
L'américanité* serait-elle ancrée dans les dispositifs techniques ?

Serge Proulx
Département de communication
Université du Québec à Montréal

Les technologies de communication peuvent-elles influencer nos représentations culturelles autrement que par les contenus qu'elles véhiculent ? Nous pensons ici en particulier à trois technologies d'invention américaine ayant marqué notre environnement depuis l'après-guerre, à savoir la télévision, l'informatique et, plus récemment, les réseaux de communication interactive¹. Notre approche méthodologique suppose que nous n'abordions pas la relation entre technologie et culture par le biais d'une analyse thématique des contenus culturels véhiculés par les

* Pour définir ce que nous entendons par « américanité », permettez-nous une analogie avec ce que Roland Barthes (1964), dans sa célèbre analyse de la campagne publicitaire des pâtes Panzani, appelait « italianité ». Sur le plan iconique, Barthes remarque la présence d'un système de connotation dont le signifiant est « la réunion de la tomate, du poivron et de la teinte tricolore (jaune, vert, rouge) de l'affiche » et le signifié, « l'Italie, ou plutôt l'italianité ». Selon Barthes, le savoir mobilisé par ce signe est proprement « français » dans la mesure où il se fonde sur une connaissance de certains stéréotypes touristiques à propos de l'Italie. De la même manière, selon moi, l'expression « américanité » mobilise un système de connotation recouvrant un style, des manières de faire, un choix de rythmes dans les productions, etc., qu'on attribue, à tort ou à raison, aux États-Unis d'Amérique.

1. Je remercie vivement Simon Langlois (Université Laval), Guillaume Latzko-Toth (Groupe de recherche sur les médias, UQAM) et Christian Allegre (RISQ) pour leurs commentaires pertinents formulés à propos d'une version précédente de ce texte.

supports techniques. D'autres chercheurs ont déjà fait état, par exemple, des similitudes et des différences observées entre les contenus télévisuels diffusés respectivement aux États-Unis et au Canada. Nous souhaitons plutôt traiter cette question en postulant qu'un dispositif technique peut agir sur la culture dans laquelle il s'insère, du fait de sa forme même – dans sa matérialité –, et cela, indépendamment des contenus culturels qu'il peut véhiculer. Notre problématique rappelle le questionnement de Marshall McLuhan, pour qui « le média était le message » ; toutefois, nous n'emprunterons pas les mêmes sentiers que ce célèbre penseur pour conduire notre argumentation (voir Proulx, 1998). En regard de la thématique d'ensemble de l'ouvrage, nous nous demanderons si une certaine *américanité* – c'est-à-dire un certain style, une manière de faire, le choix obligé de certaines formules de conception-réception imposant implicitement certains rythmes et certaines valeurs aux créations culturelles – ne serait pas déjà ancrée dans ces dispositifs techniques avant même qu'ils ne pénètrent notre espace symbolique.

Les technologies d'information et de communication (TIC) ne sont pas de simples véhicules neutres, des « tuyaux » ne constituant qu'une infrastructure de circulation des biens culturels imperméable au processus cognitif engagé par ailleurs. Au contraire, la matérialité de ces dispositifs – par exemple le choix d'une configuration technique spécifique d'un réseau de communication – agit sur le processus de communication en tant que technologie intellectuelle. L'adoption d'un dispositif technique spécifique entraîne ses utilisateurs à développer une manière de construire la « réalité » en partie contrainte par la technologie, considérée comme une forme matérielle limitant (ou libérant) l'expression symbolique. Les TIC en tant que technologies intellectuelles introduisent des contraintes et des possibilités dans la production individuelle et collective des représentations symboliques. Il s'agit là d'une dimension épistémologique propre au travail d'imprégnation technologique du tissu culturel. Se pose donc la question de savoir si une technologie de communication peut engendrer une culture propre. Or, penser l'articulation entre technologie et culture est un exercice difficile : s'agit-il d'entités que nous pouvons encore analytiquement séparer ? Cette question est d'autant plus pertinente que nous sommes aujourd'hui à l'ère de technocultures renvoyant à des

enchevêtrements complexes d'humains et de non-humains (dispositifs techniques, logiciels, machines):

[...] the technological is not so easily distinguished from the 'human', since it is within (medical technologies, processed foods), beside (telephones), and outside (satellites). Sometimes we inhabit it (a climate-controlled office space), or it inhabits us (a pacemaker). Sometimes it seems to be an appendage or prosthetic (a pair of eyeglasses) ; at other times, human beings appear to serve as the appendages (as in an assembly line) (Menser et Aronowitz, 1996 : 9).

Nous manquons de distanciation critique pour saisir les articulations se nouant entre technologies et cultures. La manière la plus courante et la plus discutable de penser cette relation consiste à investir l'instance technologique d'un pouvoir structurant immense. L'explication du chercheur se réduit ici à pointer du doigt telle ou telle technologie, qu'il investit alors d'une capacité à transformer les structures sociales, économiques ou culturelles. Il est nécessaire de bien distinguer entre, d'une part, le travail rigoureux d'identification des conditions d'une détermination de la vie sociale catalysée par la présence d'une technologie particulière et, d'autre part, la thèse du déterminisme technologique. Cette dernière réduit l'explication des transformations sociohistoriques au simple récit de l'émergence de telle technologie devenue omniprésente dans le contexte observé. En bref, la distinction est importante entre le poids de la détermination qu'on doit identifier et la thèse du déterminisme qui est à rejeter².

LA THÈSE DU DÉTERMINISME TECHNOLOGIQUE NE TIENT PAS LA ROUTE

La perception de la technologie comme agent significatif du changement social constitue un élément important de la culture de la modernité (Marx et Smith, 1994). Pensons aux témoignages spontanés associant le changement social à l'histoire de l'automobile, de l'ordinateur, de la télévision, des armes nucléaires, des contraceptifs, etc. Plusieurs récits populaires sont structurés autour de l'idée que la technologie agirait comme le moteur décisif

2. Pour une critique du déterminisme technique, voir Chambat (1994) ; Flichy (1995).

des transformations sociohistoriques. Ainsi, on fait de l'invention des instruments de navigation au XV^e siècle, la cause du déploiement du transport maritime et du commerce conduisant à la découverte du Nouveau Monde et à la colonisation. Le même raisonnement s'applique en ce qui concerne l'impact de l'imprimerie sur la Réforme protestante (suscitée par la démocratisation de la lecture de la Bible et, surtout, par la possibilité d'une contestation de ces textes sacrés). Plus près de nous, on trouve les récits selon lesquels l'automobile a « créé les banlieues » ou que la pilule contraceptive a « provoqué la révolution sexuelle » des années 1960. Aujourd'hui, on soutient la thèse que l'informatique a provoqué une « troisième révolution industrielle ».

Ce genre de récits se retrouve abondamment dans les médias, contribuant ainsi à naturaliser cette vision déterministe. Celle-ci est partagée autant par les enthousiastes du développement technique – publicitaires, promoteurs, acteurs politiques proposant cette illusion technicienne à titre de projet de société – que par ses critiques pessimistes. Ces derniers soulignent les dangers d'une rationalisation à outrance, d'une bureaucratisation, d'une homogénéisation culturelle suscitées par une technologisation de la vie sociale. L'ironie de ces dernières lectures critiques, remarquent Marx et Smith (1994), est qu'elles ne font que renforcer la prégnance idéologique de cette pensée déterministe. Il ne s'agit pas ici de disqualifier définitivement ce genre de discours. Il y a des éléments pertinents dans ces discours critiques qui peuvent susciter une juste vigilance politique à l'égard des discours concernant le soi-disant progrès technique. Ce qui fait problème, c'est que ce genre de récits exclut *a priori* toute lecture complexe du phénomène technique qui prendrait en compte le fait que le développement technologique est simultanément l'une des causes autant que l'effet du changement sociohistorique³.

La thèse du déterminisme technique est surtout orientée vers les conséquences de l'innovation technique plutôt que vers sa genèse ; l'accent est mis sur les artefacts matériels et leurs impacts. Tout se passe comme si la matérialité des objets venait renforcer le caractère apparemment tangible du rôle historique joué par la technologie.

3. Sur la pensée complexe, voir Morin (1990).

L'effet de réalité engendré par ce type de récits les rend plus facilement accessibles. On est loin des causes plus abstraites évoquées par les historiens ou les sociologues pour expliquer le changement en relation avec les contextes socioéconomique, politique, culturel et idéologique. L'une des thèses majeures de la position déterministe consiste à définir la technologie comme une entité autonome, susceptible d'entraîner d'elle-même l'ensemble du changement. L'invention technique, une fois introduite dans un contexte social donné, posséderait donc, en quelque sorte, une vie en elle-même qui aurait sa logique propre et qui s'imposerait aux autres dimensions de la vie.

Pourquoi cette posture déterministe ne tient-elle pas la route quand il s'agit d'expliquer le changement ? Ce paradigme paraît trop simple : il manque de complexité en réduisant l'explication du changement à une seule cause plutôt qu'à une constellation de facteurs eux-mêmes en interaction. Pour qu'une innovation technique réussisse à s'implanter dans un contexte sociohistorique spécifique, il faut qu'elle soit en « résonance » avec le milieu dans lequel elle cherche à s'insérer. Cela arrivera si, par exemple, la nécessité d'une innovation spécifique est perçue de manière appropriée par les agents décideurs. Il apparaît aussi nécessaire que le milieu ait à sa disposition les ressources matérielles exigées par l'exploitation de l'innovation. Par ailleurs, lorsque l'on veut réfléchir aux impacts sociaux ou économiques des technologies dans une société donnée – quoique la catégorie de l'impact ne semble pas toujours la plus appropriée pour traiter avec subtilité des enchevêtrements complexes se nouant entre technologies et cultures –, il devient intéressant d'introduire l'idée d'une amplification suscitée par le dispositif technique à l'égard d'éléments ou de facteurs qui étaient déjà là. Ainsi l'implantation de l'informatique dans un secteur donné pourra amplifier des inégalités sociales déjà existantes entre les détenteurs du capital (économique ou symbolique) et ceux n'y ayant pas accès. Une poussée technologique pourra autant amplifier la productivité d'une organisation en train d'être restructurée qu'entraîner un mouvement d'exclusion sociale déjà en marche. L'introduction d'une technologie dans le tissu social ne peut jamais être tenue pour l'explication unique du changement (Breton, 1997).

LES TECHNOLOGIES DE COMMUNICATION CONTRAignent NOS MANIÈRES DE PENSER LE MONDE

L'influence des dispositifs techniques de communication sur notre manière de penser le monde ne peut être réduite au seul rôle de véhicule de contenus culturels. La technologie dans sa matérialité même n'est pas un simple « média neutre ». Ainsi, dans le cas qui nous occupe concernant l'influence de trois technologies de communication mises au point aux États-Unis – télévision, informatique, réseaux de communication interactive –, il apparaît que ces dispositifs techniques induisent un « cadre » dans notre manière de construire la réalité. Comme l'a montré Harold Innis (1951), la technologie de communication introduit des contraintes dans nos manières de concevoir l'espace et le temps.

Nous voudrions nous inspirer ici du travail de l'anthropologue Jack Goody (1979) pour tenter de saisir en quoi les technologies d'information et de communication peuvent être considérées comme des technologies intellectuelles, c'est-à-dire des moyens techniques qui deviennent, dans bien des cas, un passage obligé pour penser, qui constituent le cadre épistémologique dans lequel on pense et qui contraignent à penser à l'intérieur d'une certaine fourchette de possibilités. Goody cherche à mettre en lumière les mécanismes expliquant les différences entre les sociétés dites primitives et les sociétés dites civilisées. Refusant l'idée d'un tel grand partage, Goody veut montrer le rôle décisif du mode de communication dans le développement des processus cognitifs dans la capacité des humains à stocker et à accumuler des savoirs. Selon lui, les modes de communication en application dans les sociétés – plutôt que les mentalités – expliqueraient les différences dans les démarches intellectuelles propres à ces types de sociétés.

Goody explique l'émergence de la pensée scientifique par la présence de l'écriture. Celle-ci, en tant que mode de communication, a rendu possible une nouvelle façon d'examiner le discours puisqu'elle donne une forme semi-permanente au message oral. Cette situation « permet d'accroître le champ de l'activité critique, favorisa la rationalité, l'attitude sceptique, la pensée logique » (Goody, 1979 : 86). Simultanément, l'écriture induit un

accroissement de la possibilité d'accumuler des connaissances abstraites – savoir lire élargit les frontières du champ intellectuel –, ce qui a pour conséquence que la question de la mémorisation cesse de dominer la vie intellectuelle. On peut alors étudier à l'état statique des textes apparemment cristallisés parce qu'ils se trouvent libérés du contexte de l'énonciation. L'écriture permet un recul critique et une abstraction qui mène à une pensée plus rationnelle : « l'écriture favorisa à la fois l'esprit critique et l'art du commentaire d'une part, l'esprit d'orthodoxie et le respect du livre d'autre part » (Goody, 1979 : 87).

Plutôt que d'opposer sociétés traditionnelles et sociétés modernes, Goody préfère distinguer entre sociétés orales et sociétés de l'écriture. Son travail nous apprend donc que la science est rendue possible grâce à l'écriture parce que ce mode de communication permet l'établissement d'une tradition cumulative d'examen critique. C'est donc l'écriture – jouant le rôle d'outil analytique et favorisant l'esprit critique – qui permet les progrès de la connaissance scientifique. Goody insiste pour dire qu'il ne propose pas une théorie unidimensionnelle qui ramènerait toute l'explication du changement sociohistorique à la simple émergence de l'écriture comme mode de communication. Il y a des phénomènes d'amplification en amont et de résonance en aval qui limitent et déterminent la dissémination du mode de communication : « [I]es systèmes de croyances, les divisions en classes modifient dans sa forme et limitent dans son extension, l'usage de l'écriture » (Goody, 1979 : 100).

DES MODES DE COMMUNICATION CONTEMPORAINS CONSIDÉRÉS COMME TECHNOLOGIES INTELLECTUELLES

On pourrait tenter une réflexion inspirée par l'approche de Goody en ce qui a trait aux modes de communication sociale qui se sont progressivement imposés en Amérique dans la seconde moitié du XX^e siècle. Dans un premier temps, nous chercherons à déterminer les caractéristiques majeures des univers culturels qui se sont déployés grâce à la dissémination de chacun des dispositifs techniques. Dans un second temps, nous tenterons de mettre en

lumière les marques de l'américanité portées par ces dispositifs. Soit la typologie suivante des modes de communication ayant caractérisé particulièrement cette période historique et la formulation de trois hypothèses tentant d'articuler le dispositif technique à un univers symbolique qui lui serait propre :

- la télévision aurait favorisé une culture de l'image ;
- l'informatique aurait avantageé une culture du calcul et de la simulation ;
- les réseaux de communication interactive feraient émerger une cyberculture pouvant ébranler les assises identitaires du sujet humain en interaction.

La télévision aurait favorisé une culture de l'image

L'invention de techniques graphiques associées à l'imprimerie (lithographie) et à la photographie ont facilité la reproduction des images à partir de la seconde moitié du XIX^e siècle. Cela provoqua une démocratisation de l'accès aux symboles et aux icônes jusque-là réservés aux bibliothèques privées, aux décors intérieurs des résidences des privilégiés et aux lieux de culte. Les images étaient rares jusqu'à cette époque, ce qui contribuait certainement à les doter d'un pouvoir entouré de mystère (Boorstin, 1971). Au fur et à mesure qu'elles se disséminèrent dans l'environnement – notamment, par les illustrations plus nombreuses dans la presse quotidienne et les revues – les images perdirent progressivement une partie de leur mystère. Toutefois, l'invention du cinéma il y a un peu plus de 100 ans, en introduisant les images en mouvement, provoqua un formidable regain de la fascination populaire pour ces images animées (Postman, 1992).

Au début des années 1950, la télévision banalisa la présence des images animées dans l'environnement quotidien des familles occidentales. Cette présence provoqua un lent travail de sape de la crédibilité que les individus attribuaient à des institutions fondamentalement marquées par la culture de l'écrit comme l'école et la presse. C'est un cliché d'entendre dire que nos enfants passeront plus de temps à regarder la télévision qu'à étudier sur les

bancs de l'école. Nombreux sont les instituteurs aujourd'hui confrontés au hiatus entre une culture de l'écrit et une culture de l'image, les enfants s'attendant à ce que les activités éducatives à l'école soient présentées avec un niveau d'attrait au moins égal à celui des images du petit écran. Comme l'apprentissage demande tôt ou tard un effort soutenu et une activité de concentration, il n'est pas surprenant de constater l'accroissement marqué d'un désintérêt pour l'école et le fort taux de décrochage scolaire. La culture de l'image semble encourager la facilité. La télévision installe les jeunes dans une culture du divertissement et de la consommation, bien souvent au détriment d'une recherche de connaissances propres à la réalisation d'une citoyenneté responsable.

Selon les sondages, depuis bon nombre d'années en Amérique du Nord, les individus accorderaient davantage de crédibilité au journal télévisé qu'aux informations fournies par la presse écrite. La présence d'images animées sur le petit écran, se rapportant directement à la nouvelle dont il est question dans le bulletin, semble engendrer un effet de réalité dans la tête des téléspectateurs. Même s'ils sont vaguement conscients que les images télévisées ont été l'objet d'un cadrage puis d'une sélection et qu'elles pourraient même avoir été manipulées, il apparaît plus facile et plus confortable à une majorité de téléspectateurs de croire que ces images leur disent la vérité (Proulx et Laurendeau, 1997).

L'informatique aurait avantage une culture du calcul et de la simulation

L'informatique comme technologie intellectuelle constitue une manière de penser, un système de contraintes et de possibilités par lequel les individus et les entreprises gèrent les activités de connaissance d'une façon spécifique. L'informatique agit comme un médiateur quasi-universel des pratiques sociales dans la plupart des domaines de la vie. Sa seule présence modifie en profondeur le système de valeurs des individus touchés. Ainsi, selon Josiane Jouët, les « traits techniques » dont s'enrichit la culture des usagers « pénètrent peu à peu les cadres de référence des individus » (Jouët, 1993 : 103). Le système des valeurs des usagers privilégiera ainsi la

connaissance immédiate et rationnelle, la vitesse, la performance, l'efficacité et la forme, cela, au détriment d'une idée de vérité et d'un mode de gestion de la connaissance (davantage liés à l'écriture) qui ferait appel aux idées plus conventionnelles de catégories, concepts, déductions ou démonstrations théoriques (Lévy, 1990).

L'environnement informatique impose progressivement les pratiques cognitives de simulation comme activités scientifiques privilégiées. La simulation qui permet la prédiction et l'intervention dans les situations prend donc le pas sur les constructions théoriques jusque-là privilégiées par l'explication scientifique. Selon Pierre Lévy (1990), dans le contexte de cette nouvelle sensibilité informatique des scientifiques, la question « pourquoi les choses sont-elles ainsi ? » devient alors de moins en moins importante. La question du pourquoi cède la place à celle du comment et, en particulier, du comment intervenir efficacement dans les situations observées. Les activités des scientifiques deviennent de moins en moins spéculatives et fondamentales ; toujours davantage pragmatiques, elles apparaissent de plus en plus liées à des intérêts pratiques proches des agents commanditaires de la recherche. L'introduction de l'informatique participe donc d'un mouvement plus vaste lié à une rationalisation instrumentale de la plupart des activités individuelles et sociales (Turkle, 1995 ; Lévy, 1997). Réfléchissant sur ce qu'elle appelle pertinemment « l'infiltration des valeurs de la technique dans les pratiques », Jouët conclut : « l'objet technique devient le partenaire qui garantit l'ordre tandis que le mode de vie intègre en retour les valeurs de performance véhiculées par la technique (gain de temps, productivité, rigueur) » (Jouët, 1993 : 104).

Par ailleurs, selon plusieurs historiens des sciences, ce n'est pas vraiment une nouvelle culture qui naît avec l'informatique. Cette « culture du calcul » existait déjà avant le premier ordinateur. L'informatique ne crée pas une culture : elle serait plutôt un produit culturel, l'aboutissement de cette culture de la rationalité mathématique qui oblige à penser d'une façon spécifique, c'est-à-dire en attachant une grande importance à la description de la réalité au moyen d'organigrammes et de règles logiques explicites et formelles, en donnant la préférence à des éléments très petits,

recombinables, calculables, que l'on peut traduire en algorithmes, etc. Il y aurait, dans cette culture informatique, un escamotage du sens au profit du code. L'efficacité pratique deviendrait le but en soi. Se situant dans le prolongement des travaux de Goody sur la raison graphique, Lévy (1997) formule l'hypothèse que nous effectuerions actuellement, dans l'histoire de la civilisation, un saut comparable à celui que nous avons connu avec l'émergence de l'écriture. La culture de la simulation deviendrait le mode dominant de gestion sociale de la connaissance. L'informatique entraînerait ainsi une redéfinition de la plupart des activités cognitives humaines. La gestion de l'intelligence collective deviendrait un enjeu technologique fondamental.

Il est évidemment trop tôt pour être en mesure d'évaluer adéquatement les formidables conséquences de cette mutation informationnelle des sociétés. La synergie entre les deux axes de transformations majeures des sociétés contemporaines – d'une part, la transformation économique du capitalisme se restructurant vers une globalisation des marchés à l'échelle planétaire et, d'autre part, l'informatisation des moyens techniques de production dans tous les secteurs de la société – aura des conséquences difficilement prévisibles aujourd'hui, non seulement pour la restructuration des sociétés, mais encore, elles pourraient atteindre une dimension proprement civilisationnelle (Castells, 1998).

Les réseaux de communication feraient émerger une cyberculture recomposant les identités du sujet humain en interaction

Les problématiques de l'interactivité comme celles de la création d'univers virtuels représentent un aboutissement dans la mise à l'épreuve des dispositifs de simulation informatique. On pourrait définir dans ce contexte la « relation interactive » comme une relation humain-machine « où celle-ci simule, à des degrés divers, la présence d'un autre sujet humain dans les dimensions de reconnaissance et de restitution du langage et/ou de capacités interprétatives des vecteurs de la communication humaine (geste, voix, regard) » (Weissberg, 1985 : 63). La possibilité même de l'interactivité informatique nous amène à nous interroger à partir sur

deux questions essentielles, à savoir celle de la nature du lien humain-machine et celle du devenir du statut du sujet humain dans ce type d'interactions informatiques.

En ce qui concerne la première question, Weissberg distingue d'abord les dispositifs qui simulent la communication langagière comme les applications conversationnelles ou la navigation dans l'hypertexte. Il décrit ensuite ceux, plus subtils, qui n'épousent pas obligatoirement une forme langagière : les applications sollicitant, par exemple, la communication tactile ou la communication multi-sensorielle. Ces dernières applications permettent, par ailleurs, une ouverture sur les possibilités d'hybridation entre humains et machines. Ce dernier cas de figure introduit les premiers éléments de réponse à la seconde question. Ici, les dispositifs interactifs simulent un nouveau rôle pour le sujet humain en interaction lequel rôle change ainsi le statut du niveau d'activité de communication de ce dernier. Le sujet en interaction n'est plus simplement spectateur ou récepteur de produits culturels, il se définit maintenant par l'ambiguïté même de son action. Il est à la fois auteur et lecteur – notamment de son propre texte – récepteur et concepteur de son propre spectacle. À la limite, cette distinction entre auteur et lecteur disparaît complètement dans les pratiques interactives. L'une des innovations majeures de la simulation interactive informatique consiste ainsi à projeter le spectateur dans le spectacle. Cela implique

l'intervention nécessaire de l'interactant dans le déclenchement et la conduite du dispositif [...]. L'activité du 'spect-acteur' ne se réduit plus à des mouvements psychologiques (projection, identification, productions imaginaires) mais inclut une dimension de passage à l'acte (Weissberg, 1985 : 226).

La métaphore du cyberspace associée à la création de lieux virtuels de communication médiatisée par l'ordinateur – le virtuel, au sens philosophique, ne s'opposant pas à la réalité mais plutôt à l'actualisation des possibilités dans un être réel (Deleuze, 1969) – renvoie avant tout à la dimension de construction collective de ces espaces virtuels communs. La nature purement informationnelle (Benedikt, 1991) vient ébranler les processus de constitution identitaire des sujets humains qui s'y impliquent (Turkle, 1995). Les

communications anonymes étant devenues universellement possibles, cette virtualité entraîne une déstabilisation ou une « flottaison de l'identité » (Baltz, 1984) et sa recombinaison éventuelle, parfois à partir d'individualités solidement affirmées (Weissberg, 1985). Bien sûr, depuis la psychanalyse, on avait été accoutumé à penser les identités comme mobiles, recombinaisons et flottantes. Ce qui paraît transformé avec le contexte de la communication médiatisée par l'ordinateur, c'est la manière par laquelle cette flottaison identitaire peut être perçue par les individus.

Une identité stabilisée du sujet humain en interaction ne se présente plus comme un préalable nécessaire à la communication : les identités plurielles des sujets se constituent et se modifient par la réalisation des pratiques interactives elles-mêmes. Le cyberspace devient, pour les interacteurs, un lieu de confirmation et d'identification mais aussi un espace virtuel d'expérimentation « en ligne » d'identités autres que celles les définissant dans leur vie « hors ligne » (Turkle, 1995). Ce constat rejoint la question de la constitution des identités dans le processus même de la communication techniquement médiatisée, dégagée à propos des pratiques des *fans* de certaines émissions de télévision (Nightingale, 1996). Ainsi, des chercheurs contemporains travaillant sur la réception sociale de la télévision, ont mis en relief le fait que, de nos jours, de nouveaux groupes sociaux, des sous-cultures d'utilisateurs parfois même à l'échelle planétaire, se constituent du fait même de leur fréquentation commune d'une émission spécifique de télévision (Tulloch et Jenkins, 1995 ; Proulx, 1998). Il s'agit d'un processus de constitution d'une communauté médiatique dont l'existence est directement suscitée par l'usage collectif d'un même média (ou, plus précisément, d'une même émission).

Par ailleurs, plusieurs observateurs ont pu dire que la création du cyberspace avait engendré un nouvel essor de la culture du texte. Il s'agit toutefois bien souvent d'un texte d'une autre nature (l'hypertexte et le multimédia) ; mais cela concerne aussi les conversations écrites sur le mode de la conférence ou du concubule (groupes de discussion *Usenet*, listes de discussion, *chat groups*, etc.⁴). On peut faire l'hypothèse que les caractéristiques de ce

4. Sur ces sujets, voir les travaux rassemblés par Jones (1995, 1997).

nouveau texte construit collectivement dans le cyberspace s'éloigneront de plus en plus radicalement de l'idée originelle de texte. Les modes de production et de réception de ces nouveaux textes sont transformés. Ils soulèvent, entre autres, de nouvelles interrogations concernant la participation corporelle du sujet en interaction dans la communication techniquement médiatisée.

La généralisation de l'interactivité instantanée signifierait, pour certains observateurs, une extension illimitée des possibilités de création de ce texte « in-fini » par ses auteurs/lecteurs. Ceux-ci en détermineraient l'organisation – en permanence provisoire, souvent apparemment erratique – à partir de leurs trajectoires personnelles dans la toile collective. Au dire de Lévy (1997), empruntant ici les habits du prophète euphorique du cyberspace, ce dernier deviendrait un gigantesque hypertexte multimédia lu et coécrit par l'ensemble de ceux et celles y naviguant. Cela rendrait ainsi concevable l'émergence de ce que Joël de Rosnay ([1986] 1988) avait appelé le cerveau planétaire ici unifié au moyen des réseaux de l'intelligence collective.

Il apparaît important de nuancer quelque peu ces propos « cyber-optimistes ». D'une part, malgré sa très grande visibilité médiatique, le cyberspace n'est encore aujourd'hui fréquenté que par une frange minoritaire de citoyens. D'autre part, si les contours d'une société de communication semblent vouloir se dessiner selon ces prophètes, il ne faudrait pourtant pas passer sous silence l'envers de cette nouvelle configuration sociale, à savoir qu'elle préfigure simultanément une société mondiale de contrôle (Hardt, 1998). Tout ce que l'internaute communique sur la toile est susceptible de laisser des traces à son insu dans les divers systèmes de contrôle social à l'œuvre dans le cyberspace. Ces systèmes sont la plupart du temps mis en place par des entreprises commerciales à la recherche de nouveaux marchés. Elles seront d'ailleurs tôt ou tard imitées par les organismes étatiques intéressés par l'idée d'une évaluation sophistiquée de la performance de leurs politiques de distribution de services aux populations.

L'AMÉRICANITÉ DANS LES DISPOSITIFS TECHNIQUES : UN MODÈLE CULTUREL QUI S'AFFAIBLIT AVEC LA BANALISATION DES USAGES

Jusqu'ici, notre argumentation s'est construite autour de réponses multiples à la question de savoir si les dispositifs de communication pouvaient engendrer, en tant que technologies et indépendamment des contenus qu'elles véhiculent, une culture propre. Nous avons mis de l'avant le fait que ces technologies pouvaient être définies comme technologies intellectuelles, c'est-à-dire comme imposant une manière pour penser, un cadre ouvrant sur une fourchette spécifique de conditions et de possibilités de production cognitive. Choissant de nous intéresser plus particulièrement à trois dispositifs de communication déployés successivement dans la seconde moitié du XX^e siècle en Amérique, nous avons pu décrire les traits de ce qui nous semble être une culture technologique propre. En effet, la culture de l'écrit a été progressivement remplacée par une culture de l'image, de la simulation et de la relation interactive. La cyberculture constituerait en quelque sorte un point de rencontre, un lieu de synthèse des différents éléments mis en relief dans les vagues précédentes. Dans la cyberculture culmine une culture de l'image multimédiatique mise en action/en mouvement à l'aide de dispositifs élaborés de simulation et d'interactivité.

Revenons à la question de l'américanité subtilement présente dans le *design* de ces dispositifs techniques de communication. Chacune de ces technologies a d'abord été mise au point aux États-Unis. Ces dispositifs portent ainsi la marque des univers socioculturels respectifs dans lesquels baignaient leurs concepteurs au moment de la mise au point initiale de l'innovation. On peut alors penser qu'une certaine forme d'américanité s'est ancrée dans la programmation des premiers dispositifs techniques de chaque innovation. La thèse que nous voulons soutenir ici consiste à prétendre qu'à mesure que nous nous éloignerons des premières stabilisations techniques initiales, l'américanité ancrée implicitement dans les premiers dispositifs aura tendance à perdre de son importance. Faisons une analogie avec l'invention de l'automobile⁵.

5. Cette analogie m'a été suggérée par Simon Langlois, que je remercie.

En 1949, les Américains produisaient plus de 80 % des voitures circulant dans le monde. Quarante ans plus tard, leur part de marché était passée à moins de 50 %. On peut penser que la culture de la mobilité liée à l'avènement de l'automobile fut d'abord marquée par les valeurs de l'américanité. Cependant, la banalisation progressive de l'usage de ce moyen de transport, les appropriations différenciées de cette innovation dans les différents pays ont conduit à une culture de l'automobile qui, en fin de compte, n'avait plus grand chose à voir avec le contexte américain initial. De plus, dans les années 1970, les Américains ont abandonné certaines de leurs techniques de fabrication de véhicules, adoptant plutôt des technologies européennes de production.

Concentrons maintenant nos remarques sur l'innovation communicationnelle la plus récente : les systèmes de communication interactive et la cyberculture qu'ils engendrent. Internet a d'abord été une invention américaine (États-Unis) qui a impliqué les militaires, les universitaires et aujourd'hui, de plus en plus, les forces du marché capitaliste. Le « réseau des réseaux » porte la marque de cette naissance, ne serait-ce qu'en ce qui concerne la langue anglo-américaine qui y est utilisée massivement dans les protocoles d'interconnexion et les langages de programmation. Il ne s'agit pas de minimiser ici les efforts des membres des autres communautés linguistiques pour s'affirmer dans le *design* d'interfaces spécifiques et de protocoles dans Internet. Mais il reste que cette marque protocolaire est sans doute l'un des signes les plus visibles d'une prégnance initiale de l'américanité sur la toile, et cela, même en tenant compte du fait que certains prospectivistes pensent que la langue anglaise n'occupera plus que le tiers du territoire de l'inforoute d'ici l'an 2002 du fait de la participation accrue dans le réseau de pays comme la Chine (Bélaïr, 1999). Par exemple, à un moment ou à un autre d'une discussion en ligne au sein d'un groupe francophone, il faut encore nécessairement utiliser des commandes qui auront pour noms *list*, *act* ou *display*.

À mesure qu'Internet se répandra dans le monde, les modèles culturels rattachés à cette invention technique deviendront pluriels, hybrides, hétérogènes : ils s'éloigneront progressivement de la

culture anglo-saxonne des premiers innovateurs. L'innovation technique est un processus de création dynamique : les configurations des dispositifs s'y modifient en permanence, d'une part, en fonction des rapports de force qui se nouent et se dénouent au sein des réseaux sociotechniques des acteurs de l'innovation (Bijker et Law, 1992) et, d'autre part, selon les formes que prennent successivement les modèles d'usages et de réception, les détournements et les réinventions d'usages (Perriault, 1989). On peut penser qu'avec l'élargissement des aires de diffusion des innovations, les logiques d'usage imposées par ces dispositifs techniques auront tendance à se différencier significativement des configurations initiales.

CYBERCULTURE, IDENTITÉ QUÉBÉCOISE ET GLOBALISATION CULTURELLE

En ce qui a trait aux réseaux de communication interactive et à la cyberculture, nous avons vu que le statut du sujet humain participant au processus de création culturelle est appelé à se transformer radicalement. Les assises identitaires du récepteur culturel sont ébranlées. Les identités plurielles du sujet humain en interaction seraient davantage perçues par lui comme instables et flottantes. Cette problématique de la « flottaison identitaire » du nouveau sujet communicant demande que l'on s'y attarde. Ces interacteurs se trouvent à œuvrer dans les nouveaux espaces de la communication ouverts par la convergence entre les anciennes industries culturelles et les nouveaux systèmes interactifs, deux instances dominées d'ailleurs encore largement par les manières de faire des Américains.

Il paraît nécessaire de repenser la relation entre ce qu'on appelle généralement l'identité québécoise et les manières de faire imposées par nos voisins du sud par l'intermédiaire du *design* des logiciels et des programmes, des configurations techniques des systèmes et des interfaces. On serait tenté de faire référence ici à la métaphore du « cheval de Troie technologique » – utilisée jadis par Yves Toussaint (1992) pour décrire l'intrusion de l'espace public, par les nouveaux médias, dans l'univers privé – pour mettre en évidence

le fait qu'avec l'adoption inconditionnelle d'un dispositif technique comme Internet, on importe, du coup, des modes d'organisation de la communication et de la connaissance, des valeurs et des manières de faire qui y sont ancrés. En même temps, il est certain que les interacteurs apprennent quelque chose de neuf par l'usage du dispositif – autant à propos des contenus qu'ils créent ou qu'ils échangent que sur eux-mêmes – et que ces nouvelles connaissances n'ont plus de lien nécessaire avec le dispositif à l'aide duquel elles ont été produites. C'est ainsi qu'on pourra dire que le réseau se transforme de manière dynamique et constante, mais il reste que la configuration technique du dispositif constitue en quelque sorte une « programmation » des possibilités d'usage (Woolgar, 1991). En définitive, ce n'est pas parce que cette nouvelle culture technique est américaine dans ses origines qu'elle risque d'ébranler les assises identitaires du sujet communicant. C'est bien plutôt parce que cette technique amène un nouveau rapport au monde. L'américanité de ses créateurs est secondaire en tant que source d'influence par comparaison à la force cognitivement structurante des réseaux de communication interactive en tant que technologie intellectuelle.

Les réseaux de communication interactive, générateurs d'une culture propre, font surgir la problématique d'une nouvelle culture technologique susceptible de transformer les assises identitaires des internautes québécois. Nous sommes devant une tension entre deux maillages de forces culturelles contradictoires. D'une part, leur participation active à la construction d'un « cyberspace planétaire » pourrait faire oublier aux internautes appartenant à une société au poids démographique relativement faible (comme le Québec ou le Canada), la nécessité vitale, tant pour les individus que pour les groupes qu'ils constituent, d'affirmer d'abord avec vigueur leur identité première. D'autre part, cette problématique de l'identification préalable d'une première appartenance se trouve aujourd'hui bouleversée par le processus de mondialisation et d'hybridation des cultures à l'échelle de la planète. Les ouvertures provoquées par la cyberculture pourraient ainsi permettre un renforcement renouvelé de l'identité québécoise par la multiplication de nouveaux dialogues interculturels avec des pays situés en dehors des axes géopolitiques habituels de circulation des informations.

Tout se passe comme s'il devenait maintenant nécessaire d'introduire un troisième terme pour penser la relation entre l'identité québécoise et la cyberculture, à savoir le processus de globalisation culturelle. Ici encore, les technologies d'information et de communication jouent un rôle majeur dans l'implantation de ce processus. S'inscrivant à l'encontre d'une tendance à l'homogénéisation culturelle – critiquée par Mattelart (1999) –, les réseaux font circuler instantanément, et à l'échelle du globe, des informations nombreuses, diversifiées, des modèles culturels hétérogènes, de sorte que chaque individu peut se définir dorénavant comme appartenant simultanément à plusieurs cultures (Wallerstein, 1997 ; Proulx et Vitalis, 1999). Ce processus de diffusion planétaire des modèles culturels provoque une explosion de la problématique identitaire alors qu'un approfondissement du processus de globalisation supposerait la prise en compte d'au moins quatre niveaux de problématiques (individus, États-nations, systèmes transnationaux de régulation, civilisations). Pour nous en tenir ici au strict plan individuel, il est à remarquer que ce processus de globalisation culturelle affecte la construction sociale des identités individuelles (Robertson, 1997). La mondialisation offre ainsi une ouverture sur la constitution de communautés affinitaires d'un nouveau genre : par exemple, des membres de groupes considérés minoritaires au sein d'une société donnée pourront s'identifier plus facilement à des groupes analogues répartis aux quatre coins du monde. Ces groupes minoritaires développeront ainsi une nouvelle structure d'identification transnationale. Ils relativiseront ainsi leur condition de « minoritaires ».

On assisterait, à l'échelle de la planète, à l'expansion d'un mouvement de dé-territorialisation des cultures (King, 1997) et de complexification des références identitaires qui deviennent plurielles (Hall, 1997). Dans ce contexte, on peut faire l'hypothèse que ce processus de globalisation provoquera, à moyen terme, une transformation importante de ce que les Québécois désigneront comme éléments constitutifs du noyau dur de leur identité première. Depuis l'après-guerre, quelques couches de ce noyau dur se sont déjà lentement effacées : on n'a qu'à penser à la composante agricole de la société canadienne-française disparue avec la

modernité, puis ce fut au tour de la composante religieuse catholique de disparaître avec la Révolution tranquille. Aujourd'hui, c'est la langue française qui constitue un enjeu majeur des luttes pour la définition du noyau dur de l'identité québécoise dans un contexte où le poids démographique des francophones s'amenuise au profit d'allophones préférant souvent adopter la langue anglaise dans leur quotidienneté.

L'expansion de la cyberculture risque peut-être d'affaiblir ce dernier élément identitaire. Y aurait-il en effet un risque pour la sécurité linguistique des francophones à s'adonner de manière débordante aux jeux des « identités virtuelles flottantes » propres au cyberspace ? S'il existait, ce risque de dilution identitaire se situerait sans doute plutôt sur le plan des pratiques individuelles des utilisateurs du réseau. Le danger d'une déstabilisation identitaire des utilisateurs considérés comme constituant une collectivité territoriale pourrait-il alors s'accroître avec l'usage intensif du réseau ? Ou, au contraire, cette expansion des réseaux planétaires de communication interactive serait-elle, pour reprendre l'expression de Jocelyn Létourneau (1998), un lieu privilégié pour « impenser » la problématique de l'identité québécoise, c'est-à-dire pour définir une autre option radicale à l'histoire habituelle de notre mémoire collective ? Les trafics symboliques des internautes constitueraient alors, pour l'observateur, un révélateur du bouillonnement de leurs référents identitaires – comme individus et comme groupes – dans leur pluralité et leur ambivalence. À l'ère de la globalisation culturelle, l'heure est venue de « re-penser » radicalement ce qui constituerait le noyau dur d'une identité québécoise aujourd'hui pluriculturelle et en transformation permanente. Et d'ailleurs, doit-on retenir la métaphore du « noyau dur » comme catégorie pour penser l'identité culturelle ? Dans un tel contexte de reconsidération radicale, les manières de faire et les valeurs de l'américanité ne deviennent qu'une source d'influence parmi d'autres dans le processus de construction sociale de l'identité québécoise contemporaine.

Bibliographie

- Baltz, Claude (1984), « MSG Gretel : images de personne », *Réseaux*, 6, p. 3-19.
- Barthes, Roland (1964), « Rhétorique de l'image », *Communication*, 4, p. 40-51.
- Bélaïr, Michel (1999), « L'anglais régresse sur Internet », *Le Devoir* (25 février), p. 1 et 10.
- Benedikt, Michael (1991), « Introduction », dans Michael Benedikt (dir.), *Cyberspace : First Steps*, Cambridge, MIT Press, p. 1-25.
- Bijker, W. E., et J. Law (dir.) (1992), *Shaping Technology. Building Society*, Cambridge, MIT Press.
- Boorstin, Daniel J. (1971), *L'image*, Paris, Union générale d'éditions.
- Breton, Philippe (1997), conversation personnelle, 17 novembre.
- Castells, Manuel (1998), *La société en réseaux*, Paris, Fayard.
- Chambat, Pierre (1994), « Usages des technologies de l'information et de la communication : évolution des problématiques », *Technologies de l'information et société*, 6, 3, p. 249-270.
- Deleuze, Gilles (1969), *Logique du sens*, Paris, Minuit.
- Flichy, Patrice (1995), *L'innovation technique. Récents développements en sciences sociales. Vers une nouvelle théorie de l'innovation*, Paris, La Découverte.
- Goody, Jack (1979), *La raison graphique*, Paris, Minuit.
- Hall, Stuart (1997), « Old and New Identities, Old and New Ethnicities », dans A. D. King (dir.), *Culture, Globalization and the World-System*, Minneapolis, University of Minnesota Press, p. 41-68.
- Hardt, Michael (1998), « La société mondiale de contrôle », dans E. Alliez (dir.), *Gilles Deleuze. Une vie philosophique*, Paris, Institut Synthelabo, p. 359-375.
- Innis, Harold A. (1951), *The Bias of Communication*, Toronto, University of Toronto Press.
- Jones, Steven G. (dir.) (1995), *Cyber-Society. Computer-Mediated Communication and Community*, Thousand Oaks, Sage.
- Jones, Steven G. (dir.) (1997), *Virtual Culture. Identity & Communication in Cybersociety*, Thousand Oaks, Sage.
- Jouët, Josiane (1993), « Pratiques de communication et figures de la médiation », *Réseaux*, 60, p. 99-120.
- King, Anthony (1997), « Introduction : Spaces of Culture, Spaces of Knowledge », dans A. D. King (dir.), *Culture, Globalization and the World-System*, Minneapolis, University of Minnesota Press, p. 1-18.
- Létourneau, Jocelyn (1998), « Pour une révolution de la mémoire collective. Histoire et conscience historique chez les Québécois francophones », *Argument*, 1, 1, p. 41-57.
- Lévy, Pierre (1990), *Les technologies de l'intelligence. L'avenir de la pensée à l'ère informatique*, Paris, La Découverte.

- Lévy, Pierre (1997), *L'intelligence collective*, Paris, La Découverte (coll. Poche).
- Marx, Leo, et M. R. Smith (1994), *Does Technology Drive History ?*, Cambridge, MIT Press.
- Mattelart, Armand (1999), « Vers la mondialisation de la culture ? », dans Serge Proulx et Andre Vitalis (dir.), *Vers une citoyenneté simulée. Médias, réseaux et mondialisation*, Rennes, Apogée, p. 17-33.
- Menser, M., et S. Aronowitz, (1996), « On Cultural Studies, Science, and Technology », dans S. Aronowitz et al., (dir.), *Technoscience and Cyberculture*, New York, Routledge, p. 7-28.
- Morin, Edgar (1990), *Introduction à la pensée complexe*, Paris, ESF.
- Nightingale, Virginia (1996), *Studying Audiences : The Shock of the Real*, Londres, Routledge.
- Perriault, Jacques (1989), *La logique de l'usage. Essai sur les machines à communiquer*, Paris, Flammarion.
- Postman, Neil (1992), *Technopoly. The Surrender of Culture to Technology*, New York, Alfred A. Knopf.
- Proulx, Serge (dir.) (1998), *Accusé de réception. Le téléspectateur construit par les sciences sociales*, Sainte-Foy et Paris, PUL et L'Harmattan.
- Proulx, Serge, et Jean-Pierre Laurendeau (1997), « L'audiovisuel, catalyseur de la mémoire sociale ? », *Champs visuels*, 4, « Mémoire d'images », Paris, L'Harmattan p. 8-16.
- Proulx, Serge, et Andre Vitalis (dir.) (1999), *Vers une citoyenneté simulée. Médias, réseaux et mondialisation*, Rennes, Apogée.
- Robertson, Roland (1997), « Social Theory, Cultural Relativity and the Problem of Globality », dans A. D. King (dir.), *Culture, Globalization and the World-System*, Minneapolis, University of Minnesota Press, p. 69-90.
- Rosnay, Joël de ([1986] 1988), *Le cerveau planétaire*, Paris, Seuil.
- Toussaint, Yves (1992), « La parole électrique. Du minitel aux nouvelles "machines à communiquer" », *Esprit*, 186, p. 127-139.
- Tulloch, J., et Jenkins, H. (dir.) (1995), *Science Fiction Audiences*, Londres, Routledge.
- Turkle, Sherry (1995), *Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet*, New York, Simon et Schuster.
- Wallerstein, Immanuel (1997), « The National and the Universal : Can There Be Such a Thing as World Culture ? », dans A. D. King (dir.), *Culture, Globalization and the World-System*, Minneapolis, University of Minnesota Press, p. 91-105.
- Weissberg, Jean-Louis (1985), « Le simulacre interactif », thèse de doctorat (éducation), Vincennes, Université de Paris VIR.
- Woolgar, Steve (1991), « Configuring the User : the Case of Usability Trials », dans John Law (dir.), *A Sociology of Monsters*, Londres, Routledge, p. 57-99.