

« CULTURE NUMÉRIQUE »

« Culture numérique » de Dominique Cardon, éd. SciencesPo Les Presses, 2019.

Introduction

« Il est important de disposer de connaissances variées et interdisciplinaires pour y vivre avec agilité et prudence, car si nous fabriquons le numérique, le numérique nous fabrique aussi. » p.9

1. Généalogie d'Internet

« L'histoire des sciences et des techniques enseigne qu'une invention ne s'explique pas uniquement par la technique. Elle contient aussi la société, la culture et la politique de son époque. Le choix des technologies, les alliances entre acteurs, la manière de définir les usages sont étroitement liés au contexte social, culturel et politique. » p.17

Naissance de l'informatique

Informatique = calculs donnés à une machine. Le premier ordinateur (comme machine de calcul) fut en 1940 par l'armée États-unienne.

« Même si d'autres motivations sont intervenues par la suite, il ne faut pas oublier que l'aventure de l'informatique a été constamment poussé par la logique de contrôle et de commande militaire. Comme on le verra, c'est le budget de la défense qui a financé l'avènement d'Internet. » p.24

L'arpa et le réseau décentralisé

Le web fut inventé/concrétisé par l'informaticien britannique Tim Berners-Lee à Genève. Internet fut abouti (déjà commencé en 1960) par plusieurs concepteurs notamment l'ingénieur américain Vinton Cerf et un autre ingénieur Robert Kahn.

Les origines hippies de la culture numérique

« Si l'ordinateur personnel donne du pouvoir aux individus, les ordinateurs connectés feront mieux encore: ils donneront du pouvoir à des communautés. » p.54

Les premières communautés à utiliser les ordinateurs en réseaux sont les militaires (discrets et pas très actifs), les laboratoires de recherche autour d'Internet (très actifs) et les passionnés (libertaires, hippies, les hackers).

Une des premières communautés électroniques (avec des ordinateurs connectés) est The Well en 1980. Première utilisation du mot « communauté virtuelle ». Gros succès de The Well. C'est emblématique. À ce propos: « La frontière virtuelle est vue comme un moyen de recomposer le monde social pour le rendre moins segmenté et plus ouvert – une vision qui reste utopique car en réalité, le public de The Well présente une incroyable homogénéité sociale, culturelle et politique. Ses participants sont blancs, californiens, cultivés et très majoritairement masculins. Ils partagent les mêmes valeurs culturelles, la même histoire, ils ont souvent fait ensemble l'expérience de la vie communautaire, mais cela ne les empêche pas de prêcher la rencontre avec l'inconnu, l'effacement des statuts sociaux, le jeu avec l'identité. » p.62

« En réalité, il apparaîtra très vite que la frontière entre le monde réel et virtuel n'est pas si étanche et que les

inégalités des ressources sociales et culturelles entre internautes s'exercent aussi dans les espaces en lignes. » p.62

La leçon politique des pionniers d'Internet

1996, Web développement pour le grand public. Les cinq points du projet politique d'Internet:

– C'est une affaire d'individus, « promesse d'émancipation, un outil qui redonne du pouvoir et la liberté aux personnes. » p.67

– Ce n'est pas pour autant que c'est de l'individualisme, il faut choisir sa communauté soi-même, qui est plus facile sous le couvert de l'anonymat (Internet = instrument d'émancipation).

– Ce sont les internautes qui transforment la société et non des institutions politiques, des partis ou des États.

– Internet et marché = possible. Rapprochement entre libertaires et valeurs de l'économie libérale (= nouvelle forme de capitalisme).

– « La technologie est investie du pouvoir thaumaturgique de révolutionner la société. L'innovation numérique doit permettre de faire tomber les hiérarchies, de court-circuiter les institutions et de bousculer les ordres sociaux traditionnels. » p.68

2. Le Web, un bien commun

Avec la conception des navigateurs de recherches (le premier Mosaic en 1993 par Erina Bina et Marc Andreessen).

« Désormais, il existe un outil simple et facile d'accès au monde numérique. » p.87

« En juin 1993, on compte 130 sites web; en 1996, ils sont 230 000 et l'on dénombre déjà 36 millions d'utilisateurs, soit 0,9 % de la population mondiale. » p.87

« La plupart des grandes innovations du web sont parties de rien ou, pour être plus juste, de pas grand chose. Elles ne sont pas issues de la recherche universitaire ni des laboratoires des grandes entreprises. Elles ne sont pas le fruit d'une vaste réflexion stratégique ni d'une rigoureuse analyse marketing des attentes des consommateurs. La plupart du temps, elles ont surgi sans que personne n'ait vu ni prévu quoi que ce soit. Et ceux qui ont amené ces innovations ne sont pas ceux que l'on attendait. L'innovation arrive, nous l'avons vu, de la périphérie. » p.101. Liste d'innovations: L'Internet Movie Database de Col Needham, 1999 (étudiant britannique), encyclopédie libre Wikipédia de Jimmy Wales, 2000 (homme d'affaires américain), Flickr issu d'une intention de jeu vidéo de Caterina Fake et Stewart Butterfield, 2001 (respectivement américaine et canadienne). Tous les exemples cités sont de nature latine-anglaise...

« Dans un processus d'« innovation ascendante », des utilisateurs inventifs commencent par bricoler un projet pour leur propre usage, afin de résoudre leurs problèmes pratiques, et ce n'est qu'ensuite que l'innovation se diffuse et entre le marché. » p.105