs, soit de séances interpersonnelles, où l'analysé se raconte en *e-mail* à son analyste (*Time Magazine*, 1998).

Des chercheurs, s'appuyant sur la théorie de la "mémoire de l'eau" du Dr Bénévise (1988), prétendent justifier l'efficacité de traitements homéopathiques transmis par Internet (1996). On se pose la question: Peut-on transmettre par Internet la *mémoire* des molécules? C'est le Prix Nobel Brian Josephson qui cherche la solution... Rien de moins!

On apprend aussi que pour le projet *SETI@home* (*Search for Extraterrestrial Intelligence*) des chercheurs de l'Université de Californie font appel à 100 000 internautes. Ils comptent ainsi constituer avec l'ensemble de ce réseau d'ordinateurs l'équivalent d'un ordinateur super-puissant capable de décoder les

informations recueillies par le radiotélescope d'*Arecibo* à Porto Rico, le plus grand du monde (*L'Actualité*, et *Associated Press*, 1999).

Internet aide aussi Madame à choisir son donneur de sperme. *Grâce au catalogue d'une Banque de sperme de Toronto, diffusé sur Internet, les femmes peuvent choisir le pedigree du donneur. Ainsi, le donneur no 1131, d'ascendance écossaise et anglaise, est aimable, gentil et généreux. Aucun des hommes de sa famille n'a souffert de calvitie, il porte des lunettes et il a des taches de rousseur sur les épaules... "Cela frôle l'eugénisme", constate une sociologue. (Presse Canadienne, 1999).*

Une firme québécoise, *Public Technologies Multimédia* propose le *mannequin virtuel* sur Internet, qui évite les séances d'essayage et permet d'acheter par Internet sans sortir de chez soi. Plusieurs chaînes de magasins ont adopté ce système et augmentent, nous dit-on, sensiblement leurs ventes. Le directeur du marketing de l'entreprise déclare: *Nous sommes en train de mettre au point un mannequin qui deviendra une sorte d'identité électronique. La personne transporterait son clone sur des sites portails où se retrouveraient des détaillants différents. C'est une façon pour les commerçants de vendre leur marchandise en offrant de tester le produit sans avoir à véritablement l'essayer.*(*La Presse*, 1999).

On nous a proposé aussi en 1999 des concerts et le premier cyber-opéra de l'histoire sur Internet. *L'image était minuscule et le son médiocre, mais cela n'a pas empêché Aïda de Giuseppe Verdi d'entrer vendredi dans l'histoire d'Internet en devenant le premier opéra diffusé en direct sur le Web. Ce cyber-opéra, filmé en direct lors du 77e festival d'opéra de Vérone a rassemblé entre 50 000 et 100 000 internautes sur le site [www.ibm.com/it/aida](http://www.ibm.com/it/aida) créé par la société informatique IBM... Certes, les voix décrochaient ou étaient victimes de réverbération. Les mouvements des chanteurs étaient saccadés et les images - sombres - ne mesuraient pas plus de 5 cm... "C'est un précédent fascinant" s'est enthousiasmé le directeur général du Grand Opéra de Houston. "Internet va devenir sans aucun doute le principal fournisseur à domicile d'événements artistiques". Cet enthousiasme fétichiste de prosélytes n'a pas été partagé par tous, un critique musical ayant déclaré, lui aussi sur Internet: *Écouter de la musique sur le haut-parleur d'un ordinateur équivaut à prendre un bain avec ses chaussettes...*(*Associated Press*, 1999).*

Le cinéma lui-même y vient, puisqu'on nous a annoncé en 1999 le premier long métrage, lancé d'abord sur Internet: *Quantum Project*, 90 minutes, de la compagnie *Metafilmics*. Et nous avons pu assister à une démonstration de réception d'un long métrage sur grand écran, avec une excellente résolution et l'immédiateté que permet la technologie du *streaming*.

## **Internet ou la loi du Far-West.**

On n'insistera pas ici sur les fournisseurs de sexe multimédia interactifs d'Internet, mais il faut mentionner les sites incitant à la haine, au racisme, à la violence, que personne ne peut réellement contrôler. L'Internet est encore, à l'aube du 3e millénaire, un véritable *Far-West*, sans foi, ni loi.

Internet offre tout: toutes les perversités humaines, autant que la messe du Pape. Le piratage des sites gouvernementaux est devenu un sport, le crime organisé l'a adopté, et on y propose toutes les recettes pour faire des bombes. *Hais-tu l'école? Voilà comment lancer une fausse alerte à la bombe et voilà comment fabriquer une vraie bombe.* En un quart d'heures de recherches sur Internet, on peut trouver facilement 10 sites web qui vous expliquent comment organiser une tuerie.

### **L'effet de mode Internet**

Inversement, un candidat républicain à la présidence des États-Unis, le multimillionnaire Steve Forbes, a voulu sans doute passer pour un homme moderne en décidant d'annoncer symboliquement sa candidature d'abord sur Internet: *Je veux que chaque enfant puisse compétitionner et réussir dans l'ère de l'information (1999).*

Ces dévots de l'Internet, qui investissent dans cette technologie leurs rêves, leurs utopies, leurs croyances, leurs passions imaginent communiquer virtuellement avec le monde entier. Ils succombent au fétichisme de la technologie. Mais il faut le rappeler: le monde n'est pas un cyber-simulacre. Le monde n'est pas électronique. Les communications qu'y déploient toutes les nouvelles technologies électroniques ne le constituent pas. Souvent même, elles le cachent au regard, comme tout langage, comme toute médiation, surtout lorsqu'elle est lourdement appareillée.

### **Le monde n'est pas un fichier électronique**

Le monde n'est pas un *portable*. Le monde n'est pas un *power box*. Ni un fichier électronique.

*Windows 2000* n'est pas une fenêtre sur le monde, mais un logiciel de traitement de l'information qu'on y met; pas un émetteur, pas un communicateur, simplement un classeur et gestionnaire de données.

Seuls les mondes de science-fiction sont électroniques. La communication ne transforme pas le monde en Paradis terrestre. Elle ne résout pas tous les problèmes. Elle en crée sans doute autant ou plus qu'elle n'aide à en résoudre. Elle n'est pas une médecine alternative et douce. Le raz-de-marée communicationnel évoque plutôt les facultés affaiblies, parfois même un cauchemar. Et on a hâte parfois de se réveiller dans le silence et de boire un simple verre d'eau.

## **Le cyber-espace est-il une démocratie?**

Pour les optimistes, l'investissement mythique dans les média est considérable. Ce sont les caravelles des conquérants et découvreurs qui nous conduisent vers le *nouveau monde*, le *cyber-continent*. Ils renouvellent l'imaginaire américain de la *nouvelle frontière*.

En 1996, John Perry, de l'*Electronic Frontier Foundation*, a proclamé la *Déclaration d'indépendance du cyber-espace*, pour s'opposer au Congrès américain qui voulait légiférer contre la violence et le sexe sur Internet.

Cette volonté libertaire dans le nouvel espace cybernétique s'est exprimée dès le début de l'Internet chez ses principaux apôtres, tel Douglas Rushkoff (*Cyberia*, 1990), qui peste maintenant contre l'évolution de l'Internet vers le commerce électronique.

Il faut rappeler que la démocratie, que nous avons chèrement réussi à établir dans une minorité de pays, est un bien précieux. La démocratie vise à établir un équilibre des libertés de chacun dans le respect de celle des autres. L'Internet mérite lui aussi de bénéficier des vertus de la démocratie. L'Internet mérite le respect des valeurs fondamentales de la démocratie et de l'humanisme. Ce ne doit pas être un territoire de sauvagerie, de racisme et de violence barbare. Il faut réglementer le cyberspace de l'Internet; la démocratie doit s'y appliquer aussi.

## **Les logiciels libres**

La contestation dans le monde informatique s'exprime aussi dans la résistance aux logiciels que veulent imposer des multinationales comme *Microsoft*. Ainsi le *Linux*, auquel a commencé à travailler le Finlandais Linus Torvalds en 1992, prend valeur exemplaire. La *Free Software Association*, qui soutient la diffusion de logiciels dont le code source demeure accessible à tous au lieu d'être soigneusement caché, a donné lieu à de nombreux débats significatifs. L'enjeu de cette contestation est de sauvegarder la liberté et la gratuité de communication face aux techno-structures commerciales qui tentent de tirer profit systématiquement de tout le nouveau réseau de communication planétaire, en y instituant des postes de péage privés, qui ont pu faire d'un Bill Gates en quelques années l'homme le plus riche du monde. *En utilisant les logiciels libres, non seulement on se libère des logiques que tente d'imposer les grandes multinationales de l'informatique, mais en plus, on se met en relation avec l'un des foyers les plus vivants de la société qui est en train de se créer, celle de l'intelligence distribuée* (Jean-Claude Guédon, *Québec-Science*, 1998).

## **Les pirates et les contestataires**

Les pirates de l'informatique, ces corsaires de l'Internet, ou comme on les a appelés, les *hackers*, *crackers* ou *phreakers*, les Ricard Stallman, 'Phiber Optik',

Vladimir Levin, etc., ennemis No1 des multinationales comme *Microsoft*, des banques ou du *Pentagone*, resteront dans l'histoire d'Internet comme des ces cyber-délinquants de génie. Kevin Mitnick, le plus célèbre des *hackers*, depuis qu'il a été condamné en 1995 à la détention à sécurité maximale, après avoir provoqué des pertes, dit-on, de 80 millions de dollars dans des entreprises telles que *Sun* et *Motorola*, est considéré comme un cyberterroriste par la justice américaine, et comme un héros martyr par ses admirateurs. On l'a même accusé, à tort semble-t-il d'avoir réussi à infiltrer le centre *Norad* du *Pentagone*, ce qui aurait inspiré le film *War Games*.

D'autres *hacktivistes*, comme Ken Thompson et Denis Ritchie (inventeurs du système *Unix* en 1969), Steve Wozniak (qui a fondé *Apple* avec Steve Jobs), ou Linus Torvalds se sont réintégrés au système en informaticiens libertaires. Le piratage prend évidemment toujours de nouvelles formes, qui contestent la technostructure marchande de l'Internet. La musique en a fait les frais avec le système de compression et de téléchargement MP3 ou MP4. L'histoire ne s'arrêtera pas là et rebondira au rythme des développements technologiques. Le groupe *The Cult of the Dead Cows*, l'un des plus connus, a ainsi lancé *Back Orifice*, qui s'attaque à *Windows 2000* et peut se métamorphoser constamment, puisqu'il est disponible en logiciel à code source libre.

Cette contestation trouve aussi son inspiration dans la dénonciation d'une communication devenue une marchandise et un dispositif de manipulation des individus. L'esprit marchand a envouté le cybermonde. Ce détournement commercial de la communication, qui s'achète et qui se vend elle-même, et qui veut séduire pour vendre, alimente un désir insatiable de consommation, excite et propose d'innombrables hochets, amusements et distractions. C'est plus qu'il n'en fallait pour que la communication devienne un véritable philtre d'euphorie sociale. Il y a autant d'aliénation que de liberté possible dans les dispositifs libertaires ou les empires cyniques - comme on voudra les appeler - de la communication numérique.

### **La communication, comme marchandise...**

Un exemple rassurant pour les esprits libres? On vient d'inventer dans la *Silicon Valley* californienne un programme d'ordinateur qui permet, une fois branché entre l'antenne et le téléviseur, de choisir à travers toutes les chaînes le genre d'émissions que vous aimez, en *zappant* toute publicité! La *télévision personnelle*. Un détail doit cependant mériter d'être mentionné : les grandes chaînes de télévision sont décidées à acheter cette *start up* inventive, soit pour contrôler les conséquences dommageables de cette invention, soit pour en détourner l'usage. On espère, en effet, pouvoir grâce à ce dispositif électronique, insérer dans les programmes télévisuels des publicités locales ou plus ciblées, et

donc plus efficaces... La *personal TV* est immédiatement disponible et sans doute promise à un bien plus grand avenir que la *Web TV*.

Pour l'économie marchande, la communication est devenue une science du marketing et de l'achat, à laquelle Internet et la télévision interactive offrent des outils d'enquête, de séduction et de distribution plus puissants que jamais. C'est cela aussi le grand rêve communicationnel où nous sommes immergés: une société *universelle* de consommation pour les classes moyennes.

### **...et comme espace de liberté sans frontières**

Le gauchisme a survécu à la prise de pouvoir du capitalisme informatique, et mène la bataille contre les multinationales de la communication, au nom de la liberté.

C'est au nom de cette même liberté, que d'autres, dans d'autres pays, aspirent à accéder au même Internet. L'association *Reporter sans frontières* a identifié en 1999 une quarantaine de pays, dont les gouvernements créent des *frontières virtuelles* à la libre circulation des idées, pour des raisons politiques ou religieuses. Même en Arabie Saoudite, un pays dont la culture est si étrangère à l'Internet, on nous apprend, que les femmes, qui à la fin du XXe siècle n'ont pas encore le droit de conduire une voiture, ont été autorisées à naviguer sur Internet et y découvrent avec beaucoup de curiosité un autre monde que celui du royaume *wahhabite*. C'est dire sa force de pénétration! Et si de la Chine, on a pu dire que *la grande muraille se fissure face à l'Internet*, de plus en plus toléré, il n'en est pas de même dans d'autres pays intégristes, souvent parmi les plus pauvres.

C'est aussi ce même Internet, qui permet à de nombreux handicapés d'accéder à l'information, à la communication et de s'intégrer dans le monde du travail.

Et c'est encore Internet qui a permis aux contestataires de la mondialisation marchande de converger vers Seattle en 1999 pour manifester lors de la réunion des pays membres de l'O.M.C.

### **La nouvelle économie du divertissement**

L'ampleur de ces problématiques n'est pas nouvelle. Elle oppose les *self media* aux *mass media*. Les médias de masse sont nés avec les rotatives et la télévision. Et leur puissance est devenue telle, que *l'économie du divertissement*, dont on nous annonce un essor prodigieux pour le XXIe siècle, après les déboires de la fameuse *civilisation du loisir* y puise ses modèles. Peut-être les *baby boomers* qui vont jouir d'une longue retraite en bonne santé vont-ils donner tardivement et partiellement raison dans les pays riches aux prédictions de Dumazedier. Mais le divertissement est à coup sûr, toujours dans ces mêmes pays riches exclusivement, devenu un secteur de profit majeur. Les *Disney land* offrent aux foules, avec le succès que l'on sait, les décors de leurs productions

télévisuelles. Les villages d'*Astérix* et autres héros médiatiques, ou les décors et les personnages d'une série télévisée vedette comme *Beverly Hillbillies* sont repris intégralement *pour de vrai* sous forme de parcs thématiques ou de complexes hôtel-casino. Aujourd'hui comme hier, nous consommons, nous pensons, nous nous distrayons dans un monde imaginaire, *fake*, dans le monde de médias, dans une *société du spectacle*, disait le situationniste Guy Debord, qui se substitue au monde *réel* et nous en cache souvent la misère. Mais le phénomène s'est considérablement accru avec les technologies numériques.

## Une civilisation du jeu

De fait, le jeu est devenu une activité centrale, une valeur de référence, significative de la cyber-société. Nous produisons chaque jour davantage, grâce aux nouvelles technologies numériques, un monde parallèle, monde virtuel, ou cyber-espace de simulation, de jeu, de rêve, de dérive, d'échappatoire, d'utopie, mais aussi d'investissements en capital de risque, et de profit, basé sur le jeu. A l'opposé du principe de réalité, qui nous est pesant, douloureux parfois quand il nous harcèle, nous secrétons un opium du jeu, où nous échapper dans un monde sans responsabilité, qui nous offre un simulacre de pouvoir, la chance de gagner que le monde réel nous a refusé, et l'expérience de l'échec sans conséquence réelle. Quand nous gagnons, c'est euphorique; quand nous perdons, ce n'est pas pour de bon...

L'industrie des jeux numériques a rejoint en quelques années le chiffre d'affaire de l'industrie cinématographique d'Hollywood. Beaucoup de son succès est basé sur l'exercice d'une violence gratuite, que nous exerçons sur des cibles virtuelles, avec un pistolet laser qui nous donne l'illusion d'être devenus des super-hommes!

Est-ce une nouvelle mouture électronique de la catharsis grecque des grandes tragédies? Est-ce l'opium des frustrés, en quête de revanche violente, et jouissante, d'autant plus qu'elle est sans conséquence réelle, sur un monde où ils connaissent le destin des faibles, des exploités?

Entre le rêve de richesse pour pauvres et retraités, que vendent les casinos, les machines à sous japonaises et les lotos publics, et les arcades de jeux électroniques pour les jeunes en rêve de puissance physique, se profile le reflet compensatoire, triste, un peu pitoyable, d'une réalité économiquement difficile, ou décevante pour les ego.

Les technologies numériques, les espaces virtuels ont renforcé la puissance technique de ces machines à rêve. Nous sommes bien loin des petits jeux – innocents ?- de société, tels que les billes, les cartes, les petits chevaux ou la marelle. Ce sont des jeux d'argent et de mort. Des jeux qui ébranlent des pulsions profondes, dévastatrices, solitaires, hors du contrôle des rituels sociaux.

Les jeux, le plus souvent violents, qui se jouent, dans des espaces virtuels, avec des casques cathodiques, ou en réseau en ligne à plusieurs pendant des heures de fin de semaine, ou dans des parcs thématiques, exploitent les capacités numériques de création d'espaces imaginaires en trois dimensions et de déplacement interactif entre des personnages électroniques de masques africains maléfiques.

Pourquoi tant de jeux sur le marché? Pourquoi un tel essor de la violence? Pourquoi un si grand succès commercial d'un monde parallèle factice, élémentaire, instinctuel, échappant à la gravité du monde réel dans une spirale de vitesse et de réflexes gestuels? N'est-ce pas le reflet – en négatif fidèle – des pesanteurs et forces irrationnelles du monde réel? N'est-ce pas le symptôme révélateur d'une difficulté d'être dans le monde réel? La puissance et le succès de l'industrie du jeu sont à la mesure de la puissance vindicatrice du monde réel, pour tous ceux qui ne peuvent en jouir pleinement.

### **La mythologie des megamedia**

La mythologie électronique a pris la relève de la mythologie grecque. Les éclairs de Zeus se déchaînent sur nos écrans cathodiques, que nous contemplons rituellement chaque jour. Nous sommes désormais confrontés à une représentation des média qui en fait des forces surhumaines, des *mega-média*, au pouvoir numérique gigantesque, bref de véritables *acteurs mythiques*. Nicolas Negroponte concluait son livre *L'homme numérique* (1995) - qu'il fait succéder à l'homme de Néandertal et à *l'homo sapiens* - en ces termes (*Comment le multimédia et les autoroutes de l'information vont changer votre vie*): *Le numérique donne de bonnes raisons d'être optimiste. Telle une force de la nature, l'ère numérique ne peut être ni être niée, ni arrêtée. Elle possède quatre qualités essentielles qui vont lui permettre de triompher: c'est une force décentralisatrice, mondialisatrice, harmonisatrice et productrice de pouvoir.*

### **Les M.T.I. - maladies transmises par Internet**

Certes, il existe des dangers dans la navigation qui nous conduit vers cette terre promise. Il y a des esprits malfaisants, des monstres, des virus, de gros vers, des *M.T.I.*, comme on pourrait appeler les *maladies transmises par Internet*. Attention, si vous êtes contaminé par les virus *Excite*, *Melissa*, ou celui de *Tchernobyl*, lancé le jour du 13e anniversaire de la catastrophe nucléaire de Tchernobyl (Ukraine) et qui aurait atteint plus de 60 millions d'ordinateurs en quelques jours (1999), vous risquez de perdre vos logiciels et toute la mémoire de votre ordinateur. *Happy 99!* effacera irrémédiablement vos *e-mails* Et de nouveaux virus apparaissent presque tous les jours!

### **Perdrons-nous la mémoire?**

Après s'être associé volontiers aux divers éloges de la nouvelle civilisation numérique, il faut aussi considérer l'un de ses effets possibles les plus pervers: l'amnésie qu'elle prépare pour les prochaines générations, si l'on n'y prend garde. Paradoxalement, plus nous numérisons notre mémoire culturelle, plus nous risquons de la perdre. La puissance technologique à laquelle nous accordons aujourd'hui notre confiance pour mieux conserver nos livres, nos images, nos films, nos productions musicales et télévisuelles, risque fort de nous trahir. Quoiqu'en disent les fervents, elle est beaucoup moins sécuritaire que le papier ou que le plastique des films et vidéos, dont nous connaissons pourtant la fragilité.

La plupart des sites *Web* que nous avons créés il y a moins de 10 ans sont déjà effacés à jamais. Nous n'avons plus aucun moyen de lire les premiers cédéroms des années 80. Les lecteurs et les logiciels de l'époque n'existent déjà plus. Nous pouvons encore lire des manuscrits de la mer morte, des inscriptions dans les tombes égyptiennes, des peintures rupestres qui datent de milliers d'années. Mais comment pourrons-nous lire dans seulement 10 ans un disque optique pour lequel il n'existera plus de lecteur, tandis que les logiciels actuels auront tellement progressé, qu'ils ne sauront plus reconnaître le langage binaire d'un logiciel mis sur le marché en l'an 2000?

Les disques laser, tant vantés il y a encore 10 ans, sont déclarés désuets. Et les lecteurs, presque tous incompatibles entre les différentes marques, sont désormais incompatibles d'une année à l'autre dans la même marque. Les cédéroms, tant vantés à leur tour, vont céder la place au *Digital Video Disc*, qui, lui, à son tour, va évoluer au rythme du marché. De toute façon, d'ici vingt ans, ils deviendront tout aussi illisibles que des assiettes en plastique! Les disques optiques des centres d'archives professionnels vont connaître la même évolution. Il faut être conscient, en outre, qu'à chaque vague de numérisation, on choisit ce qui semble le plus important et on rejette les 9/10 des archives disponibles. Ce choix se fait selon des critères circonstanciels et de mode, au nom desquels, on n'aurait conservé ni Van Gogh, ni Rimbaud.

Et il en est de même de la mémoire des gens ordinaires, et de leur vie quotidienne, pourtant si précieuse aussi pour les historiens.

Je relisais récemment de vieilles lettres de mes parents et de mes frères aînés, y compris l'une d'entre elles qui annonçait ma naissance, en 1941. Les enveloppes et les lettres avaient jauni dans la boîte à chaussures. Mais elles pourront encore être lues dans 100 ans éventuellement. Aujourd'hui, je communique avec ma mère à Paris par téléphone, comme si j'étais sur place, et avec mes fils à Montréal, à San Francisco et à Hong Kong, aussi par téléphone et beaucoup par courrier électronique. Mais plus jamais par lettre! Le téléphone et l'Internet sont bien plus rapides et tentants! La communication s'est beaucoup améliorée! N'est-ce pas merveilleux dans l'instant? Mais quelle trace restera-t-il dans 10 ans, pour ne pas dire dans 5 minutes, de ces échanges? Où retrouverai-je trace de

l'annonce de la naissance d'un petit-fils? Et sa fille l'annonce de la naissance de son père? Oh! Prodige de la technologie: ma caméra digitale et l'Internet me permettent enfin de voir mes photos immédiatement et de les envoyer aussitôt par Internet à toute la famille dans les quatre coins du monde. Mais dans une génération, dans 10 ans, dans 5 ans, que seront devenu ces photos numériques si magiques? À moins de les avoir imprimées sur papier traditionnel, par un excès de prudence à peine avouable, je ne pourrai plus les lire avec mon nouvel ordinateur. Et je regretterai les photos jaunies qui me donnent encore aujourd'hui une image de mon père, quand il naquit en 1899!

### **La loi du numérique et le paradoxe de l'oubli**

Il faudrait peut-être ici énoncer une loi: plus la technologie est puissante et sophistiquée, plus la communication est immédiate, intense et planétaire, plus la mémoire risque d'en être éphémère, à moins d'être immédiatement classée "historique". Inversement, des traces de pieds d'enfants dans la glaise, comme celles qu'on vient de découvrir dans des grottes préhistoriques en Chine, peuvent demeurer intactes pendant des millénaires.

Perdre notre mémoire, au moment où le temps social et historique accélère vertigineusement, est périlleux. Quand nous sommes confrontés à la vitesse, à l'inconnu, dans une aventure humaine de plus en plus audacieuse, il devient plus essentiel que jamais de cultiver notre mémoire, de savoir qui nous sommes et d'où nous venons, de garder la mémoire des leçons de l'histoire.

C'est donc au moment où nous avons le plus besoin de notre mémoire, face à un futur aventureux, que paradoxalement nous risquons le plus de devenir amnésiques, du fait de notre foi numérique.

### **Besoin de musées et de bibliothèques**

Non seulement, nous avons plus besoin que jamais de musées et de bibliothèques traditionnels, mais il nous faut établir un système fiable de normes et de règles internationales de conservation des contenus numérisés. Le problème devient évident, lorsqu'on nous annonce des Bibliothèques virtuelles de plus en plus nombreuses, telles La Bibliothèque *Gallica*, créée par la *Bibliothèque Nationale de France*, lancée en 2000, qui offre le plus grand nombre de volumes aujourd'hui disponibles sur le réseau mondial, soit quelques 35 000 et bientôt 50 000 ouvrages intégraux et quelques 45 000 images fixes, du XVe au XIXe siècles, libres de droits, en accès gratuit sur Internet. Un serveur est même consacré – oh! paradoxe du numérique!- à Marcel Proust et à la recherche du temps perdu.

Ce pourrait être le rôle de l'UNESCO d'organiser la consultation nécessaire et d'instituer les règles internationales, dont le respect permettra de surmonter les risques encourus. Il faudra réfléchir aux critères de sélection des archives que

l'on numérise. Il faudra s'assurer aussi que les lecteurs et leurs logiciels demeurent compatibles, ou que les contenus numérisés seront régulièrement mis aux normes des nouvelles technologies, qui devraient demeurer soumises à l'agrément de l'UNESCO. Alors, et alors seulement on pourra faire confiance à la numérisation, et cela sans pour autant réduire le rôle des supports traditionnels. Et l'on pourra vanter aussi sans arrière-pensée les immenses avantages de la numérisation, qui permet de mettre à la disposition d'un public illimité, dans d'excellentes conditions de consultation, 24h sur 24 et à distance, des documents innombrables et des archives fragiles, désormais soigneusement conservées à l'abri de la lumière et des mains.

## **L'avenir du livre**

À ceux qui s'inquiètent de l'avenir du livre, au moment où s'annoncerait le triomphe de l'Internet, il faut rappeler aussi qu' un nouveau médium ne fait pas disparaître les précédents. La photographie n'a pas tué la peinture, bien au contraire, ni la télévision le théâtre ou le cinéma: ils les soutiennent. Le livre numérique ne remplace aucunement le livre papier. Au contraire, il en assure une meilleure promotion et distribution grâce au commerce électronique et il permet des micro-éditions. Jamais on n'a tant publié et lu de livres que de nos jours. En outre, les nouveaux logiciels permettent de faire des recherches efficaces dans les grandes Encyclopédies et les corpus innombrables de textes et d'images désormais stockés *en ligne*. Que les compagnies américaines *Chapters* ou *Borders* nous proposent désormais de faire imprimer chez notre libraire habituel, à la demande, le livre que nous voulons et qu'il tient disponible *en ligne*, nous assure l'accès à un nombre incalculable de livres, qu'aucun libraire ne pourrait stocker, qu'aucun éditeur ne pourrait rééditer régulièrement. Finis les livres épuisés, et les tirages confidentiels. Et cela pour un prix très modeste, car les coûts considérables de la chaîne de production, distribution, stockage, retour, etc. sont éliminés.

Un chercheur du Media Lab de Boston, Joseph Jacobsen, nous a annoncé pour bientôt une sorte d'*encre électronique*, incrustée dans les pages d'un livre d'apparence traditionnelle, qui permet de faire apparaître sur la couverture et le papier, en pressant un bouton sur la tranche du livre, l'un des 20 000 ouvrages conservés dans une carte mémoire logée dans la reliure du livre. C'est chose réalisée avec le *e-book*, qui peut déjà emmagasiner 30 livres de 500 pages.

## **Livres-en-ligne**

Un livre publié exclusivement sur Internet constitue donc un défi. La publication en ligne permet assurément d'explorer un nouveau statut du livre. Celui-ci pourra être publié plus rapidement, avec un investissement minimal, des coûts de promotion et de distribution réduits. On assistera peut-être à la multiplication

de livres-sites Web, où l'auteur peut procéder à des modifications immédiates du texte, en fonction de l'évolution rapide de son objet d'études - sciences, technologies, économie -, ou retravailler constamment son texte, comme aiment le faire beaucoup d'écrivains. L'auteur peut y adjoindre aussi un Forum de discussion, un courrier des lecteurs, et créer autour de son livre-site une communauté de lecteurs qui s'impliquent. L'auteur peut devenir un *Web-master* quasi quotidien de son propre livre. Vitesse et instantanéité, si on les cultive en accord avec l'époque actuelle, sont des valeurs très étrangères à la tradition du livre. Un livre en ligne implique une mise en page plus dynamique, un découpage en textes courts.

De même que l'imprimerie a fondamentalement modifié la tradition du récit et de la mémoire orale, de même, l'édition électronique en ligne, les nouveaux modes d'écriture, donc de pensée, de lecture et de diffusion qu'elle implique, va peu à peu transformer profondément la nature même des livres, ou créer à côté des livres traditionnels, un nouveau mode de création culturelle, de plus en plus éloigné du mode livresque au charme archaïque, que nous connaissons et aimons tant actuellement.