

DANS QUELLE ÈRE NUMÉRIQUE VIVONS-NOUS?

LE 16 DÉCEMBRE 2010 YANN LEROUX

Internet modifie-t-il les usages au point de nous faire entrer dans une nouvelle phase de l'humanité? Pour Yann Leroux, l'époque des "chasseurs-cueilleurs" du numérique doit être analysée en profondeur.

On désigne par "chasseurs-cueilleurs" des groupes d'humains vivant de chasse, de pêche, de cueillette ou du charognage. Ils utilisent les ressources immédiatement disponibles dans la nature. La notion vient des travaux des préhistoriens qui opposaient ce mode de vie à celui du pastoralisme.

Vere Gordon Childe a nommé "*révolution néolithique*" le passage de l'économie de la chasse et de la cueillette à une économie basée sur l'agriculture et le pastoralisme. Cette révolution néolithique transforme de petites communautés humaines en des ensembles plus vastes, contenus dans l'enceintes des villes, et bientôt régulées par des règlements et des lois écrites

Examinant les communautés en ligne, **Lee Komito**¹ les rapproche des premières communautés humaines de chasseurs-cueilleurs. Il décrit des groupes de taille variable, s'agrégant au fil des saisons, se déplaçant pour trouver des ressources. Ce nomadisme les oblige à avoir peu de biens matériels. Au nomadisme des groupes s'ajoute celui des individus qui n'hésitent pas à aller de groupe en groupe. Ces communautés sont temporaires, puisqu'il n'y a pas de sentiment d'un bien commun ou d'une identité collective. L'idéologie de ces groupes est égalitaire : chaque individu obtient du prestige en fonction de ses habilités. Les leaders émergent par la force de leur exemple. Les conflits sont gérés au travers de duels qui ritualisent la violence. La plupart du temps il s'agit de disputes orales où l'on tente de moquer ou d'humilier l'autre.



Pas de fidélité au groupe

Lee Komito voit entre les communautés de chasseurs-cueilleurs et les communautés en ligne des ressemblances frappantes. En ligne, l'idéologie dominante est l'égalitarisme. Personne ne peut imposer sa volonté à personne, et les groupes ne peuvent pas s'appuyer sur une autorité centrale. Les conflits y sont réglés par la recherche de consensus ou des joutes orales. La fidélité à un groupe est inexistante. Les individus vont d'un groupe à l'autre sans être vraiment attaché à aucun. Beaucoup de groupes en ligne n'ont pas de frontières stables, et il peut être difficile de savoir qui s'y trouve et qui ne s'y trouve pas.

Lee Komito remarque que certains groupes peuvent avoir une autorité centrale (par exemple le modérateur). Ces groupes développent un sentiment d'appartenance, une distinction entre les membres du groupes et les autres et des buts partagés. Cependant, le modèle des communautés de chasseurs-cueilleurs lui semble suffisamment intéressant. En effet, dans les deux cas, les communautés peuvent s'avérer incapables de mettre fin à un comportement anti-social ou d'imposer des limites à leurs membres. D'où la question :



Est ce que les individus d'aujourd'hui vont à la cueillette de l'information comme ceux d'hier allaient à la recherche de nourriture?



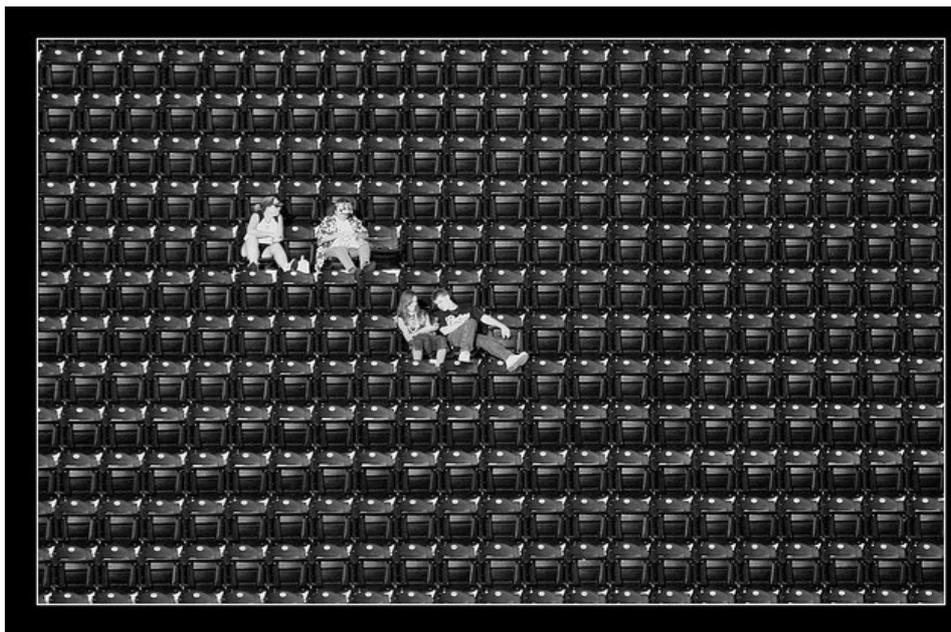
Lorsque l'on jette un regard sur les communautés en ligne, le parallèle de Lee Komito est frappant. Nous passons notre temps à glaner des informations, à les stocker dans des silos individuels (les favoris) ou collectifs (les sites de *social bookmarking*). Certains d'entre nous les transforment en bloguant ce qu'ils trouvent tandis que d'autres transmettent tels quels en les propulsant (*forward*) auprès de leur propre communauté sociale.

Plusieurs temporalités

Cependant, le parallèle appelle au moins deux réserves. La première est que Lee Komito est victime de l'illusion anthropologique de Childe. Childe considérait en effet que l'on pouvait situer les différentes communautés sur une ligne de temps. Les chasseurs-cueilleurs seraient les communautés les plus archaïques et elles seraient remplacées par les communautés pastorales et agricoles qui inventent la loi, l'écriture, la ville. Childe considérait par ailleurs que les communautés actuelles de chasseurs-cueilleurs étaient identiques aux communautés préhistoriques ce qui permettait de les repérer comme des vestiges infantiles de l'histoire de l'humanité.

Bien évidemment, dans cette perspective, les occidentaux correspondraient aux stades les plus avancés du développement de l'humanité. Enfin, nous savons maintenant que les communautés de chasseurs-cueilleurs ne sont pas dans l'état de dénuement que décrit Childe. Elles ne meurent pas de faim, elles ne sont pas livrées à l'arbitraire des désirs individuels et elles consacrent au contraire beaucoup de temps à la culture.

L'image reste cependant forte et elle est toujours utile pour penser le cyberspace. Il faut juste préciser que le cyberspace n'est pas dans une mais dans plusieurs temporalités. Nous sommes quelque part entre les communautés de chasseurs-cueilleurs et les premières villes mésopotamiennes inventées il y a 6.000 ans. La densification des liens produits par le mouvement du web 2.0, la massification des données partagées grâce à la téléphonie mobile et l'ouverture des silos de données produits par les villes est similaire à l'urbanisation de la Mésopotamie. On retrouve ici la "*révolution urbaine*" dont parlait Childe.



Prochaine étape: la ville numérique

L'urbanité modifie les communautés. Elle ordonne l'espace et les personnes dans un même mouvement : des quartiers regroupent des métiers tandis que certains espaces sont dévolus à l'habitat, au commerce, à la vie religieuse.. La ville crée également la campagne qui l'alimente en matières premières qu'elle transforme en objets relativement identiques

dans ses ateliers. L'organisation politique y est plutôt despotique.

Certains forums ont déjà un fonctionnement qui s'apparente à celui des villes mésopotamiennes. Ils sont subdivisés en sous-forums qui sont autant de quartiers. Par exemple, les forums officiels de **World Of Warcraft** sont subdivisés en fonction de la faction (horde ou alliance), de la classe du personnage, de sa race. Il existe des forums généraux ou le mélange est possible, et d'autres très spécialisés. Certains fonctionnent comme des ateliers qui produisent des objets – par exemple des macros utilisables dans le jeu – diffusables en masse. Ce n'est pas tout à fait une ville, parce que le forum est organisé défensivement contre l'extérieur. Tout est fait pour que les membres du forum restent sur place. L'étape suivante, la ville numérique, sera atteinte lorsque les forums et les sites de réseaux sociaux se découvriront des campagnes.

Au niveau politique, les forums sont organisés autour de la figure d'un despote, comme l'étaient les premières villes. Cette figure est généralement incarnée par le fondateur du forum qui a sur l'espace du groupe et ses membres tous les droits. Il inclut et exclut, il peut supprimer des messages ou les modifier. Il peut modifier des membres ou les supprimer. Au fil du temps, une nouvelle caste émerge de la masse des utilisateurs. Ce sont les modérateurs qui et ils empruntent au Fondateur ses attributs jusque parfois les droit de détruire la communauté.

Les sites de réseaux sociaux permettent d'éviter cette organisation politique en l'horizontalisant. Chacun est son propre despote. Chacun décide avec qui il se lie et parfois qui peut se lier à lui. Chacun peut éditer ses messages ou les supprimer. Chacun peut décider de ce qui apparaît ou non sur son propre espace. La maîtrise donnée aux individus est à la mesure de l'éclatement de l'espace social.

Espaces de bricolage

Dans le cyberspace, la production en masse est facilitée par le copier-coller. Les ateliers sont principalement le fait de designers qui produisent des *templates* et autres *skins* pour les blogues ou les avatars. Plus le *template* est individualisé, plus il est précieux et donc cher. Vous pouvez facilement avoir un *template* gratuit pour votre blogue WordPress, mais il vous en coûtera de l'argent pour avoir quelque chose (de bien) fait par **53 Mondays** ou **Reduplikation**. Certains sites fonctionnent comme des ateliers à codes qui fournissent *plugins* et autres *compléments*. Par exemple **Mozilla** fournit des compléments pour son navigateur Firefox. La production et l'utilisation de ces compléments est régulée par la licence Creative Commons qui est le Code d'Hammurabi du cyberspace.

Les *subbers* qui prennent en charge une matière numérique et la modifient en ajoutant des sous titres sont un autre exemple du travail artisanal qui peut se faire en ligne. D'une manière générale, les mondes numériques restent des espaces de bricolage. La révolution industrielle numérique est encore à venir. On en a tout de même quelques prémices avec la mise en place d'un prolétariat mine les mondes numériques au profit d'une bourgeoisie. Les agriculteurs chinois nous montrent que Germinal est déjà là : eux travaillent sang et eau pour que d'autres puissent jouer.

En ligne, nous ne sommes donc pas seulement à l'époque du basculement dans l'ère néolithique. Nous avons des fonctionnements qui témoignent de différentes temporalités et sociabilités qui vont des chasseurs-cueilleurs aux cités mésopotamiennes. Le mouvement vers l'industrialisation est en marche si l'on en croit le développement d'applications qui bornent le web comme les *enclosures* ont borné les champs.

Ce billet a initialement été publié sur Psy et Geek

—

Crédits photo: Flickr CC **Lord Jim**, **webtreats**, **peasap**

1. **The Net as a Foraging Society : flexible communities**, Komito, Lee., *The Information Society*, v. 14, no. 2, 1998. [↔]

ABIE

le 17 décembre 2010 - 6:01 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK

Pinailage de principe, même si je comprend l'objectif de la métaphore : cela me semble étrange de parler des de

« ces communautés (...) temporaires, puisqu'il n'y a pas de sentiment d'un bien commun ou d'une identité collective », mais réfléchissons cinq minutes...

Que savons nous du sens de bien commun des chasseurs-cueilleurs paléolithiques ? Fort peu.

De celui des chasseurs-cueilleurs moderne (Tristes tropiques, au hasard) ? Beaucoup. Et il apparaît qu'ils ont un sentiment d'appartenance et d'identité collective des plus



distincts.

De façon plus secondaire, notons aussi que la distinction entre les deux modes de vie n'est pas aussi nette qu'on la présente : il existe des chasseurs-cueilleurs sédentaires, ainsi que des peuples pasteurs nomades (mettons Lapons et Touareg, par exemple).

VOUS AIMEZ



0

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

YANN LEROUX

le 17 décembre 2010 - 10:16 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



Ce n'est pas du pinaillage mais des remarques judicieuses :) Childe avait une vision romantique des chasseurs cueilleurs : des gueux affames et individualistes ! Et surtout il considérait qu'ils étaient a une étape inférieure de l'évolution de l'humanité – on croyait alors a un progrès de l'humanité. Tout cela est très daté :-) – mais l'image m'a semblé intéressante ! Je crois beaucoup à des groupes s'aggregeant autour de feux numériques. Le texte est encore a travailler mais il edt un bon point de départ, je crois

VOUS AIMEZ



0

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

DEVALNOR

le 17 décembre 2010 - 17:42 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



*Petit ajout de credit pour l'illustration qui est de Banksy (of course).
Ce qui me rappel également qu'il a eu le génie d'importé cette notion dans un musée:
<http://faculty.washington.edu/bmarwick/sites/default/files/images/banksy2.jpg>*

VOUS AIMEZ



0

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

LESLY

le 21 décembre 2010 - 17:29 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



*Article tout à fait intéressant même si je suis parti pris, car ami de Yann et Co
Créateur avec Alexis Coppé de l'agence 53mondays ^^ YAY!*

VOUS AIMEZ



0

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE