Jacques PERRIAULT, Céline VAGUER, dirs, *La norme numérique. Savoir en ligne et Internet*

Paris, cnrs Éd., coll. Communication, 2011, 269 p.

Alexandre Eyries

Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/questionsdecommunication/6804>

DOI : 10.4000/questionsdecommunication.6804

ISSN : 2259-8901

Éditeur

Presses universitaires de Lorraine

Édition imprimée

Date de publication : 1 septembre 2012

Pagination : 364-366

ISBN : 978-2-8143-0120-7

ISSN : 1633-5961

Référence électronique

Alexandre Eyries, « Jacques PERRIAULT, Céline VAGUER, dirs, *La norme numérique. Savoir en ligne et Internet* », *Questions de communication* [En ligne], 21 | 2012, mis en ligne le 18 décembre 2012, consulté le 27 octobre 2022. URL : <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/6804> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.6804>

Creative Commons - Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International
- CC BY-NC-ND 4.0

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

en parallèle des moyens technologiques mis en œuvre. Un type d'évolution profonde qui devrait se reproduire en s'accéléralant. La première approche (pp. 19-28) tente d'explicitier et de représenter ces bouleversements qui arrivent et qui sont déjà le fait de pionniers aux avant-postes de ces changements en cours. L'internet et le virtuel y sont décrits comme une planète inexplorée, ou encore le septième continent encore difficile d'accès. Progressivement, la question dérive vers l'imagination humaine qui a su concevoir cette virtualité et qui « créera d'innombrables facettes qui pourront être mises en scène, développées » en réponse à un besoin de curiosité insatiable toujours plus grand. Ces territoires virtuels sont décrits comme la clé pour agir, dialoguer, vivre en de multiples lieux, successivement ou en même temps.

On découvre que de nombreuses communautés de l'internet se transformeront en des univers complets, avec règles de vie, des représentations des participants, des rencontres, des dialogues qui leur sont spécifiques. Des univers qui se développeront dans tous les domaines. En parallèle à ces développements virtuels, les moyens de communication et leur utilisation vont littéralement exploser, en faisant naître des possibilités de communication et d'interaction quasi permanente avec tout ce qui nous entoure. Cela semble préfigurer l'émergence d'une nouvelle intelligence collective qui sera le lieu de « production, invention, capitalisation collective et souvent de façon accélérée » (p. 25). Une intelligence à partir de laquelle « nous sommes tous, collectivement, devenus un média, un média participatif, ouvert, créatif, intelligent et actif » qui engendre des innovations étonnantes et renouvelle fortement les conceptions dans de nombreux domaines (p. 26).

Plus loin, Malo Girod de l'Ain tente de décrypter comment appréhender ces évolutions et leurs conséquences. Il en ressort une abolition du temps et des distances, par une globalisation de l'immédiateté où le passé, le présent et le futur fusionneront (p. 40). L'humanité deviendra partie prenante du réseau, avec les corps qui deviendront progressivement de simples relais, profitant de l'ère d'abondance qu'offrira le virtuel. La notion de village planétaire prendra enfin tout son sens, où nous serons tous reliés par des liens nouveaux tissés au sein du réseau et qui s'étofferont au rythme d'évolutions rapides (pp. 29-38).

Nous découvrons ensuite un passage qui traite des conséquences prévisibles de ces évolutions, l'apparition de nouvelles libertés, de nouvelles philosophies, de nouvelles croyances, de nouvelles intelligences (pp. 39-60). Puis l'auteur s'attelle à une présentation

des évolutions lointaines et engage une réflexion sur le futur de l'humanité avec certains rapprochements étonnants entre bouleversements technologiques et mouvements philosophiques et religieux (pp. 61-84). Malo Girod de l'Ain insiste sur l'importance d'une prise de conscience rapide de ces bouleversements majeurs en suggérant la mise en place de groupes d'analyse et d'autorités de régulation au niveau mondial. « La capacité du changement accélère tellement, que bientôt, son rythme pourra rendre impossible toute régulation, faute de préparation suffisante. Une constitution et un gouvernement mondiaux s'imposeront probablement comme une solution nécessaire, mais aurons-nous le temps et la volonté de les mettre en œuvre ? » (p. 17).

Cependant, malgré les forts bouleversements des perspectives envisageables, Malo Girod de l'Ain semble optimiste en démontrant que, bien souvent, des solutions innovantes sont trouvées aux problèmes du moment. En revanche, il admet, et c'est l'un des objectifs du livre, qu'émerge enfin une prise de conscience au niveau de la société tout entière, des conséquences des changements forts en cours qui peuvent être vraiment dramatiques si non maîtrisés. Enfin, en guise de partie conclusive, Malo Girod de l'Ain consacre une seconde et importante partie à une approche romanesque. Celle-ci consiste « en un grand voyage en 2010 » qui illustre dans un registre moins formel les propos développés dans la première partie analytique. Une manière d'imaginer ce que pourrait être le quotidien de notre futur proche, non sans humour. Évidemment, on y retrouve les traits de bons nombres d'éléments actuels, mais bien souvent cette extrapolation va beaucoup plus loin, et de ce fait reste en 2012 encore une préfiguration de ce qui pourrait encore venir. On apprécie d'ailleurs cette partie, car elle a le mérite de mettre en valeur des aspects sociologiques et techniques précis qui ne sont qu'effleurés dans la première approche plus transversale. Finalement, même si cet ouvrage date, il a l'excellent potentiel de ne pas le révéler par des propos qui sont plus que jamais d'actualité.

Gilles Boenisch

CREM, université de Lorraine
gilles.boenisch@gmail.com

Jacques PERRIAULT, Céline VAGUER, dirs, *La norme numérique. Savoir en ligne et Internet*.

Paris, CNRS Éd., coll. Communication, 2011, 269 p.

La norme numérique. Savoir en ligne et Internet est un ouvrage collectif qui a été dirigé par Jacques Perriault,

professeur émérite en sciences de l'information et de la communication à l'université de Paris Ouest-Nanterre La Défense, et par Céline Vaguer, maître de Conférences en sciences du langage à l'université de Toulouse-Le-Mirail. Ce livre est sous-tendu par une problématisation originale et s'intéresse à un domaine fort peu connu qui est celui de la normalisation des échanges de données sur l'internet en fonction de critères communs, de protocoles et de lois organisationnelles partagées et à la légitimité communément admise. Avant même que des flux de données de toute nature (culturelle, commerciale, scientifique, etc.) ne puissent commencer à circuler librement et facilement sur Internet, il faut au préalable qu'au sein de certaines organisations pluripartites, l'unanimité ait été faite autour d'un ou de plusieurs standard(s) qui seront ensuite largement adoptés par des groupes d'utilisateurs qu'on appelle normes. Ces normes sont dites numériques lorsqu'un large consensus international recommande leur utilisation. Le grand mérite de cet ouvrage est de montrer que la question de la norme est centrale dans la société contemporaine et qu'elle est foncièrement pluridisciplinaire, ne concernant pas uniquement l'industrie et l'informatique, mais également les sciences humaines et sociales dans leur ensemble, qu'il s'agisse du droit, de la sociologie, de la psychologie, des sciences de l'information et de la communication, de la science politique ou encore de l'économie.

L'avant-propos de l'ouvrage – rédigé conjointement par Jacques Perriault et Céline Vaguer – illustre avec beaucoup de pertinence l'omniprésence des normes dans le monde actuel et leur double apport : « La multiplication croissante des réglementations, nationales, européennes, mondiales, ainsi que le développement des technologies de l'alimentation, de la sécurité, et des télécommunications confèrent aux normes et standards et aux institutions qui les élaborent un double rôle de construction d'un langage commun, notamment par des systèmes partagés de description de données, et de régulation des productions et des échanges mondiaux » (p.9). Exploitant au maximum les ressources et les performances des systèmes informatiques, le processus de normalisation n'intéresse pas seulement les artefacts (ou effets artificiels) mais aussi et surtout les individus. Cet ouvrage collectif – confrontant le savoir en ligne et l'internet – comporte trois parties consacrées respectivement à l'élaboration de la norme numérique (dans le cadre de l'apprentissage en ligne, dans un contexte multiculturel, ou encore, sur le plan des droits d'auteur et des libertés individuelles), à l'apport des sciences humaines et

sociales (notamment de la psychologie cognitive, de la sociologie et de l'économie) et enfin à l'éthique dans son rapport avec les institutions politiques et les libertés publiques (abordant les questions du vote électronique, de la protection de la vie privée sur l'internet et, enfin des valeurs mises en œuvre sur les plateformes numériques). Dans l'introduction intitulée « Normes numériques, éthique et sciences sociales », Jacques Perriault écrit que la question de la normalisation accompagne un changement sociétal important et un bouleversement dans les mentalités amenant l'opinion publique à sémouvoir « des nombreux dispositifs numériques qui servent aujourd'hui à la traçabilité des personnes » (p. 11) et à s'insurger contre l'utilisation abusive des données personnelles du public (le plus souvent à son insu), « lors d'un trajet en métro, par exemple, avec le passe Navigo [ou] sur les réseaux sociaux tels que MySpace ou Facebook » (*ibid.*). La notion d'industrie de la connaissance désigne l'ensemble des opérations qui concourent à la production et à la circulation des connaissances. Ce concept porteur – conjoignant la fabrication des supports de savoir et leur mobilité – permet de rappeler que « des règles régissent la forme et le mode de circulation de ces informations dans les ordinateurs et sur les réseaux numériques » (p. 12), ce que, bien souvent, le grand public ignore.

Après une décennie (2000-2010) d'hésitations, de tâtonnements et d'expériences diverses, le comportement des utilisateurs, leur diversité ainsi que leurs attentes spécifiques ont fini par être pris en compte par les instances internationales : « Aujourd'hui les normes numériques concernent la quasi-totalité des activités humaines et régissent les échanges d'informations de toutes sortes sur la planète. Elles sont devenues un élément incontournable pour réguler la mondialisation » (p. 13). Il est d'ailleurs à signaler que, dès les origines, la normalisation a accompagné et favorisé le développement des ordinateurs, des télécommunications et de l'internet : « Sans ces normes techniques, il aurait été impossible de glisser une disquette d'un ordinateur dans un autre et de la lui faire lire ; il n'aurait pas été possible [...] de rendre Internet accessible aux ordinateurs les plus divers, qui [...] respectent tous depuis un quart de siècle les standards HTML et TCP-IP, pour communiquer » (p. 14). La normalisation numérique inclut depuis de nombreuses années l'homme dans la conception de règles techniques. C'est la raison pour laquelle les « normes et les standards ont comme objectif le vivre ensemble et relèvent en tant que tels du champ de la communication » (p. 14). Yolaine Bourda s'est intéressée à la constitution des normes

dans le cadre de l'apprentissage en ligne, précisant à l'occasion que les ressources numériques de qualité sont longues et coûteuses à produire. Les moteurs de recherche « plein texte » ayant montré leurs limites, « la solution réside donc dans l'indexation des ressources pédagogiques par des métadonnées [qui] sont des informations de nature sémantique relatives à des ressources, ce sont des données décrivant des données » (p. 33). Le catalogue d'une bibliothèque fournit un exemple concret d'utilisation des métadonnées pédagogiques par le biais « des informations sur les livres et leur contenu (mots-clés, auteur, isbn, étagère, état...) » (*ibid.*). Considérant les droits d'auteur et la liberté des échanges sur Internet, Michel Arnaud explique que, de nos jours, les outils numériques ont induit un rapport « au savoir [...] beaucoup plus conflictuel que par le passé car il se trouve au cœur du processus de partage des richesses et des rapports d'exploitation. Maintenant, les savoirs fongibles et ne garantissent plus un statut social » (p. 90). La propriété intellectuelle – en tant que bien immatériel – tend de plus en plus à être contrôlée, contrainte, restreinte par le biais de processus visant à payer l'auteur-producteur pour jouir de tout ou partie de son bien immatériel. Soucieux de ne pas voir une approche à la Google phagocyter toutes les procédures d'accès au savoir, l'auteur du chapitre appelle de ses vœux une « politique européenne de soutien à l'édition automatique de métadonnées sous forme de développement de routines standardisées » (p. 99).

Bien que d'un accès parfois ardu et bien que faisant référence à des contenus conceptuels et technologiques d'une grande complexité, cet ouvrage a l'immense qualité de s'affronter à la notion – jusqu'alors quasiment inconnue, à l'exception des seuls spécialistes – de norme numérique qui permet de prendre « en charge les attentes des utilisateurs, leurs comportements intellectuels, leurs pratiques culturelles » (p. 239). Le livre dirigé par Jacques Perriault et Céline Vaguer prend pour objet le processus de normalisation et souligne que ce dernier participe d'un mouvement de réflexion d'ampleur planétaire auquel participent de nombreux pays dans le monde et, parmi eux, des pays émergents issus du continent africain. La dimension éthique du concept de normalisation réside principalement dans la volonté revendiquée de lutter contre la fracture numérique et de permettre à chacun – quels que soient son pays ou sa condition – d'accéder aux outils numériques et, par-delà, aux ressources culturelles dont ils sont à la fois les garants et les dépositaires. Dans la conclusion, Jacques Perriault forme le vœu de voir dans un

proche avenir « un élargissement des espaces de bien commun grâce aux techniques numériques » (p. 240) et une meilleure prise en compte de la normalisation numérique en tant qu'« objet scientifique et [...] instrument démocratique au service du politique » (*ibid.*). Puisse ce vœu devenir réalité.

Alexandre Eyries

ISM, université de Nice Sophia Antipolis
alex.eyries@yahoo.fr

Mathieu TRICLOT, *La philosophie des jeux vidéo.*

Paris, Éd. Zones, 2011, 247 p.

Il existe des ouvrages intéressants sur les jeux, et parmi eux quelques-uns seulement sont des essais importants. La *Philosophie des jeux vidéo* de Mathieu Triclot fait immédiatement penser, ne serait-ce que par son titre, à l'essai fondateur de Colas Duflo, *Jouer et philosopher* (Paris, Presses universitaires de France, coll. Pratiques théoriques, 1998, 254 p.) qui couronna la pensée ludologique de la fin des années 90. Pourtant, le second se pose presque en antithèse du premier qui ne s'intéressait qu'aux rois des jeux (échecs, go), tout en limitant ses références littéraires aux plus grands auteurs : Stefan Zweig, Vladimir Nabokov, Yasunari Kawabata. En effet, avec Colas Duflo, si la philosophie reconnaissait qu'elle n'avait plus honte de s'intéresser au jeu, à la différence de celle d'Eugen Fink à la fin des années 50, elle n'était pas pour autant prête à flirter avec n'importe lequel d'entre eux.

Au contraire, l'essai de Mathieu Triclot positionne d'emblée le jeu vidéo comme détournement technologique (« hack »), puis marchandise et, en dernier ressort seulement, jeu. L'auteur puise dans les origines populaires, voire interlopes de cette expérience, sa nature et sa raison d'être, mais aussi l'origine du mépris dont il est encore l'objet. C'est que sa faute originelle, à l'instar du cinéma et même du roman en son temps, est d'être un loisir populaire, à même de détourner les masses laborieuses de leur travail. Ainsi, en 1845, un critique déclarait-il : « Lire des romans nous projette dans un état d'excitation irréel, une transe, un rêve, qui devrait nous ramener ensuite à la réalité. Mais nos rêves se mêlent à nos affaires quotidiennes. Les Dickens, Lever, Warren absorbent des énergies qui, après le travail du jour, seraient bien mieux utilisées à la recherche d'un savoir utile » (pp. 70-71).

Partant de ce constat, Mathieu Triclot s'intéresse au plaisir comme fondement de l'expérience ludique :