



# Le Réseau pensant

## *Sciences humaines et société face au Multimédia*

Le concept d'identité est aujourd'hui largement interrogé par les nouvelles technologies de la communication et les Sciences Humaines sont appelées à cette réflexion.

Le multimédia n'est pas que la conjonction sur un seul support de plusieurs canaux de communication : image, vidéo, son et texte. Les ouvrages illustrés ou les cartes routières réalisaient déjà une telle combinaison. La révolution qu'il inaugure tient surtout à deux caractéristiques qui bouleversent notre rapport aux supports traditionnels de communication et d'information, principalement au livre : la structure hypertexte, et l'interactivité.

La trame multidirectionnelle de l'hypertexte, qui permet de tourner la page optionnellement vers d'autres pages que seulement la suivante, de revenir au point de départ, d'arriver au même endroit par des chemins différents, transforme le texte en un espace architecturé à l'intérieur duquel le lecteur a l'impression de se déplacer.

Cette organisation non linéaire permet l'interactivité entre le lecteur et le support. Or, ce qui n'est qu'une interaction homme-machine tant que le lecteur ne converse qu'avec son ordinateur, devient, grâce au Réseau, une interaction homme-machine-homme, c'est-à-dire, en fait, une relation homme-homme médiatisée et structurée par la machine et les textes multimédias.

***cette révolution  
interpelle toutes les  
sciences humaines***

On a du mal à couvrir en quelques mots tous les aspects par lesquels cette révolution interpelle toutes les sciences humaines. Les spécialistes du texte, pour commencer, ne peuvent qu'être troublés par cette mutation profonde de leur objet. Par différence d'avec le livre, Internet se présente comme le premier média de diffusion de l'information autorisant à grande échelle un

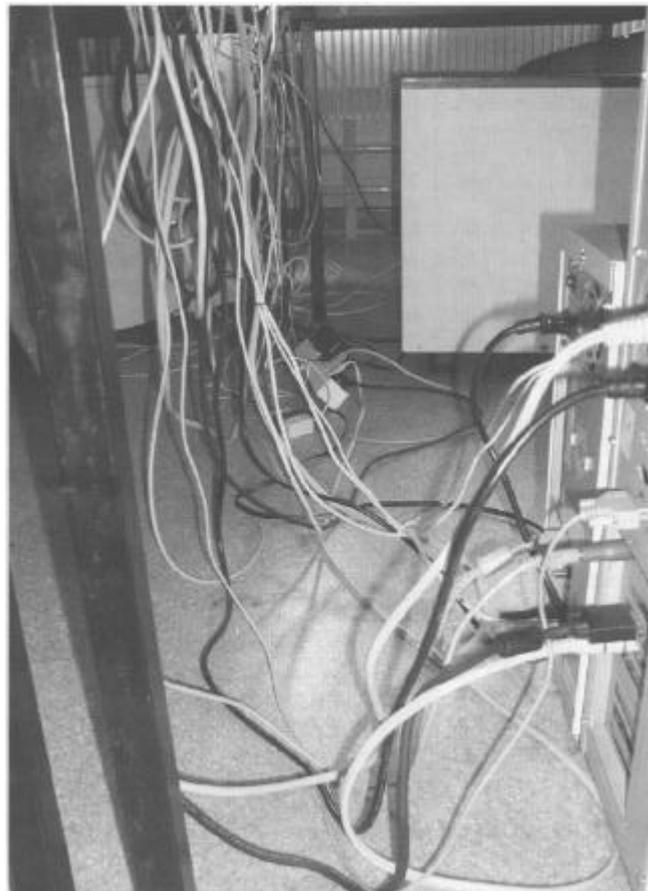
retour du lecteur à l'auteur, avec la possibilité qu'induit cette conséquence, à savoir que le lecteur, par sa réponse, devient à son tour auteur d'un texte. A certains égards, un forum Internet fonctionne, à l'instar des univers partagés en littérature, comme un texte unique, évolutif, qui est écrit et lu à plusieurs et se construit progressivement comme la scène d'une narration dont les auteurs-lecteurs sont en même temps les habitants et les acteurs. Les sites Internet et les forums sont des espaces qui structurent la rencontre et évoluent avec elle.

Le multimédia est cependant appelé de plus en plus à se détacher du vecteur de l'écriture pour fondre les différents canaux : image, vidéo, son, et demain odeurs et sensations kinesthésiques,

en une communication globale multi-canaux simulant avec toujours plus de réalisme la communication directe. Ce sont donc surtout les sciences sociales et la psychologie qui sont interpellées par les retombées de cette évolution.

D'ores et déjà, les réseaux permettent à tout un chacun d'entrer en communication avec n'importe qui dans le monde par l'intermédiaire d'une représentation construite de soi-même, qu'il s'agisse d'un texte signé d'un pseudonyme, ou des traits factices d'un "avatar" dans les jeux on-line ou les mondes virtuels 3D.

Des groupes naissent ainsi, dont la majorité des participants ne se sont jamais rencontrés physi-



*Les petits tuyaux  
de la  
communication*

quement, mais qui échangent des informations, collaborent ensemble, et finissent par nouer une gamme étendue de relations, y compris affectives, qui peuvent durer des mois, voire se prolonger sur plusieurs années



avec le sentiment légitime d'appartenir à une réelle communauté, dont les participants sont pourtant virtuels.

## L'identité mise à l'épreuve

L'identité, concept charnière entre les différentes disciplines des sciences humaines, est ici clairement mise à l'épreuve. Que sont des groupes ou une société dont les acteurs ne peuvent être identifiés autrement que comme des adresses ? Et d'un point de vue psychologique, quels sont les effets en retour sur l'identité subjective de la "virtualisation" de l'autre dans la relation ? L'internaute qui s'amuse à jouer différents personnages sur le Réseau découvre que ses interlocuteurs l'acceptent bien pour ce qu'il prétend être, et non pour ce qu'il est. Mais n'en est-il pas souvent de même dans sa vie quotidienne ? L'expérience du Réseau le confronte, au retour dans la "réalité", à une interrogation sur le sens de relations sociales où le sujet n'existe que parce qu'il est reconnu à certaines places et dans certains rôles.

Le multimédia sur Internet bouscule les frontières entre la réalité et la fiction. On peut encore se réfugier derrière l'idée que les mondes virtuels n'existent pas "pour de vrai" : nous n'y sommes pas physiquement présents, nous n'y ressentons pas de douleur et nos "avatars" peuvent y mourir et renaître ailleurs. Mais, outre que le réalisme grandissant des représentations n'exclut pas que la mort puisse être un jour au programme d'un jeu vidéo "extrême", même cette ultime frontière entre le réel et le virtuel est désormais interrogée par les progrès des biotechnologies qui commencent à associer composants cybernétiques et organiques.

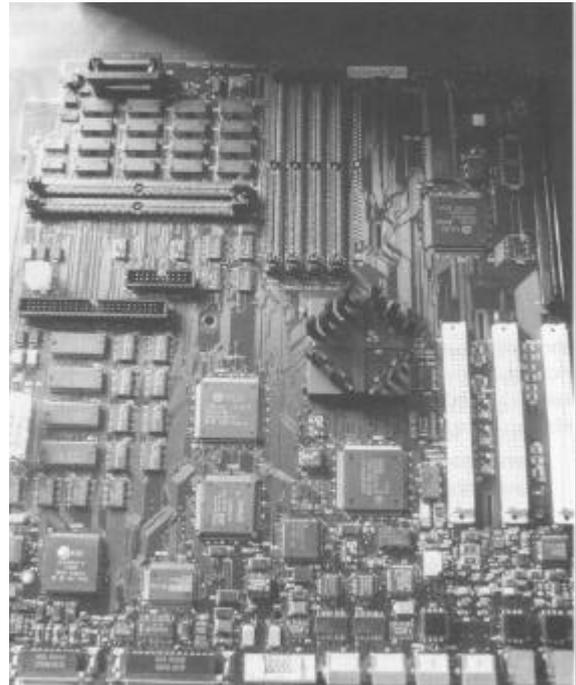
personnages identifiés par des pseudonymes ou des avatars, et demain agents intelligents.

Certaines productions informatiques ont dès à présent une vie en partie autonome, on peut imaginer qu'il en soit ainsi demain de nos clones. Quel sera alors leur statut juridique ? Pourront-ils disposer d'une personnalité "morale" au même titre que d'autres entités artificielles comme les organisations ?

Sur le fond, on le voit, ce sont aussi les philosophes et les théologiens qui sont convoqués à cette réflexion. Ne doit-on pas entrevoir dans le Multimédia sur Internet la fusion de tous les textes jamais écrits ou à écrire en un seul Texte qui n'aurait ni début ni fin, ni auteur repérable, et qui pourrait avec l'évolution des techniques d'intelligence artificielle devenir son propre auteur ? Nous serions donc en

train d'habiter, d'animer et de façonner progressivement "quelque chose" dont nous n'avons déjà plus le contrôle. Sous un certain regard, la substance des logiciels ainsi que de toutes les informations qui circulent sur les réseaux est de même nature que la pensée humaine : elle est structurée comme (et par) le langage. Le Réseau permet aux ordinateurs de se comporter comme un ensemble organisé, une entité intelligente dont il n'est pas possible de prédire si, et quand, elle passera le seuil de l'autonomie, c'est-à-dire d'une conduite orientée stratégiquement en fonction d'objectifs propres, bref, d'une forme nouvelle de vie intelligente.

Ce thème, qui a longtemps été travaillé par la littérature de science-fiction, est désormais passé



Urbanisme numérique

dans le champ de la prospective : Philippe Ulrich, fondateur d'une des plus importantes sociétés françaises de jeux vidéo, prédit une guerre entre l'ordinateur et l'homme, dont ce dernier ne se tirera pas sans une mutation de son humanité même; tandis que J. de Rosnay y voit l'amorce d'une symbiose entre l'homme, à la fois individu et société, et ses machines. Il n'est que temps que les sciences humaines, à leur tour, reprennent aux visionnaires le flambeau de la réflexion dans ce domaine.

Patrick Schmoll  
chercheur CNRS

## Indications bibliographiques

### Le sujet en question

Les sciences juridiques également se voient ouvrir de stimulantes perspectives. Car, outre les questions d'éthique et de propriété intellectuelle, c'est le sujet du droit lui-même qui est ici en question. L'outil Internet fonctionne comme un prolongement ectopique de notre corps propre, et inversement, nous l'investissons comme un espace dans lequel nous expédions des clones de nous-mêmes :

- Lévy P., *L'intelligence collective. Vers une anthropologie du cyberspace*, Paris, La Découverte, 1994.
- McLuhan M., *Pour comprendre les médias*, Paris, Mème/Seuil, 1968.
- Quéau Ph., *Le virtuel, vertus et vertiges*, Paris, Champ Vallon, INA, 1993.
- Rosnay (de) J., *L'homme symbiotique*, Paris, Seuil, 1995.
- Schmoll P., Les espaces textuels partagés. Nouvelles formes d'écriture, nouvelles formes de communication, in Buridant C., Kleiber G. & Pellat J.-Ch. (eds), *Par monts et par vaux : itinéraires linguistiques et grammaticaux*, Leuven-Paris, Peeters, 2001 (sous presse).
- Schmoll P., Les Je on-line. La question des identités sur Internet, *Revue des Sciences Sociales*, Strasbourg, Univ. Marc Bloch, 2001, 28 (sous presse).
- Ulrich Ph., La guerre entre l'ordinateur et l'homme a commencé. Entretien avec Philippe Ulrich, *Transfert*, Paris, n° 1.05, déc. 1999-janv.fév. 2000 (<http://www.transfert.net/>).