

Xavier de La Porte

# La tête dans la toile

Chroniques





La tête dans la toile

*Chez le même éditeur :*

**Aux sources de l'utopie numérique, de la contre-culture à la cyberculture :  
Stewart Brand, un homme d'influence**

Fred Turner, sept. 2011 – ISBN 978-2-9158255-10-7

**Culturenum : jeunesse, culture & éducation dans la vague numérique**  
coordonné par Hervé Le Crosnier, sept. 2013 – ISBN 978-2-915825-31-2

*Collection les enfants du numérique :*

**Grandir connectés, les adolescents et la recherche d'information**

Anne Cordier, oct. 2015 – ISBN 978-2-915825-49-7

**C'est compliqué, vivre l'adolescence en réseau**

danah boyd, mai 2016 – ISBN 978-2-915825-58-9

*Blogollection, autres titres :*

**En communs, une introduction aux communs de la connaissance**

Hervé Le Crosnier, nov. 2015 – ISBN 978-2-915825-60-2

**Sous surveillance, les libertés au défi du numérique : comprendre et agir**

Tristan Nitot, juin 2016 – ISBN 978-2-915825-65-7

*Catalogue complet :* <http://cfeditions.com>

Ouvrage publié sous licence édition équitable <http://edition-equitable.org>.

Les chroniques sont sous licence Creative Commons by-nc (attribution, pas d'utilisation commerciale). Les versions audio et une transcription des chroniques présentes dans cet ouvrage sont disponibles sur le site de France Culture : [www.franceculture.fr/emission-ce-qui-nous-arrive-sur-la-toile](http://www.franceculture.fr/emission-ce-qui-nous-arrive-sur-la-toile).

ISBN 978-2-915825-62-6

C&F éditions, mars 2016

35 C rue des rosiers, 14000 Caen

<http://cfeditions.com>

Xavier de La Porte

# La tête dans la toile

Chroniques

C&F éditions  
 **Blogollection**



# Avant-propos

C E LIVRE est composé d'un ensemble de chroniques diffusées sur France Culture entre septembre 2013 et juillet 2014, chaque matin à 8 h 45, dans le dernier quart d'heure de la Matinale de Marc Voinchet.

Ce qui signifie qu'elles ont pour la plupart été écrites entre 6 h 30 et 8 h 45 (car bien souvent, les dernières lignes étaient rédigées dans le couloir, ou même dans le studio avant de prendre la parole), dans un bureau du neuvième étage de la Maison de la Radio. Il faut imaginer une pièce vide, de grandes vitres qui donnent sur la rue Raynouard, d'où je pouvais apercevoir des familles se réveillant (en particulier une jeune dame faisant consciencieusement de la gym, en petite tenue, chaque matin vers 7 h 15, heure exacte à laquelle passait la dame de ménage, que ça faisait rire d'interrompre cette contemplation).

La documentation était souvent amassée la veille, mais j'aimais écrire dans la tension du temps s'écoulant, écoutant d'une oreille l'émission (pour m'inscrire le plus possible dans le ton qui, si l'on y prête garde, n'est jamais complètement le même), avec chaque matin, le risque de ne pas y arriver. On s'amuse comme on peut.

Ce qui signifie donc que ces textes sont très imparfaits et incomplets, à la fois dans le raisonnement et dans les informations qu'ils donnent. Il faut les prendre comme de petites théories faillibles.

Ce qui signifie que le fait de les disposer à la suite fait apparaître dans ces textes les effets rhétoriques, les obsessions, les références

récurrentes, voire carrément les répétitions (c'est incroyable, me suis-je dit à la relecture, que l'on puisse faire à quelques mois d'intervalle presque la même chronique, sans s'en rendre compte).

Je m'étais fixé pour contrainte de m'inscrire le plus souvent possible dans la continuité du sujet de la Matinale, ce qui explique le nombre de références à l'invité (ou au thème du matin). L'idée était que le « moment Internet » de l'émission soit le moins exotique possible, mais fasse en lui-même la preuve que le numérique est un prisme par lequel il peut être très fertile de regarder les grandes questions de l'actualité. Pour le reste, il s'agissait de saisir l'actualité propre du numérique et tenter de l'éclairer de manière à ce qu'elle intéresse un public qui n'entretient pas à son égard d'appétence particulière. Je crois fondamentalement à ce travail, que j'ai fait pendant des années dans l'émission *Place de la toile*, et que je continue de faire avec l'équipe de *Rue89*.

Par un mélange d'honnêteté et de paresse (on ne dira jamais assez à quel point il faut être laborieux pour être filou), nous n'avons pas actualisé les données citées, et n'avons corrigé que les erreurs les plus manifestes. Il ne faut donc pas croire tout ce qui est dit.

Néanmoins, aussi étrange que cela puisse paraître dans un monde où l'on dit que tout va très vite, que la caducité règne, les sujets abordés n'ont pas quitté l'actualité. Soit parce que l'actualité – comme l'Histoire – hoquète, soit parce que bien souvent, je me contentais de soulever une question posée par ces technologies et les pratiques qu'elles engendrent et que ces questions – toutes nouvelles pour la plupart – ne sont pas près d'être réglées.

Je remercie la direction de France Culture et l'équipe de la Matinale de m'avoir permis de faire cela. Ce n'est pas rien, cinq minutes de micro tous les jours, c'est un privilège dont on oublie trop vite qu'il est grand.

Je remercie Hervé Le Crosnier et Nicolas Taffin d'avoir pensé que ces textes méritaient d'être lus ailleurs que sur le Web, et d'avoir travaillé dur à rendre lisibles des textes faits pour être dits.



Je remercie tous ces gens (chercheurs, invités de *Place de la Toile*, journalistes, amis) dont je me suis aperçu, en relisant ces chroniques, que je leur avais volé plein d'idées sans les citer.

Je remercie ceux des auditeurs et auditrices qui, chaque matin à 8 h 45, n'éteignaient pas France Culture en se disant qu'Internet, c'est vraiment n'importe quoi.



Septembre



# Si offensive il y a en Syrie, sera-t-elle aussi informatique ?

2 septembre 2013.

En cas d'offensive militaire en Syrie, y aurait-il un versant informatique ? Je veux dire par là, assisterait-on, en plus de frappes classiques, à des attaques passant par des ondes, des câbles et des ordinateurs ?

Si je pose cette question, c'est parce que l'on sait que l'hypothèse est envisagée. Dès janvier dernier, la presse américaine rendait compte de discussions au sein de l'état-major américain au sujet d'une attaque informatique contre la Syrie. L'objectif serait, grâce à des virus et autres logiciels malveillants, de rendre inopérant le système de défense anti-aérienne syrien – en anéantissant les communications entre radars et base de tirs – ce qui aurait pour avantage de dégager le ciel pour les avions américains. Voilà le plan sur lequel travaillent les militaires américains. Sera-t-il exécuté ?

On peut trouver un élément de réponse en revenant deux ans en arrière, lorsqu'une coalition à laquelle participaient les Américains avait décidé d'intervenir en Libye. Quelques mois après l'intervention, on avait appris dans le *New York Times* qu'une attaque informatique avait été envisagée, avec des objectifs exactement identiques à ce dont on parle aujourd'hui pour la Syrie. Or, nous apprenait le *New York Times*, l'idée avait été abandonnée avant même de franchir les portes de la Maison-Blanche. Ce sont les raisons de cet abandon qui sont particulièrement intéressantes.

Première raison (raison parfaitement contre-intuitive) : une attaque informatique, c'est plus long à préparer qu'une attaque militaire traditionnelle (il faut repérer les réseaux, les machines, les points faibles dans les systèmes, il faut créer les logiciels adéquats, être certains qu'ils ont agi... bref, ça n'a pas grand-chose à voir avec

ce qu'en montre la fiction : un jeune à lunettes qui paralyse un pays en tapant sur trois touches de son clavier et en sirotant une canette de Coca Zéro).

Deuxième raison : ce type d'offensive n'a pas encore de cadre légal aux États-Unis. Une des questions était de savoir si la War Power Resolution – la loi fédérale américaine qui définit les conditions d'entrée en guerre – aurait été requise dans le cadre d'une offensive n'ayant lieu que dans le cyberspace.

Troisième raison : pour le moment, aucun pays n'est officiellement entré en cyberguerre contre un autre pays, et les États-Unis ne voulaient pas être les premiers à le faire, ils ne voulaient pas être le premier pays à « *soulever le couvercle et rendre visible cette sorte de guerre* » avait alors expliqué un membre de l'administration américaine.

Car au fond, tout le problème est là : « *Rendre visible cette sorte de guerre.* » Du côté syrien, cette sorte de guerre a déjà commencé. Ce sont notamment les actions spectaculaires de la Syrian Electronic Army qui a dernièrement piraté Twitter et le site du *New York Times*. Du côté américain, on ne sait pas vraiment. Mais il est assez certain que les Américains ne sont pas en reste : on a appris récemment, dans la suite du scandale de la NSA, que les États-Unis avaient mené pour la seule année 2011... 231 cyberattaques, la plupart contre des pays avec lesquels ils ne sont pas en guerre.

Et d'ailleurs, n'est-ce pas là le principal intérêt de l'arme informatique, et de l'arme technologique en général : s'inscrire hors du cadre de la guerre et des règles de droit qui la régissent ?

La guerre informatique a pour elle de ne pas faire de morts, directement au moins, de ne pas laisser de ruine. La guerre informatique ne produit pas d'image, d'une certaine manière, elle n'existe pas.

Mais c'est une illusion. La même illusion qui nous fait accepter depuis dix ans l'usage des drones, sous prétexte qu'ils sont précis, efficaces, alors qu'ils agissent hors de tout cadre légal et créent une nouvelle sorte de guerre sans limite d'espace ni de temps. Une

illusion que les Américains, mais ils ne sont pas les seuls, n'ont aucun intérêt à dissiper. Une illusion que nous acceptons parce qu'il est tellement difficile de comprendre que le cyberspace n'est pas un ailleurs sans lien avec le monde physique, de comprendre que nous vivons dans le cyberspace et que ce qui s'y passe nous concerne et nous atteint.

## Xavier Niel et la pédagogie du *peer-to-peer*

3 septembre 2013.

Xavier Niel, le célèbre patron de Free, a une réponse à la crise du système d'enseignement français : une pédagogie s'inspirant des pratiques numériques. Dont acte, il a créé une école pour former des développeurs Web, l'école 42, qu'il finance entièrement et qui obéit à quelques principes de base : l'école est gratuite et elle recrute des gens qui ont entre 18 et 30 ans, sans condition de diplôme, ni même de connaissance en informatique. Mais elle sélectionne à l'entrée. D'abord par un test en ligne qui dure huit heures (genre test de Q.I.) à l'issue duquel les candidats restant devront s'immerger pendant un mois, sept jours sur sept, quinze heures par jour, dans les locaux de l'école pour une épreuve du nom de « la piscine ».

L'école vient d'ouvrir ses portes. La première promotion a été sélectionnée cet été, miracle du Web, et une jeune blogueuse du nom de Laurène Caïstor, qui s'intéresse aux questions d'éducation, s'est inscrite, a passé les épreuves et en fait un long récit sur son blog.

Cette lecture est une expérience... troublante. D'abord, ce qu'elle raconte du cadre de l'épreuve. Huit cents personnes, essentiellement

des jeunes garçons, regroupés pendant un mois dans trois immenses salles face à des écrans pendant quinze heures par jour minimum, huit cents personnes dont beaucoup dorment dans le sous-sol aménagé (où les néons restent allumés), qui subissent des examens variés mais stressants, qui ont avec les cadres de l'école une relation qui oscille entre le jeu, l'indifférence et l'empathie soudaine, huit cents personnes qui sont à la fois concurrentes (jusqu'à la dénonciation) mais qui peuvent aussi se montrer très solidaires. Huit cents personnes qui apprennent à se connaître, mais aussi qui pleurent, craquent, et abandonnent souvent... On a l'impression de voir là une sorte de mélange entre deux années de classe préparatoire en hyper-condensé, une caricature de la culture *geek* (pour le côté immersion dans l'écran) et une émission de télé-réalité (pour le côté conditions extrêmes). Malgré l'enthousiasme de la blogueuse, ça me glace.

Sur le fond de l'épreuve maintenant. C'est plus intéressant. Laurène Castor le dit très bien. Elle a été sélectionnée pour cette épreuve de « la piscine » alors qu'elle ne sait quasiment pas coder, ce qui est étrange pour une école qui cherche à former des programmeurs. Et évidemment, dès le premier jour, les candidats sont plongés dans le code. Elle panique. Au premier test, corrigé par la « moulinette » (un système de correction automatique qui s'arrête de corriger à la première erreur), elle a zéro. Mais cette correction automatique est complétée par une évaluation entre pairs, évaluation entre pairs qui fera elle-même l'objet d'une évaluation par la machine et par les autres *noteurs*, dans une sorte de mouvement d'aller-retour propre à la logique informatique et la culture pair-à-pair. Et les candidats finissent par comprendre que tout cela importe beaucoup plus que les notes.

C'est cet aspect que Laurène Castor ne cesse de mettre en avant : l'extension de la culture pair-à-pair à l'enseignement. La logique pair-à-pair (ou logique *peer-to-peer*), c'est un des éléments fondamentaux de la culture du Web : celui qui fait qu'on s'échange des fichiers à distance et sans se connaître (parfois illégalement, mais

c'est un détail), c'est cette logique qui a créé Wikipédia et autres outils et logiciels écrits de manière collaborative, que nous utilisons tous couramment car ils fonctionnent très bien.

Les questions qui viennent immédiatement à l'esprit : cette culture fait-elle pédagogie ? Est-elle extensible à d'autres apprentissages que celui du développement informatique ? Faut-il rejeter l'expérience pour cause de folklore *geek* ? Le ministère de l'Enseignement supérieur n'a pas agréé l'école de Xavier Niel, c'est une première réponse.

## Autour du rachat de Nokia : quelle est la dernière photo prise avec ton téléphone ?

4 septembre 2013.

Depuis hier, vous entendez partout parler de l'achat par Microsoft de l'ex-numéro 1 mondial de la téléphonie mobile, le Finlandais Nokia. Achat relativement peu onéreux, 5,4 milliards d'euros. Et vous avez sûrement entendu que ce prix peu élevé s'expliquait parce que Nokia était sur le déclin, n'avait pas su prendre le tournant du smartphone, et de la place de la photo dans la téléphonie mobile. «La place de la photo dans la téléphonie mobile» qu'est-ce que cela signifie ?

Une jolie vidéo m'est récemment arrivée. Elle met en scène des quidams interrogés dans les rues de San Francisco, des quidams à qui l'on demande quelle est la dernière photo qu'ils ont prise avec leur téléphone portable. Un gros monsieur a pris un cactus en fleur dans son jardin, un jeune hipster a photographié un crabe écrasé



sur une plage où il passait un week-end avec des amis, une vieille dame montre la tombe de son mari où elle est allée se recueillir avec son fils et son petit-fils, un homme a envoyé à un ami la photo d'un emballage pour l'informer du modèle de la machine qu'il venait d'acheter, un jeune homme décrit la photo d'un immense building de Las Vegas où il est arrivé après quatre jours de voiture, un avocat montre une photo du bureau où il travaillait de nuit avec ses collègues, photo qu'il a envoyée à sa femme pour bien lui montrer qu'il travaillait, un jeune garçon celle d'un panneau qui l'a amusé dans une rue, une jeune femme, d'une strip-teaseuse dans un club voué à une fermeture prochaine, un homme, d'un amour d'une nuit, un autre d'un SDF assis à faire la manche qui l'a fasciné sans qu'il comprenne pourquoi...

Ce qui frappe, c'est que chaque photo a une histoire (ce n'est donc pas parce qu'on prend des photos facilement qu'elles n'ont pas de sens) ; ce qui frappe aussi, c'est l'émotion exprimée en général à l'évocation de cette histoire, mais c'est surtout le caractère très souvent réflexif de ces photos. Bien souvent, elles ont été prises pour soi. Ça n'a l'air de rien, mais c'est une évolution de paradigme dans notre usage des technologies, une évolution que deux sociologues françaises, Laurence Allard et Joëlle Menrath, ont identifiée dans une étude ethnographique menée récemment pour la Fédération française des Télécoms. Elles notent que le téléphone, surtout par la photo, est devenu un lieu d'inscription de notre intimité, un support privilégié de notre vie intérieure, qu'il est devenu ce que Michel Foucault appelait une « technique de soi » (au même titre que le calepin, le journal intime ou le carnet de voyage).

Le tournant qu'a raté Nokia au milieu des années deux mille n'est donc pas seulement un tournant économique ou technique. C'est un tournant quasiment anthropologique. Nokia n'a pas compris – n'a pas anticipé – que le téléphone portable ne servirait plus seulement à téléphoner. Nokia n'a pas compris que son slogan « *Connecting people* » était réducteur, qu'il ne s'agit plus seulement aujourd'hui de connecter les gens entre eux, mais de les connecter

à eux-mêmes. Et rater un tournant aussi important, dans le monde des technos, ça ne pardonne pas, malgré tous les efforts consentis depuis, notamment en matière de photo.

Pour l'anecdote, je suis allé voir la dernière photo que j'ai prise avec mon téléphone portable. C'est assez intéressant. C'est une photo de ma poche, prise dans ma poche, par inadvertance. C'est donc noir, désespérément noir. Ce qui, en termes d'inscription de l'intériorité est assez inquiétant. Mais c'est une autre histoire.

## Une tendance américaine à la critique des usages

5 septembre 2013.

J'ai lu votre livre, François Miquet-Marty, *Les Nouvelles passions françaises, réinventer la société et répondre à la crise*, avec la petite lorgnette qui est la mienne, celle des questions numériques, et deux choses au moins m'ont frappé.

D'abord, je pensais qu'un livre s'intéressant à la manière dont les Français aspirent à réinventer la société parlerait du numérique. S'il y a un lieu aujourd'hui, en plus de ceux qu'on connaissait déjà, où l'on peut réinventer la société, et où elle se réinvente parfois, c'est l'Internet. Un lieu où se forment des communautés d'intérêt, où il est possible d'organiser des échanges hors de la sphère marchande (une aspiration récurrente des personnes que vous interrogez...). Pensez à tous ces forums thématiques où les internautes échangent de l'expérience et du savoir, pensez à tous ces sites où pour toute question la plus absurde, la plus technique, vous trouverez quelqu'un pour prendre le temps de vous répondre, pensez à ces blogs hyperprécis et savants qui sont tenus par des

inconnus pour des inconnus, pensez à ces mobilisations politiques ou parapolitiques qui naissent dans les réseaux. Et de tout cela, on ne trouve aucune trace dans votre livre, les Français avec lesquels vous vous êtes entretenus ne vous en disent rien.

Pour autant, numérique et technologies ne sont pas absents des discours. Mais quand ils sont évoqués par vos interlocuteurs, c'est de manière très critique. Une série frappante autour des pages 80-90 : les uns regrettent une société de gadgets qui donnent l'illusion d'une identité, d'autres la tentation des relations extra-conjugales, du retrait du monde dans les écrans, de la fuite, etc. Il est étonnant à quel point ces propos épars font écho à une tendance qu'on sent poindre aux États-Unis (c'est toujours important d'aller voir ce que les Américains disent de leurs usages des technologies) : cette tendance à la critique parfois radicale.

Une vidéo tourne pas mal en ce moment. Elle comptait ce matin près de 20 millions de vues sur YouTube. Il s'agit d'une succession de scènes de la vie quotidienne. Une jeune femme se réveille dans les bras de son amoureux. Lui consulte son téléphone en la serrant d'un bras distrait. Le couple finit son jogging dans le soleil levant, l'homme discute au téléphone en faisant ses étirements. À un déjeuner entre amis, les gens discutent de manière hachée car ils se montrent des photos sur leur portable. Sur la plage, la jeune femme croise un couple dont l'homme, à genoux devant sa fiancée, essaye à la fois de faire sa demande en mariage et de se filmer faisant sa demande. Le soir, on fête un anniversaire, tout le monde filme, jusqu'au coucher, où la lumière éteinte, on voit se rallumer l'écran du téléphone portable dans la main de l'amoureux. La vidéo est belle et triste, et, manifestement, elle touche juste.

Au point que Nick Bilton, journaliste « technos » au *New York Times*, s'interroge sur son succès et l'inscrit dans une tendance de plus en plus forte dans la société américaine et dans sa branche *a priori* la plus technophile à dénoncer les abus de nos usages. « Plus vous êtes connecté, plus vous êtes seul », c'est le titre de son article. Une référence au *Alone Together* de Sherry Turkle, (*Seuls ensemble*)

un livre sorti il y a deux ans qui avait connu un grand succès aux États-Unis en mettant en avant ce que les relations numériques portaient en elles de solitude. Or Sherry Turkle fut pendant longtemps un chantre des apports des technologies dans nos vies. Elle n'est pas la seule à connaître cette trajectoire qui mène de plus en plus de penseurs des technologies aux États-Unis, de la promotion des utopies numériques – utopies sociales, politiques, intellectuelles – au techno-scepticisme.

La France aurait-elle anticipé ce mouvement ? Elle serait une sorte d'avant-garde mondiale de la critique des technos. C'est ce que votre livre dit en creux, François Miquet-Marty. Je n'en suis pas certain.

## Profiter de la retraite pour jouer aux jeux vidéo

9 septembre 2013.

Et si la retraite était le bon moment pour jouer aux jeux vidéo... L'idée peut paraître incongrue, et pourtant depuis trois ans à la Gaîté Lyrique, à Paris, il existe un atelier d'initiation au jeu vidéo pour ceux que l'on appelle les « seniors ». Oscar Barda, grand connaisseur et praticien du jeu vidéo qui organise ces ateliers, leur a donné le joli nom de « *Game Older* », une manière de dire que la retraite, ce n'est pas la fin du jeu. Quel intérêt des gens qui ont terminé leur vie professionnelle peuvent-ils trouver à jouer aux jeux vidéo ?

Le premier argument est assez évident, c'est le lien générationnel. Ce qui sépare quelqu'un de 60 ans et quelqu'un de 20 ans, c'est de moins en moins la pratique de l'informatique (quelqu'un qui

termine sa vie professionnelle aujourd'hui a de grandes chances d'avoir rencontré l'informatique pendant sa carrière), mais c'est la culture numérique, c'est-à-dire la culture qui entoure la stricte pratique de l'ordinateur. Et le jeu est un des éléments importants de la culture numérique. S'initier au jeu vidéo, c'est commencer à comprendre pourquoi le jeu vidéo est le premier bien culturel vendu en France – et ceci depuis des années –, c'est commencer à comprendre ce qu'il se passe à l'intérieur de ses enfants et petits-enfants quand ils sont dans un canapé à s'exciter sur une manette, devant un écran où sons et couleurs éclatent d'une manière un peu inquiétante.

Le deuxième argument est un corollaire du premier. Comme l'explique très bien le philosophe Mathieu Tricot, le jeu vidéo, c'est avant tout un rapport à la machine. Un rapport qui nécessite que notre intelligence hypothético-déductive en rabatte un peu et laisse place à une intelligence plus intuitive, qui s'appuie sur la découverte, sur l'expérimentation, sur l'essai-erreur. Et ce rapport à la machine peut non seulement être jouissif, mais il est utile pour autre chose que le jeu. Il est utile, par exemple, pour comprendre que l'informatique est un monde assez merveilleux où se tromper est rarement grave, en tout cas beaucoup moins que lorsqu'on conduit une voiture ou que l'on traverse une rue.

Le dernier argument est à mon sens le plus profond. Dans un entretien avec Jean-Marc Manach, Oscar Barda raconte une anecdote étonnante. Il raconte avoir montré *Assassin's Creed 2* à Peter Brook. Imaginez donc Peter Brook, le grand metteur en scène, devant *Assassin's Creed 2*, où il incarne un jeune homme dans Florence au xv<sup>e</sup> siècle, et où il va falloir tuer pour survivre. Selon le récit d'Oscar Barda, Peter Brook est resté scotché pendant une heure et demie devant le jeu. Pour autant, il n'a pas joué à proprement parler, il ne s'est pas mis à tuer tout le monde, il s'est juste baladé dans Florence, mais il s'y est baladé comme on peut le faire dans un jeu, il s'y est baladé en utilisant les possibilités du jeu : en sautant, en volant, en plongeant. Alors, évidemment, Peter

Brook n'est pas à proprement parler un retraité, mais ce n'est pas lui faire injure de dire qu'il a quand même son âge. Et dans cette rencontre entre le jeu vidéo et quelqu'un qui a son âge, il peut se passer quelque chose où ce sont à la fois le jeu et le joueur qui sont modifiés. Où l'idée de progression, de récompense, de compétition, s'efface devant autre chose. Quelque chose de plus profond, de plus contemplatif. Car le jeu permet peut-être un autre rapport à l'espace, un autre rapport au corps – qui devient soudain plus léger qu'il ne l'a jamais été – un autre rapport au temps, le jeu permettant l'éternel recommencement que la vie ne permet pas, ou plus.

## La parabole du Tamagotchi

10 septembre 2013.

Ou comment, contrairement à ce qu'on pense souvent, le numérique n'abolit pas les spécificités culturelles. Et pour le montrer, le cas du Japon est particulièrement parlant.

D'abord, le Japon est affublé de ce qu'on appelle le « syndrome Galapagos ». Ce terme étant emprunté à Darwin qui lors de son voyage dans les îles Galapagos en 1835 avait remarqué que s'y développaient une faune et une flore autonomes, fournissant une base à sa théorie de l'évolution. Or, au début des années deux mille, on s'est mis à parler de « syndrome Galapagos » à propos des téléphones portables japonais. Pourquoi ? Parce que les Japonais ont été à la fois très en avance dans le développement de la téléphonie mobile (dès 1999, les téléphones mobiles japonais pouvaient se connecter à Internet), que les entreprises japonaises ont développé autour de ces téléphones plein de services et d'applications qui ont connu un grand succès au Japon. Mais, et c'est là que la référence à Darwin s'éclaire, ce succès s'est arrêté aux frontières du Japon

et jusque très récemment, la téléphonie japonaise s'est développée parallèlement aux autres téléphonies mobiles, avec ses outils propres et ses usages propres, au point que ces téléphones ont reçu le nom de Galaké, les téléphones Galapagos, comme des espèces autonomes. Phénomène étonnant, mais en recul manifestement ; on en parle moins depuis deux-trois ans.

La seconde particularité, c'est le rapport aux robots, et aux robots humanoïdes en particulier (les robots qui sont construits pour ressembler le plus possible à des êtres humains). Les Japonais sont très avancés dans ce champ de la robotique. Un jour, en connaisseur de ces questions, Pierre-Yves Oudeyer, m'a expliqué qu'il fallait voir là une spécificité culturelle : les Japonais n'ont pas les mêmes craintes que nous autres occidentaux vis-à-vis de machines qui ressembleraient à des êtres humains. Cela viendrait de loin. De l'idée, ancrée dans la culture japonaise, que l'être humain n'est qu'un élément de son environnement, et qu'il aurait bien tort de s'en considérer comme distinct par nature. Ceci vaut d'abord pour le rapport aux animaux. Dans la culture japonaise, l'animal n'est pas très éloigné de nous, postulat qui a permis une révolution dans l'étude des comportements animaux au sortir de la Seconde guerre mondiale, quand des chercheurs japonais ont osé avancer qu'on pouvait parler de « culture » chez les animaux aussi. Mais cette idée vaut aussi pour les machines. Pourquoi faudrait-il que nous les considérions comme radicalement différentes de nous ? Les machines ne vivent pas, sans doute, au sens où les êtres humains et les animaux vivent, mais elles sont là, elles ont une existence. Et c'est là où la référence aux Tamagotchi fait sens. Souvenez-vous de ces machines minimales arrivées du Japon dans les années quatre-vingt-dix, qu'il fallait nourrir et cajoler, au risque qu'elles s'éteignent et meurent. On trouvait ça un peu bas de gamme, et bien, il s'agit là de quelque chose d'assez profond, une réunion animal-machine qu'il s'agit pour nous, êtres humains, de chérir. On aurait bien tort de ne voir là que du folklore.

Sans sombrer dans un déterminisme qui voudrait que notre rapport aux technologies dépende uniquement de ce qu'on appelait, avant, l'« identité nationale », il n'est pas inutile de se rappeler que ces outils, l'usage qu'on en a fait, et le rapport qu'on entretient avec eux, ne sont pas sans lien avec une histoire.

## Promenade à Lyon sous le regard des caméras

11 septembre 2013.

Vous savez comme c'est agréable de se promener dans Lyon. Par exemple pour joindre deux lieux de la Biennale d'art contemporain. Vous sortez du musée des Beaux-Arts, prenez la rue Joseph-Serlin, puis, tout de suite sur la droite, l'avenue de la République. Vous la descendez jusqu'à la Chambre de commerce, puis vous tournez à droite rue Grenette et rejoignez la rue du Président Edouard Herriot, et assez rapidement, vous arrivez place Bellecour. Ça vous prend une petite quinzaine de minutes. Et c'est beau.

Savez-vous que pendant cette petite quinzaine de minutes, vous avez croisé une quinzaine de caméras de vidéosurveillance placées et administrées par la Ville de Lyon ? Autrement dit, vous avez été filmé pendant la quasi-totalité de votre balade.

Cette promenade, je l'ai faite ce matin, depuis mon écran, à la Maison de la radio. Je l'ai faite grâce à *Google Street View*, le site bien connu, et grâce à un site militant et collaboratif, *Lyon-sous-surveillance*, qui recense les caméras de surveillance placées dans la ville. Pourquoi ce travail ? Parce que la Ville de Lyon est proactive en matière de vidéosurveillance, 300 caméras d'ici la fin 2013 si l'on en



croit les objectifs que vous vous étiez fixés, Gérard Collomb, vous qui êtes maire de Lyon depuis 2001.

J'avoue être troublé par les caméras de surveillance, comme peu d'objets technologiques me troublent.

D'une part, elles sont irréprochables. La raison de leur installation est légitime: protéger les populations (d'ailleurs, on ne dit plus «vidéosurveillance», mais «vidéoprotection»). Personne ne peut s'opposer à la protection des populations. L'installation se fait dans un cadre défini par la loi depuis 1995, sous l'autorité des préfets. Tout est fait pour que leur usage soit transparent (par exemple à Lyon, il existe une «charte éthique» de la vidéoprotection, il existe aussi un «collège d'éthique» chargé de vérifier que rien n'est attentatoire aux libertés; il existe des procédures techniques qui permettent de garantir ces libertés: les intérieurs sont floutés par un logiciel, les images enregistrées ne sont gardées que quinze jours, le délai légal étant d'un mois).

Mais sur le plan de l'efficacité, c'est plus compliqué. Difficile de trouver une étude ou un rapport officiel concluant définitivement à l'utilité de ces caméras. Même la Cour des comptes y est allée de son avis en 2011, statuant que l'effet des caméras était invisible en termes d'éclaircissement des faits de délinquance. Les rapports les plus favorables parlent d'effets «faibles» ou «marginiaux». En termes de prévention, c'est encore plus compliqué à déterminer. C'est donc qu'il y a dans le recours à la vidéosurveillance quelque chose de l'ordre de l'acte de foi, ce qui est toujours inquiétant en matière de technologies.

Mais surtout: comment ça marche vraiment dans les salles où les opérateurs sont face aux écrans. Qu'est-ce qu'ils regardent? Qui ils regardent? En fonction de quels critères? Une étude menée par l'Institut d'Aménagement et d'Urbanisme d'Ile-de-France montre que la surveillance est souvent discontinuée (caméras parfois de mauvaise qualité, en panne, qui tournent à vide faute d'opérateur pour les regarder, données écrasées rapidement faute de mémoire et donc inutiles pour la police), cette étude montre surtout qu'il

n'y a pas une vidéosurveillance, mais des vidéosurveillances, selon l'investissement que consent la municipalité, selon le matériel et les logiciels, et selon aussi le zèle du préfet à ce que le cadre légal soit respecté. Là, on n'est plus seulement dans l'acte de foi, mais dans la confiance. Confiance suprême. À chaque petit dôme que je croise, dans les rues de Lyon ou d'ailleurs, à chaque fois que je confie à une caméra de vidéosurveillance ma petite image – inintéressante certes, mais c'est mon image, c'est mon visage et mon corps – je me demande si cette confiance est méritée. L'œil noir de la caméra ne répond pas.

## Une journée triste : le nouvel iPhone et la mort de Jean Véronis

12 septembre 2013.

Suivre l'actualité des technologies et de la toile n'est pas toujours gai. Par exemple, ce matin. Le grand sujet, c'est l'annonce faite par Tim Cook, le PDG d'Apple, de la sortie de deux nouvelles versions de l'iPhone 5, j'ai nommé l'iPhone 5C et 5S. Partout des papiers, des billets de blogs, des tweets. Alors que, franchement, la sortie de l'iPhone 5C et de l'iPhone 5S, on s'en fout, non ? Je suis désolé de le dire comme ça... Mais je ne vois pas comment le faire autrement : je m'en fous, et c'est peu de le dire.

J'ai beaucoup de mal à m'intéresser aux petites innovations qui distinguent ces nouvelles versions de la précédente : des coques de couleurs – super – plus de mémoire – génial – des écrans de meilleure définition – OK – une puce pour détecter les mouvements – comme s'il était important que mon téléphone, en plus de tout ce qu'il sait déjà, sache aussi que quand je me gratte l'oreille, ça

me fait frissonner, l’empreinte digitale pour déverrouiller – c’est un sujet en soi. J’ai aussi du mal à m’offusquer du prix de ces nouvelles versions : s’il y a des gens prêts à mettre 600 euros dans leurs téléphones, on ne va pas pleurer. Je suis le premier à considérer qu’un outil technologie peut faire bouger des lignes, que nous sommes en train de redéfinir notre rapport à la technique et aux machines, et que c’est passionnant, mais de là à considérer comme un événement mondial une pile qui dure deux heures de plus, il ne faut pas exagérer.

Et puis, il faut que j’avoue quelque chose. J’ai de plus en plus de mal avec l’idéologie du secret d’Apple. J’ai de plus en plus de mal avec la fausse *coolitude* d’Apple. Avec la mise en scène de fameuses *keynotes*, où le PDG apparaît en chemise pour présenter les nouveaux produits, genre « on est entre copains » (alors qu’il s’agit bien sûr de faire plaisir aux actionnaires en augmentant éhontément ses marges avec des produits exorbitants, et de défoncer les Coréens de Samsung). J’ai de plus en plus de mal avec les « *yeaaaaah* » et « *wahou* » lancés par le public pendant ces présentations, qui le fait ressembler à un parterre de fidèles pendant un prêche évangéliste (alors qu’il est composé pour l’essentiel de journalistes *tech* qui ne méritent plus tellement, à ce moment-là, le nom de journalistes). Je ne vais pas faire le naïf, je sais bien que ça ne date pas d’hier. Je sais bien que le but d’Apple n’a jamais été de faire le bien de l’humanité – ou, plus précisément, que c’est faire le bien de l’humanité, mais aussi beaucoup d’argent, je sais bien que c’est le propre de l’idéologie de la Silicon Valley de réunir aspirations néo-beatnik et ultra-capitalistes, et que ça n’est pas toujours pour le pire. Mais parfois, ça m’énerve...

Bon, si tout ça m’énerve autant ce matin, c’est aussi parce que le Web français bruisse depuis hier d’une triste nouvelle : la mort de Jean Véronis. Jean Véronis fait partie de ces gens qui ont légitimé le Web comme lieu d’une expression politique et intellectuelle. Linguiste, professeur à l’université d’Aix, il a vite compris ce que l’informatique pouvait apporter à son travail de linguiste, mais

surtout, il a vite compris que le Web pouvait prolonger un travail universitaire (une idée pas encore comprise par tout le monde). Pendant des années, et notamment depuis la campagne présidentielle 2007 où la fréquentation de son blog a explosé, il a fait part de ses analyses, de ses points de vue, il a fait s'intéresser des *geeks* à l'analyse du langage, il a aussi fourni les éléments d'une critique du fonctionnement du Web – des moteurs de recherche en particulier. Bref il a participé à la formation intellectuelle d'une génération d'internautes qui, depuis hier, lui rendent hommage. Le Web sait être reconnaissant. C'est la bonne nouvelle.

## Fachosphère et inconscient de l'extrême droite

16 septembre 2013.

On peut difficilement fréquenter le Web sans s'étonner de la vigueur de ce qu'on appelle la *fachosphère* et sans se demander si le Web n'est pas, comme le disent certains, un formidable moteur pour la diffusion de ses idées.

D'abord, quand on regarde d'un peu plus près ce qu'on appelle la *fachosphère*, on constate le flou de ses contours. Le centre est clairement identifié : ce sont des sites et des blogs ouvertement xénophobes et racistes, voire antisémites, qui peuvent par ailleurs coïncider avec des groupes constitués. Mais qui ne sont pas forcément en accord total avec le Front National. Via l'antisémitisme, on tombe sur tout une constellation autour de Dieudonné et d'Alain Soral. Constellation qui mène aussi bien à des personnes qui, sur les réseaux sociaux, se photographient en faisant la quenelle (le geste inventé par Dieudonné), que vers des sites complotistes

qui considèrent que le 11 Septembre est l'œuvre de la CIA et du Mossad, ou qui imaginent le monde sous la coupe des *Illuminati* ou autre « mondialistes ». Faudrait-il compter aux confins de cette sphère les centaines de milliers de gens qui ont « liké » ce week-end la page Facebook de soutien au bijoutier niçois ayant abattu l'un de ses braqueurs ? C'est une question. Bref, ce paysage de la *fachosphère* est complexe, contradictoire parfois, mais il est vigoureux sur les réseaux. Et pour plusieurs raisons.

La première est évidente : ces idées trouvent sur Internet une place qu'elles n'ont pas ailleurs. Avec Internet, elles ont trouvé leur média. Parce qu'il n'y a pas de filtre à la diffusion de l'information – dès les débuts de l'Internet, bien avant le Web, les réseaux ont vu arriver les suprématistes blancs américains et autres militants du KKK. Parce que l'Internet reste encore marqué par une idéologie de la liberté d'expression qui a présidé lors de sa création. Il existe aujourd'hui des dispositifs légaux qui interdisent certains propos. Mais dans les faits, les réseaux sociaux, qui sont américains pour la plupart, tolèrent beaucoup plus facilement des propos xénophobes qu'une photo de *L'Origine du Monde* de Courbet. Parce qu'aussi règne sur la toile, à côté des sites institutionnels et très officiels, une sorte d'idéologie antisystème, anti-élite, antimédias dominants qui est un ferment de l'idéologie d'extrême droite. On pourrait aussi évoquer la sur-représentation des jeunes, notamment dans les réseaux sociaux, et invoquer une opinion en formation, le goût pour ce qui choque, etc.

Mais il me semble qu'il y a quelque chose de plus profond, et qui tient à la structure même du réseau. Je m'explique. Cette *fachosphère* aux contours flous, ce qui la réunit sur le plan intellectuel, c'est le raccourci, c'est créer des liens de causalité où il y a au mieux des corrélations (par exemple entre chômage et nombre d'étrangers, entre incertitude et vérité cachée, etc.). Or, le Web dans son fonctionnement technique, favorise à plein ces rapprochements. Ce qui caractérise techniquement le Web, c'est l'hypertexte, c'est le lien qui vous permet de circuler d'un site à l'autre, de glisser d'une idée

à l'autre, or, quand on a une petite tendance à la simplification ou à la paranoïa, ce fonctionnement est favorable à tous les raccourcis.

Alors, oui, tout ce qui dans Internet est merveilleux – l'hyper-texte comme rêve réalisé de la pensée encyclopédique, diffusion d'une pensée critique, expression libre – est aussi ce qui permet à cette *fachosphère* d'exister et de se diffuser sur les réseaux. Mais ce qui diffuse dans les réseaux, c'est une sorte d'inconscient de l'extrême droite – avec ses contradictions, ses flous et ses folies. Un inconscient que l'Internet documente et expose à livre ouvert. Or l'inconscient, c'est confus, c'est pas très beau et ça fait peur. Mais c'est instructif.

## Le jeu vidéo comme activité juridique

17 septembre 2013.

Coïncidence étrange entre la discussion que nous avons ce matin autour de la réforme pénale, de la violence admise ou pas par la société, et la sortie aujourd'hui de *GTA 5*, 5<sup>e</sup> édition de *Grand Theft Auto*, le jeu vidéo qui en termes d'attente, de vente et de rentabilité fait passer le plus gros blockbuster hollywoodien pour un film expérimental. Pourquoi je parle de coïncidence ?

Parce qu'au cœur de *GTA 5* se trouve la question de la violence. Les héros de chaque édition sont des méchants, membres de la pègre, truands, ou psychopathes. Ils tirent, tuent (même des innocents), volent. Ce jeu se place expressément du côté de l'illégalité ; *Grand Theft Auto* signifie « vol qualifié d'automobile ». Avec un sentiment de liberté conféré par l'exceptionnelle autonomie laissée au personnage dans ses actions et ses déplacements. De là

à considérer ce jeu comme profondément immoral, il n'y a qu'un pas, franchi allègrement par Hillary Clinton lorsqu'elle a déclaré au sujet d'une version précédente de ce jeu qu'il « *avait volé l'innocence de nos enfants* ». Une assertion assez rigolote venant de la femme de l'homme qui a appris aux enfants du monde entier que le cigare avait maints usages.

Permettez-moi de défendre un point de vue différent. Et si le jeu vidéo – même violent, même apparemment immoral – était une activité juridique. Activité juridique au sens où Michel Serres dit du sport qu'il est une activité juridique, c'est-à-dire nous confrontant dans tous les aspects du jeu à des lois non négociables (d'ailleurs, je rappelle au passage que, dans la langue officielle, on ne parle pas des « règles » du football, mais des « lois » du football). Dans le jeu vidéo, la loi opère à plusieurs niveaux. La loi telle qu'elle est représentée dans le jeu. Mais aussi la loi induite par le scénario (les lois du récit qu'est tout jeu vidéo). Mais surtout les lois informatiques, équivalent des lois de la nature dans le monde physique : l'univers ludique est un univers entièrement construit et la manière dont on y évolue (comment on s'y déplace, sur quel périmètre, avec quel ressenti, jusque dans l'interaction des mains et de la machine) engage un rapport à ces lois numériques. Et tous les *gamers*, tous les gens qui réfléchissent sur les jeux vidéo s'accordent à dire que ce qui se passe dans cette expérience est beaucoup plus fort, beaucoup plus déterminant que ce qui apparaît simplement sur l'écran. Ainsi dans les épisodes précédents de *GTA*, la liberté laissée au joueur a sans doute été une expérience beaucoup plus déterminante que la violence qui apparaît sur l'écran. Et dans *GTA 5*, pour autant de ce qu'on puisse le savoir aujourd'hui, ce sera la possibilité donnée au joueur d'incarner en même temps trois personnages, donc trois expériences différentes de confrontation aux lois les plus profondes du jeu qui constituera l'expérience déterminante.

Et c'est difficilement compréhensible de l'extérieur, quand on n'éprouve pas ces expériences, comme dans le sport. Lors de la finale du triple saut aux championnats du monde d'athlétisme

cet été, le Français Teddy Tamgho l'a emporté avec un saut fantastique. Interrogé quelques minutes après, son rival américain, qu'on s'attendait à voir effondré, apparaît avec un grand sourire, il explique en substance qu'il était super content de participer à cette finale, que c'était la meilleure compétition de sa vie, qu'il a perdu, certes, mais que c'est comme ça, c'est la « loi du sport ». De même que le sourire de cet athlète est incompréhensible pour nous qui ne voyons que sa défaite, le fait qu'un joueur de jeu vidéo puisse vivre une expérience juridique en volant des voitures, en écrasant des piétons et en flinguant à tout va, est déstabilisant, mais indéniable.

## Ce que « liker » veut dire

18 septembre 2013.

Maintenant qu'on est à peu près certain que le 1,6 million de « like » apposés sur la page Facebook de soutien au bijoutier de Nice qui a abattu l'un de ses braqueurs ne sont pas une arnaque, ou tout au moins, à la marge, il est temps d'essayer de les interpréter. Avec la question sous-jacente : est-ce que ce 1,6 million de personnes est vraiment engagé dans ce geste de soutien ? Est-ce que cela révèle une extrême-droitisation de la société française ? Qu'est-ce que cela nous dit du vote Front National aux prochaines élections ?

À ces questions, il est très difficile de répondre, si ce n'est par les faits, en relevant par exemple que les manifestations de soutien physique au bijoutier, organisées à Nice, n'ont pas rassemblé grand monde, en tout cas pas plus que d'habitude. Mais ça ne signifie pas pour autant que ces « like » ne veulent rien dire. D'où la question qu'on se pose tous, et que *Libération* se pose ce matin : qu'est-ce que « liker » veut dire ?



«Liker», c'est cliquer pour montrer son soutien, pour montrer qu'on apprécie une marque, un propos, une personne, une photo, une page. «Liker», ce n'est pas aimer, évidemment, c'est beaucoup moins fort. D'ailleurs, Erwan Cario et Camille Gévaudan, dans *Libé*, montrent bien que les gens qui ont «liké» cette page de soutien en ont parfois «liké» des centaines d'autres, qu'ils peuvent avoir «liké» des choses très différentes, contradictoires. Et le sociologue Dominique Cardon essaie de caractériser ce geste du point de vue politique : c'est un investissement minimal, certes, mais c'est quand même un engagement, car il est public, ce qui le différencie du vote, qui est d'ordre plus privé. Pour autant, sa conversion dans la politique réelle est incertaine. Bref, tout ça reste encore assez indéfini.

Alors j'aimerais poser le problème différemment. Qu'est-ce que Facebook change à notre monde ? Eh bien, en l'occurrence, Facebook a inventé un geste politique nouveau et Facebook nous enjoint nous – journalistes, chercheurs, dirigeants politiques, mais aussi citoyens – à essayer de comprendre ce geste. C'est-à-dire qu'une bande de *geeks* de la Silicon Valley a l'idée un jour d'un bouton «like» pour créer des sortes de rassemblements numériques très utiles aux marques pour évaluer leur popularité (et pour savoir auprès de qui elles sont populaires). En février 2009, la fonction est implémentée sur Facebook et en septembre 2013, en France, à des milliers de kilomètres, nous voici en train de constater que «liker» peut être un geste politique. Quand on y pense, ça n'est pas rien. Ce n'est pas tous les jours que s'inventent des gestes politiques. On connaissait le vote, la pétition, la manifestation, le pamphlet ou encore l'attentat, il faut aujourd'hui compter un nouveau venu : le «like». Et si «like» nous déstabilise, c'est parce qu'il est nouveau, bien sûr, mais aussi parce qu'il compte en lui des éléments qui nous déstabilisent dans les pratiques numériques en général : il y a le filtre de la technique (cliquer est un geste technique), on a du mal à qualifier la force de l'engagement (comme dans la soi-disant «amitié» qui structure Facebook), le caractère spontané ou réfléchi de l'acte, on évalue mal le degré de réalité de l'opinion ou du geste.

Le geste politique que représente le « like » nous trouble car il échappe à nos grilles d'analyse politique. Alors, évidemment ce 1,6 million de « like » dit quelque chose, et sans doute quelque chose d'inquiétant, mais je me méfie de tous ceux qui en donnent une interprétation définitive.

## Quand Google veut combattre la mort

19 septembre 2013.

Vous l'avez peut-être entendu ou lu, Google a annoncé hier soir la création d'une entreprise du nom de Calico, dont le but sera de s'attaquer à l'âge et aux maladies qui lui sont associées, et donc d'allonger la durée de la vie, ce qui a conduit le magazine *Time* à s'interroger en couverture : « Google peut-il vaincre la mort ? ».

Comment Google va s'y prendre, on ne le sait pas encore. Ce qui fait la force de Google, ce sont les données, et de plus en plus, la médecine a recours à l'analyse massive de données, aussi bien en termes de prévention que de génétique. Il est fort probable que les premières pistes soient à trouver de ce côté-là.

On peut voir cette nouvelle entreprise comme une étape supplémentaire dans la stratégie industrielle de Google. Ça fait quelques années déjà que Google ne fait plus seulement des algorithmes, que Google sort de l'intérieur de la machine pour se rapprocher de nous : ballons Google qui connecteront tout lieu du monde, voitures Google sans conducteur, lunettes Google... S'attaquer à la vieillesse et la maladie est presque logique et le but n'est pas seulement philanthropique. *Le Monde* rapportait hier les propos d'Astro Teller, qui dirige Google X, le laboratoire des projets secrets

de Google: «*Si vous faites quelque chose d'un petit peu mieux, les gens peuvent payer. Mais si vous faites du monde un lieu radicalement meilleur, l'argent va vous trouver de manière juste et élégante.*»

On peut aussi voir dans la création de Calico l'accomplissement d'une logique quasi philosophique à l'œuvre chez Google depuis longtemps. En 2007, moins de dix ans après sa création, Google inaugurerait un cursus universitaire du nom d'Université de la Singularité. La *Singularité*, c'est un concept qui postule que d'ici quelques années, les technologies convergeront (informatique, biologie, médecine) et feront franchir à l'humanité un pas définitif. C'est un des piliers de ce qu'on appelle le transhumanisme. Le promoteur de la Singularité s'appelle Ray Kurzweil, et le cursus financé par Google était construit autour de Kurzweil et de ses idées. Kurzweil, pour le dire vite, c'est un ingénieur assez génial, qui pense que bientôt nous pourrions télécharger l'ensemble de notre cerveau dans des machines, ce qui nous permettra de survivre à la décrépitude de notre corps. Et pour se donner les moyens d'atteindre le moment où ce sera possible, Kurzweil se nourrit de pilules, 250 par jour. Bref, l'année dernière, Google a annoncé qu'il embauchait Ray Kurzweil pour travailler à de nouveaux projets touchant à l'automatisation et au langage. Parallèlement, Sergueï Brin, l'un des deux fondateurs de Google, atteint d'une maladie génétique rare, a créé avec sa femme une entreprise permettant à chacun, pour quelques centaines de dollars, de connaître son patrimoine génétique. C'est-à-dire qu'il y a à l'œuvre dans Google une logique profonde qui n'est pas seulement économique. Google pense qu'il peut changer l'Homme. Évidemment, on peut se dire qu'on est en plein cauchemar de science-fiction. En fait, Google s'inscrit plutôt dans une histoire longue, une histoire qui plonge aux racines des utopies numériques, quand les premiers ingénieurs voyaient dans l'ordinateur et les réseaux naissants une continuité des drogues hallucinogènes, c'est-à-dire un moyen d'étendre nos aptitudes mentales, de déployer nos cerveaux au-delà des limites de nos corps, de nous défaire de ces contingences physiques. Brin et

Page sont à la fois des milliardaires surpuissants et deux néo-Platon californiens un peu perchés avec, à la place de la tablette de cire, un ordinateur à la main. Bon, en disant cela, je suis bien conscient de ne pas être très rassurant, mais il vaut mieux le savoir.

## Dur, dur d'être un Pirate

20 septembre 2013.

Quand on s'intéresse aux législatives allemandes depuis les questions numériques, un des enjeux, c'est le score du parti Pirate. Parce que le parti Pirate allemand est un des rares, avec le parti Pirate suédois, à avoir remporté des succès électoraux, (notamment lors des élections régionales à Berlin en 2011, mais pas seulement). Et parce qu'à été décidée il y a quelques jours la création d'un parti Pirate européen en vue des élections européennes de 2014, ce qui donne une importance prospective à la performance du parti Pirate allemand.

Et pour le moment, c'est plutôt mal engagé. Les scores attendus ne sont pas mirobolants (2 ou 3 %). Ils ne seront sans doute pas suffisants pour envoyer des représentants au Bundestag. On pourrait invoquer le manque d'expérience des élus, quelques propos malvenus, des membres à la provenance douteuse. Mais il me semble qu'il y a plus fondamental.

La question, c'est : qu'est-ce qui fait politique ? Qu'est-ce qui fait politique dans le cadre d'une démocratie parlementaire ? Les questions numériques (propriété intellectuelle, libertés individuelles, ouverture des données publiques, etc.) sont évidemment des questions politiques, mais permettent-elles de rassembler une masse critique d'électeurs suffisante pour exister dans le champ politique ? En disant cela, on a l'impression de revenir trente ans en arrière avec l'écologie, quand elle était encore considérée comme une

cause sectorielle, quand les partis écologistes étaient des agrégats de gens de provenances très diverses, dont le seul point commun était la cause environnementale. Et les partis Pirates se trouvent dans des dilemmes semblables : refuser le clivage gauche/droite au risque de se priver du vote de ceux qui considèrent que ce clivage est encore valable, en rester aux questions numériques au risque de ne jamais rassembler au-delà des *geeks* et des jeunes urbains, étendre leur champ d'intervention à d'autres questions que les questions numériques au risque de faire apparaître leur incompetence et leur formidable hétérogénéité politique. Ces dilemmes, les écologistes les ont plus ou moins tranchés. Les partis Pirates pas encore.

Avec une difficulté supplémentaire pour les partis Pirates, ils font face à une contradiction ontologique. Considérer le numérique comme une question politique suffisante, c'est considérer qu'il est cause d'une révolution qui touche à nos pratiques, nos affects, mais aussi à notre manière de faire de la politique : l'Internet, le Web se sont construits par l'horizontalité, l'échange entre pairs, la collaboration, les décisions au consensus ou au primat de la compétence technique... autant de pratiques qui entrent presque pied à pied en contradiction avec ce qu'est un parti politique et ce que ça signifie de faire de la politique dans une social-démocratie. Comment donc faire un parti qui fonctionne conformément aux idéaux numériques et qui agisse dans le champ politique conformément à ces idéaux ? Il y a des tentatives évidemment : imposer la belle idée de « démocratie liquide », pratiquer la transparence (publier les mails de discussions avec les autres partis, c'est le parti Pirate australien qui a fait ça...), élargir un peu le répertoire d'actions (dernièrement, un militant du parti Pirate allemand a fait atterrir un drone sur le podium où Angela Merkel tenait meeting, pour dénoncer la surveillance...), mais cela semble mince par rapport aux enjeux.

Faut-il renoncer pour autant ? Non, évidemment, et pour une raison au moins : la quasi-cécité des autres partis politiques face à ce qui se joue aujourd'hui autour du numérique, une cécité qui peut avoir des conséquences directes sur nos vies.

# Mes technos prennent soin de moi

23 septembre 2013.

Le site du *Figaro* a une solution au problème posé ce matin, le financement de la santé : une étude de PriceWaterhouseCooper montre que la Sécurité sociale ferait de substantielles économies grâce à l'usage du smartphone pour améliorer le suivi des patients. Ce serait essentiellement en termes de prévention, de surveillance et de transmission des données, que, grâce à des applications mobiles, les téléphones permettraient de dégager du « temps médical », donc de l'argent, le cabinet chiffre les économies à 13 milliards d'euros pour la France. À condition de régler quelques problèmes juridiques bien sûr.

L'intérêt de cette étude est, me semble-t-il, de prendre acte d'une tendance forte des technologies contemporaines : le souci de notre santé et de notre bien-être. Il existe aujourd'hui un nombre incalculable d'applications, de services et d'outils qui nous aident à faire un régime, qui établissent un programme de remise en forme, et nous permettent de recueillir et d'accumuler les données essentielles de notre organisme (tout constituant un mouvement qu'on appelle le *Quantified Self*, « le soi quantifié »).

Et les technologies peuvent même vous aider à mieux vivre votre maladie. Je vais prendre un cas très concret. Un soir, vous êtes décidé à vous amuser et feriez bien une rencontre. Malheureusement, une irruption inattendue d'herpès, votre irruption annuelle sur le bord de la lèvre, fait baisser radicalement votre potentiel de séduction. Une solution : il existe un site de rencontres spécialement dédié aux herpétiques. Vous allez pouvoir vivre votre aventure, malgré votre maladie. N'est-ce pas merveilleux ?

Et très bientôt, l'Internet des objets élargira encore le panel des possibilités offertes. L'Internet des objets, ça signifie que ce ne seront plus seulement les machines qui seront connectées à Internet, mais tous les objets, chaque objet devenant à la fois un capteur et un transmetteur d'information. Pour preuve, un objet fabriqué par une entreprise française et qui a remporté un grand succès l'an dernier : la fourchette connectée qui traque le temps du repas, le nombre de coups fourchettes données et l'intervalle entre chaque coup, ce qui permet de savoir si vous passez assez de temps à mâcher. Imaginez une brosse à dents qui prélève les bactéries, un gant de toilette qui fait un contrôle dermatologique, et encore plein d'autres choses, et vous êtes dans un monde où les objets captent vos données, les envoient à des programmes qui moulinent et évaluent votre santé en temps réel. Sans compter qu'on peut avoir le même effet en aval de la chaîne : des piluliers qui sélectionnent les pilules à prendre, préviennent quelqu'un quand elles ne sont pas prises... Certains de ces objets sont en voie d'être réalisés.

Je vois là-dedans plusieurs grandes tendances :

- le côté « remède de grand-mère », mais technologisé (exemple parfait : la fourchette connectée qui n'est pas grand-chose d'autre qu'une nouvelle manière de dire qu'il faut mâcher plus lentement) ;
- la délégation de plus en plus de décisions à la machine ;
- le partage des informations (comme cette poubelle connectée qui photographie nos déchets et adresse la photo à l'ensemble de nos amis Facebook) ;
- l'expertise de soi : ces outils donnent à quiconque la capacité d'atteindre une bonne connaissance de son corps, et donc, dans une version très optimiste, de continuer l'évolution de la relation entre médecin et patient qui a été inaugurée par les mouvements de lutte contre le Sida quand les malades ont construit sur leur maladie une expertise qui dépassait celle de la plupart des médecins.

Trois possibilités au moins de réactions à ces nouvelles tendances :

- considérer qu’il s’agit de gadgets ;
- s’en effrayer et fermer les yeux ;
- ou alors, ce qui me semble le plus prudent, se demander ce qu’on peut en faire.

## Réseaux sociaux et pouvoir bouffon : le cas Kadyrov

24 septembre 2013.

Le président de la Tchétchénie Ramzan Kadyrov est un usager assidu du site de partage de photos Instagram. Aller voir son compte est une expérience déroutante. Kadyrov s’y montre saluant le soleil, allant faire ses courses ; en août il s’est filmé conduisant une voiture à 240 km/h sur une route limitée à 140 km/h ; on peut le voir marchant la nuit dans les rues de Grozny, boxant, rigolant avec Depardieu, transpirant sur son *home-trainer*, faisant de la musculation, embrassant ses chats, posant mains sur les hanches et torse bombé devant les paysages les plus variés, et, summum du mauvais goût, les mains en l’air, hilare, feignant d’être arrêté par la police... Bref, quand on sait que Kadyrov exerce sur son pays un pouvoir quasi dictatorial, se dégage de cette collection d’images alimentée presque quotidiennement l’impression d’un ridicule effrayant.

Pourquoi se montrer en telle posture ? Et se montrer aux yeux de presque tous ? Kadyrov a sur Instagram, au moment où je vous parle, 184 000 *followers* (plus de 10% de la population tchétchène, même s’il est évident qu’il n’est pas suivi que par des Tchétchènes et que les raisons pour lesquelles on le suit peuvent être variées et très contradictoires). Est-ce que le seul mobile de la propagande suffit à expliquer ces photos ?



Permettez-moi ici de citer Michel Foucault dans son cours du 8 janvier 1975 : « *Le détenteur de la majesté, de ce plus de pouvoir par rapport à tout pouvoir quel qu'il soit, est en même temps, dans sa personne, dans son personnage, dans sa réalité physique, dans son costume, dans son geste, dans son corps, dans sa sexualité, dans sa manière d'être, un personnage infâme, grotesque, ridicule. [...] Le grotesque, c'est l'un des procédés essentiels à la souveraineté arbitraire.* »

Selon Foucault, le ridicule, la possibilité d'imposer son ridicule, est une manifestation du pouvoir supérieur. Inspirer la crainte, malgré ce ridicule, est le signe de la puissance, de cette « souveraineté arbitraire » dont parle Foucault. Bien sûr, ce phénomène ne date pas des réseaux sociaux : Chaplin l'avait magnifiquement montré déjà dans *Le Dictateur*. Mais les réseaux sociaux offrent un nouveau moyen. Parce qu'il n'y a plus aucun filtre, même plus celui d'une presse à qui il arrive, même quand elle est muselée, même quand elle est aux ordres, de conserver un tout petit reste de décence ou en tout cas, de faire quelques efforts pour donner l'impression que cela est de l'information. Il y a dans les réseaux sociaux une pureté du grotesque qui est proprement fascinante.

Et à bien y réfléchir, n'est-ce pas un peu ce qui s'est passé il y a quelques années, quand certains ministres de la République française se sont mis sur Twitter et nous ont abreuvés de propos assez hallucinants et de photos qu'on n'avait pas du tout envie de voir ? Avant que les communicants ne reprennent le dessus, il y a eu ce moment qui a été interprété comme un usage immature des réseaux sociaux par nos hommes et femmes politiques, et dans lequel je vois pour ma part un rapport au pouvoir qui non seulement se moque du ridicule, mais se renforce en nous l'imposant.

Mon but n'est évidemment pas de comparer Éric Besson ou Nadine Morano à Ramzan Kadyrov, mais juste de dire que les réseaux sociaux sont aujourd'hui un des moyens par lesquels le pouvoir se donne à voir. Et qu'il faut donc les prendre au sérieux – même, et peut-être surtout, quand ce qui se donne à voir prend les atours du naïf, du folklorique ou du bouffon.

# Le robot à traire comme utopie politique ?

25 septembre 2013.

Je voudrais profiter de la venue de Bruno Lemaire, ancien ministre de l'Agriculture, pour évoquer un sujet dont on parle peu, alors qu'il est non seulement important, mais passionnant, à savoir les rapports entre agriculture et technologie. Car l'agriculture est un haut lieu de la technologisation, aux prises aujourd'hui avec les mêmes problématiques que beaucoup d'autres métiers : informatisation, automatisation, mobilité, traitement des données, etc. D'ailleurs, quand on réfléchit cinq minutes, on se rend compte que c'est un fait historique, depuis la fin de la Seconde guerre mondiale, l'agriculture a été, pour le meilleur et pour le pire, un espace privilégié d'intégration des dernières innovations, que ce soit sur le plan mécanique ou génétique.

Aujourd'hui, quand on parle de technologies agricoles, de quoi parle-t-on ? De véhicules guidés par GPS (ce qui permet de tracer les lignes qui conviennent mais surtout une répartition fine des engrais ou des semences, grâce à des logiciels qui ont modélisé l'exploitation – on parle de semis faits à deux centimètres près), des applications mobiles qui permettent de régler et de lancer des tâches à distance, on parle de l'introduction prochaine de drones pour traquer notamment la présence d'insectes etc., etc. mais surtout le robot de traite.

Pourquoi « surtout » ? Parce que, je ne vais pas vous le cacher, l'objet de cette chronique ce matin, c'est de vous parler du robot de traite. Cet engin me fascine. Autant la sortie du dernier iPhone me laisse de marbre. Autant je guette le cœur battant la moindre déclinaison nouvelle d'un robot de traite chéri, dont le but est de « mettre la vache au cœur de l'exploitation ». Quelle belle aspiration que « mettre la vache au cœur de l'exploitation » !

Comment ça marche un robot de traite ?

La vache entre de son plein gré dans l'espace de traite. Elle est immédiatement identifiée. Des capteurs permettent au bras articulé de bien se positionner. Les mamelles sont nettoyées avec des petites brosses (comme une laverie automatique de voiture, mais en plus petit), la lactation est stimulée. Puis c'est la traite. La qualité du lait est contrôlée en temps réel. Le cas échéant, le lait non-conforme est isolé. Pendant ce temps, le robot va aussi faire quelques examens, et notamment détecter la présence de mammites (infection des mamelles), relever les taux butyreux (quantité de matière grasse contenue dans le lait) et protéiques de chaque vache. Des données qui sont intégrées dans un logiciel qui va permettre d'adapter l'alimentation et la traite à ces paramètres. Tout ça évidemment contrôlable depuis un écran d'ordinateur. Vous pouvez ajouter à ce système des portes intelligentes qui permettent d'isoler les vaches à problèmes, etc.

Je vous vois venir, et vous dire *« mais enfin, c'est affreux, cette automatisation à tout va, qu'en est-il du contact entre l'Homme et la vache, cette vieille complicité qui est un pilier de notre civilisation ? »* Eh bien, justement, l'éleveur, débarrassé de nombre de tâches contingentes, en tire bénéfice : moins d'efforts physiques, un emploi du temps qui n'est plus indexé sur les heures de traite, il peut se consacrer entièrement à sa famille et aux bêtes qui en ont besoin. Et puis, le robot étant disponible 24 heures sur 24, 7 jours sur 7, les vaches y vont à leur rythme, quand elles veulent. Elles sont plus calmes, nous dit-on. Elles sont heureuses.

Et comme ça, elles produisent un max de lait, car c'est quand même le but ultime de la manœuvre.

Rien donc à dire, tout ça est merveilleux. Et pourtant, je ne sais pas. Dans ma fascination pour tout ça, une once de perplexité. Car je crois que quand les êtres humains créent de toutes pièces une société animale – et une unité de production de lait est une société animale créée de toutes pièces par l'Homme – il crée par là-même une forme d'utopie politique. Et là, tout à coup, le robot à traire

prend une dimension tout autre, et nous renvoie une image de nos aspirations politiques qu'on n'a pas forcément envie de contempler.

## Des funérailles pour une machine

26 septembre 2013.

Un papier paru sur le site du mensuel américain, *The Atlantic*. Il s'ouvre sur une scène de funérailles. Elle se déroule à Taji, en Irak, où des soldats américains enterrent un frère d'armes, Boomer. Un discours célèbre son héroïsme et rappelle les nombreuses vies qu'il a sauvées sur le champ de bataille. Vingt et un coups de feu sont tirés.

Une scène traditionnelle, à une exception près : Boomer est une machine. Boomer est un robot dont la fonction est de désarmer les explosifs, un robot qui opère sur les terrains les plus dangereux, sans aucune considération pour lui-même. Et c'est cela qui provoque l'admiration de ses camarades humains, au point donc de lui organiser des funérailles dignes d'un compagnon d'armes.

Est-ce là une histoire de fou ?

Le papier de *The Atlantic* nous apprend qu'une chercheuse de l'Université de Washington, Julie Carpenter, a mené une étude sur les relations hommes-machines, au sein de cette population précise des démineurs. Et ses travaux montrent que les soldats confèrent très vite à leurs robots des attributs humains ou animaux, y compris de genre. Qu'ils font montre à l'égard de leur machine d'une grande empathie, au point de ressentir toute une gamme de sentiments – allant de la colère à la tristesse – quand le robot est détruit. Une unité a même emmené son robot à la pêche, il a tenu la canne. Même si les soldats savent parfaitement qu'ils ont affaire à des machines, il leur arrive d'interagir avec elles comme ils le

feraient avec des êtres humains ou des animaux domestiques. Ce qui, pour la chercheuse, est logique, tant, en bien des circonstances, la vie des soldats dépend du robot. On peut trouver cette explication convaincante et même y voir les prémisses d'une relation intéressante avec ces nouveaux êtres que sont les robots. Néanmoins, cela entraîne une autre question.

Comment se fait-il que dans ce contexte guerrier – où des êtres humains meurent ou sont mutilés – on accorde tant d'importance et de sentiment à ce qui n'est malgré tout qu'un outil ? Ces soldats n'ont-ils pas autre chose à pleurer que leur robot ? Dans *La Route des Flandres*, le grand Claude Simon raconte, dans une des strates de son récit, la débâcle de 1940 : ce ne sont que corps de cavaliers français déchirés, disloqués, tombant sous le feu des Panzer dans la boue des Ardennes. Mais une scène m'a toujours frappé par sa force émotive : l'agonie d'un cheval. C'est autour d'un cheval agonisant que se réunissent ces soldats perdus, blessés, destinés à mourir et qui ont déjà vu mourir nombre de compagnons. Ils veillent le cheval mourant comme ils n'ont pris le temps de le faire avec aucun homme. Comme si la guerre avait le pouvoir d'inverser les hiérarchies ou nécessitait même de perturber ces hiérarchies. Le robot donc, comme cheval des guerres passées.

Néanmoins, on peut continuer à trouver ça bizarre. Mais sommes-nous nous-mêmes, dans notre relation plus quotidienne aux machines, et à nos outils numériques, exempts de tout comportement bizarre et irrationnel ? Pour ma part, je ne leur parle pas, ne les assigne à aucun genre, me soucie assez peu de leur état et ne leur demande que de fonctionner. Bref, ils sont parfaitement réifiés, réduits à l'état de choses. Sauf en une circonstance. Quand je ne les utilise plus et que j'en change. Comme beaucoup de gens, je ne jette pas mes ordinateurs et autres téléphones. Je ne les jette pas parce que je les investis d'une mémoire : non seulement ils sont des souvenirs – comme n'importe quel objet – mais ils portent en eux des souvenirs (des textes, des photos...) que je ne peux pas jeter, quand bien même l'état de la machine ne me permet plus

d'y accéder. Ainsi ma maison se transforme-t-elle petit à petit en un cimetière, où gisent des êtres technologiques, chacun plein de sa mémoire perdue. Est-ce vraiment plus rationnel que d'enterrer un robot ?

## À quoi sert de trop zoomer ?

27 septembre 2013.

De plus en plus, les œuvres des musées sont visibles en ligne. Que ce soit de l'initiative même des musées, ou via le *Google Art Project*, nombreuses sont les œuvres du patrimoine culturel mondial – la peinture en particulier – que l'on peut regarder depuis son écran. Et c'est, il faut l'avouer, assez merveilleux.

Le point commun entre la grande majorité de ces entreprises de numérisation des œuvres, c'est de permettre à celui qui est derrière son écran d'aller voir le détail, mais quand je dis le détail, ça peut être l'infime. Certaines œuvres du *Google Art Project*, par exemple, ont été numérisées par une machine si précise que l'on a l'impression parfois de pouvoir compter les poils du pinceau qui a tracé le trait.

On voit bien à quelle logique obéit tout cela. Profiter à plein de ce que permet le numérique, offrir à l'internaute une autre expérience de l'œuvre que celle qu'il éprouve dans les musées ou en feuilletant un catalogue. On peut aussi y voir la logique que défendait le grand historien de l'art Daniel Arasse dans *Le Détail*, sous-titré je vous le rappelle « Pour une histoire rapprochée de la peinture ». Et de fait, c'est une expérience hallucinante. Le projet *Closer to Van Eyck*, est en ce sens incroyable : vous pouvez plonger dans le moindre détail du retable de *L'Adoration de l'Agneau mystique*, c'est magnifique.

Néanmoins, je me pose toujours une question. Que voit-on quand on voit de si près ? Pour ma part, mais peut-être suis-je un mauvais exemple, une fois passée l'émotion première de la plongée, je ne vois pas grand-chose. Il faut dire que j'ai une appétence pour les détails les plus inavouables (c'est sûr que scruter la manière dont Van Eyck peint les poils sur les cuisses d'Adam ne fait pas tellement avancer l'histoire de l'art...). Mais il semble que pour l'œil exercé, la réponse ne soit pas si claire non plus. Récemment, James Elkins, professeur d'histoire de l'art à Chicago, signait une tribune se demandant si Google ne nous faisait pas voir l'art de trop près. Pour lui, cette manière de voir pose en général plus de questions à l'historien de l'art qu'elle ne lui apporte de réponse (car l'ultra-haute résolution fait surgir des monstres – par exemple quand on zoome trop avant dans *Un dimanche sur l'île de la Grande-Jatte* de Seurat – dont on n'est pas certain que leur destin soit d'être vus, le problème de l'intentionnalité de l'artiste étant alors encore complexifié par ce niveau de détail supplémentaire). Elkins y voit aussi un trait d'époque, une sorte de pathologie contemporaine, qu'il ne condamne pas d'ailleurs, mais dont il dit qu'elle fera sans doute rire les générations qui nous suivent, tant nous sommes fascinés par ce regard scrutateur, par tous ces outils qui nous permettent de plonger dans une toile comme dans le fond des océans ou à l'intérieur du corps humain.

Mais de cette nouvelle façon de voir, on peut aussi faire une œuvre. C'est le cas d'une pièce numérique du nom de *Bluemonochrome*. Vous tapez *Bluemonochrome.com* dans votre moteur de recherche, et vous tombez sur un site, une page, qui montre en effet un monochrome bleu. On a l'impression de voir le grain de la peinture, les traits du pinceau, on dirait du Klein. En bas, à gauche de l'écran, une mention «*Powered by Google*». Vous cliquez. Tiens, étrange, apparaît la fenêtre caractéristique de Google Maps, et la barre qui permet de zoomer et dézoomer. Alors vous dézoomez. Vous voyez apparaître un rebord vert et vous vous apercevez que ce monochrome bleu est en fait un morceau d'océan

pacifique photographié par un satellite de la Nasa et mis en ligne par Google Maps. Eh oui, c'est ça le problème – et la beauté du zoom – vous trouvez des monstres chez Seurat et du Klein chez Google. C'est le trouble dans le regard.

## Le rire comme manifestation publique

30 septembre 2013.

Il y a deux ans – le 19 janvier 2011 très exactement – il est arrivé à Madame Péresse une petite mésaventure. Alors ministre de l'Enseignement supérieur et de la Recherche, elle était invitée sur un plateau de télévision où elle prononça cette phrase: «*L'économie numérique connaît des révolutions tous les jours, quand on voit qu'aujourd'hui Facebook détrône Google, Facebook qui n'existait pas il y a un an.*» On était en 2011, Facebook a été ouvert à tous en 2006. Donc Facebook n'avait pas un an, mais cinq ans. Bon, en même temps, ça n'est pas très grave, et d'ailleurs, à la décharge de Madame Péresse, personne autour d'elle ne réagit, ni l'animateur de l'émission Guillaume Durand, ni Arnaud Montebourg invité comme elle, ni les autres journalistes présents. Tout cela aurait donc dû passer inaperçu. Sauf que ce ne fut pas le cas. Immédiatement, le propos a été repris sur Twitter, et a commencé un déferlement de railleries qui a duré quelques dizaines d'heures. Autour d'un hashtag du nom de «*pecressefact*», les blagues ont plu sur le mode de propos attribués à la ministre: «*Le Minitel français a toutes ses chances face à l'Internet américain*» lui faisait dire l'un. «*Quelqu'un peut me dépanner d'une disquette ?*» lui faisait dire l'autre.



On peut évidemment balayer tout ça d'un revers de main. En fait, c'est beaucoup plus intéressant.

D'abord, cette histoire dit quelque chose de la manière dont on regarde la télévision aujourd'hui. Le soir, on ne regarde plus la télévision en somnolant, mais, de plus en plus souvent, devant un autre écran (ordinateur et téléphone), écran à partir duquel, on peut, via les réseaux sociaux, participer si l'on veut à une agora protéiforme qui parle de beaucoup de choses, et des programmes télé en particulier. Ce qui se dit à la télévision ne tombe plus dans un grand vide, vide qui fut longtemps ô combien déprimant pour ceux que les propos entendus faisaient grommeler sans effet. Aujourd'hui, nos grommellements indignés peuvent avoir une audience plus large que nos voisins de canapé. Et ça, en un sens, c'est une bonne nouvelle.

Ensuite, il y a la question du rire en lui-même. Pourquoi cela fait-il rire, et comment cela fait-il rire ? D'abord, il faut noter que sur Twitter, un grand ressort de la moquerie, c'est la preuve apportée par quelqu'un qu'il n'est pas au top sur les questions technologiques. Mais, ensuite, la mécanique est assez subtile, et le choix du hashtag est déterminant : celui ou celle qui crée le hashtag donne la structure de la blague. Ici « pectessefact », cela signifie énoncer, sous forme de fait, une erreur historique. Et c'est sur cette structure de base que vont s'articuler les autres, le but étant pour chacun de trouver la variation la plus frappante, la plus parlante, la plus paradoxale, tout ça en 140 caractères. Se mêlent à la fois la brièveté et la rapidité, une sorte de culture de la vanne par écrit. En termes d'exercice rhétorique, ça n'est pas inintéressant.

Et quel sens donner à ce rire ? Il a un sens politique, c'est sûr. Car ce sont les puissants qui en sont la cible privilégiée. Politiques, journalistes, stars, c'est évidemment eux dont on se moque d'abord. Ne voir là qu'anti-élitisme primaire (ou même la continuité du travail des caricaturistes) est simpliste. Ce qui se joue, c'est une concurrence à l'intérieur du nouvel espace public constitué par Internet et les réseaux sociaux, pour reprendre la notion du sociologue

Dominique Cardon. Concurrence qui était impossible au temps où régnaient les journaux papiers, la radio et la télévision. Lancer une bonne blague sur un réseau social, c'est faire en sorte que pendant un temps, le rire recouvre tout, et notamment la parole de ceux qui ont la parole. C'est une manière très politique d'occuper l'espace. Et c'est efficace. En Inde, dans certaines manifestations, on lance un nom, un slogan et, au lieu de crier, la foule se met à rire. Un grand éclat – porté par des dizaines de milliers de gorges – se propage dans la rue. C'est très impressionnant à voir et à entendre. Eh bien, c'est ce que l'on fait presque chaque jour sur Twitter.

# Table des chroniques

<b>Septembre</b>	9
Si offensive il y a en Syrie, sera-t-elle aussi informatique ?	10
Xavier Niel et la pédagogie du <i>peer-to-peer</i>	12
Autour du rachat de Nokia : quelle est la dernière photo prise avec ton téléphone ?	14
Une tendance américaine à la critique des usages	16
Profiter de la retraite pour jouer aux jeux vidéo	18
La parabole du Tamagotchi	20
Promenade à Lyon sous le regard des caméras	22
Une journée triste: le nouvel iPhone et la mort de Jean Véronis	24
Fachosphère et inconscient de l'extrême droite	26
Le jeu vidéo comme activité juridique	28
Ce que « liker » veut dire	30
Quand Google veut combattre la mort	32
Dur, dur d'être un Pirate	34
Mes technos prennent soin de moi	36
Réseaux sociaux et pouvoir bouffon : le cas Kadyrov	38
Le robot à traire comme utopie politique ?	40
Des funérailles pour une machine	42
À quoi sert de trop zoomer ?	44
Le rire comme manifestation publique	46
<b>Octobre</b>	49
Bug, inévitable bug...	50
À la recherche du temps perdu	52
Crise financière et écologie des machines	54
	499

Ceux qui m'aiment ironont sur Internet : hommage à Patrice Chéreau	56
La France et les <i>digital natives</i>	58
Quand les troubadours mouraient à cause du livre	60
Exercices de paléofuturisme	62
Et si les révélations apportées par Snowden profitaient aux États-Unis...	64
Aphonie et beauté de Doctissimo	66
Quelles langues Internet parle-t-il ?	68
L'école inversée ou comment la technologie produit sa disparition	71
Après ACTA, TPP, la propriété intellectuelle continue son offensive	73
Internet et migration : pour une déclaration de dépendance du cyberspace	75
Ouf, la France est écoutée par la NSA	77
<i>Trading</i> à haute fréquence : triste renoncement	80
Le Selfie, nouvel art de l'autoportrait	82
Les images ne nous rapprochent pas des Syriens	84
Internet a tué le ragot, ou pas	86
<i>Gravity</i> , le <i>Whole Earth Catalog</i> et la Bretagne	89
Comment soigner sa mélancolie politique avec YouTube	91
<b>Novembre</b>	94
Quelques questions exaltantes que le numérique pose à la littérature	95
L'internaute est un travailleur exploité	97
Toute petite histoire de la diplomatie numérique	99
Les mystères de Twitter	101
Comment le numérique utilise l'Histoire	104
喜大普奔 Internet ravive les vieilles expressions chinoises	106
Quelle place pour le numérique dans l'Histoire de France ?	108
Pour une décroissance technologique	110
Ce que les technologies changent au récit	113
En quoi le numérique affecte l'expérience du territoire	115
Rabelais pour nous aider à refonder le droit d'auteur	118

Regarder le foot à la télé, sans télé	120
Le migrant connecté	122
Quand deux ordinateurs se parlent sur une scène	124
Le génocide des gnomes à couettes : manifestations du racisme en ligne	127
Le syndrome de la navigation procrastinatoire	129
Le devenir médiéval de l'Amérique numérique	132
Complications de l' <i>escorting</i>	134
Le biomimétisme, quand la technologie s'inspire de la nature	136
<b>Décembre</b>	<b>139</b>
Quelques questions aux drones-livreurs d'Amazon	140
L'Afrique en eldorado numérique. Vraiment ?	142
Parlons un peu de morale	144
Pourquoi la NSA s'intéresse aux métadonnées	146
Mort de Mandela sur Twitter : quand l'hommage tue l'hommage	149
Le problème des femmes en informatique	151
Aaron Swartz : un héros contemporain	153
Ukraine : de la rue à Wall Street, en passant par les réseaux sociaux	156
Et si les pédagogies alternatives favorisaient le génie technologique	158
Les nouvelles façons de marcher (avec nos outils numériques)	160
Y a-t-il une diplomatie française en matière de numérique ?	163
Faire de la radio au temps du podcast et du streaming	165
Internet en prison ou le droit de faire des choix	167
La revente des cadeaux de Noël sur Internet : oh le beau marronnier !	170
Et si la vie privée était moins importante que la démocratie...	172
Quand la quenelle cesse d'être un plat	174
Toutes les époques ont-elles eu peur de leur technologie ?	177
<b>Janvier</b>	<b>180</b>
Quelques résolutions numériques pour la nouvelle année	181
Pour en finir avec le point Godwin	183
	501

Représenter Internet au cinéma	185
Internet entre utopies non-marchandes et capitalisme débridé	188
Pourquoi Internet aime-t-il à ce point les cartes ?	190
L'étrange pratique de la photo culinaire	192
L'innovation et la croyance un peu magique qu'elle va nous sortir de la crise	195
Le deuxième âge des machines	197
Internet n'est pas neutre, Internet est un <i>pharmakon</i>	200
Mais il est où le câble ? Parabole sur la fibre optique	202
Quand Google achète des thermostats, il y a une raison	205
Pour un renouveau du cyberféminisme	207
Petit précis de vocabulaire pour ne pas boire la tasse sur Internet	209
Le Turc mécanique d'Amazon	212
La Syrie privée d'Internet : Bachar ne peut rien contre un saladier en métal	214
Pour une ville intelligente qui soit aussi ignorante, affective et idiote	217
Internet, « un don de Dieu ? »	219
La singularité ou le monde en 2040	221
Les Daft Punk aux Grammy Awards ou la victoire des cultures numériques	224
Que faire des commentaires ?	226
<i>Open data</i> , vous dites ?	228
Être un exclu numérique, ça ressemble à quoi ?	231
<b>Février</b>	234
La tentation sécuritaire en matière numérique	235
Embellir les infrastructures pour créer de l'imaginaire	237
Qu'est-ce que c'était beau une soirée télé, vous vous souvenez ?	240
Une défense de Montebourg : et si un monde sans Google était possible...	242
JO de Sotchi : des technos partout sauf dans le corps ?	245
La démocratie assise dans la rue à pianoter sur son ordi	247

Et si la Silicon Valley rendait Hollande «de gauche» ?	250
Le paradoxe de <i>Google Street View</i>	252
Que se passe-t-il quand les trolls l'emportent ?	255
Une théorie sur le <i>revenge porn</i> , la vengeance pornographique	257
<i>Captcha</i> ou l'art de faire travailler sans rémunérer	260
Un nouveau Bletchley Park contre le cyberjihadisme ?	262
Qui sont les «naïfs» d'Internet, les Américains ou les Chinois ?	265
Internet dans toutes les classes	267
« <i>Je suis en train de mourir</i> », tweeta l'infirmière ukrainienne	270
Les prisons algorithmiques	272
Un Internet inter-espèces pour communiquer avec les animaux	275
Le texto au cinéma : une nouvelle convention ?	277
À l'attention de mes chers collègues : je suis <i>geek</i> (et encore...), pas informaticien	280
<b>Mars</b>	282
Alain Resnais, inventeur (fantasmé) du <i>lip dub</i>	283
Métiers disparus, métiers pas encore apparus	285
Quelques cas problématiques d'usage numérique dans le cadre professionnel	288
Ce qui trahit le pouvoir, ce sont les gens, pas la technologie	291
Qui est Satoshi Nakamoto ? Le nouveau polar numérique	293
Des virus, mais toujours pas de cyberguerre	296
États-Unis et Europe négocient sur les données personnelles, mais sur quelles bases ?	298
Comment Sarkozy a-t-il pu se laisser écouter ?	301
«Passer par sept proxys» et autres expressions	303
Ce qui se passe dans les Télécoms, vite fait	306
Tout le monde se fout de qui gouverne Internet, à tort	309
Ce qu'Internet dit de notre psyché	311
<i>Her</i> , de Spike Jonze : ah ! si seulement la voix n'avait pas eu de corps	314
Le racisme en ligne est-il un racisme comme les autres ?	317
	503

Le «selfie dans l'isolement», ou le vote comme acte politique minimal	319
Jouir de l'abandon informatique	322
«Internet propage les rumeurs», vraiment ?	324
Facebook, Google et Apple sont-ils des empires ?	327
«Internet opérerait l'éblouissante transformation du monde en discours», dit Annie Ernaux	329
Je sais où j'habite, pas où je vis	332
<b>Avril</b>	<b>335</b>
Canulars et chasseurs de canulars	336
Un système de surveillance est-il une arme ?	338
Moi, ministre délégué au numérique	341
Les impressions désagréables laissées par le rachat de SFR	344
Les technologies ne changeraient donc rien à la vie de couple	346
Le discours de Valls, la main sur le Minitel	349
Si on réfléchissait cinq minutes à ce qu'«innover» veut dire	352
Tout <i>lolcat</i> est un totem ou les animaux sur la toile	355
La technologie pour sauver la planète ?	357
La <i>Maladie de Sachs 2.0</i> : et si les soignants ne laissaient pas Internet aux patients	360
Utiliser les failles du programme	363
De l'art dans les paysages de Google	365
Sur Internet, on s'étripe autour du vieil art de la typographie	368
« <i>Think local act global</i> », pourquoi Internet nous aide (encore) un peu à penser le changement climatique	370
Quand le Parlement européen affirme la neutralité de l'Internet	373
Internet et l'islam postmoderne	375
Netmundial ou comment l'Internet doit-il être gouverné	377
Le nouvel art subtil et généreux de la masturbation	380
L'existence compliquée de la Palestine sur Internet	382
Hypothèse: l'informatique change notre rapport aux nombres	385
En Égypte, on veut la révolution d'Internet	387



<b>Mai</b>	390
Laurence Parisot avait raison, Internet est la poubelle de l'Histoire	391
<i>Computer Chess</i> , quand les ordinateurs étaient vulnérables	393
Les Bubbles vs King: quand la propriété intellectuelle devient folle	396
<i>Look up</i> , ou comment les internautes déclarent leur bonne santé	398
Le cerveau n'est pas un million de lignes de code	401
La guerre faite par les drones	403
La critique d'Internet comme nouveau cul des vaches	406
Éloge du canapé, du petit écran et du <i>binge watching</i>	408
Marre du <i>smart</i> , l'exemple des frontières	411
L'agonie informatique	413
La morale du robot	415
L'accord transatlantique, <i>once again</i>	418
Voyage en terre du Brésil numérique	421
Le programme numérique du FN: entre constats justes, argumentaire tendancieux et slogans vides	423
Pour une fois, réjouissons-nous de ce qui se passe dans la presse	426
Le jeu vidéo pour repenser l'économie. Et la politique ?	428
Mes parents et leur « dinateur »: l'informatique racontée par un enfant	431
<b>Juin</b>	434
Mourir pour Internet ou les nouvelles formes de l'engagement	435
Les policiers sur Twitter ne sont pas ceux de mon commissariat	437
Municipaliser Internet pour en faire un service public	440
Peter Sunde, The Pirate Bay, Bit Torrent, c'est quoi tout ça ?	443
Nanni Moretti a un frère, et il cherche la vérité de la littérature	445
La Silicon Valley a sa série, et c'est pas jojo	448
Bugs, sas et caméras: l'informatique carcérale	451
Regarder passer les bateaux	453
Le football et l'illusion des données	455
Névroses les robots pour les améliorer	458
Le son et l'odeur	460
	505

Internet, les trains, les gens qui dorment, etc.	463
On ne s'appelle plus au téléphone, on s'écrit des textos	465
La publicité en ligne serait inefficace	468
La <i>shazamisation</i> du monde, ou comment bientôt, on reconnaîtra tout	470
Noms de domaines (mais pas viticoles)	473
Les machines feront de nous tous des intermittents	476
«Rappelle-toi que tu vas mourir», dit Internet	478
Une société de données, ce n'est pas comme une société de statistiques	481
Même s'il n'est pas numérique, l'art de demain sera numérique	483
Entendre un but de Coupe du Monde avant de l'avoir vu	486
<b>Juillet</b>	489
Travailler ou pas, c'est la question	490
Petit précis de dandysme numérique	492
La chronique de toutes les chroniques (pas faites)	495



Imprimé en France par Caen Repro (14).  
Achévé d'imprimer en février 2016.  
Dépôt légal 1<sup>er</sup> trimestre 2016.  
ISBN 978-2-915825-62-6  
<http://cfeditions.com>



Collection  **Blogollection**

23 € – ISBN 978-2-915825-62-6

512 p. – 13,5 × 20 cm

Xavier de La Porte

# La tête dans la toile

Chroniques



Xavier de La Porte est journaliste, rédacteur en chef de Rue89, essayiste et chroniqueur de radio. Il a produit l'émission Place de la toile sur France Culture.

Internet est notre quotidien, tant nos activités sont désormais tissées de numérique. De ce sujet sérieux, Xavier de La Porte fait un feuillet plein de variations et de rebondissements. Par son regard mi-scrutateur, mi-amusé, il analyse ses propres pratiques quotidiennes ainsi que les enjeux globaux du réseau.

Au travers de ces chroniques diffusées chaque matin sur France Culture entre septembre 2013 et juin 2014, nous découvrons notre reflet dans le miroir de la vie numérique. Nous réalisons également que le monde ne change pas aussi vite que veulent bien le dire les commentateurs pressés et les tenants de la disruption : les pratiques évoluent, mais les questions fondamentales demeurent. C'est d'elles qu'il est question ici.

 **C&F éditions**  
**Commande**  
**en ligne (CB) :**  
<http://cfeditions.com>

Je commande ..... exemplaires à 26,70 € (23 € + 3,70 € de port par ex.)  
ci-joint mon règlement par chèque bancaire (FR) d'un total de ..... €  
à l'ordre de C&F éditions – 35c rue des Rosiers, 14000 Caen.

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

CP ..... Ville ..... Mail .....

# La tête dans la toile

Xavier de La Porte – Chroniques

Internet est notre quotidien, tant nos activités sont désormais tissées de numérique. De ce sujet sérieux, Xavier de La Porte fait un feuilleton plein de variations et de rebondissements. Par son regard mi-scrutateur, mi-amusé, il analyse ses propres pratiques quotidiennes ainsi que les enjeux globaux du réseau.

Au travers de ces chroniques diffusées chaque matin sur France Culture entre septembre 2013 et juin 2014, nous découvrons notre reflet dans le miroir de la vie numérique. Nous réalisons également que le monde ne change pas aussi vite que veulent bien le dire les commentateurs pressés et les tenants de la disruption : les pratiques évoluent, mais les questions fondamentales demeurent. C'est d'elles qu'il est question ici.



Xavier de La Porte est journaliste, rédacteur en chef de Rue89, essayiste et chroniqueur de radio. Il a produit l'émission *Place de la toile* sur France Culture.