

LES LIAISONS NUMÉRIQUES

Du même auteur

La fabbrica libertina
De Sade e il sistema industriale
Rome, Manifestolibri, 1997

Stop Mobbing
La violenza psicologica sul luogo di lavoro
Rome, DeriveApprodi, 2000

ANTONIO A. CASILLI

LES LIAISONS NUMÉRIQUES

Vers une nouvelle sociabilité ?

ÉDITIONS DU SEUIL
25, bd Romain-Rolland, Paris XIV^e

CE LIVRE EST PUBLIÉ DANS LA COLLECTION
« LA COULEUR DES IDÉES »

ISBN 978-2-02-098637-3

© Éditions du Seuil, septembre 2010

Le Code de la propriété intellectuelle interdit les copies ou reproductions destinées à une utilisation collective. Toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite par quelque procédé que ce soit, sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants cause, est illicite et constitue une contrefaçon sanctionnée par les articles L. 335-2 et suivants du Code de la propriété intellectuelle.

www.seuil.com

Extrait de la publication

INTRODUCTION

Qu'un sociologue s'occupe de réseaux numériques paraît aujourd'hui tout à fait légitime : les enjeux de société des technologies sont manifestes. La consommation, l'éducation, la santé publique, les équilibres politiques, les marchés financiers – voilà bien des secteurs qui ont été révolutionnés par les progrès récents de l'informatique et de la communication en ligne. Cependant, ce qui à présent s'offre comme une évidence n'en était pas une à la fin des années 1990, au moment où je commençais mes recherches dans ce domaine. La France, incontestablement, s'était très tôt dotée d'un cadre théorique cohérent pour comprendre l'impact des usages numériques sur la société. Il était contenu dans le rapport sur l'« informatisation de la société » sollicité par l'administration Giscard d'Estaing. C'était avant le Minitel – et bien avant le Web. Afin d'éviter l'« explosion incontrôlée de conflits culturels » et la « perte d'autonomie nationale » que les ordinateurs auraient pu produire, les rédacteurs du rapport recommandaient d'intégrer tous les projets liés à l'informatique au « pôle étatique des télécommunications »¹.

1. Alain Minc et Simon Nora, *L'Informatisation de la Société. Rapport à M. le Président de la République*, Paris, La Documentation Française, 1978.

D'où le fait que, pendant longtemps, mon sujet a semblé être le monopole exclusif des ingénieurs et des technocrates. Il y a dix ou quinze ans, les chercheurs qui, comme moi, avaient opté pour une approche sociologique des technologies informatiques devaient faire face au scepticisme ambiant. Dans les universités, dans les laboratoires de recherche, les collègues ne cachaient pas leur perplexité. Le front crispé, la bouche entrouverte dans une expression de désapprobation incrédule, ils répétaient : « Qu'est-ce que la sociologie a à voir avec les réseaux numériques ? » Bien sûr, je m'empresais d'expliquer : il y a un Internet d'*information*, où l'on recherche les meilleurs prix pour les billets de train, où l'on vérifie les horaires des séances au cinéma. Mais il y aussi un Internet de *communication*. C'est l'espace où l'on échange des mails, où l'on chatte avec ses amis, où l'on partage de la musique et des photos avec des inconnus. Et cette communication est, justement, un *fait social*, assisté et façonné par les ordinateurs.

Mais à cette époque, le message passait mal. Numérique ne rimait pas avec sciences humaines et sociales. Jacques Chirac, avec son proverbial « pour l'ordinateur, y a qu'à cliquer sur un mulot ! », n'était que l'un des innombrables hommes politiques affichant leur ignorance informatique comme une médaille de l'Académie des Lettres. Dans l'enseignement supérieur, les choses n'allaient pas mieux. Les professeurs insistaient sur le fait qu'il était plus important d'« apprendre à pénétrer la pensée de Platon, que de perdre son temps à se laisser apprivoiser par l'idéologie de Bill Gates¹ ». Dans les journaux, les intellectuels, débordants d'appréhension, s'interrogeaient sur le destin de leurs livres « dans un univers de dématérialisation de l'écrit », régi par « le banquier, l'industriel et

1. *Le Monde*, 12 septembre 1997.

l'électronicien »¹. L'heure était au scepticisme ou à la condamnation sans appel. « Internet ?, tonnait Paul Virilio à la radio, cette technologie mal maîtrisée peut être aussi dangereuse que les chemins de fer². » (Et l'insigne cyber-censeur de rappeler que c'était grâce aux chemins de fer que les armées du Kaiser avaient pu envahir la France en 1914 !)

Bien sûr, certaines initiatives révélèrent au contraire un intérêt pour la dimension socialisante de ces nouvelles technologies : les publications scientifiques comme *Réseaux* ou *Hermès*, les groupements de recherche comme le département d'Hypermédia de l'université Paris 8, les expériences artistiques comme *La Revue virtuelle* voulue par Jean-Louis Boissier au Centre Pompidou ou les initiatives qui s'inscrivaient dans le débat social sur l'informatique et les libertés, à l'image de la revue *Terminal*. Mais malgré leur présence et les voies qu'elles ouvraient, pour moi et pour les chercheurs – encore peu nombreux – s'intéressant aux dimensions sociales des technologies de l'information, cette époque restera celle de la méfiance.

C'était pour dissiper les doutes – les miens comme ceux des autres – que j'avais pris pour habitude de citer Will F. Jenkins, auteur, en 1946, d'un récit intitulé *Un logique nommé Joe*³. L'imagination de l'écrivain avait baptisé « logique » une machine qui, à l'époque, était encore loin d'être inventée : le micro-ordinateur domestique. Un simple écran branché à un clavier où « vous tapez ce que vous voulez ». Vous avez envie de regarder les émissions d'une

1. *Le Monde*, 21 août 1998.

2. FR3, 3 décembre 1998.

3. Murray Leinster (William F. Jenkins), *A Logic Named Joe*, Riverdale, New York, Baen Books, 2005.

chaîne télé, de parler avec une copine en connexion visio-téléphonique, de connaître la solution à un obscur problème de physique ? Le logique vous livre tout cela dans l'intimité de votre maison.

Le protagoniste de l'histoire, dont l'auteur ne fournit pas le nom, est un ouvrier. Un bon père de famille, un type carré et un tantinet macho, qui s'occupe de l'entretien des logiques. C'est lui qui découvre que, par un hasard de fabrication, l'un d'entre eux (auquel il octroie le sobriquet de « Joe ») commence à répondre avec trop de zèle aux questions que ses utilisateurs lui posent. « Comment inventer une machine pour le mouvement perpétuel ? » Mais aussi : « Comment tuer ma femme ? » Ancêtre de Google, Joe collecte les informations en ligne et répond à tout avec impartialité. Les implications sont catastrophiques. Soudain, l'économie risque de s'effondrer sous l'impact des fraudes bancaires réalisées par des spéculateurs improvisés. La vie politique est bouleversée par les milliers de citoyens lambda qui consultent Joe pour mettre en place leur communauté idéale sans se soucier de savoir si l'utopie ne va pas tourner au cauchemar. L'Éducation nationale est anéantie quand les enfants comprennent qu'ils peuvent accéder, sans le contrôle de leurs enseignants, à des contenus qui traditionnellement étaient réservés à un public adulte. Les familles explosent quand les épouses jalouses s'inquiètent (« Est-ce que mon mari m'est fidèle ? ») et reçoivent des éclaircissements par trop circonstanciés sur les faits et gestes de leur conjoint.

Un demi-siècle avant Youtube, Skype et Wikipedia, Will F. Jenkins avait prédit cette société où les réseaux enregistrent et diffusent tout, de la météo aux conversations d'amour. Il avait aussi annoncé nos inquiétudes quant aux effets possibles sur les institutions, les occupations humaines, les équilibres politiques. Si ce récit s'était limité

à anticiper (grâce à une part de chance assurément) une innovation technique, on aurait pu le classer parmi les curiosités littéraires et l'oublier rapidement. Mais il faisait beaucoup plus que cela. Il suggérait que la société en réseaux pouvait être lue comme un *espace* social où des *corps* interagissent pour créer des *liens* de coexistence. Je crois qu'en effet c'est à l'aune de ces trois facteurs qu'il faut peser les conséquences des technologies numériques.

L'avènement de Joe impose tout d'abord un nouveau rapport à l'espace. Ce qui auparavant relevait du privé est désormais exposé dans l'espace public, et inversement. Moyennant une petite recherche nominative, on apprend qu'un collègue est un escroc, que le voisin de palier a des antécédents judiciaires pour violences conjugales, qu'une amie ment sur son âge. De même, les distances rétrécissent. Ce qu'on croyait éloigné se rapproche abruptement. La blonde Laurine, resurgie du passé de célibataire de notre protagoniste, débarque en ville. Après avoir tué un mari et divorcé de quatre autres, la femme fatale est décidée à reprendre possession de son ex-amant. Une brève recherche dans l'annuaire en ligne, et la voilà qui apparaît sur l'écran de celui qu'elle s'obstine à appeler « mon petit canard ».

Et cet homme, qui jusque-là était décrit comme un gaillard au tempérament combatif et à la constitution solide, se trouve pris au piège de son ancienne maîtresse et des sobriquets animaliers dont elle l'affuble. Dans la conversation télématique, il est assimilé à de la volaille et révèle un autre côté de son être : il est sensible, intimidé, asservi. Il traverse des changements profonds, présente d'étranges symptômes : « Je sentais que j'allais m'évanouir. J'étais au bout du rouleau. Je me sentais comme un boxeur sonné. J'avais tous les malaises du monde. J'avais froid aux pieds. » La nouvelle donne technologique ne bouleverse pas seulement les espaces, mais le physique même des acteurs.

Bien au-delà des simples questions d'ergonomie, les communications assistées par les ordinateurs ont des retombées importantes sur la manière dont les utilisateurs vivent leur corps.

Après l'espace et le corps, c'est aux rapports sociaux d'être altérés par Joe. Incontournable, l'ordinateur s'impose en modérateur et filtre les rapports humains. Au fil de l'histoire, le protagoniste arrête progressivement d'intervenir sur les relations problématiques. En revanche, il intervient sur le moyen technique. Des connaissances commencent à fouiner dans sa vie privée par voie informatique ? Au lieu de les réprimander, il a recours à un logique pour leur rendre la pareille. Son ex-maîtresse le harcèle télématiquement ? Au lieu de chercher à la raisonner, il coupe la connexion vidéo avec elle. La ville tombe dans le chaos ? Au lieu d'œuvrer à sa réorganisation, il débranche Joe et fait croire à sa destruction accidentelle. En résumé, il ne guérit plus ses relations sociales. Il prend, à chaque fois, des décisions d'ordre technologique. Les solutions informatiques deviennent des solutions sociales.

Aujourd'hui encore, ce petit récit délicieusement anticipateur peut inspirer un programme de recherche complet, permettant d'évaluer la portée historique et les changements socioculturels induits par les réseaux numériques. Des tout premiers terminaux Minitel aux services de *networking* actuels, les communautés d'utilisateurs se sont pensées comme des espaces hybrides – à la fois publics et privés – où les individus peuvent mettre en scène leur présence physique d'une façon originale et entretenir un lien social basé sur leurs actions et leurs échanges informatiques. Espace, corps et lien social : c'est sur ces trois axes que l'analyse des sociabilités numériques s'articulera dans les chapitres qui suivent.

Il sera tout d'abord nécessaire d'expliquer comment la culture du numérique s'est faite porteuse d'un nouveau rapport au territoire. Ce rapport prend en compte un fait fondamental : depuis les années 1980, les ordinateurs sont installés dans les maisons des particuliers, qui en font un usage ludique ou personnel. C'est avant tout l'espace privé qui a été transformé par les technologies numériques. De là, à travers les réseaux, elles ont forgé un espace public d'expression. « Blogosphère », « cyberspace », « communautés virtuelles » : à une réalité urbaine polluée et violente, la culture des ordinateurs oppose une zone franche d'information pure, située derrière les écrans.

Ce livre s'attache par la suite à montrer comment habiter ce nouvel espace. Loin des prophéties simplettes d'« adieu au corps », dans les lieux des échanges numériques c'est l'identité somatique de l'utilisateur qui est constamment mise en avant. Les photos dans les sites de partage, les avatars dans les jeux vidéo sont autant de traces de la présence en ligne des internautes, qui s'en servent pour entreprendre une quête de soi passant par la quête d'un corps idéal. En toile de fond, on devine les attentes et les craintes dont le corps est porteur au sein de nos sociétés. « Assurer », « être performant », mais aussi encourager la participation, entretenir le lien avec les autres.

C'est donc dans la dernière partie que les problématiques concrètes de la coexistence assistée par les ordinateurs sont explorées. Les réseaux promettent de satisfaire des aspirations primordiales à l'amitié, à l'amour, à la reconnaissance. En même temps, ils s'engagent à ne pas enfermer les individus dans des relations établies. Au sein de ces petits mondes branchés les rôles semblent toujours reconfigurables d'un simple clic de souris. Les liaisons numériques sont traversées par une envie contradictoire : construire une sociabilité forte basée sur des « liens faibles ».

Liens, justement – ceux sur lesquels la sociabilité en ligne se fonde et ceux qui m'unissent aux personnes qui ont rendu possible cet ouvrage. Son contenu puise dans la vie des individus que j'ai côtoyés tout au long de mes enquêtes de terrain et de mes observations ces dix dernières années. Mais c'est aussi une tranche de ma propre biographie. Avant tout, le sujet de cette recherche s'est imposé comme un fait de mon vécu. Pour des raisons générationnelles, par les lieux que j'ai traversés, je me suis trouvé au cœur de la culture du numérique. Le passage de ma fascination d'adolescent pour les micro-ordinateurs et les jeux vidéo à la connaissance des milieux des révoltés du clavier, des cyberpunks européens, des hackers, de la cyberculture américaine, des réalités des pays émergents d'Asie et d'Amérique du Sud s'est fait durant les voyages qui ont jalonné mon parcours de chercheur. Avant même de le passer au prisme de l'analyse sociologique, j'ai vécu l'avènement de la société en réseau à la première personne. Les interviews que j'ai réalisées avec des blogueurs, des *gamers*, des membres de communautés virtuelles dans le cadre de ma thèse de doctorat ou de mes recherches successives ont également été une manière de remettre en ordre mes propres expériences. Les comptes rendus d'autres rencontres plus inhabituelles encore (avec des artistes qui se font installer des oreilles électroniques, des adeptes du sexe virtuel, des gourous de la militance en ligne) permettent de toucher du doigt certains des changements les plus drastiques de notre époque.

C'est pourquoi, tout en restituant l'épaisseur historique de mes observations, la matière de ce livre reste une matière vivante. Et c'est cette vitalité que j'ai cherché à restituer dans les pages qui suivent, tant dans les passages analytiques qu'à travers l'évocation d'épisodes tirés des terrains

INTRODUCTION

d'enquête, de conversations avec des collègues et des camarades qui m'ont aidé dans la collecte de données. Pour relever le défi d'une analyse globale du phénomène des sociabilités numériques, il était nécessaire également de recourir aux travaux d'autres chercheurs. Ce livre est aussi une manière de relater leurs recherches. La visibilité de services de réseautage tel Facebook, des systèmes de partage des expériences et des opinions personnelles comme Twitter, des sites pour organiser des descentes éclair en masse dans des lieux publics tel Tuangou – tout cela a désormais convaincu l'opinion publique mondiale du fait que les technologies numériques ne doivent leur succès qu'à l'envie de sociabilité et de contact de leurs usagers. C'est cette envie que nous nous devons d'étudier. Et je suis heureux de voir qu'aujourd'hui un nombre toujours croissant de collègues s'attachent à ces questions, en France comme ailleurs. Je cherche à rendre hommage à leur obstination face à tous ceux qui, au cours de ces dernières années, nous ont constamment demandé : « Au fait... qu'est-ce que la sociologie a à faire avec les ordinateurs ? »

désamorcer les comportements déviants se manifeste à travers la rescision des liens qui connectent l'utilisateur déviant aux autres membres de la communauté¹. Dans un site de réseautage, même s'il garde ses contacts, l'individu sanctionné verra les messages diminuer. Dans les services de partage de fichiers comme Bittorrent, il perdra ses privilèges et sa vitesse de connexion. Dans un jeu en ligne MMORPG, personne ne voudra plus faire équipe avec lui.

La sanction contextuelle est aussi, à juste titre, souple dans son application. En l'absence d'une arrestation ou d'un procès, personne ne décide du début ni de la fin de la peine. Cet anathème n'est jamais « décrété ». Il se réalise de manière spontanée quand le nombre d'utilisateurs qui ont bloqué le troll a dépassé un certain seuil critique. Ce seuil change selon les contextes, tandis que le dosage et la mise en œuvre de la sanction sont confiés au jugement des internautes, qui participent ainsi à la mise en place d'un processus social de sanction. Le caractère informel de l'anathème ne doit pas faire croire que celui-ci peut être facilement contourné. La mesure est redoutable parce qu'elle impose de couper les liens non seulement avec l'individu perturbateur, mais aussi avec tous ceux qui ne participent pas à la mise à l'index. C'est pourquoi les plus féroces opposants de ces anathèmes informatiques – et par conséquent les partisans les plus convaincus des solutions répressives – sont ceux qui ont le moins de capital social. Pour eux, la déconnexion de l'individu mis à l'index ainsi que de tous ses « complices » représente un sacrifice beaucoup plus important que pour un usager plus central et mieux connecté.

1. Kipling D. Williams, Christopher K. T. Cheung et Wilma Choi, « Cyberostracism : Effects of Being Ignored over the Internet », *Journal of Personality and Social Psychology*, vol. 79, n° 5, 2000, p. 748-762.

réponse. Pour ses usagers, la socialité d'Internet ne se substitue pas aux rapports de travail, de parenté, d'amitié. Elle se cumule avec eux. Les technologies numériques ne représentent donc pas une menace pour le lien social. Elles en constituent au contraire des modalités complémentaires.

CONCLUSION

Le chapeau d'Exu

Trois grands mythes liés à Internet ont ainsi été démentis. Le premier est celui de la substitution d'un espace physique par un empyrée immatériel fait d'octets. La mise en boucle du réel et du virtuel est la raison pour laquelle les usages informatiques actuels sont inséparables des pratiques sociales. Avant même que les concepteurs n'adoptent l'évangile de l'*invisible computing* ou que nos villes ne se remplissent de bornes Wi-Fi, l'omniprésence des interfaces numériques a façonné notre quotidien. La banalisation des pratiques en ligne implique que les usagers d'aujourd'hui se branchent à Internet comme ils se brancheraient à une prise électrique. Continuer à considérer le Web comme un espace transcendant par rapport à notre réel est un mirage. Pire, c'est une erreur d'évaluation lourde de conséquences théoriques et politiques. Les débats contemporains – de celui sur la fracture numérique à ceux sur la protection de la propriété intellectuelle ou de la vie privée en ligne – sont encore bâtis sur la fausse prémisse qu'il faudrait garantir ou interdire l'« accès » à une information hypothétiquement située dans un espace autre. La pauvreté de cette approche révèle l'étendue du travail théorique qui reste encore à accomplir pour que nos gouvernants apprennent à concevoir ces enjeux en termes d'intégration possible entre les cadres de vie des usagers et leurs exigences sur le plan des contenus et des services.

Notre imaginaire du numérique a été façonné par la croyance ingénue que tout internaute se connectant au Web allait être aspiré dans une réalité alternative, qu'il allait abandonner sa coquille de chair pour renaître, transfiguré, sous forme d'ange électronique. C'est le deuxième mythe que j'ai voulu analyser dans cet ouvrage. Il ne fait pas de doute que ce corps virtuel n'est qu'un leurre. Mais si les avatars ne visent pas à remplacer les corps « réels », il faut s'interroger quant à leur raison d'être. La propagation de représentations corporelles en ligne atteste des désirs et des attentes que les usagers projettent sur leur propre corps. Ce n'est pas seulement un enjeu d'apparence et de mise en scène de soi. Les traces corporelles dans la Toile sont des moyens d'exprimer et de réaliser l'autonomie, le contrôle et l'efficacité auxquels les individus aspirent. Elles deviennent aussi des stratégies citoyennes adaptées au contexte historique actuel. Elles peuvent, potentiellement, faire barrage au complexe médico-industriel qui – à travers la fusion économique de colosses pharmaceutiques, de compagnies d'assurances et de systèmes de santé de plus en plus déréglementés – semble destiné à déposséder les individus de toute emprise sur leur propre corporalité.

Le dernier mythe lié à l'essor des technologies de l'information et de la communication est que ces dernières seraient, par leur nature, désocialisantes. La perspective théorique adoptée pour analyser cette question a emprunté plusieurs outils à la branche de la sociologie qui étudie les réseaux sociaux, autant en ligne que hors ligne. « Liens faibles », « trous structuraux », effets de « petit monde » : voilà des notions avec lesquelles il a été nécessaire de se familiariser afin de comprendre pourquoi les ordinateurs en réseau ne représentent pas forcément une menace, mais plutôt une reconfiguration de notre manière d'être en société. Les usagers sont les nœuds d'un réseau vaste et articulé où

les relations de proximité avec les familiers, les collègues ou les conjoints résonnent avec les contacts à distance, les amis d'amis et les anonymes du Web. C'est une redéfinition de l'échelle même de nos espaces sociaux à laquelle nous assistons aujourd'hui. La perception des distances sociales se redéfinit ainsi. Ce qui paraissait éloigné devient infiniment plus rapproché, presque adjacent. Les liaisons numériques permettent justement de trouver et de maintenir la distance optimale avec les personnes qui peuplent notre vie. L'enjeu ici est d'atteindre le juste équilibre entre cohésion et autonomie, d'arrêter les allers-retours incessants entre conformisme et isolement qui ont caractérisé les sociétés de masse issues de la modernité industrielle.

Mon intention tout au long de ce livre a été aussi de montrer la richesse et la diversité des outils que les sciences sociales ont aujourd'hui à leur disposition pour étudier l'interaction numérique. Des approches qualitatives à la statistique, de la sociologie expérimentale aux observations participantes en ligne, des études visuelles à – bien sûr – l'analyse des réseaux sociaux. Ces méthodologies, j'ai cherché à les montrer en action, appliquées aux objets et aux cas concrets que j'ai pu étudier au cours de mes recherches. Mon attention aux pratiques ainsi qu'à la production scientifique internationale les analysant ne vise pas à défendre à tout prix une nouvelle donne technologique, mais à montrer comment les individus sont capables de composer avec ce cadre nouveau et parfois inquiétant. Les usages informatiques sont toujours, dans une certaine mesure, des détournements. Les ordinateurs imaginés par les technocrates deviennent des objets du quotidien. Ils ne sont pas, de mon point de vue, des chevaux de Troie qui auraient pénétré notre quotidien, mais plutôt des fauves que les usagers sont capables de « domestiquer » – au sens propre du terme, en les intégrant à leurs habitats.

Cela ne doit bien entendu pas nous rendre aveugles aux périls qui se nichent dans le numérique, surtout quand il est érigé en idéologie. Mais, si un message peut être retenu à la fin de cette analyse, c'est surtout qu'avec ces périls les citoyens actuels reçoivent aussi un nouvel assortiment de possibilités, tant sur le plan personnel que sur le plan collectif. C'est la forme même de notre être en société qui est remise en question. Et si cela comprend une partie de risques et de bouleversements, une place subsiste pour des éléments de surprise et de création de nouveaux espaces des relations humaines.

D'une façon plutôt évocatrice, je voudrais illustrer ce dernier point par un récit ancien, celui du dieu Exu, ainsi que je l'ai entendu raconter au cours d'un voyage au Brésil. Ironiquement, cette histoire que je relate en guise de conclusion est aussi celle qui m'a incité à commencer ce livre. Le jour de Pâques 2008, j'arpentais un marché populaire de la ville de São Paulo. Un stand étalant des figurines en terre cuite attira mon attention. Il s'agissait des divinités du candomblé, la religion animiste importée par les premiers esclaves d'Afrique. Dans le panthéon afro-brésilien, Exu est le messager, le dieu de la communication. Les apparences qu'il peut prendre sont multiples : vieux monsieur, démon, femme fatale. Mais parmi les statuettes du marché de Pâques, il était représenté comme un jeune homme charmant, coiffé d'un chapeau rouge et noir tout à fait original. Intrigué, je demande au vendeur quelle est la signification de ce couvre-chef. « Une légende africaine, m'expliqua-t-il, raconte que deux hommes étaient les meilleurs amis du monde. "Rien ne peut changer ce qui nous unit", disait l'un. "Notre amitié est la seule chose qui existe au monde pour moi", disait l'autre. Exu, qui aime jouer des tours aux hommes, décida alors de leur apprendre à ne rien donner pour acquis. Un jour que les deux amis travaillaient la terre, il traversa le chemin

qui séparait leurs champs. Il portait sur la tête ce chapeau, complètement rouge d'un côté et complètement noir de l'autre. Le soir, les deux amis rentraient ensemble vers leurs maisons. Le premier dit : "As-tu remarqué cet homme au chapeau noir qui est passé aujourd'hui ? Quelle noblesse, quelle élégance dans son allure." "Ma foi !, répliqua l'autre, le seul homme que j'ai vu passer avait un chapeau rouge, pas noir." Bientôt, une dispute terrible éclata entre les deux amis, qui en vinrent aux mains et ensuite aux armes. Seule l'intervention de leurs familles respectives put les empêcher de s'entretuer. À ce moment-là, Exu surgit de nulle part et demanda ce qui était en train de se passer. "Deux amis se disputent, lui fut-il répondu, et ils vont certainement se tuer si quelqu'un ne fait pas quelque chose." "Je vais m'en occuper", affirma le dieu. Il sépara les deux hommes et, en leur montrant son chapeau rouge et noir, les réprimanda : "Était-ce cela votre amitié ? Voilà ce qui a suffi à la mettre en cause. Vous aviez raison tous les deux et vous vous aimiez, mais cela ne vous a pas mis à l'abri d'avoir un différend." Et il disparut aussitôt, en laissant le chapeau dans les mains des deux hommes, réconciliés et avertis. »

Cette parabole surréelle nous permet à mon sens de mieux comprendre l'effet que les médias numériques ont sur nos rapports humains. Exu est une personnification de la communication. Il assure l'échange et l'interaction entre les hommes. Mais son rôle est ambivalent. Il est capable à la fois de provoquer le malentendu et, à travers la parole, de réconcilier les parties en cause. Il brise un lien social entre les deux hommes (leur amitié) et le remplace par un lien nouveau, ambigu. Le chapeau à deux couleurs symbolise ce lien. Il est l'emblème de quelque chose qui dépasse les affinités et les loyautés. Les deux amis s'aiment mais sont prêts à s'entretuer. Il dépasse aussi les notions de justice et

de vérité. Exu le dit bien, « vous aviez tous les deux raison ». Les deux hommes sont dans le vrai, mais ce n'est pas le fait d'être dépositaires d'une information exacte qui est à la base de leur entente. Ils doivent à présent apprendre à s'interroger sur le type de lien qui les unit. Est-ce que les sentiments, l'attachement peuvent suffire ? Exu semble, à sa manière taquine, vouloir mettre cela en doute. L'affection qu'ils ont l'un pour l'autre ne met pas les deux amis à l'abri de la discorde. Objet absurde, image du caractère même de cette divinité capricieuse, le chapeau est là non seulement pour rappeler la fragilité des liens humains, mais pour montrer qu'ils peuvent prendre des formes parfois surprenantes. Énigmatique, cet artefact est, dans la scène finale du récit, la seule chose qui unit les deux hommes. Leurs mains le soutiennent tandis que le dieu de la communication disparaît, recule dans les plis de leurs paroles.

J'y pense maintenant, à ce symbole indéchiffrable, en regardant ma propre main qui touche la souris de mon ordinateur. C'est une souris d'un modèle assez commun. Elle est noire d'un côté, mais – si je la tourne – je ne vois que le rouge de sa diode luminescente.

REMERCIEMENTS

Remercier est un art dont, apparemment, je ne possède pas le secret. C'est donc par ma sincérité que je vais chercher à suppléer les défauts de mon talent.

Mes remerciements amicaux vont tout d'abord à Georges Vigarello, à Nicole Lapiere et à mes collègues du Centre Edgar-Morin (EHESS) pour leur soutien professionnel et intellectuel. Ma réflexion sur les thématiques traitées dans ce livre a pu s'enrichir et gagner en profondeur à l'occasion de dix ans de travail commun et d'échange. La relecture de Fong-Ming Yang, les conseils de Daniel Percheron et l'intelligence d'Evelyne Ribert m'ont permis d'élaborer le texte définitif de cet ouvrage.

Ce travail doit beaucoup à la bienveillance et au soin de Marie Glon, qui a bien voulu gloser et relire des versions préliminaires de ces chapitres. Si, malgré ma connaissance encore on ne peut plus aléatoire de la langue de Molière, j'arrive aujourd'hui à être du moins lisible, c'est grâce à son amabilité.

Les étudiants de l'Institut Télécom (Évry), les participants à mon séminaire de recherche à l'EHESS sur « Transdisciplinarité et Numérique » et les lecteurs de mon blog *Body-spacesociety.eu* ont su être des interlocuteurs (et des informateurs) précieux.

À Paola, avec qui je partage ma vie et mes recherches, *un grazie di cuore*.

>

> Paris, le 1^{er} février 2010

> listening to *Addicted to Bad Ideas*

>

TABLE

<i>Introduction</i>	7
Première partie : espèces de (cyber)espaces	17
Le colosse et l'abricot	21
Enfants de l'ordinateur	27
La petite maison dans la Toile	32
Anarcho-communistes à l'heure du thé	39
Le rêve des sociologues	47
Le sens de la communauté virtuelle	55
Notre habitat double	60
Villes célestes et villes branchées	66
La cookie-party chez Hekebolos	76
L'esprit Internet	84
Comment composer entre espaces virtuels et espaces réels ?	89
Négocier un espace propre en ligne	99
Le paradoxe de la <i>privacy</i> dans les réseaux	108
Deuxième partie : quête de corps, quête de soi	119
Ceci est mon corps (en ligne)	123
Qu'est-ce qu'un corps virtuel ?	131

Qui a construit ce mythe ?	137
Sonia, c'est-à-dire Olivia	146
L'artiste à deux têtes	155
Entre internautes consentants	162
Facebook, le cancer, les chômeurs, les feuilles mortes... ..	170
Vers la Médecine 2.0	177
Une technologie « capacitante »	186
Le droit d'être anorexique	196
« Un profil comme le mien »	207
Mon réseau est une image de moi	213
Troisième partie : La force des liens numériques	225
Les « murés » : isolement et envie de socialité	230
La fin de la solitude	239
Liens faibles, sociabilité forte	248
Mlle Wang et le capital social	257
Mon <i>friend</i> n'est pas mon ami	270
Combler les trous	277
Les liaisons progressives	284
L'amour au temps d'Orkut	293
L'anonyme catholique et la confiance « épaisse »	304
Que va-t-on faire des trolls ?	314
<i>Conclusion. Le chapeau d'Exu</i>	327
<i>Remerciements</i>	333

Le Seuil s'engage pour la protection de l'environnement

Ce livre a été imprimé chez un imprimeur labellisé Imprim'Vert, marque créée en partenariat avec l'Agence de l'Eau, l'ADEME (Agence de l'Environnement et de la Maîtrise de l'Énergie) et l'UNIC (Union Nationale de l'Imprimerie et de la Communication).

La marque Imprim'Vert apporte trois garanties essentielles :

- la suppression totale de l'utilisation de produits toxiques ;
- la sécurisation des stockages de produits et de déchets dangereux ;
- la collecte et le traitement des produits dangereux.



RÉALISATION : NORD COMPO À VILLENEUVE D'ASCQ
IMPRESSION : CORLET IMPRIMEUR S.A. À CONDÉ-SUR-NOIREAU
DÉPÔT LÉGAL : SEPTEMBRE 2010. N° 98637 (00000)
IMPRIMÉ EN FRANCE