



**Conférence de Pascal Desfarges
« Vous avez dit numérique »
Jeudi 4 octobre 2012 / 18h
Bibliothèque municipale Armand Salacrou - Le Havre
En partenariat avec Papa's Production / Festival Ouest Park**

Synthèse des notes prises + notes et proposition de bibliographie par Florence Gamblin

- **Durée de la conférence** : 1h30 environ
- **Objectifs** :
 - découverte du Web 2.0 ou web social : fondements, enjeux
 - détruire certains poncifs sur Internet.
- **Postulat / Constat** :
 - La culture numérique est une nouvelle façon de voir le monde.
 - Nous vivons un changement de civilisation.
- **Tout Internet (forces et faiblesses, usages et mésusages) est dans ses fondements. D'où introduction sur l'histoire d'Internet et notamment de son invention.**
 - Internet = invention collaborative
 - Rôle particulier cependant de Joseph Carl Robnett Licklider [MIT* en 1965 : Thèse sur le rapport de l'homme à ses outils et l'acquisition de compétences. Mise en avant de la complémentarité entre savoir livresque (exemple : notice) et apprentissage par la confrontation aux expériences des autres utilisateurs (partage et transfert de compétences). Cf. *The galactic network* : idée d'un réseau d'ordinateurs interconnectés au niveau mondial + *Library of the futur* (lieu rapprochant livre + réseau d'ordinateurs interconnecté)].
 - Thèse de Licklider découverte par l'armée américaine: proposition d'une aide financière pour mettre en œuvre projet de réseau d'ordinateurs interconnectés.
 - Travail entre 1965 et septembre 1969 (naissance du réseau).

- Donc Internet n'est pas une invention militaire, même si l'armée a financé son développement (poncif 1).

- **Qu'est-ce qui est inventé au juste entre 1965 et 1969 ?**
 - Début d'une révolution culturelle bien plus que d'une révolution technologique (poncif 2).
 - Réseau inventé par un groupe de jeunes « hippies » (labo ARPAnet), marqués par l'utopie socialisante des années 60 et hostiles à toute forme de pouvoir (paradoxe quand on sait qui commandite les recherches. Existence donc dès le début de 2 cultures et de 2 usages d'Internet).
 - C'est la forme du réseau inventé qui est révolutionnaire : après refus par l'armée de réseaux centralisé (1 centre d'où rayonnent les connexions) ou décentralisé (4 centres) pour des raisons de sécurité (rappel : contexte de la guerre froide et parano des « missiles communistes »), invention d'un réseau sans centre, où toutes les "cellules " sont interconnectées. De fait, fin annoncée des système hiérarchisés... Pas d'ordinateur ultime qui aurait le contrôle. Et réseau indestructible car *distribué*.
 - Autre réseau fonctionnant selon les mêmes modalités : le réseau neuronal (cerveau)...

- **Internet marque donc la naissance et le développement d'un nouveau modèle d'organisation**
 - Internet n'est pas hiérarchisé, il n'est pas pour autant anarchique (poncif 3).
 - Il inaugure une nouvelle forme d'organisation : l'hétéarchie* (ou le collaboratif).
 - Le Web n'est pas une toile (centrée) mais une grille (poncif 4).
 - Autres exemples d'hétéarchies : les fourmilières ou termitières (rappel : la reine des fourmis n'est pas une chef mais une pondeuse).
 - Naissance du pouvoir collaboratif (attention au romantisme du pouvoir collaboratif : poncif 5).
 - Passage annoncé du modèle « Top down » (du haut vers le bas) au modèle «Bottom up » (du bas vers le haut »).
 - Confrontation aujourd'hui de ces 2 modèles (cf. « frottement de l'ancien et du moderne »).

- **Parenthèse sur les changements de civilisation.**
 - Selon Fernand Braudel, un changement de civilisation se déroule sur 70 ans.
 - Pendant cette période, « frottement » entre les 2 civilisations et toute une série de morts (réelles, symboliques, philosophiques, scientifiques...).
 - Dernier changement de civilisation en Occident : passage du Moyen-Age à la Renaissance (changement de conception du temps et de l'espace).

- **Évolution d'Internet entre 1969 et 2012**
 - Entre 1969 et 1990 : peu d'utilisateurs (surtout mail). Nécessité de connaître "le code " pour déposer de l'information.
 - 1990 : invention capitale du langage HTML* par Tim Berners Lee. 1er site Web (université de Stanford).
 - 1998 : Plus besoin d'être expert du code pour créer de l'information : technologie CMS* (système de gestion de contenu). Explosion des blogs.
 - Invention du peer to peer par Sean Parker.
 - Multiplication des réseaux sociaux (qui ne se résument pas à Facebook) : réseaux multiples selon affinités, valeurs, centres d'intérêt...
 - Évolution en cours : site Web remplacés par applis pour smartphones.

- **Enjeux et usages actuels**
 - Celui qui sait chercher l'information (et la traiter) a le pouvoir. D'où nécessité démocratique de développer la culture numérique (envisager une nouvelle matière scolaire : apprendre à utiliser les moteurs de recherche, gérer son identité numérique...).
 - Nouvelle façon de rechercher l'info : CROWDSOURCING = chercher la ressource dans la foule. Richesse informationnelle incroyable sur de nombreux sujets (notamment cuisine, sujet n°1 des blogs).
 - Possibilité pour le Top Down de conserver ou de reprendre le pouvoir en utilisant le Bottom up (exemple de Robuchon).
 - Internet pas dangereux en soi (poncif 6) : on y retrouve les mêmes qualités et défauts humains que dans la "réalité". Internet peut permettre d'humaniser davantage comme de déshumaniser, de relier et de créer des solidarités nouvelles (cf. blogueur de Puteaux défendu par l'association des blogueurs de Californie) comme d'isoler.

- La dématérialisation peut créer de nouvelles matérialisations : je télécharge une carte de géographie pour mes élèves, je l'imprime et la distribue.
- Nécessité aussi de créer des espaces de ressourcement, non connectés (cf. les « vacuoles de non-communication » de Gilles Deleuze).

Notes :

- **MIT** = [Massachusetts Institute of Technology](#)
- *L'hétéarchie est un système d'organisation qui se distingue de la hiérarchie parce qu'il favorise une interdépendance entre les membres plutôt qu'une structure ascendante. Les structures sociales à l'intérieur du système se chevauchent et s'entrecroisent ; les liens entre les membres sont multiples et l'ascendance est affaiblie par cette multiplicité de liens. Cette notion introduite par [Warren McCulloch](#) en 19451 a été utilisée par [Wilson](#) en 1988 pour décrire les mécanismes de communication dans une colonie de fourmis.*
La définition varie en fonction des disciplines : dans les sciences sociales, l'hétéarchie est une structure organisationnelle sous la forme d'un réseau de coopération sans subordination, où chaque élément partage la même position "horizontale" de pouvoir et d'autorité : en théorie chaque acteur joue un rôle égal . (Wikipédia - Consulté le 05/10/12)
- **HTML** : *L'**Hypertext Markup Language**, généralement abrégé **HTML**, est le format de données conçu pour représenter les pages web. C'est un langage de balisage qui permet d'écrire de l'hypertexte, d'où son nom. HTML permet également de structurer sémantiquement et de mettre en forme le contenu des pages, d'inclure des ressources multimédias dont des images, des formulaires de saisie, et des éléments programmables tels que des applets. Il permet de créer des documents interopérables avec des équipements très variés de manière conforme aux exigences de l'accessibilité du web. Il est souvent utilisé conjointement avec des langages de programmation (JavaScript) et des formats de présentation (feuilles de style en cascade) . (Wikipédia - Consulté le 05/10/12)*
- **CMS** : Un système de gestion de contenu ou SGC ((en) *Content Management System* ou **CMS**) est une famille de logiciels destinés à la conception et à la mise à jour dynamique de sites Web ou d'applications multimédia (WikPipédia – Consulté le 05/10/12).

- Culture & Recherche, N° 112, *Lieux culturels et nouvelles pratiques numériques*, 2008.
- L'Observatoire, la revue des politiques culturelles, n° 37, dossier coordonné par Michel KNEUBÜHLER et Lisa PIGNOT *L'ère numérique : un nouvel âge pour le développement culturel territorial*, hiver 2010. Et notamment :
 - LE GLATIN M., « Du consumérisme à l'autonomie : le numérique vient d'entrouvrir une porte » (p. 25 et suiv.)
 - GALAUP X., « Médiathèques en mutation : les pieds sur terre, la tête dans les nuages » (p. 67 et suiv.)
 - BULCKAEN G. (entretien avec Michel KNEUBÜHLER) : « La bibliothèque numérique de Roubaix, au service de la transmission d'un patrimoine partagé » (p. 71 et suiv.)
- CARDON D., *La démocratie internet. Promesses et limites*. Éditions du Seuil et La République des idées, 2010, 101 p.
 - Cf article du même auteur « Vertus démocratiques de l'Internet » , suite à table ronde au Forum « Réinventer la démocratie », Grenoble, 2009.
- COMPIÈGNE I., *La société numérique en question(s)*, Sciences humaines Éditions, 2011.
- LE GLATIN M., *Internet, un séisme dans la culture ?* Toulouse, Éditions de l'attribut, 2007.
- HOOG E., Focus « Les enjeux de la révolution numérique », dans *Politiques et pratiques de la culture*, la Documentation française (coll. Les notices), 2010, p. 229-232 .
- MELOT M., « L'avenir du livre et de la lecture à l'ère d'Internet », dans L'Observatoire Hors-série n° 3, septembre 2010, conférence n° 2, p. 29-33.
- Patrick ZELNICK, Jacques TOUBON, Guillaume CERUTTI, *Création et internet, rapport remis au ministre de la Culture et de la communication*, janvier 2010
- Marc TESSIER, *Rapport sur la numérisation du patrimoine écrit, rapport remis au ministre de la Culture et de la communication*, janvier 2010.