

retour au VIRTUEL

vie et cultures numériques

Colloque organisé par l'EA Dicen du Cnam et l'équipe Tactic de l'université Paris-Ouest Nanterre La Défense
Avec le soutien de la Chaire de recherche sur les cultures numériques de l'Université de Laval au Québec.

Comité scientifique

Haud Guéguen (Philosophie, Cnam)
Louise Merzeau (Infocom, Paris Ovest)
Manuel Zacklad (Infocom, Cnam)

Argumentaire

On sait qu'au départ, le virtuel ne désigne pas tant ce qui s'oppose au réel qu'un mode paradoxal de la réalité : celui des choses *en puissance*, non actualisées mais présentes sur le mode de la potentialité. Le recours à cette notion pour désigner les nouvelles technologies de l'information et de la communication et leurs effets a pu se justifier dans les premières années du tournant numérique par le caractère encore expérimental et incertain des applications envisagées. Aujourd'hui, les promesses comme les menaces de la numérisation se sont presque toutes réalisées et ont investi la réalité quotidienne de la science et de la société. Le virtuel cède donc logiquement sa place à d'autres qualificatifs : « digital », « numérique », « 2.0 »... Pourtant, si dans le champ académique le mot est bien passé de mode, il continue néanmoins d'être utilisé dans le langage courant pour caractériser une gamme sans cesse croissante de dispositifs et de pratiques. Amour, amitié, travail, politique, administration, création artistique... il va désormais de soi que chacune de nos activités a son pendant ou son prolongement virtuel. Longtemps considéré comme un monde séparé, le virtuel est ainsi devenu une dimension de la réalité. C'est cet *entêtement* du virtuel et son actualisation paradoxale dans les nouvelles formes de vie et de culture numériques que ce colloque voudrait interroger en trois temps.

1. Lieux et non-lieux du virtuel

Les objets numériques se caractérisent par un rapport singulier à l'espace et au corps. Productions techniques matérielles et localisables, ils s'actualisent en revanche dans une dimension apparemment immatérielle, créant ainsi des sortes de non-lieux métaphorisés par l'image des espaces infinis, des flux ou des nuages. En même temps, à travers les effets de réalité augmentée, le virtuel sollicite constamment la sensation et donne une place croissante au

corps, remettant en question le discours récurrent sur les risques de déréalisation. On essaiera donc tout d'abord de préciser à quels types d'espace le virtuel donne accès et comment il se laisse éprouver ou habiter par le corps.

En obligeant à reconsidérer les notions classiques de territoire, de corporéité et de visibilité, le virtuel interroge aussi la sociabilité. Poussés par une apologie ambiante du lien, tous les usages numériques se recentrent aujourd'hui sur la formation de supposées communautés. Mais, derrière l'injonction de communiquer qui relève pour une large part d'une instrumentalisation économique de l'intersubjectivité, le corps social et politique a-t-il quelque chose à gagner à se virtualiser ? Liens faibles, filtrage affinitaire, pensée conversationnelle, relations à distance, en simultané ou en clair-obscur : la sociabilité virtuelle est-elle une transposition d'anciens modèles relationnels, ou l'invention de formes inédites de rapports humains ? Quelle place accorde-t-elle à l'altérité, l'engagement et l'action politique ? Faut-il y voir le levier d'un individualisme radical ou la condition d'une reconstruction du politique (démocratie délibérative) ? Enfin, la « montée de la visibilité médiatisée » (J.-B. Thompson) ayant modifié en profondeur les modalités de l'apparition publique, quel rôle internet peut-il jouer dans les luttes pour la visibilité sociale et politique ? Les NTIC permettent-elles de rétablir une certaine égalité ou renforcent-elles au contraire les effets de pouvoir, contribuant ainsi à l'occultation de certaines situations sociales ? Ce qui est interrogé ici, c'est donc autant la teneur émancipatrice de la communication numérique que sa capacité à devenir le nouveau vecteur du pouvoir et de l'intelligibilité sociale.

2. Industries du simulacre, de la simulation et de la relation : conception, loisirs et services virtuels

En permettant la visualisation et le traitement de données jusque-là irréprésentables et en permettant leur diffusion à large échelle, la numérisation et la simulation ont favorisé l'émergence à la fois d'un nouveau paradigme de la connaissance et d'un nouveau secteur de l'industrie du divertissement. En se généralisant à tous les dialogues hommes-machine, les interfaces à manipulation directe ont introduit une représentation métaphorique de l'ensemble des objets numérisables en redéfinissant leurs contours et les modalités de manipulation qui leurs étaient associées, impliquant toujours plus avant la gestualité et le corps de l'utilisateur.

Dans le registre de l'imagerie scientifique et de l'ingénierie, le recours au virtuel modifie l'ordre logique des opérations de conception, d'analyse et d'anticipation. Calculant la réalité à partir de ses variantes possibles (et non plus de ses seules manifestations), la simulation ne questionne pas seulement le regard : elle déplace l'ordre du savoir. Du cabinet d'architecte au laboratoire de biologie, et du constructeur automobile à l'étude des flux migratoires, c'est le mode même de relation aux phénomènes qui est transformé. Notre ambition est de questionner cette hypothèse d'un virage épistémologique. Les prothèses virtuelles favorisent-elles l'exploration, la découverte, l'audace de la pensée ? Ou servent-elles le projet de prédictibilité qui vise à évacuer toute prise de risque du champ social ?

Dans le domaine du jeu et de la fiction, la simulation vise moins l'anticipation que son contraire : appliquer à des situations imaginaires les patterns d'une connaissance aboutie, au plus près des données issues de l'observation. « Augmentant » l'expérience ludique ou cinématographique d'un surplus de réalité, le virtuel joue ici la carte de la crédibilité, de l'immersion et de *l'effet*. Pour certains, la simulation relève alors du simulacre et porte à confondre le vrai et le faux. Pour d'autres, elle cherche plutôt à donner toujours plus de corps à l'imaginaire.

Dans le domaine des services, de la librairie à l'agence de voyage, de l'agence immobilière à l'agence bancaire, de l'enseignement à distance aux services d'offre d'emplois, du salon de conversation à l'agence matrimoniale, la virtualisation a profondément transformé les pratiques et les marchés. En formalisant les interactions de conseil à l'aide de services logiciels et d'interfaces homme-machine graphiques, la virtualisation substitue aux échanges en face à face visant à fournir assistance, conseil et influence une série de processus partiellement automatisés, séparant

l'information de la relation et conférant une place toujours plus importante aux recommandations plus ou moins fondées des clients, consommateurs et amateurs.

Mais dans l'univers du service caractérisé par une co-production des prestations, ces nouvelles médiations ne tendent-elles pas à transformer simultanément et de manière profonde la nature de l'offre et celle de la demande en induisant de nouvelles frontières entre réalisateur et bénéficiaire, matériel et immatériel, produit et service, ouvrant la voie à des modèles socio-économiques encore inédits ? Ainsi, de l'univers de la conception à celui des services relationnels en passant par celui de la consommation culturelle, les nouveaux supports numériques, les interfaces augmentées et les réseaux ubiquitaires apparaissent comme des opportunités menaçantes ou heureuses, pour de nouvelles industries accroissant le sentiment de désenchantement, de perte de sens, de captivité ou stimulant l'inventivité et les nouvelles configurations conviviales.

3. Le temps des données

Comme le laisse entendre l'importance de l'anticipation dans la simulation, le virtuel affecte pour finir notre expérience du temps. La virtualisation oblige tout d'abord à reconsidérer la manière dont présent, passé et futur s'articulent et se distinguent, dans la chronologie, la mémoire et le dessein des individus comme des collectivités.

Le fonctionnement particulier de la traçabilité numérique exige ensuite que soient repensé le rapport du citoyen à ses traces. Démultipliées dans des proportions inédites, produites de manière non intentionnelle et traitées par des algorithmes, nos empreintes virtuelles construisent un nouveau territoire de données auquel nul ne peut plus se soustraire. Dans cette temporalité de veille et de surveillance, quelle place reste-t-il pour une *culture de la mémoire* qui ne soit pas un enregistrement automatique des traces ? Le nivellement des temps dans une même disponibilité de toutes les ressources ne menace-t-il pas les libertés individuelles comme l'élaboration et la transmission d'une culture ?

Ces questions, notre communauté scientifique ne doit pas seulement se les poser. Sa responsabilité épistémologique autant que politique est aussi d'y apporter des débuts de réponse, afin de peser sur les logiques et les rapports de force qu'il est encore possible d'infléchir à l'heure de la transition vers le tout-numérique.

Programme

Jedi 9 février 2012, 9h-12h30

Ouverture : Haud Gueguen

1. Industries du simulacre et de la simulation : loisirs et services virtuels

Modérateur : Louise Merzeau

- Manuel Zacklad : La virtualisation des services relationnels

M. Zacklad est Professeur titulaire de la Chaire « Expressions et Cultures au Travail » du Cnam et directeur du laboratoire Dicen (Dispositifs d'Information et de Communication à l'Ere Numérique). Ses domaines de recherches sont la sémiotique des transactions coopératives (communautés, gestion des connaissances, socio-économie des services), l'approche communicationnelle et documentaire des TIC (document pour l'Action, documentarisation, annotation coopératives...), les systèmes d'organisation des connaissances pour la coopération via le Web dans des contextes professionnels, citoyens ou culturels.

- Elsa Boyer : De la perception artificielle au phantom shot

E. Boyer a soutenu une thèse de philosophie intitulée « Phénoménologie et perception artificielle – La synchronisation en conflit » (Paris Ouest La Défense, 2010). Elle a récemment publié un article dans la revue *Critique* (octobre 2011, n°773),

« Les jeux vidéo : du tribunal à l'exposition », et coordonne un ouvrage collectif sur les jeux vidéo aux éditions Bayard (*Voir les jeux vidéo. Perception, construction, fiction*, février 2012). Elle est chargée d'enseignement en études cinématographiques à l'Université de Lille III.

- Milad Doueïhi : Le virtuel, habitus de l'intelligence ?

M. Doueïhi est historien du religieux dans l'Occident moderne, professeur et titulaire de la Chaire sur les cultures numériques de l'Université Laval au Québec, auteur de *La Grande conversion numérique* (Seuil, 2008) et *Pour un humanisme numérique* (Seuil, 2011), chroniqueur à *Place de la Toile* (France culture) et auteur du blog *notules.org*.

Jeudi 9 février 2012, 14h30-18h

2. Le temps des données

Modérateur: manuel Zacklad

- Arnaud Bouaniche : La réalité du virtuel

A. Bouaniche est chercheur post-doctorant à l'UMR STL (Lille 3) et membre associé du CIEPFC (ENS). Ses travaux portent principalement sur la philosophie française contemporaine, de Bergson à Deleuze. Il est notamment l'auteur de *Gilles Deleuze, une introduction* (Pocket, 2010), et a édité, de Bergson, l'*Essai sur les données immédiates de la conscience* (PUF, 2007)

- Bruno Bachimont : Traces et mémoire : nivellement numérique et conscience temporelle

Br. Bachimont est Directeur de la Recherche de l'Université de Technologie de Compiègne, où il enseigne la logique, la philosophie et l'ingénierie des connaissances et des documents, et conseiller scientifique de la direction de la Recherche et de la Formation à l'Institut National de l'Audiovisuel (France). Il travaille sur l'archivistique audiovisuelle et numérique dans le contexte des contenus culturels, ainsi que sur les questions de mémoire et de patrimoine. Au croisement de la philosophie de la technique et du numérique ainsi que de l'ingénierie des connaissances, sa recherche vise à croiser le travail des concepts avec l'opérationnalité des techniques.

- Fanny Georges : Éternités numériques (à propos des données post-mortem)

F. Georges est Maître de conférences en Sciences de la communication à l'Université Sorbonne Nouvelle-Paris III. Elle est spécialisée en sémiotique des interfaces numériques et est l'auteure de *Identités virtuelles: les profils utilisateur du web 2.0* (Questions théoriques, 2010)

Vendredi 10 février 2012, 9h-12h30

3. Lieux et non-lieux du virtuel

Modérateur : Haud Guéguen

- Marcello Vitali Rosati : Le pouvoir du virtuel : entre *dynamis* et *potesta*

M. Vitali Rosati, Docteur en philosophie avec une thèse intitulée *Corps et virtuel. Pour un discours métaontologique à partir de Merleau-Pont'* (Pise-Paris IV Sorbonne 2006), enseigne actuellement dans des écoles d'art et création à Paris. Il dirige avec A.-L. Brisac le séminaire *Nouvelles formes d'éditorialisation et communautés virtuelles* à la MSH Paris-Nord/INHA. Il est l'auteur de *Corps et virtuel* (L'Harmattan, 2009) et de « La virtualité d'internet », article paru dans la revue en ligne *Sens-Public* en 2009

- Christiane Vollaire : De Hobbes à Foucault. La virtualité du corps politique réalisée dans le corps biologique

Ch. Vollaire est philosophe et membre du comité de rédaction des revues *Pratiques* et *Chimères*. Ses travaux portent sur la philosophie esthétique, politique et philosophie de la médecine. Elle a publié notamment *Humanitaire, le cœur de la guerre*, ed. L'Insulaire (Paris, mars, 2007).

- Louise Merzeau : Mémoire virtuelle

L. Merzeau est MCF – HDR en sciences de l'information et de la communication à Paris Ouest Nanterre. Ses travaux portent sur la médiologie, la traçabilité numérique et les rapports entre information et mémoire. Elle a notamment coordonné avec Michel Arnaud le N°53 de la revue *Hermès* « Traçabilité et réseau » (articles disponibles sur www.merzeau.net)

Conclusion : Robert Damien

R. Damien est Professeur de philosophie à l'université Paris Ouest Nanterre La Défense, directeur de l'École Doctorale « Connaissance, langage, Modélisation » et Président du conseil scientifique de l'Enssib. Ses recherches portent sur la philosophie politique, l'histoire et l'épistémologie des sciences humaines, sociales et politiques, la philosophie du conseil et de l'expertise et l'histoire et la philosophie de la bibliothèque et de la culture. Il est l'auteur de *Bibliothèque et Etat, naissance d'une raison politique* (PUF, 1995), *La grâce de l'auteur, essai sur la représentation d'une institution publique, l'exemple de la bibliothèque publique* (La versanne, Encre marine, 2001), *Le conseiller du Prince, de Machiavel à nos jours, genèse d'une matrice démocratique*, (PUF, 2003).

Conservatoire national des arts et métiers
amphithéâtre Fabry-Perot - 292 rue Saint Martin 75003 Paris

inscription recommandée : numerique-inter@cnam.fr (objet : colloque virtuel)