

**Ministère de l'Équipement
des Transports et du Logement**

**Direction de la Recherche
et des Affaires Scientifiques et Techniques**

Lettre de commande n°01 PVS 07

**LE CYBERESPACE
ET LES ESPACES PUBLICS EMERGENTS:
CONSTRUIRE UN ARGUMENTAIRE**

**Cynthia Ghorra-Gobin
<implementation@noos.fr>**

Mars 2003

SOMMAIRE

LE CYBERESPACE ET LES ESPACES PUBLICS EMERGENTS

Introduction: CADRE THEORIQUE, DEMARCHE ET FINALITE DE L'ETUDE

- Le contexte: société urbaine et société de l'information
- Une réflexion en articulation avec les espaces publics urbains
- Entretiens et observations au service d'une analyse de prospective

I- DECRIRE ET COMPRENDRE L ARCHITECTURE DU CYBERESPACE

- 1.1- Le cyberespace: un emprunt à la science-fiction
- 1.2- Les catégories du cyberespace
- 1.3- Repérage bibliographique: complexité en raison de la diversité

II- LE CYBERESPACE, VECTEUR DE LA MODERNISATION DE L'ETAT

- 2.1- L'Etat et la cyberdémocratie
- 2.2- Villes numériques et organisation de la démocratie locale
- 2.3- L'intelligence collective au service de l'Etat virtuel et des forums collectifs

III- LE CYBERESPACE: DIVERTISSEMENT, SOLIDARITE ET SOCIABILITE

- 3.1- Les jeux *on line*, haut lieu du divertissement
- 3.2- Individu, lien social, communautés et *Personalized Networking*
- 3.3- Organisation de contre-pouvoirs qualifiés de *leaderless*

Conclusion- ESPACES PUBLICS VIRTUELS ET ESPACES PUBLICS URBAINS: DONNER SENS AU CYBERESPACE

- Garantir l'accès et la gratuité: intégrer des "lieux" dans l'urbain
- Reconceptualiser le design des logiciels pour permettre le débat
- Penser l'articulation entre la *cyborg politics* avec la sphère de la décision politique

LE CYBERESPACE ET LES ESPACES PUBLICS EMERGENTS

RESUME

L'étude relève du débat en cours sur le rapport entre les technologies de communication et d'information et la modernisation de la vie politique des sociétés urbaines. A l'heure où le projet de "société de l'information" se présente chez nous comme dans le reste de l'Europe comme une alternative à la crise liée aux transformations sociales, économiques et politiques indissociables de la mondialisation, le présent rapport se veut une contribution à la réflexion sur l'action publique à l'initiative de l'Etat et des collectivités locales. Par modernisation on entend une meilleure information des citoyens, l'instauration de nouvelles formes de communication entre les administrateurs et les administrés, une réduction des coûts de fonctionnement de l'administration (volet extrêmement présent dans les rapports américains) ainsi qu'une plus grande transparence dans les décisions politiques. Sont exclues de la réflexion toutes les questions relevant de la sécurité nationale et des réseaux numériques comme espace de l'organisation terroriste qui méritent beaucoup d'attention mais exigent un autre type d'expertise. Les objectifs assignés à la société de l'information ne soulèvent pas de sérieux antagonistes: il y aurait même a priori un consensus. Ils supposent toutefois une légitimation de la démocratie de participation en complémentarité avec la démocratie de représentation, ce qui n'est pas aisé, compte tenu du fait que nous ne disposons pas d'une tradition de la démocratie de participation et que par ailleurs les pratiques en cours dans le cyberespace ne relèvent pas pour le moment d'un esprit civique. Les deux raisons qui viennent d'être évoquées interpellent directement l'Etat et exigent en fait de celui-ci un sérieux effort de régulation du cyberespace afin d'y susciter des rituels et de faire émerger une culture civique au sein du cyberespace. Le rapport inclut, outre l'introduction et la conclusion, trois parties au cours desquelles est développé un argumentaire en faveur d'une instrumentalisation du cyberespace par l'Etat.

L'introduction présente le cadre théorique au sein duquel le rôle et la place des réseaux informatiques publics sont abordés et analysés en prenant en compte un contexte défini par la mondialisation avant d'entamer le travail sur le terrain. La thématique des espaces numériques qui représente un vaste champ de recherche a d'abord privilégié l'impact des réseaux sur les territoires. Ce premier axe a précédé la réflexion sur les mutations de la sphère politique ainsi que celle sur la modernisation de l'Etat, de son administration et de l'univers local. La démarche a consisté à s'interroger dans un premier temps sur

l'existence d'espaces publics dans les espaces numériques publics à partir des quatre caractéristiques généralement associées aux espaces publics urbains: (1) leur accessibilité pour tous (2) leur visibilité (3) leur capacité à mettre en scène la société dans sa diversité (4) et leur capacité à permettre à l'individu de se distancier par rapport à sa communauté d'origine ou encore d'appartenance. Un travail d'investigation dans les travaux de sciences sociales (publiés chez nous et aux Etats-Unis), a facilité le travail d'observation (mené avec Laurent Vonach) sur les pratiques en cours dans le cyberspace. L'étude ayant pour finalité la formulation des conditions pour que les espaces numériques publics soient qualifiés en tant qu'espaces publics et soient pertinents sur la scène politique. En d'autres termes, il s'agit d'éclairer les modalités d'une articulation entre les pratiques sociales des deux univers matériel et virtuel. La majorité des travaux présente l'inconvénient de moins s'appuyer sur les pratiques en cours dans les réseaux informatiques publics que sur le potentiel offert par la technologie et sur la tradition d'utopie qui a toujours animé les changements technologiques (P.Lévy). Des spécialistes font référence à l'énergie spirituelle et au sentiment de confiance dégagés par la technique: on parle d'une relation entre le moi et le reste du monde (*me-and-the-world*) ou d'un état fusionnel (*linking, sharing and innovating*) spécifiques au paradigme du "village global" (McLuhan).

La première partie explique le choix du terme cyberspace emprunté à la science-fiction plutôt que celui de réseaux numériques. Il s'agit de se donner les moyens d'y voir une métaphore de l'espace public et de mettre en évidence une possible relation avec le monde réel tout en évitant de se perdre dans les méandres de la sphère publique telle que définie par Habermas. L'accent est mis sur le caractère hybride du terme cyberspace, un peu comme l'expression "*click & mortar economy*" (économie du clique et du mortier) faisant référence à deux secteurs économiques, l'un relevant de l'univers "e" et l'autre appartenant au monde de la construction (un des plus anciens secteurs d'activités). Dans la lignée de William Gibson, le cyberspace a donné naissance à un autre terme "cyborg" instrumentalisé par une féministe socialiste américaine, Donna Haraway, en 1991. Le terme cyborg évoque ce mixte d'être humain et de machine et l'auteur s'interroge sur l'articulation entre la "cyborg politics" et la vie politique réelle.

La deuxième partie analyse les discours et pratiques autour du cyberspace en vue d'une modernisation de l'Etat, de son administration et de la vie publique locale. Pour le moment on peut difficilement parler de cyberdémocratie dans la mesure où le cyberspace ne représente pas vraiment un espace public virtuel mais plutôt une juxtaposition d'espaces privatifs. Les administrations de l'Etat central tout comme les administrations locales ont fait un sérieux effort pour se doter de sites web en mesure d'informer les administrés. On peut toutefois difficilement parler de l'instauration d'une véritable communication entre le citoyen et l'administration. On peut certes envisager à la suite de Pierre Lévy

l'émergence d'une intelligence collective dans le cyberspace, mais cette intention exige en fait un certain nombre de conditions. Le cyberspace n'autorise pas pour le moment aucune forme de délibération pas plus qu'il n'est vraiment articulé à la sphère publique de décision.

La troisième partie met en évidence les effets de sociabilité et divertissement que suscite le cyberspace à partir d'un travail d'observation tout en s'appuyant sur des travaux concernant des lotissements branchés à l'image du "Netville" (une banlieue de Toronto) de Barry Wellman. Le cyberspace est en mesure d'accroître les relations de voisinage en incitant les gens à se rencontrer réellement. Il autorise l'organisation et la vie des communautés virtuelles, support d'une certaine forme de solidarité. Ce raisonnement qui présente une certaine logique dans le contexte américain s'avère plus difficile à transposer dans le nôtre, non en raison d'une hostilité à l'égard de ces technologies mais en raison de leur non-correspondance avec nos représentations sociales. Le cyberspace en permettant à tout individu de construire ses propres réseaux (*personalized networking*) et à toute forme de contre-pouvoir de se donner les moyens de faire du lobbying de manière efficace, à l'image du mouvement antimondialisation, accroît le pouvoir de l'individu sur son environnement.

L'étude conclut qu'on peut difficilement parler d'espaces publics virtuels dans la mesure où le cyberspace n'est pas accessible et visible pour tous, qu'il ne réussit pas à mettre en scène la société dans sa diversité et qu'il ne facilite pas la distanciation de l'individu par rapport à sa communauté d'appartenance. Pour que le cyberspace devienne un espace public, il revient à l'Etat de multiplier les lieux d'accès à Internet au sein d'équipements publics tout en les intégrant au tissu urbain et de reconceptualiser les logiciels (tâche jusqu'ici réservée aux entreprises privées) afin de conférer une certaine qualité à ces espaces numériques qui sont loin d'être ordonnancés et organisés de la même manière que les espaces publics. En effet la violence est présente dans le cyberspace faute de rituels civiques, de l'absence de modérateurs légitimes (police) et du port du "masque" qui permet à tout internaute de masquer son identité. Ce constat ne signifie pas pour autant que le cyberspace ne puisse devenir le vecteur d'une certaine modernisation de l'Etat, de son administration et de la société. Cet objectif suppose cependant un engagement de l'Etat pour penser la connexion entre cyberspace et espace public politique, l'articulation entre espaces publics urbains et cyberspace, de réfléchir à une éducation des citoyens afin d'éviter que le cyberspace se limite à une agence matrimoniale et de reconceptualiser les logiciels. L'invention technologique doit pouvoir rejoindre l'invention sociale et culturelle, afin de permettre à nos sociétés d'assumer leur identité hybride, ancrée dans le cyberspace et dans les espaces physiques mais cela suppose de donner sens au cyberspace en inventant un discours moins imprégné de mythes et d'utopies.

INTRODUCTION: CADRE THEORIQUE, DEMARCHE ET FINALITE DE L'ETUDE

L'étude aborde la question du rôle et de la place des réseaux informatiques publics à l'heure où par ailleurs se profile l'avènement de la société de l'information. La thématique des espaces numériques représente un vaste champ de recherche qui dans un premier temps a surtout privilégié l'impact des réseaux sur les territoires. Elle a précédé la réflexion sur le rôle des espaces numériques dans l'espace politique, dans l'espace local ainsi que la réflexion sur la modernisation de l'Etat, de son administration et de l'univers local dans un monde globalisé. Après avoir esquissé le contexte actuel, l'introduction présente une démarche entreprise autour du questionnement sur l'émergence d'espaces publics virtuels à une époque où par ailleurs on constate un processus de privatisation des espaces publics de la ville: la rue commerçante perd de son aura face à l'attraction du centre commercial et de son atmosphère ludique et festif. Tout en répondant à la question de savoir si l'on pouvait parler d'espaces publics émergents dans le cyberspace, l'étude se propose d'établir les conditions pour que le cyberspace contribue à la modernisation de la vie politique et publique.

- Le contexte: société urbaine et société de l'information

Le contexte actuel est défini par l'existence d'une société urbaine et d'un mode de vie urbain largement généralisé (et parfois même uniformisé) et par la volonté d'accéder au statut d'une "société de l'information" grâce aux technologies liées à Internet. Une sérieuse prise de conscience des opportunités technologiques qui offrent à l'individu comme à la société des possibilités d'interaction totalement inédites laisse entrevoir l'avènement d'une société dont les membres auraient un rôle plus actif (*La Recherche* 2000). Mais on oublie souvent que ces technologies de communication et d'information mises à la diffusion du public, -outre le fait qu'elles ne concernent pour le moment qu'une fraction de la population-, participent aussi de cette nouvelle étape du capitalisme s'affranchissant des frontières étatiques (sauf pour les flux migratoires) et d'une réorganisation des entreprises parallèlement aux impératifs de la sphère financière. Cette mutation s'accompagne pourtant d'un "credo" qui a l'art de présenter les réseaux numériques publics comme un moyen privilégié d'émanciper l'individu et de moderniser la vie politique en facilitant notamment l'exercice de la démocratie et son volet "participatif" allant au delà de la simple transmission d'informations.

D'où notre interrogation: "l'espace électronique qui réussit à connecter marchés géographiques et places financières et qui, de ce fait, est perçu comme un espace de création de valeur ajoutée dans la sphère économique est-il susceptible de contribuer à faciliter la vie démocratique des sociétés urbaines? De nombreux spécialistes des technologies de communication et d'information répondent généralement par l'affirmative pendant que d'autres proposent de "laïciser" internet (Ph. Breton). Les affirmations des uns et des autres présentent toutefois le sérieux inconvénient de moins s'appuyer sur les pratiques en cours dans les réseaux informatiques publics que sur le potentiel offert par la technologie et sur la tradition d'utopie qui a toujours animé les changements technologiques (Sfez, 2002). Des spécialistes ont même tendance à faire référence à l'énergie spirituelle dégagée par la technique et à la confiance mutuelle qu'elle susciterait entre les usagers de l'internet. Cette posture fait référence à Internet comme le support d'une possible relation entre le moi et le reste du monde (*me-and-the-world*) et comme l'espace privilégié du fusionnel (*linking, sharing and innovating*) suivant le paradigme du "village global" (McLuhan). L'euphorie suscitée par la technique participerait ainsi d'une croyance en une transformation de la société autour de l'espace "e" en mesure de créer de la valeur pour le bien commun (*common good*).

La présente étude se propose de contribuer à la question de la valeur de l'espace internet dans le fonctionnement des sociétés à partir des pratiques, en vue de mettre en évidence les conditions afin qu'il devienne un outil privilégié de la modernisation de l'Etat et de la société. Elle s'inscrit dans la continuité d'une réflexion antérieure sur le rôle des pouvoirs publics dans le façonnement des espaces publics urbains qui ont contribué à l'émancipation de l'individu et à la prise de parole des populations de manière à ce que leurs points de vue soient entendus dans la sphère politique. Tout au long de la période industrielle les manifestations qui se sont déroulées dans les rues ont lourdement pesé dans les décisions politiques. Ancrer la réflexion à partir de la matérialité des espaces urbains présente ici le sérieux avantage d'éviter de se perdre dans les méandres inhérents à la notion de sphère publique, chère à Habermas et à ses disciples. La sphère publique inclut également l'espace médiatique qui représente un champ d'expertise en tant que tel dans les sciences sociales.

D'où les questions suivantes: -Dans le cadre de l'aménagement et de l'offre des équipements, les contre-pouvoirs sont-ils en mesure de s'organiser et de se faire entendre par le biais de l'espace internet un peu à l'image des antimondialistes? -La circulation des rapports publics dans l'espace internet peut-elle faciliter la transmission de l'information aux usagers et personnes susceptibles d'être impliquées par une opération d'aménagement? -Internet se présente-t-il comme un outil indispensable en vue de l'organisation de réunions publiques? A partir de ce premier questionnement s'ajoute celui relatif au futur des espaces publics pour les sociétés urbaines. Est-il possible d'imaginer qu'à terme, le

cadre bâti que constitue la ville et plus particulièrement ses espaces publics seraient en fait subordonnées à la vie sociale de l'internet ou encore tout simplement relégués aux exclus de cette vie sociale virtuelle? Comment pourront s'articuler rencontres virtuelles et rencontre physiques? Quel devrait être le rôle de l'Etat à l'heure où par ailleurs il est impliqué dans une politique ambitieuse de décentralisation?

- Une réflexion en articulation avec les espaces publics urbains

Tout au long de l'histoire, les villes n'ont cessé d'accorder une attention particulière à l'organisation des espaces publics qui furent certes dans un premier temps considérés comme des espaces de circulation et de transports mais qui furent également aménagés en prenant des considérations d'ordre esthétique. En Europe, l'aménagement urbain fut décisif lors de l'accession au pouvoir du pape Sixte Quint à la fin du XVe siècle. Des axes urbains ont relié les hauts lieux de la capitale afin de faciliter les pérégrinations des visiteurs, des pèlerins et des habitants tout en introduisant la perspective dans le tissu urbain considérée par ailleurs comme un outil esthétique pour embellir la cité. Ce schéma adopté par Rome a servi de modèle à de nombreuses villes, y compris à la ville de Paris qui, avec Napoléon III et le préfet Haussmann, a réussi à se métamorphoser et à devenir une des plus belles villes de la planète admirée de tous.

Tout en évitant de se lancer dans une description minutieuse, on peut dire qu'au cours de l'histoire, les espaces publics (dimension matérielle) résultent le plus souvent d'une décision politique ayant pour objectif de signaler le projet collectif à partir de symboles tout en prenant en compte l'état des techniques disponibles pour faire circuler marchandises et personnes. Mais ces mêmes espaces publics décidés par les pouvoirs publics véhiculent un caractère magique: ils sont susceptibles d'être réappropriés par l'individu et par la collectivité, un processus qui participerait de l'émergence d'une société civile. Dans le cadre de l'avènement d'internet on peut noter d'emblée un processus inverse, soit une progressive appropriation de ce nouvel espace par les usagers face à un engagement relativement limité de l'Etat et de la majorité des collectivités locales. Quelques municipalités dans notre contexte national, commencent de mener une politique d'information, voire même d'échanges (notamment dans le domaine administratif) comme Issy-Les-Moulineaux, en région parisienne.

Aussi la présente recherche part de l'hypothèse que les espaces publics constituent le fondement de la ville et des sociétés urbaines -du moins dans la tradition européenne héritière du monde gréco-latin- parce qu'ils sont

l'expression matérielle et symbolique du vivre ensemble tout en étant le support matériel des échanges et communications. Ils sont définis par les caractéristiques suivantes:

- (1) l'accessibilité pour tous**
- (2) leur visibilité**
- (3) leur capacité à mettre en scène la société dans sa diversité**
- (4) et à permettre à l'individu de se distancier par rapport à sa communauté d'origine ou encore d'appartenance**

On note également que si d'un point de vue juridique, ils relèvent de la propriété publique, dans les pratiques de l'aménagement ils résultent d'une négociation entre le secteur privé et le secteur public. Dans l'ancien régime, les historiens nous rappellent que le roi Louis XIV a dû négocier avec les responsables de la ville et les promoteurs privés, l'aménagement de la place Vendôme. La façade d'un bâtiment privé sert de décor à l'espace public tout comme l'animation des boutiques, cafés et restaurants (qui a priori sont détenus par des commerçants) participent de la vitalité des espaces publics et contribuent à leur sécurité. Il y a donc un effet d'entrecroisement entre intérêts publics et intérêts privés. Outre cette négociation permanente entre les secteurs public et privé, les espaces publics ont tout au long de l'histoire participé de l'émancipation de l'individu et de l'émergence de la société civile. Celle-ci n'a d'ailleurs pas hésité à s'exprimer librement et à manifester afin de faire prévaloir son point de vue dans la sphère politique. Aussi toute mobilisation dans les espaces publics inscrits dans la matérialité de la ville est susceptible d'avoir un impact dans la sphère politique, comme l'ont démontré les manifestations à Paris entre le premier tour et le deuxième tour des élections présidentielles au printemps 2002.

Mais cet aspect multidimensionnel des espaces publics se vérifie de moins en moins dans les espaces publics marchands. Comme l'expriment clairement l'ensemble des contributions de l'ouvrage collectif *Les espaces publics à l'heure globale*, la production des espaces publics relève de plus en plus du secteur privé pendant que les espaces publics traditionnels sont plutôt pensés soit comme un "service à la mobilité" soit comme un précieux ingrédient inhérent à la définition du "patrimoine historique". Dans la seconde moitié du 20ème siècle, la politique de la "mobilité" a accordé une place centrale à la voiture et n'a pas hésité à transformer le cadre bâti et les espaces publics de la ville pour accommoder cet engin perçu comme le signe de la modernité. Dans les quartiers neufs, les plans d'aménagement ont négligé la figure du piéton, en dehors des centres commerciaux. Quant à l'instrumentalisation des espaces publics par l'idéologie de la préservation historique, force est de constater qu'elle a contribué à figer l'idée même d'espaces publics désormais associés au tourisme urbain, au commerce de luxe et parfois à l'idée de festivités culturelles.

Que le secteur privé s'investisse dans la production des espaces publics et contribue à leur marchandisation ne pose pas problème en tant que tel, à condition qu'il s'opère un processus de transfert: les espaces publics se déplaçant de la sphère matérielle vers la sphère immatérielle et privilégiant ainsi les réseaux informatiques publics. Pour y répondre il revient au préalable de se faire une idée précise des pratiques sociales en oeuvre dans ces réseaux afin de dépasser les discours utopiques ou encore catastrophiques.

- Entretiens et observations au service de l'analyse prospective

Tout en partant de l'analyse des pratiques sociales dans les réseaux numériques publics, l'étude se veut prospective. Elle se donne en effet pour finalité de contribuer à l'action publique en précisant les conditions pour que les réseaux numériques s'articulent à l'espace politique et aux espaces publics urbains. En d'autres termes il s'agit de repérer les différentes modalités des pratiques dans les réseaux et de les interroger à partir d'une grille d'analyse construite dans la logique urbaine tout étant informé de l'ensemble du débat relevant du secteur des technologies de communication et d'informations.

L'étude a dans un premier temps repéré les différents sous-thèmes qui participent de la réflexion sur les réseaux numériques tout en centrant son attention sur ceux qui privilégiaient la dimension sociale et politique. Le travail de terrain comprenait deux modules. Le premier a consisté à organiser des entretiens avec quelques chercheurs nord-américains (Etats-Unis et Canada) afin de saisir la manière dont ils perçoivent ces pratiques sociales et les interprètent dans le champ social et politique. Parallèlement à ces entretiens, un travail d'observation de pratiques fut entrepris sur le cadre offert par les forums et les chat-rooms. Le travail d'observation qui s'est déroulé en partenariat avec Laurent Vonach, jeune chercheur familier des espaces numériques virtuels et ayant consacré une thèse sur les Jeux vidéo *on line*, a permis de faire quelques constats qui ont servi de guide au moment des entretiens. Ces constats ont trait aux comportements des internautes et notamment à l'effet masque fortement privilégié par ces derniers et par le côté divertissement que pouvaient offrir les chats-rooms et les forums. Ils servent à qualifier parfois ces espaces numériques d'espaces exutoires ou encore dérivatifs, terme qui peut plus difficilement être pertinent dans le cas des espaces publics urbains organisés à partir de rituels. D'où le choix du terme "cyberespace" plutôt que réseaux numériques publics ou internet (explicité dans la première partie).

Le travail d'observation sur le terrain s'est déroulé en deux étapes.

La première étape a consisté à repérer dans les réseaux numériques les catégories susceptibles de se qualifier d'espaces publics avant de déterminer le champ d'investigation. La deuxième étape répond aux interrogations construites sur une possible analogie avec les espaces publics urbains. Les espaces publics du cyberspace sont-ils accessibles à tous? visibles de tous? contribuent-ils à mettre en scène la société dans sa diversité? donnent-ils à l'individu la capacité de se distancier par rapport à sa collectivité d'origine pour se fondre dans un projet collectif? La réflexion au sujet de ce questionnement autorise ensuite la formulation des conditions pour que les espaces numériques publics soient qualifiés en tant qu'espaces publics et soient pertinents sur la scène politique. Dans l'analyse sur l'équivalence entre les pratiques sociales des deux univers matériel et virtuel et sur leur souhaitable articulation, les interrogations portent sur l'identité des espaces virtuels et leur capacité à se connecter sur les espaces publics d'action politique.

Le travail sur le terrain ainsi que les entretiens se sont donnés pour ambition de se doter d'une connaissance plus approfondie des réseaux numériques afin de présenter quelques arguments pour suggérer des modes d'intégration de cet univers dans la vie politique, à l'échelle locale mais aussi au niveau de l'Etat par ailleurs engagé dans une politique de décentralisation. L'expression "vie politique" est relativement large: elle inclut aussi bien les relations entre les individus que les relations entre les habitants et leurs élus ou encore les relations entre les habitants et leurs administrations municipales. En d'autres termes l'étude se préoccupe de mettre en évidence les conditions pour que les réseaux numériques publics participent de la capacité d'organisation et de négociation des habitants afin qu'ils fassent prévaloir leurs points de vue dans la sphère publique et qu'ils contribuent à la modernisation de l'Etat.

- Les entretiens menés aux Etats-Unis¹

Des entretiens ont été menés avec:

Barry Wellman, professeur de sociologie à l'Université de Toronto (Canada) et directeur du centre de recherche sur les communautés.

Mitchell L. Moss, professeur de politique publique à l'Ecole du Service Public de New York University et directeur du centre de recherche urbaine.

Anthony M. Townsend, chercheur au MIT et au centre de recherche urbaine de l'Ecole de Service Public, New York University.

Henri Choi, chercheur au centre de recherche urbaine au New York University.

Tom Lowenhaupt, président du Community Board 3Q (Jackson Heights, Queens) au sein de l'administration de New York.

¹. Laurent Vonach s'est chargé des entretiens dans notre contexte.

I- DECRIRE ET COMPRENDRE L'ARCHITECTURE DU CYBERESPACE

L'analyse des pratiques sociales dans les réseaux numériques publics est abordée à travers la notion de cyberspace, un choix qu'il convient d'expliquer. La description des différentes catégories des réseaux ainsi qu'un première repérage bibliographique servent de base à la réflexion.

1.1- Le "cyberspace": un emprunt à la science-fiction

Le terme "cyberspace" a été préféré à l'usage plus fréquent de réseaux numériques publics dans la mesure où il évitait de devoir inscrire la réflexion à partir du concept réseau qui, de l'avis de certains chercheurs, tend trop souvent à monopoliser toute la réflexion dans le champ des sciences sociales. La société tout comme le territoire qu'elle habite s'organise certes de plus en plus sous la forme de réseaux (Castells) mais privilégier le terme "cyberspace" se présente tout simplement comme un moyen de s'affranchir des contraintes inhérentes à l'usage du terme réseau. Cyberspace présente en outre l'avantage d'être importé directement de la littérature de science fiction et, de ce fait, souligne d'emblée son aspect pratiquement virtuel ainsi qu'une certaine imbrication entretenue avec l'imaginaire de ses usagers. Le cyberspace appartient à un ensemble d'images et de représentations oscillant entre romans d'anticipation et réalité technologique.

Le terme " Cyberspace " a été créé, en 1984, par le romancier américain de science-fiction William Gibson² et a immédiatement été adoptée par la critique littéraire et des artistes. C'est un composé des termes "cybernetic" et "space" qui désigne chez l'auteur les réseaux de communication électroniques du futur préfigurant ainsi le réseau internet d'aujourd'hui. Il inclut également l'ensemble des techniques en mesure de créer une réalité artificielle, c'est-à-dire une simulation optique et immatérielle par opposition à la réalité physique. Gibson souligne le caractère hallucinatoire du cyberspace :

"consensual hallucination experienced daily by billions of legitimate operators, in every nation, by children ..

Unthinkable complexity..." (Gibson, William, Neuromancer, p. 67).

(une hallucination consensuelle faite par des millions d'opérateurs et d'enfant dans toute nation...Complexité impensable)

² William Gibson, *Neuromancer*, Ace Book, 1984.

Dans le roman de Gibson, le cyberspace est pratiquement "habitable" par les individus et les rapports physiques entre les protagonistes du roman ne sont envisagés que sous une perspective marchande. Autrement dit, les différents personnages ne se rencontrent dans la réalité, que si cela est économiquement avantageux. Ils hésitent ainsi à sortir de leurs appartements et, la plupart du temps, leurs rapports avec leurs interlocuteurs sont médiatisés. L'intrigue de ce roman de fiction se déroule au XXIème siècle. Il s'agit d'un univers où la réalité est phagocytée par un mouvement technologique présentant le monde physique ancien comme suranné et inondant les utilisateurs de signes qui constituent en soi une nouvelle réalité sociale. Le concept de "cyberspace" présente également l'avantage de rassembler un ensemble de technologies sous une même appellation. Il se présente comme un agréable fourre-tout qu'il convient de décrypter à l'aide d'un corpus de publications scientifiques, même s'il faut reconnaître que parfois les ingénieurs travaillant sur les réseaux ou les dispositifs de réalité virtuelle véhiculent eux aussi des propos qui trouveraient beaucoup plus leur place dans des romans d'anticipation.

Prendre comme point de départ le cyberspace évite de se limiter au caractère virtuel de cet univers que l'on retrouve pourtant chez les spécialistes des thématiques de l' "e-commerce" et de l'"e-business". L'accent est donc ici mis sur le caractère hybride véhiculé par le terme cyberspace, un peu comme l'expression "*click & mortar economy*" (économie du clique et du mortier) faisant référence à deux secteurs économiques, l'un relevant de l'univers "e" et l'autre appartenant au monde de la construction, un des plus anciens secteurs d'activités de nos sociétés urbaines. Le terme cyberspace combine de manière explicite dimension virtuelle et dimension physique traditionnelle. Dans la lignée de Gibson, il a donné naissance à un autre nouveau terme "cyborg" qui fut diffusée et instrumentalisée par une féministe socialiste américaine du nom de Donna Haraway dans un article publié en 1985 dans la revue *Socialist Review* et dans un ouvrage intitulé *Simians, Cyborgs and Women* publié en 1991. Le terme cyborg évoque ce mixte d'être humain et de machine qui apparaît certes déjà avec l'automobile mais s'amplifie avec les technologies de communication et d'information. L'hybride fascine mais il fait aussi peur (A.Picon, 1998).

Le cyborg doit à l'être humain son substrat biologique mais il doit aussi aux différentes prothèses qui accroissent ses performances et rendent la vie plus intense. Surhomme sans pour autant échapper à la condition humaine, individu évolué et puissant, le cyborg commence d'ailleurs à devenir une des figures-clés de la réflexion anthropologique, à la suite de Haraway. Les techniques en même temps qu'elles altèrent le regard porté par l'être humain sur lui-même et sur son destin, ont aussi constitué l'un des principaux facteurs des mutations des villes. L'usage du terme cyberspace établit un lien ou encore une correspondance entre l'être humain et la technique -un sens non véhiculé par le terme réseau- et

facilite la prise en compte du cyborg et du cyborg potentiels (que représente tout citoyen) sans s'abandonner à la nostalgie d'un monde disparu qui aurait été plus lisible. L'avenir appartient ainsi au cyborg. La recherche en science sociale en adoptant les méthodes de la prospective peut anticiper sur cette articulation entre l'usage de la technique (réseaux numériques publics) et l'usage de la ville, tout en accordant une priorité pour une connexion entre l'espace politique et les pratiques sociales liées à la technique.

1.2- Première étape de l'observation: Les catégories du cyberspace

Un premier travail de repérage des différentes modalités de navigation de l'internaute ou encore du cyborg dans le cyberspace permet en fait de distinguer dix catégories au sein de cet univers. Ces dix catégories ainsi que leurs principales caractéristiques sont ainsi listées, en dehors de tout ordre hiérarchique. Mais toutes ces catégories ne sont toutefois pas en mesure de se qualifier d'espaces publics.

- Les dix catégories

1- Web: il correspond à l'ensemble de la toile et fait référence aux sites susceptibles d'être visités par les internautes en quête d'information et d'interactivité.

2- Usenet (forums/news groups) : le terme newsgroup qui est d'origine anglo-saxonne, peut se traduire par "forums de discussion à thèmes" où chacun peut lire des messages envoyés par des internautes dont on ignore complètement par ailleurs l'origine géographique. Il existe environ un demi million de "news groups" dans l'espace électronique en 2002. Les différents messages sont archivés et les réponses sont hiérarchisées selon le message d'origine concerné.

3- Forums propriétaires (MSN; AOL): il s'agit de forums mis en place par des fournisseurs de services Internet.

4- IRC (Internet Relay Chat): IRC est semblable au forum. Mais ici les discussions se déroulent en temps réel sous la forme d'une liste de messages qui ne sont pas conservés sur le serveur. Il n'y a aucune hiérarchisation des messages.

5- Messageries (ICQ, AOL Messenger, MSN Messenger): ces programmes permettent à un ensemble d'utilisateurs enregistrés sur les serveurs en question d'échanger entre eux des messages ou des fichiers. A priori semblable à l'email, cette technique s'en distingue toutefois en raison de la constitution d'annuaires permettant aux utilisateurs de se retrouver selon leurs affinités et aussi par le fait que les utilisateurs connectés (en ligne) sont référencés en temps réel par le serveur qui en avertira les différents utilisateurs ayant référencé ces personnes dans leur liste de contacts. Les discussions se déroulent le plus souvent en temps réel.

6- Netmeeting et Paltalk: se veut une catégorie hybride entre l'IRC et les messageries. Il s'agit de techniques de visio-conférences .

7- Les Jeux online incluent deux sous-catégories:

- en mode graphique (et texte): *Everquest, Banja, Ultima Online, Quake, etc.*
- en mode texte seulement: MUD (*Multiple User Dimension, Multiple User Dungeon, or Multiple User Dialogue*).

Le nombre des usagers varie entre 500 000 et 2 millions pour les jeux à succès.

8- Napster: les techniques d'échange de fichiers selon des mots-clés. Napster a aujourd'hui disparu mais remplacé par d'autres logiciels similaires et par le protocole du *Peer to Peer* (Gnutella notamment).

9- Listes d'informations: correspondent à un envoi par email public d'informations aux membres d'un groupe de personnes ayant des centres d'intérêts communs. De nombreuses associations et centres de recherches utilisent le principe de listes d'informations.

10- Réseaux informatiques et lieux de rencontre dans l'univers réel:

Parmi les clubs de rencontre entre internautes figure le "Chaos Computer Club", un club de rencontre physique entre internautes hackers. Les "*conventions*" se veulent des réunions entre usagers de l'Internet et notamment entre joueurs alors que les "*Get Together*" (GT) se veulent des rencontres physiques entre utilisateurs de l'IRC.

Après avoir identifié l'architecture du cyberspace et repéré les dix catégories, il s'agit d'identifier les catégories susceptibles de se qualifier d'espaces publics.

- Des catégories susceptibles de se qualifier "espaces publics"

Un premier regard sur ces dix catégories permet de sélectionner les catégories 1, 2, 4, 6 et 7 susceptibles de convenir de ce que l'on entend par espaces publics. Ces catégories sont en effet visibles et accessibles de tous. Le travail d'observation mené sur les pratiques sociales dans le cyberspace privilégie toutefois les catégories 4, 6 et 7, en dehors de toute considération d'ordre quantitatif. En effet le web (catégorie 1) relève du paradigme informationnel pendant que l'usenet et les forums (catégories 2, 3 et 4) se veulent des formes hybrides entre l'information et la communication. Les catégories 4, 6 et 7 sont les plus intéressantes parce que les internautes qui s'y trouvent sont a priori en train de communiquer. L'IRC (chat) et les Jeux on Line sont des espaces de dialogue et de rencontre et ils participent véritablement du paradigme de l'interactivité. Le tableau qui suit permet de se faire une idée précise de ce que représente l'IRC qui différencie en fait les IRC publics des IRC privés. Dans les Jeux on line en mode graphique (incluant le mode texte), la rencontre se produit dans des espaces virtuels simulant des espaces physiques ou encore dans de simples répliques d'espaces physiques.

Outre les catégories 4, 6 et 7, la catégorie 10 ne peut être négligée dans la mesure où elle signale la possible jonction entre le monde virtuel et le monde matériel, avec notamment la figure des Hackers. Peuvent également circuler dans le cyberspace des internautes constitués en communautés et ne vivant que de ces relations sociales au sein du net. Ces "minorités" d'internautes n'existent pour le moment qu'au Japon et portent le nom d'Otaķu.

1.3- Repérage bibliographique: complexité en raison de la diversité

La bibliographie sur les technologies de communication et d'information est loin d'être négligeable. Mais plus que son étendue c'est sa diversité qui retient l'attention. Il ne s'agit pas uniquement d'une diversité de points de vue mais d'une diversité résultant d'un ancrage dans différents registres disciplinaires au sein des sciences humaines et sociales ou encore dans une volonté d'éclairer un espace particulier du domaine technique. Il faut en permanence contextualiser: le point de vue de l'ingénieur ne peut être identique à celui du sociologue même

s'ils peuvent converger. Pour le moment on constate aussi que certaines thématiques par exemple la question du cyborg intéresse plus la science-fiction qu'elle n'intéresse ingénieurs ou sociologues.

Les ouvrages écrits en langue française (et en anglo-américain) relèvent en fait de six corpus et sont identifiés en fonction de la priorité accordée à une thématique donnée plutôt qu'en fonction d'une affiliation à une discipline. Il est toutefois hors question de faire référence à tous les auteurs ayant écrit sur le sujet. Ces six catégories présentées en dehors de tout principe de hiérarchisation permettent de délimiter le champ de la recherche sur les réseaux numériques publics:

- 1- Territoires versus réseaux
- 2- La littérature de science-fiction
- 3- L'interface des univers industriel/artistique
- 4- Potentialités technologiques et réseaux sociaux
- 5- Les villes numériques et le fonctionnement des administrations

1- La présente étude centrée sur les pratiques dans le cyberspace dans le but de contribuer à une réflexion sur l'action publique, n'est pas véritablement impliquée dans tout ce qui concerne l'impact des technologies de communication dans l'organisation économique des territoires ou encore la manière dont les territoires prennent leurs réseaux en main (*Quaderni* 1999 et *La Recherche* 2000). On note pourtant que de nombreux travaux ont étudié la restructuration spatiale de l'urbain en raison de l'impact des technologies de communication sur l'organisation et les stratégies spatiales des entreprises. Ils ont été à l'origine de publications ayant pour titres "la nouvelle géographie" (*new geography*) ou encore "la géographie numérique" (*digital geography*).

Aux Etats-Unis, les travaux portant sur la décentralisation de l'économie et sa diffusion sur l'ensemble du territoire des métropoles ont, à la suite du recensement de l'année 2000, (comme ceux de Joel Kotkin et Fred Siegel et d'autres) mis en évidence le déclin démographique d'une ville comme Philadelphie qui a perdu 150.000 habitants en l'espace d'une décennie, au profit des high tech suburbs. Ce déclin démographique d'une ville située au centre d'une métropole pourtant en pleine expansion a surpris son ancien maire Ed Rendell qui avait oeuvré pour une sérieuse politique de renouvellement urbain. L'attractivité des périphéries urbaines se fait souvent au détriment de la ville centre comme l'illustre également la métropole de la baie de San Francisco où la population de la ville de San Francisco a enregistré une croissance inférieure à celle de la municipalité périphérique San Jose (située dans la Vallée de Silicon) dépassant ainsi un million d'habitants. Elle s'explique en raison de la décentralisation économique suscitée et facilitée par les technologies de pointe.

Ce registre territoires/réseaux qui appartient aussi bien aux économistes, aux ingénieurs, aux géographes qu'aux sociologues, analyse la dialectique entre les territoires et les réseaux, et fait souvent référence au XIXe siècle, à l'heure où l'industrialisation transformait la société. La thématique des technologies de communication permet en fait de revisiter, une fois de plus dans notre contexte national, la littérature sur les territoires et les réseaux et d'y distinguer deux pôles. Le premier consiste à affirmer la suprématie des réseaux (qualifiés de modernes) sur les territoires alors que le second va jusqu'à affirmer que les territoires sont en mesure de mobiliser les réseaux par rapport aux objectifs qu'ils se donnent. A côté de Manuel Castells et d'autres comme Gabriel Dupuy et Jean-Marc Offner, figure également Dominique Wolton. Ce dernier traite peut-être moins des réseaux que de la bureaucratie engendrée par les techniques. Il affirme toutefois le rôle incontournable du territoire.

2- La science fiction a largement contribué à l'investigation sur les technologies de communication. Ses arguments sont d'ailleurs repris par les chercheurs en sciences sociales qui ont du mal à s'en distancier. La notion même de cyberspace revient à William Gibson, -une star du roman fiction- qui l'a utilisé dans *Neuromancer* (1984). Les tenants de ce courant travaillent également sur les correspondances possibles entre le monde matériel et le monde immatériel ainsi que sur l'idée de "frontière" d'un monde nouveau:

"Although I stayed in cyberspace for just a few minutes, that first brief flight through a computed-created universe launched me on my own odyssey to the "outposts" of a scientific frontier" (H. Rheingold, 2000)
(Bien que je ne sois resté dans le cyberspace que quelques minutes, ce bref survol d'un univers créé par l'informatique m'a propulsé dans une odyssée personnelle vers les postes de la frontière scientifique)

La science-fiction atteste de l'émergence d'espaces virtuels de nature autre que la simple communication dite immatérielle. Ces espaces virtuels sont susceptibles d'induire des comportements nouveaux chez l'individu-internaute dans la mesure où ce dernier est en effet libéré de toute contrainte sociale. Il circule dans l'anonymat le plus complet. Le terme "cyborg" est utilisé à la suite de Donna Haraway qui dans son ouvrage, *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*, paru en 1991, désigne ainsi les internautes pour mettre l'accent sur le fait qu'ils ne sont identifiables ni par leur sexe ni la couleur de leur peau (un argument de poids aux Etats-Unis). Le cyborg peut revêtir un masque et se donner le profil souhaité à un moment donné. A terme on peut s'interroger sur la manière dont ces comportements nouveaux induits par le cyberspace contamineraient ceux de l'univers matériel avec une préoccupation à l'égard de la violence. Les comportements dans le cyberspace ne sont pas indemnes de toute forme de violence.

3- Des ouvrages tournés sur la production industrielle abordent l'avènement du cyberspace comme un nouveau champ qu'il convient de déchiffrer tout en explorant ses potentialités à partir de la dimension ludique (*entertainment*). Aussi ils mettent l'accent sur la valeur ludique et évoquent après les jeux *on line*, l'*e-commerce* et l'*e-business*. Cette littérature présente notamment dans les journaux et revues est peu exploitée en tant que telle. Elle a toutefois permis de faciliter le travail d'observation mené sur le terrain. La littérature sur l'interface univers industriel/univers artistique est plus difficile à repérer dans la mesure où elle émane non plus d'universitaires mais plutôt de chercheurs localisés dans des think-tanks. Elle repose sur l'idée que les technologies de communication et d'information ouvrent de nouvelles frontières dans un monde inconnu qu'il faut découvrir avec l'aide d'artistes. Les artistes sont ici perçus comme des individus en mesure d'imaginer un monde futur et plus précisément des modes de vie futurs en se fondant uniquement sur leur imagination et leur sensibilité. Ils se situent dans le prolongement de ce courant de l'"*underground culture*" ou encore de "contre-culture" des années 1960 qui tout compte fait a largement contribué à façonner l'univers de la consommation. L'ouvrage de Mark Dery (*Vitesse Virtuelle*) et celui de Howard Rheingold (*The Virtual Community*) témoignent de ce courant illustré par l'alliance entre Electronic Frontier Foundation et Whole Earth (tendance écologiste), deux fondations qui a priori n'avaient aucune raison de travailler ensemble. Le think tank français Prométhée dont les travaux a priori se situent plus à l'interface entre les modèles économiques et les frontières financières a également consacré des travaux sur l'univers artistique.

4- De nombreuses études de sociologues et de philosophes explorent la portée sociale des techniques de communication et d'information. Elles s'interrogent sur le possible renforcement du lien social par le biais des technologies et tentent ainsi de répondre aux questions relatives à l'avènement de la société de l'information. L'inconvénient de ces études provient du fait qu'elles reposent presque exclusivement sur des intuitions et des représentations personnelles et plus rarement sur des travaux empiriques. Les potentialités offertes par les techniques de communication et d'information sont en fait privilégiées au détriment des usages qui en sont fait. En France, les ouvrages de Pierre Lévy ou encore de Philippe Breton et de Philippe Quéau se rangent dans cette catégorie même s'il faut préciser d'emblée que les auteurs ont des points de vue opposés. Le premier estime que les techniques renforcent sans aucun doute les liens sociaux et envisagent ainsi l'avènement d'une cyberdémocratie alors que les seconds sont plus réservés et nuancés dans leur propos. En fait ces chercheurs prennent un point de vue favorable ou encore critique en fonction de leurs propres backgroung et de leurs représentations de la société idéale.

Dans le monde anglo-américain, les sociologues spécialisés dans les réseaux sociaux (*community networks*) mettent en évidence leur dynamique dans le cyberspace et prônent ainsi un renforcement du lien social grâce au cyberspace. Le lien social n'est pas forcément lié à l'idée de la proximité spatiale. On pense notamment aux travaux du sociologue de l'université de Toronto, Berry Wellmann. Le Journal *Le Monde* dans sa rubrique informatique intitulée *Interactif* présente de sérieux documents sur les possibilités offertes par les réseaux aux militants d'associations ainsi que sur les nouveaux "jeux" susceptibles d'intéresser tous les âges. On apprend grâce aux travaux de Hugues Draelans (*Le Monde* 17 octobre 2001) qu'il faut en fait distinguer trois logiques d'utilisation des chat rooms: la logique de socialisation, la logique de sociabilité et la logique instrumentale.

5- Dans la cinquième catégorie figurent les ouvrages qui étudient précisément du rôle des technologies d'information et de communication dans l'administration municipale et la gestion urbaine tout en partageant cette vision politique de l'avènement d'une société de l'information. Dans cette rubrique figurent les mots "netpolitique" , "e-démocratie" et "villes numériques" utilisés par des auteurs qui ont souvent déjà travaillé sur le rôle des télévisions locales dans l'affirmation d'une identité locale. On fait référence aux travaux d'Olivier Jonas sur le thème des territoires et villes numériques. La revue *Hermès* a consacré un numéro entier intitulé *www.démocratie locale.fr* sur la démocratie locale à l'heure du cyberspace et des pages web.

Après avoir précisé la méthode et identifié les différentes catégories du cyberspace et les différents registres concernés par la bibliographie, la deuxième partie aborde les thématiques liées à la modernisation de l'Etat, à la démocratie locale et à l'intelligence collective.

II- LE CYBERESPACE VECTEUR DE LA MODERNISATION DE L ETAT

Ce deuxième chapitre met en scène et discute quelques-uns des arguments présentés par les experts qui considèrent le cyberspace comme un vecteur de la modernisation de l'Etat et des pouvoirs publics, y compris d'ailleurs à l'échelon municipal. Il prend ainsi une certaine distance par rapport aux thèses de ceux qui comme Philippe Breton lisent Internet comme "une menace pour le lien social" ou ceux qui comme le philosophe Paul Virilio interprètent l'émergence du cyberspace comme une source de désinformation et de manipulation susceptibles d'entraîner des formes d'action militaire voire une guerre virtuelle. Il partage la thèse en faveur d'une possible intelligence collective mais émet quelques conditions à la suite de l'analyse de quelques forums collectifs.

2.1- La cyberdémocratie et l'Etat

La "galaxie Internet" se présente comme un nouveau milieu de communication et à ce titre peut certainement être perçu comme une technologie favorisant l'invention de nouvelles méthodes de consultation démocratique. D'où l'usage du terme "e-démocratie".

L'"e-démocratie" en l'absence de la matérialité du corps

Le sociologue Thierry Vedel et d'autres expliquent clairement les trois avantages offerts par le cyberspace qui vont dans le sens d'une modernisation de l'Etat et d'une participation de la société civile. Pour tous ceux qui ont accès au réseau (pour le moment un pourcentage limité de la population nationale), le cyberspace autorise l'information directe du citoyen au sujet de documents officiels parfois complexes comme le plan d'occupation des sols (Pos devenu aujourd'hui Plu, plans locaux d'urbanisme). Il permet l'organisation de forums sur des questions relevant de la politique locale ainsi que la perspective du vote électronique. L'accès direct aux documents officiels ainsi que les forums se présentent comme deux éléments positifs dans la mesure où le citoyen se passe en fait du filtrage généralement opéré par les médias entre les pouvoirs publics et les citoyens. Le vote électronique offre quelques perspectives: il peut devenir un mode de consultation des populations parce qu'il présente le sérieux avantage de réduire les coûts liés aux consultations traditionnelles organisées sous la forme de bureaux de votes ainsi que de simplifier l'ensemble de la procédure du vote. Il est susceptible de faciliter la transition entre les modes de scrutin majoritaires à un ou deux tours à des modes de scrutin beaucoup plus

compliquées. Mais la question du vote électronique n'est pas encore entièrement réglée par les ingénieurs: on y rencontre de sérieux problèmes de sécurité, de confidentialité et d'authentification. On note également que d'une part la fracture numérique est importante et que d'autre part une certaine crainte ou encore appréhension des nouvelles techniques existe aussi. Le sociologue Luc Vodoz qui a réfléchi sur cette question du vote électronique à partir de l'expérience suisse met en garde tous ceux qui seraient tentés de présenter le vote électronique comme un moyen de contrer le déclin de la participation aux élections et aux votations. Il ne faudrait en aucun cas compter sur les réseaux techniques pour combler ce déficit politique, pense-t-il.

Des sociologues, spécialistes des réseaux numériques publics partagent la thèse qui consiste à démontrer que la force de ces réseaux réside dans leurs capacités à concurrencer le monopole de la hiérarchie politique qui sévit sur de puissants médias et à favoriser la démocratie de base. Cet argument est également utilisé par l'historien Mark Poster qui précise que les internautes dans la mesure où ils sont en mesure de discuter sur un pied d'égalité favoriseraient l'émergence d'une nouvelle culture propre au cyberspace. Mais après avoir observé les comportements des internautes, il exprime quelque doute par rapport à sa première hypothèse. En effet le manque de rigueur et de clarté que l'on peut lire dans les propos tenus par les internautes peuvent difficilement conduire à une véritable délibération. En dénonçant cette faiblesse d'Internet, Poster affirme que le cyberspace ne peut en aucun cas se présenter comme un substitut à l'espace public inventé par le Siècle des Lumières. Il dénonce la non prise en compte du corps, un facteur qui participe de l'identité de tout individu et lui donne une certaine stabilité. De purs esprits ne peuvent en aucun cas créer une démocratie délibérative dans le cyberspace.

Le philosophe Pierre Lévy est nettement moins catégorique et nettement plus nuancé sur cette question. Il part du principe que nos sociétés sont en train de franchir une nouvelle étape historique voire même une mutation semblable à celle du néolithique avec l'invention de l'écriture et de l'alphabet. Aussi il juge bon de nous inciter à travailler pour l'avènement d'une véritable démocratie électronique en encourageant dans un premier temps "l'expression et l'élaboration des problèmes de la cité par les citoyens eux-mêmes". Il se fait donc le défenseur de l'auto-organisation des communautés locales, de la participation aux délibérations des groupes directement concernés par les décisions, de la mise en transparence des politiques publiques et son évaluation par les citoyens. L'aspect le plus intéressant de son travail consiste à mettre notamment l'accent sur l'articulation entre le territoire et l'intelligence collective. Pierre Lévy qui ne pense pas que la cyberdémocratie puisse se réduire au simple vote électronique défend en fait le principe d'une élaboration collective et continue des problèmes et leur résolution coopérative, concrète, au plus près des groupes concernés. Il oeuvre pour que le cyberspace remplisse certaines

fonctions et que soit aménagées des places virtuelles pour les échanges d'information entre les administrations et le citoyen. Le cyberspace devrait ainsi être retravaillé pour permettre à l'intelligence collective de prendre forme et de rendre les groupes humains conscients de ce qu'ils font ensemble et de leur donner des moyens pratiques pour se coordonner. Son programme de recherche ambitieux qui l'a autorisé à obtenir une chaire de communication à l'université d'Ottawa, envisage de faciliter l'émergence de ce processus d'intelligence collective. La cyberdémocratie consisterait à réactiver la démocratie en exploitant les potentialités positives des réseaux numériques: mieux utiliser le virtuel pour mieux habiter le territoire.

La posture de Pierre Lévy n'est pas inintéressante dans la mesure où elle n'est pas à proprement parler celle d'un simple technophile vantant les mérites de la technologie en la reléguant dans le domaine de l'utopie. Elle revendique au contraire une place pour les sciences sociales à côté des sciences de l'ingénieur pour poursuivre l'intégration de nouvelles techniques dans l'organisation de nos sociétés. L'auteur défend par ailleurs des idées qui participent d'une idéologie nord-américaine (plus forte au Canada qu'aux Etats-Unis) sur l'avenir d'une société multiculturelle. Nos sociétés, compte tenu de l'apparition du cyberspace sont vouées à vivre dans la circulation de l'information et ainsi sont susceptibles de tendre vers plus d'ouverture et de reconnaître la variété des cultures en présence. Aussi la cyberdémocratie ouvrirait une nouvelle ère du dialogue social et politique susceptible de faire avancer la démocratie vers un stade supérieur. Sa réflexion est également liée à l'avènement de la société mondiale: le cyberspace correspond à l'émergence d'un espace public mondial et autorise une liberté d'expression et d'association à l'échelle mondiale. L'analyse du mouvement antimondialisation permet effectivement d'attester de l'émergence d'une opinion publique mondiale qui se serait constituée à travers le cyberspace.

Dans ce débat sur la cyberdémocratie, le point de vue de certaines féministes à la suite notamment de Donna Haraway est également à prendre en compte. Elles ont inventé l'expression de *cyborg politics* pour dire combien la théorie politique a intérêt à revoir ses fondements avec l'émergence du cyberspace en raison de la disparition de la notion de sexe. De nombreuses références sont ainsi faites aux travaux de Hans Ulrich Gumbrecht et de K.Ludwig Pfeiffer dans l'ouvrage collectif qu'ils ont édité ensemble, *Materialities of Communications*, (Stanford University press, 1994) qui abordent la question de l'absence de matérialité du corps dans le cyberspace. Parler de "cyborg politics" se présente comme un moyen de privilégier aussi l'avènement de la politique post-moderne (*postmodern politics*) qui reposerait sur un mélange ou plutôt une articulation entre les relations de pouvoirs s'opérant dans le cyberspace et les pouvoirs dans la vie politique et sociale habituelle (pour ne pas dire réelle). Dans ce cas les femmes -qui pour le moment ne représentent

qu'un pourcentage limité des élus dans la plupart des pays en dehors de l'Europe du Nord) qui parce qu'elles ne sont pas identifiées en tant que telles dans le cyberspace seraient susceptible de participer plus activement dans le cyberspace et indirectement dans la vie politique. Mais cela suppose au préalable que se dégage une nouvelle culture propre au cyberspace. Cette nouvelle culture ne peut surgir naturellement elle exige au préalable qu'un sérieux travail soit entrepris par les architectes des réseaux et des logiciels ainsi que par les sciences sociales.

L'"e-administration" inscrit dans une stratégie visant à réduire les coûts

Des chercheurs et des responsables administratifs notamment nord-américains croient fermement en une réorganisation possible des administrations étatiques à partir des besoins des citoyens, réorganisation susceptible également de conduire à une baisse des coûts de fonctionnement des administrations. Ce positionnement explique par exemple la raison d'être du voyage de notre secrétaire d'Etat à la réforme de l'Etat pour le Canada à l'automne 2002. En effet l'expérience de ce pays se veut exemplaire: le poids de la fonction publique fédérale a été réduit et la qualité des services publics sérieusement améliorée. Le Canada arrive en tête de l'étude publiée en 2002 par Accenture sur l'évolution de l'offre en lignes de service administratifs à travers le monde. Il est ainsi qualifié "de gouvernement le plus branché de la planète". L'accès du site de l'Etat canadien (canada.gc.ca) a été visité par environ 4 millions de personnes par mois au cours de l'année 2001, ce qui signifie que 25% des foyers canadiens ont utilisé Internet pour se renseigner. Cette volonté d'intégrer les technologies de communication et d'information dans le fonctionnement des administrations n'est pas dissociée de la stratégie politique formulée en 1994 qui visait à réduire les déficits gouvernementaux. La réforme s'était donnée pour objectif de réduire tous les budgets de fonctionnement des ministères, de diminuer les effectifs de la fonction publique fédérale, d'une baisse des transferts aux provinces et une privatisation de certains services publics. Le Canada est passé de 225.000 fonctionnaires à 155.000, une décision qui a entraîné la suppression de 70.000 emplois.

En France, à la suite du programme d'action gouvernementale pour l'entrée du pays dans la société de l'information (PAGSI) élaboré en janvier 1998, le ministre de la fonction publique et de la réforme de l'Etat lançait la première campagne d'information grand public pour promouvoir les services en ligne disponibles sur le portail de l'administration <service-public.fr>. L'administration a ainsi créé 4.200 sites Internet publics et plus de 1.100 formulaires administratifs sont en ligne. Le CIRE (comité interministériel pour la réforme de l'Etat) fait du développement des téléprocédures une priorité. Il a lancé la

seconde étape de l'administration électronique ou encore la dématérialisation de l'ensemble des démarches administratives d'ici 2005. Dans un numéro spécial de l'hebdomadaire *The Economist* intitulé "The next revolution: a survey of government and the internet" (24 juin 2000), un article relate l'expérience de services on-line dans l'Etat de l'Arizona, politique initiée en 1996. Aussi 15% des renouvellements de cartes pour la voiture sont désormais faits par internet ce qui permet à l'administration d'économiser 1,7 millions de dollars par an. Toute transaction avec l'administration revient généralement à 6,60 dollars alors qu'elle n'est que de 1,60 dollars par internet. L'entreprise IBM qui a mis en place le système informatique, récupère 2% du montant total de la transaction. L'article en conclut que le *Service Arizona* a bien réussi sa mission et qu'il était désormais possible de dire qu'après le e-commerce et le e-business, le e-government se mettait en place. Dans ce contexte administratif, le cyberspace n'est perçu que comme un outil susceptible d'engendrer mais tout simplement comme un moyen en vue d'améliorer l'efficacité de l'administration à un coût plus faible.

Face à cet optimisme du Nouveau-Monde et en particulier du Canada pour tout ce qui relève des réseaux numériques publics, l'ancien monde ne réagit pas toujours de la même manière. Dans un récent article de *The Economist* (4 janvier 2003) qui rend compte de toutes les difficultés de la mise en place du e-government sur la base d'une enquête menée en Grande-Bretagne, il est dit que 70% des services gouvernementaux sont désormais accessibles par internet, un chiffre susceptible d'atteindre 80% à la fin de 2005. Mais des études sur l'usage de ces sites ont démontré que les citoyens anglais ont très peu utilisé les services administratifs on-line alors qu'a priori ils sont favorables à la diffusion d'internet. Le problème de cette sous-utilisation de l'e-govemment provient, d'après le journaliste, du fait du nombre élevé de sites appartenant à des services administratifs. Environ 800 structures gouvernementales disposeraient ainsi de plus de 3000 sites web. En dehors du nombre élevé de sites, il est également reconnu que les sites ne sont pas organisés pour répondre à la demande des usagers. Certains estiment que les sites auraient dû être construits à partir de services précis, comme le logement, le transport et l'éducation quitte à ce qu'un même site soit partagé par plusieurs organisations. Ces sites devraient en outre faire l'objet d'une mise à jour régulièrement et être construits de manière plus lisible. Le site des Impôts (Inland Revenue) au Royaume-Uni est ainsi jugé comme plutôt hostile à toute navigation. L'architecture des sites gouvernementaux doit être revue et corrigée pour faciliter la tâche des usagers qui autrement préfèrent avoir recours au téléphone, au courrier ou encore se déplacer. On note également la réticence des citoyens à utiliser leur carte de crédit sur de sites gouvernementaux: ils se limitent pour le moment à effectuer des achats en télé-shopping. Cette réticence exige en fait que de sérieuses réformes juridiques s'opèrent en faveur de la liberté de l'information (*freedom-of-information*) ainsi que sur le secret (*Official Secrets Act*).

On en conclut que pour améliorer les relations entre l'administration et l'administrés quatre phases sont susceptibles de s'opérer dans le temps. La première étape consiste à afficher sur un site toute l'information dont a besoin le citoyen, une étape franchie par de nombreuses administrations. On parle de *one way communication* soit de la communication dans un sens, qui relève plus des pages web que du cyberspace. La deuxième étape se veut une communication dans les deux sens, *two-way communication* qui permet ainsi à tout individu de donner sa nouvelle adresse ou encore de signaler tout changement dans sa fonction ou son lieu de résidence. La troisième étape correspond à celle qui a été franchie par l'administration centrale de l'imposition en Grande-Bretagne qui comme en France autorise d'y faire une déclaration d'impôts sur son site, ce qui exige parfois de travailler à plusieurs reprises sur l'organisation du site. La quatrième étape se conçoit comme une phase où tout usager du site peut retrouver l'ensemble des services offerts par l'administration centrale et locale à condition de disposer d'un mot de passe. Il revient à l'Etat de mettre au point un système de sécurité.

2.2- Villes numériques et organisation de la démocratie locale

Les villes numériques participent également de la modernisation de l'Etat même si elles ne concernent que l'administration locale. Le sociologue français Thierry Vedel, distingue en fait trois modèles de rénovation ou encore de stimulation de la démocratie locale: le modèle de la ville de verre, de la place publique et de la consultation.

Le modèle de la ville de verre est centré sur la fourniture d'une multitude d'informations aux habitants de la ville ou encore aux touristes. Les pages Web présentent l'avantage d'accroître sans limites les informations, de reproduire à l'identique les documents originaux. L'ensemble des documents relatifs à un projet d'équipement public (réponses aux appels d'offres, rapports d'experts...) serait consultable par les habitants de la ville. Dans certains pays toutes les données publiques sont présentées sur le web mais en France tout dépend du pouvoir discretinaire du maire. Le modèle de la place publique consiste à promouvoir par l'internet la discussion et le débat. Il s'agit de favoriser l'émergence d'un espace public local en mesure d'accueillir l'expression d'idées multiples et de demandes qui ne peuvent se manifester dans le cadre institutionnel et rigide de la démocratie de représentation. Dans ce cas, comme pour la ville d'Amsterdam et de Parthenay, la municipalité se définit comme un catalyseur et un mobilisateur des initiatives des acteurs du terrain afin de

faciliter la communication horizontale. Mais tout dépend de la taille de la ville. A Amsterdam le cyberspace a exacerbé les conflits locaux. Les limites du cyberspace d'après Melucci (*Challenging Codes: Collective Action in the Information Age*, Cambridge university press, 1996) proviendrait du faible lien entre l'espace public des échanges du cyberspace et l'espace politique, celui de la décision. La question des modalités visant à opérationnaliser les demandes de la société civile et à faire pression sur les élus demeure toute entière.

Le modèle de la consultation est plus complexe et consiste à utiliser l'internet pour associer les citoyens aux processus de décisions locaux. Il s'agit de faire remonter l'information des citoyens vers les élus en mettant à profit des fonctionnalités comme le courrier électronique (qui autorise chacun à prendre contact avec l'élu), les forums de discussion thématiques (où chaque citoyen exprime son opinion), les questionnaires en ligne, et à l'avenir les référendums et pourquoi pas le vote électronique. Vedel estime que la ville de Lewisham dans la banlieue de Londres a réussi à mettre en place une série de comités citoyens comprenant environ 16 personnes et représentant la diversité de la population pour émettre un avis sur les questions de la criminalité et de la drogue, commission de quartiers pour débattre des problèmes locaux, panel de citoyens ou encore des groupes catégoriels (personnes âgées, jeunes, personnes à mobilité réduite, ...). La performance de Lewisham provient du fait que la consultation a été pensée en dehors du cyberspace et que ce dernier a tout simplement facilité la mise en oeuvre de cette politique.

Les inégalités d'accès au cyberspace représentent un sérieux frein à l'expansion de la démocratie locale. Aux Etats-Unis 50% des foyers ont accès à l'internet, un chiffre qui sera atteint en France en 2005. Aussi certaines villes encouragent l'accès à internet en créant des salles internet dans les bibliothèques municipales ou sur certains sites accessibles à tous. Mais dans l'ensemble les chercheurs notent un faible intérêt des élus locaux sur les modalités d'appropriation de l'information par les utilisateurs. Des sites internet suscitent souvent de la part de la population locale des attentes et des exigences auxquelles les services municipaux n'ont pas été préparés ou pour lesquelles les moyens dégagés sont minimum. Ils exigent une plus grande disponibilité des agents municipaux pour répondre de manière instantanée aux questions de leur interlocuteur. Les applications de l'internet qui visent à stimuler la démocratie locale sont encore marginales. De nombreuses villes s'engagent dans des partenariats avec des médias locaux ou des fournisseurs de services commerciaux qui risquent de conduire à privilégier l'information pratique. Quant aux expériences de rénovation de la démocratie locale elles sont également limitées. Il n'y a pas non plus d'effets structurants de la technique sur le politique. Une même fonctionnalité technique -un forum- peut donner lieu à des pratiques diverses allant de la simple expression des individus à la construction patiente et raisonnée d'un consensus local.

Le cyberspace peut faciliter l'émergence d'une démocratie plus participative mais il exige au préalable de se faire une idée précise des comportements en cours dans le cyberspace avant de réfléchir à l'architecture des logiciels susceptibles d'autoriser le dialogue entre citoyens et élus. Il s'agit en fait de donner un sens à la démocratie participative face à la démocratie de représentation et cela exige un débat en tant que tel.

2.3- Intelligence collective au service de l'Etat virtuel et des forums collectifs

Prôner l'avènement de l'intelligence collective à l'image de Pierre Lévy ce qui représente en fait une sérieuse ambition pour les démocraties actuelles peut être interprété comme une volonté de faire du cyberspace un outil performant au service du capital social. Cette vision est partagée par quelques chercheurs comme Fane Fountain qui estime que l'intelligence collective rendue possible par le cyberspace peut être mise au service de l'administration. Dans le chapitre 4 de son ouvrage *Building the Virtual State: Information Technology et Institutional Change* (Brookings Institution press 2001), ce professeur de la Kennedy School of Government de Harvard qui cible la réflexion sur les réseaux inter-organisationnels et inter-administratifs s'interroge sur leur fonctionnement en dehors d'un impératif hiérarchique. Le réseau inter-organisationnel qui se définit comme un ensemble d'acteurs qui entretiennent des relations en dehors de toute hiérarchie et qui n'appartiennent pas à la même administration avait soulevé l'intérêt des sciences sociales qui se sont penchées sur la question de l'efficacité organisationnelle avant même l'avènement du cyberspace. Fountain reprend cette démarche pour envisager le possible passage de l'Etat bureaucratique à l'Etat réseau.

Dans la perspective d'un Etat virtuel, les réseaux inter-organisationnels représenteraient une part importante des activités de l'Etat virtuel à condition que les acteurs du cyberspace incluent le capital social. Le capital social qui se définit essentiellement comme la confiance mutuelle partagée par les membres d'un même réseau, se distingue de la notion de capital informationnel. Il représente tout ce dont les décideurs ont besoin et qui ne relève pas du champ de l'information objective. Le capital social suppose le partage d'une forte idée d'interdépendance que le cyberspace ne crée pas en tant que tel mais dont il peut faciliter la transmission. L'avènement de l'Etat virtuel suppose également que la tension entre la hiérarchie verticale (bureaucratie) et la vitalité du réseau soit gérée. Pour le moment ces tensions ont fait peu l'objet de travaux. Pour

Fountain, les réseaux sont susceptibles de faire pression sur la hiérarchie et dans ce contexte, le cyberspace peut servir de catalyseur pour engendrer un changement institutionnel au fur et à mesure que les administrations intègrent les réseaux techniques dans leur fonctionnement (*enact technology*). Ce point de vue est partagé par les services de Bruxelles chargé de la société de l'information. Dans un entretien au quotidien *Le Monde* (5 Février 2002), le responsable Robert Verrue est très confiant dans l'usage du cyberspace mais certains des experts de son service estiment que les systèmes d'information devraient être moins cloisonnés et devraient s'adapter à la résolution des problèmes des usagers.

Le principe de construction d'intelligence collective est utile dans la mesure où il pourrait contribuer à repenser entièrement les forums de discussion. Les forums qui sont accessibles librement ou encore sur inscription sont nombreux et portent généralement sur des thématiques précises mobilisant l'opinion publique, comme l'usage du tabac dans les espaces publics ou encore la guerre en Irak. Certains chercheurs notent toutefois une préférence des internautes pour les questions techniques plutôt que pour les affaires de la cité. L'anonymat des participants dans un forum favorise a priori une certaine libération de la parole, ce qui représente un aspect positif. Il est pourtant en mesure d'engendrer de sérieux inconvénients dans la mesure où il autorise des comportements libres, qui se veulent agressifs voire même perturbateurs. Ces modes de comportement qui expriment la vocation d'exutoire que peut jouer le cyberspace gênent énormément les municipalités qui ont commencé à organiser des forums sur les affaires locales. Outre la violence de quelques-uns, les internautes fréquentant ces espaces de forums tendent à reproduire la parole institutionnelle. La domination de quelques groupes institués redevient la norme dans les forums et souvent les échanges ne véhiculent aucun sens et n'ont aucun objectif particulier. Les forums collectifs se réduisent souvent à un espace de défolement pour tous ceux qui pour une raison ou une autre ont tout simplement choisi le cyberspace pour le faire.

Les enquêtes (comme celles menées par Laurent Vonach) précisent que les forums de discussion de nature politique ou se rattachant à la vie politique de la cité regroupent en fait souvent des gens partageant les mêmes points de vue. Ce qui signifie que les internautes ont tendance à ne fréquenter que les forums qui leur conviennent et qui, de ce fait, leur permettent d'être confortés dans leurs opinions. De nombreux observateurs figurent dans les forums collectifs mais tout en ne participant pas au débat. Dans certaines enquêtes seuls 12% des individus produisent l'essentiel des messages: on en déduit qu'une minorité de participants sont ainsi à l'origine d'une majorité de messages. La présence d'éléments perturbateurs dans les forums peut également entraîner la désertion de celui-ci, soit le retrait des participants. Les forums posent en tout état de cause la question de la représentativité des participants: ces derniers ne

représentent pas la diversité des populations habitant dans une ville. Certains chercheurs en déduisent que les forums de discussion sont tout compte fait plus des espaces où se développent des monologues que des lieux où sont mis en oeuvre de véritables discussions délibératives. Par discussion délibérative, on entend à la suite de Fischkin, un processus dans lequel tout individu recherche systématiquement l'ensemble des points de vue et des opinions existant sur une question, avant de vérifier la validité, la véracité et la justesse de ses propres points de vue à la suite d'une confrontation interactive avec d'autres personnes ayant des points de vue opposés. Cette démarche est ensuite susceptible aboutir à une décision acceptable par l'ensemble du groupe.

Les forums de discussions se conçoivent plus comme des lieux d'expression de la parole que des lieux de confrontations d'opinions et de points de vue. Le problème consiste alors à passer de l'expression d'opinions individuelles à une véritable délibération, un processus dans lequel les participants confrontent leurs points de vue et essaient d'aboutir à des solutions acceptables pour la majorité d'entre eux. Mais pour que les forums fonctionnent de cette manière et produise une certaine intelligence collective, la présence d'un modérateur est obligatoire: il lui revient de filtrer les messages sans importance, agressifs ou encore illégaux (parce que racistes ou injurieux), de hiérarchiser et organiser les messages restants. Il doit également poser des règles de jeu précises en limitant par exemple le nombre de messages par participant et par jour. Tout cela suppose qu'il y ait un accord pour que ces lois deviennent la norme et soient respectées. Certains chercheurs partagent d'ailleurs l'idée que l'ensemble des logiciels doivent également être repensés pour véritablement permettre la délibération. C'est dans cette optique que s'inscrivent les propos défendus par le juriste Lawrence Lessig de l'université de Stanford qui dans son livre *Code, and Other Laws of Cyberspace* (Basic Books, 1999) estime que les logiciels structurent plus que les lois, les vrais paramètres de la liberté dans le cyberspace et que comme les lois ils ne sont pas neutres". Pour Lessig, les logiciels doivent évoluer et l'on doit réfléchir à faire évoluer l'architecture de liberté vers une forme plus maîtrisée et plus contrôlée de manière à ce qu'on évite le chaos. Pour le moment la plupart des gouvernements ne se sont pas vraiment engagés dans cette voie et n'ont pas établi des modalités de contrôle, en dehors de la visite de certains sites comme celui détenu par des néo-nazis. Lessig constate que dans le secteur commercial est en train de se manifester une volonté pour que chaque acteur s'identifie et que soit mis fin à l'anonymat, une caractéristique du cyberspace. Il revient donc à l'Etat de préserver certaines libertés. Le juriste argumente son point de vue en montrant que les temps ont changé et qu'à présent, toute atteinte à la liberté d'expression relèverait plus de l'initiative des entreprises que de celle des gouvernements. La loi est désormais un garant de la liberté de l'individu et il insiste pour que l'Etat intervienne pour défendre les valeurs civiques du cyberspace. Rappelons que Lessig avait été nommé expert dans le procès antitrust contre Microsoft en 1997.

Les forums électroniques peuvent être plus vus comme des formes de « divertissement » qui s'ignorent comme tels, chimères d'un espace démocratique, dont les effets réels sur la décision publique, sont pour le moins faibles, à supposer dans un premier temps, que le contenu des discussions relève effectivement des grands débats de société, qui pourraient aboutir à l'expression d'une « volonté générale », ici, pour le moins, mythique. Ce souhait en faveur d'une véritable régulation du cyberspace à l'initiative de l'Etat afin de susciter une intelligence collective ainsi qu'une culture politique propre à la démocratie de participation n'est pas une idée partagée de tous. La vision dominante est pour le moment celle des libertariens qui considèrent le cyberspace comme un espace de liberté et complètement autogéré. Ces mêmes individus sont favorables en quelque sorte à l'avènement d'une nouvelle société sans Etat, une opinion défendue par la revue *Wired*.

& & &

Au terme de ce chapitre on peut en déduire que le cyberspace est susceptible de devenir un vecteur de la modernisation de l'Etat sous certaines conditions. La modernisation de l'Etat n'est pas vraiment synonyme de cyberdémocratie dans la mesure où toute la vie politique ne peut en aucun cas se limiter à cet espace virtuel où les corps sont bannis et où les usagers sont pratiquement dissimulés derrière leurs masques. L'enjeu consiste en fait à articuler le cyberspace à la vie politique en faisant en sorte que l'espace de la discussion soit quelque part connecté à l'espace de la décision donc du politique. Le cyberspace est certes en mesure d'accompagner une démarche en faveur de l'intelligence collective à condition que l'Etat veille à son organisation (par le biais de personnes formées) et à son architecture en se lançant dans une coproduction avec les entreprises privées afin de mettre au point des logiciels permettant la délibération. Le cyberspace peut contribuer à renforcer l'Etat dans son pouvoir de décision grâce à la dynamique des réseaux inter-organisationnels -qui ne sont plus vraiment synonymes d'administrations verticales- mais qui témoignent de la présence de nouveaux acteurs organisés grâce au cyberspace.

III- LE CYBERESPACE: DIVERTISSEMENT, SOCIABILITE ET CONTRE POUVOIR

Le cyberspace est également présenté comme un substitut à la solidarité et comme un véritable espace de socialisation et de sociabilité tout en étant présenté comme un des hauts lieux du divertissement. Le vice-président Al Gore écrivait en 1993 "Our new ways of communicating will entertain as well as inform. More importantly, they will educate, promote democracy, and save lives. And in the process they will also create a lot of new jobs." (Nos nouveaux moyens de communication servent au divertissement et à l'information. Ils seront utiles pour l'éducation, pour la promotion de la démocratie et pour sauver des vies. Ce processus permettra de créer un grand nombre de nouveaux emplois).

3.1- Les jeux on line, haut lieu du divertissement

La thématique des jeux vidéo *on line* et plus particulièrement celle "des jeux vidéo en ligne massivement multi-joueurs" qui a fait l'objet d'une analyse menée pendant plusieurs années par Laurent Vonach s'avère intéressante pour la présente étude dans la mesure où les espaces de jeux agissent comme un condensé des autres lieux de sociabilité dans le cyberspace (chats et forums) et qu'en outre elle en dit long sur les comportements des internautes. L'étude de ces comportements contribue dans un deuxième temps à définir les conditions qui permettraient de faire du cyberspace un espace au service de la démocratie.

Le jeu vidéo n'est plus seulement un genre ludique un peu mystérieux, un passe-temps pour les programmeurs ou encore un groupe d'énormes machines bruyantes venues remplacer les flippers dans les cafés. Il n'est plus un phénomène susceptible d'être qualifié de subalterne ou encore secondaire dans nos sociétés. C'est un artefact technique majeur de l'environnement médiatique et notamment dans celui des enfants et des jeunes adultes. Il occupe une place de choix dans les pratiques "en ligne" et son succès va grandissant. La dernière version du jeu vidéo en ligne proposé par une firme coréenne (NCSOFT) compte environ 4 millions d'utilisateurs et permet à 100.000 joueurs de se retrouver simultanément dans un monde en trois dimensions peuplé de monstres, de sorciers et de guerriers sanguinaires. La plupart des jeux se pratiquaient à leurs débuts en "format texte" et étaient conçus comme des jeux de rôle. Un jeu de rôle traditionnel consiste à rassembler au moins quatre ou cinq joueurs, qui vont, ensemble accepter de s'aventurer dans un univers fictif, qu'un autre joueur aura pris soin d'écrire. Les joueurs doivent franchir des obstacles et le plus souvent se battre entre eux.

Ces jeux qualifiés de MUD (multiple user dimension) ont à présent cédé la place à des jeux dits en mode graphique c'est à dire utilisant la souris: désormais chaque personnage est représenté sous la forme d'un "avatar" qui peut se déplacer dans un univers fictif mis à disposition du joueur sur un serveur central auquel celui-ci se connecte, moyennant un abonnement mensuel. La plupart du temps l'univers représenté s'avère assez proche de l'imaginaire traditionnel de ce qu'il est convenu d'appeler, la "Heroic Fantasy". Ces jeux vidéo créent un sentiment de l'être ensemble ou tout simplement d'avoir quelque chose en commun, ce qui permet à certains de parler de "communauté", un terme que Laurent Vonach récuse. Ce dernier préfère les qualifier de "collectifs" ou encore d'un "public" visible et tangible, même s'il interroge la pertinence de ce dernier terme lorsqu'une personne appartient anonymement à un public sur un jeu vidéo *on line* mais ne déclare pas dans son espace relationnel ou tout simplement domestique sa présence en ces lieux virtuels. Dans le cadre des jeux en ligne, le concept de "collectif public" permet de mettre en valeur les formes de sociabilité que ces espaces permettent ou provoquent ainsi que le fait que cela se déroule non pas dans le secret de la correspondance privée mais en public, dans un espace public restreint.

Dans les jeux vidéo en ligne, les espaces virtuels n'ont rien d'utopique dans la mesure où ils ne sont pas ordonnés, organisés ou encore contrôlés. Il y aurait plutôt de la cité dérégulée ou encore d'un espace "néo-pré-utopique" qui n'a rien à voir avec Thomas More. Mais ce qui frappe le plus dans ces espaces virtuels, c'est précisément toute forme de contrôle social ou encore une absence totale de contrainte ritualisée telle qu'elle existe dans les espaces physiques. Dans cet univers de fiction électronique et interactif, il y a en effet des pratiques et celles-ci ne sont pas sans influence sur l'identité des joueurs. Contrairement aux espaces publics physiques, il n'y a pas de rituel dans les espaces virtuels (y compris dans les chats et forums). Le rituel est presque impossible à mettre en place sans des contre-mesures ayant des incidences réelles sur la pratique de l'utilisateur (exclusion du serveur et autres bannissements) mais il se révèle toujours fragile. Il est en effet rarement garanti par une autorité publique et il souffre de la facilité qu'offre le cyberspace de voiler son identité ou d'usurper celle d'un autre.

L'absence de contrôle social effectif a des répercussions sur l'utilisateur. Seul face à l'écran, l'utilisateur ne dispose d'aucun élément issu de son éducation pour appréhender la portée symbolique de son activité dans des univers de sociabilité virtuelle. La transposition de rituels fonctionnant dans les espaces publics physiques se révèle imparfaite, voire parasitaire. Il est certes difficile d'évaluer le degré d'agressivité et d'hostilité des joueurs mais il n'est pas rare de voir des "player killers" (tueurs de joueurs) qui ne se connectent que pour tuer un maximum de participants. Cette absence de maîtrise ritualisée n'est pas étrangère aux effets d'addiction qu'opèrent ces espaces sur les utilisateurs. Difficile

également de les qualifier d'espaces publics dans le sens où ils n'apparaissent pas comme étant en continuité avec les espaces traditionnels. La représentation des espaces publics traditionnels perd une grande partie de sa validité dans les espaces virtuels. Ici on consomme de la banalité parce que le sens de la parole a peu de poids par rapport à la réactivation du plaisir d'être connecté. D'où l'existence de phénomènes d'indifférence ou d'agressivité face à toute tentative de véritable discussion en vue de sortir de la banalité. Ce que l'on observe à présent dans les jeux vidéo en ligne permet de dire l'équivalent de ce que disait Sherry Turkle (*Les enfants de l'ordinateur*, Paris, Denoël, 1986 pour la traduction) quand elle travaillait sur les effets de l'ordinateur. Pour les joueurs, les relations humaines, hors du cercle des pairs, sont réduites à leur plus simple expression, sans risque physique réel. La vie réelle se double ainsi d'une vie sur écran, ce qui promet tant le meilleur que le pire. On constate souvent chez les fanatiques des jeux vidéo en ligne et des "chatters" ce désir d'investir une relation affective où s'opèrent un jeu de miroirs créateurs d'identité. Ils sont en général en retrait de la société.

Il n'y a toutefois pas de consensus sur les communautés virtuelles. Pour Rheingold il y a en fait une connexion entre "les conversations informelles qui se tiennent dans les cafés ou dans les forums en ligne et les capacités de larges groupes sociaux à se gouverner eux-mêmes sans souverain". En revanche Elizabeth Reid ("Dissolution and fragmentation: problems in on-line communities" in Steven Jones (ed.) *Cybersociety*, 1998, estime que les communautés en ligne ne sont pas des agoras et ne constituent pas un espace libre et ouvert. Le cyberespace ne conduit pas à une meilleure compréhension entre les gens et ne sait pas élaborer les compromis nécessaires à l'autogestion du groupe. Reid a en effet constaté des guerres d'injures fréquentes (*flame wars*). Dans le cas d'un conflit devenu trop violent, les individus abandonnent leur première identité et reviennent dans le débat avec une autre.

3.2- Individu, lien social, communautés et *personalized networking*

Tout individu ayant accès au cyberespace peut se retrouver dans les chats proposés par certains portails tout comme il est en mesure de naviguer entre les différents sites et de rentrer en contact avec d'autres individus au travers des messageries personnelles. Le sociologue américain de l'université de Toronto parle ainsi de "*personalized networking*" qui tout en renforçant le principe de la communauté met également l'accent sur l'initiative individuelle.

les chats: du jeu de masques aux rencontres réelles

D'après un article du quotidien *Le Monde* daté du 17 octobre 2001 de la rubrique interactif, tous les soirs aux heures de pointe, en moyenne plus de 10.000 connectés en France se retrouvent simultanément sur chacun des chats généralistes proposés par les grands portails français comme Caramail. Ce qui représente l'équivalent de la population d'une ville comme Dole, précise le journaliste Laurence Bernaert. La discussion en direct représente ainsi le deuxième mode de l'utilisation du cyberspace après la messagerie électronique. Ce succès s'explique en raison de la rapidité avec laquelle l'internaute peut rentrer en contact avec d'autres -il suffit d'un clic-, de la sécurité de toute rencontre. Tout échange dans le cyberspace ne présente aucun risque dans la mesure où l'on est après tout chez soi ou encore dans son bureau et qu'on communique par écran interposé tout en se donnant un pseudonyme. Les adolescents représentent un pourcentage important de la population des chats: la moitié des utilisateurs ont entre 15 et 24 ans. Ces jeunes donnent le ton aux modalités de la conversation en utilisant un langage particulier fait d'abréviation et d'acronyme mêlant parfois l'anglais et le français et en tutoyant tout autre internaute.

Participer à un chat exige ainsi d'assimiler des codes, ce qui dans une certaine mesure donne le sentiment à tout internaute d'appartenir à une communauté. L'échange peut en effet aboutir à une rencontre de visu. Les utilisateurs de Yahoo, Voila ou Caramail organisent d'ailleurs régulièrement des fêtes à Paris et en province. Le chercheur belge Hugues Draelens après avoir observé et participé à de nombreux chats estime que des relations peuvent certes se nouer dans le cyberspace mais que les effets de débordement ne sont pas exclus. Dans les chats on entend des propos racistes, on cause de pédophilie et de pornographie, trois difficultés majeures auxquelles se heurtent les responsables des sites de chat. D'où l'exigence d'assurer en permanence un certain maintien qui correspond à la "Netiquette", une charte de bonne conduite à laquelle tout chateur est censé se plier sous la surveillance d'un modérateur ou opérateur qui peut expulser d'un salon de chat un internaute désagréable. Le rôle de l'opérateur est toutefois limité. Après les attentats du 11 septembre 2001, le portail Voila avait mis en place un chat sur ce thème. Le responsable des communautés de Voila et de Wanadoo affirme dans un entretien dans *le Monde* qu'il a été obligé de fermer ce salon. En dépit de la présence de 10 modérateurs, des appels à des meurtres y avaient été lancés. Les internautes ont été renvoyés sur des forums dédiés c'est à dire modérés a priori où les interventions sont lues et postées par le modérateur.

L'effet communauté que développe les chatteurs provient essentiellement des modalités de l'écriture. Aussi des phrases peuvent complètement échapper

à tout profane. On lit par exemple "slt, qq pour un pv" qui se traduit en fait par "salut, quelqu'un pour parler avec moi en tête à tête?" ou encore "ASV" qui sert en fait de préambule à toute conversation "âge, sexe et ville". Certes on sait tout de suite à qui on a affaire mais certains n'hésitent pas à utiliser ici un masque et afficher une identité autre que la leur. Mais si en revanche un internaute se donne pour priorité la rencontre il n'a pas intérêt à porter de masque ou encore à se travestir. En effet des cercles restreints peuvent se créer à partir d'une rencontre dans un grand salon. Les internautes peuvent en effet se regrouper et créer très rapidement des salons privés accessibles uniquement à l'aide d'un mot de passe. Des communautés sont susceptibles de se former tous les jours. Par le biais de ces salons, des amitiés peuvent se nouer et aboutir à des rencontres particulières. Dans ces rencontres dans un café ou dans un restaurant, les internautes recréent facilement l'ambiance du Net.

Une étude menée sur les usages du web par le site Abondance.com sur un panel de 650 personnes a porté sur les outils de la recherche et les modalités de celles-ci ainsi que les mots-clés (article d'Yves Manou dans *Le Monde*). D'après les résultats, 15% des mots-clés utilisés soit près de 33 millions de requêtes par mois sur le Web francophone u. Dans une page Rebonds du quotidien *Libération* (11 Février 2002), Pascal Lardellier, professeur des sciences de la communication à l'IUT de Dijon, estimait qu'Internet pouvait être qualifiée de "grande foire des coeurs". Le cyberspace ou paradis virtuel rassemble plusieurs centaines de milliers de célibataires et les sites de rencontres ne cessent de se multiplier. L'analyse de ces sites dévoilent une nouvelle manière de rencontrer et d'aimer. On y vient masqué mais avec des espoirs et des rêves secrets. Les obsédés sont généralement virés afin d'éviter toute forme de pornographie. Pour les personnes mariées, on peut parler d'adultère virtuel. Dialoguer dans le cyberspace c'est confortable, c'est ludique, excitant mais des premiers messages écrits à la rencontre, improbable, incertaine, il s'agit d'un long parcours susceptible d'aboutir au téléphone et finalement à la rencontre réelle. Chercher l'âme soeur dans le cyberspace cela est possible, et pose de sérieux problèmes aux agences matrimoniales.

Les communautés ou la solidarité en ligne

Dans un supplément du quotidien *les Echos*, intitulé les Echos.net du 17 décembre 2001, les différents articles soulignent les ressources du cyberspace en tant qu'outil de solidarité et d'action collective face à des situations de crise. La Croix-Rouge a ainsi perçu via le Net 65 millions de dollars de donations aux victimes des attentats du 11 septembre 2001, sur un montant total de 628 millions de dollars. Les internautes échangent certes mais ils mettent aussi la main à la poche. Ils sont aidés par des associations pour qui le cyberspace est une source

de visibilité à moindres frais. Beaucoup d'entre elles ont placé le web au coeur de leur stratégie. Certains espèrent ainsi qu'à moyen terme, des services sociaux et non marchands puissent occuper une place essentielle des activités du cyberspace. Le site Aidez.org fédère ainsi les dons en ligne de 35 associations humanitaires en France. Le cyberspace est ainsi adapté pour répondre aux situations d'urgence. A Toulouse, à la suite de l'explosion de l'usine AZF, la mairie a mobilisé trois personnes à temps plein pour gérer un site de communication et de récolte de dons dans le cyberspace. On note aussi que les grandes associations se professionnalisent au point de diffuser leurs travaux sur le web. La World Wildlife Fund (WWF) présent dans 96 pays avec 50 bureaux nationaux est ainsi passée au cyberactivisme. Greenpeace lors de la catastrophe de l'Erika, a rassemblé plus de 13.000 signatures, virtuelles ou sur papier, pour des pétitions tout comme elle a émis en ligne des appels à volontaires ou dons pour nettoyer les côtes bretonnes.

Un autre questionnement concerne les liens de voisinage et l'intensité des relations sociales. Une étude a ainsi été menée à la fin des années 1990 par deux chercheurs de l'université de Toronto, Keith N.Hampton et Barry Wellman sur Netville, -une banlieue branchée (*digital neighborhood*) de Toronto à qui l'on a attribué ce pseudonyme- afin de mieux connaître la vie sociale *on line* et savoir si elle est susceptible de remplacer la vie sociale réelle qualifiée également de "*life in the flesh*" (expression mettant bien l'accent sur le corps). L'étude - publiée sous le titre de "Examining Community in the Digital Neighborhood: Early Results from Canada's Wired Suburb" in Toru Ishida et Katherine Ibister (ed.), *Digital Cities: Technologies, Experiences, and Future Perspectives*, Heilderberg, Allemagne, 2000 - repose sur l'hypothèse que l'articulation entre le travail, les loisirs et les relations sociales est en fait commandée par la sphère domestique et que, de ce fait, le cyberspace est susceptible de renforcer les liens de voisinage. Netville est un lotissement de 120 maisons individuelles disposant entre 3 et 4 chambres à coucher: le prix de la maison se situe à un montant de 7% inférieur à la moyenne des prix dans le secteur géographique. Les habitants ont disposé gratuitement de l'installation de technologies de communication et d'information à condition de participer à une étude et à une enquête. L'enquête a consisté à interroger les habitants *online* et *offline* tout en vivant à Netville pour une durée de deux ans et en participant à la vie de quartier, suivant la méthode adoptée il y a quelques décennies par le sociologue Herbert Gans pour Levittown. Il s'agit donc d'une observation-participation.

Dans l'ensemble des ménages en Amérique du Nord, les relations de voisinage représentent moins du quart de l'ensemble des liens sociaux. Les ménages connaissent environ une douzaine de leurs voisins avec lesquels ils parlent facilement dans la rue. Quelques-uns connaissent au moins un voisin qu'ils fréquentent régulièrement et qui fait ainsi partie de leurs réseaux de relations sociales. Il ne s'agit certes pas d'un manque de culture civique mais

tout simplement du fait que la proximité spatiale n'est pas a priori un facteur contribuant à forger une certaine amitié entre voisins. La formation des relations sociales à Netville diffère sensiblement de celle qui peut s'opérer dans des lotissements non-branchés. Une étude ethnographique a mis en évidence le fait que les relations sociales sont plus riches à Netville qu'ailleurs: les habitants sont en mesure d'identifier trois fois plus de résidents, ils ont parlé avec deux fois plus de résidents et ils ont été invités une fois et demie de plus. L'interaction sociale à Netville est donc plus riche qu'ailleurs et elle s'explique principalement en raison de la diffusion de la liste email des résidents. 80% des messages qui ont circulé entre les résidents portaient essentiellement sur la vie de la communauté de Netville. Il faut également prendre en compte que tous les résidents ont probablement choisi Netville parce qu'ils savaient qu'ils allaient être connectés entre eux par le cyberspace. Les auteurs en déduisent qu'une communauté n'existe pas forcément sur le principe d'une simple proximité spatiale et c'est plus l'intensité des relations dans le cyberspace qui sert à qualifier une communauté que la proximité spatiale. Ils proposent de continuer la recherche en prenant en compte les interactions sociales des habitants entre eux et avec des personnes à l'extérieur du quartier. Le cyberspace a des effets sur la manière dont les gens maintiennent leurs relations sociales: comprendre l'articulation entre *community on online* et *community offline* devient un enjeu de recherche.

Le cyberspace re façonne les relations sociales entre les individus qui ont le choix de s'exprimer et d'échanger dans la multitude des espaces qui leur sont offerts. Ce qui fait dire à certains sociologues comme Barry Wellman que le cyberspace est un univers complexe qui permet de favoriser l'émergence du réseau, une entité plus riche que le groupe et autorise l'individu à se constituer ses propres réseaux et ses communautés d'appartenance. La communauté se définit comme des réseaux de relations personnelles qui contribuent à la diffusion de l'information, à la sociabilité, à un sentiment d'appartenance et à l'identité sociale. Elle est indépendante de toute dimension spatiale. Mais le développement de la communauté repose en fait avec les technologies présentes sur l'initiative de l'individu à partir de là où il (elle) se trouve, la sphère domestique ou le lieu du travail. L'individu devient la figure centrale du cyberspace et les relations dans le cyberspace ne sont viables à long terme que si elles servent à maintenir le contact en vue d'une prochaine rencontre physique. W. Bellmann estime que l'on peut donc parler du *Cyberplace* et que l'on ne peut en aucun cas opposer le cyberspace à l'espace physique. Il y a interpénétration entre le cyberspace et l'espace physique et cette articulation est faite par l'individu.

3.3- L'organisation des contre-pouvoirs qualifiés de *leaderless*

Le cyberespace peut servir de support à l'organisation de groupes de pression qui travaillent en réseau et sans forcément bénéficier d'une figure charismatique au sommet mais il peut également amplifier les rumeurs.

La "mobilisation connectée": une extension du cyberespace et des risques

La "mobilisation connectée" celle qui utilise le cyberespace s'appuie principalement sur le principe de *newsletter* envoyée par une association, à ses membres. Ces journaux font mention des différentes utilisations des réseaux de communication électroniques par les militants de l'organisation. Qu'il s'agisse de pétitions *online*, d'envoi en masse d'emails à des politiques, de sites web relatant la mobilisation de personnalités du monde du spectacle et des arts pour une cause commune ou plus simplement de "mots d'ordre" ou d'agendas disponibles en ligne, le cyberespace et plus généralement l'ensemble des dispositifs de communication fonctionnent sur des technologies similaires (téléphones portables, agendas électroniques, etc...) et deviennent un allié important de tout groupes de militants. Cette organisation est toute aussi valable pour ATTAC, l'association militante contre la mondialisation, que pour toute autre forme de mobilisation, éventuellement plus spontanées. Il apparaît, à cet égard, comme hautement probable, que la volonté de diffuser à large échelle des informations "*off the record*" -informations d'officiels préférant garder l'anonymat-, soit capable de provoquer des réactions rapides au sein de la société civile, par le biais des "objets nomades", dans l'espoir de provoquer des mobilisations "sur le champ", par exemple dans le cas de potentiels licenciements de masse.

L'intégration rapide des technologies de l'Internet avec celle des téléphones portables rendra la mobilisation plus efficace. Les SMS (*Small Message System*) constituent en ce sens l'archétype des possibilités de la "connexion mobile permanente", autrement dit la possibilité d'être connecté à un réseau sans qu'il y ait nécessité d'une connexion "à fil" et d'envoyer des informations à d'autres connectés. C'est ce que Jacques Attali nommait déjà en 1990 les "objets nomades" qu'il définit ainsi³ :

2-Attali Jacques, *Lignes d'horizon*, Paris, Fayard, 1990.

" objets portables permettant au nomade de rester connecté. Tout ce qui permet, d'une façon ou d'une autre, de rester en vie et mobile, c'est-à-dire d'être branché, vivant, non exclu. Parmi les premiers objets nomades : le livre, la bague, les lunettes, puis la montre. Bien plus tard, l'automobile, le Walkman, le téléphone mobile, l'ordinateur portable, puis de poche. Viendront la télévision-cadran, les lunettes-écran, les vêtements, et les prothèses bioniques. L'homme tendra ainsi à devenir lui-même un objet nomade composé d'un assemblage de plus en plus complexe et léger d'objets nomades" .

De même le Wi-Fi (Wireless Fidelity), c'est-à-dire l'utilisation de certaines ondes radio (en l'occurrence des micro-ondes comme c'est le cas pour le téléphone portable) pour permettre à des ordinateurs de se connecter à Internet sans l'utilisation de réseaux câblés (ou encore de constituer des réseaux locaux), appartient au même système technique, qui consiste à s'affranchir des limites posées par des connexions câblées.

Les réseaux électroniques de communication dans l'ensemble ne font bien souvent que reprendre des éléments d'autres médias qu'il combinent et éventuellement transforment par un procédé technologique qui leur est propre. Ce qui constitue ici la nouveauté n'est point la reprise de formes de mobilisation ou de pression traditionnelles, mais leur mise en forme technologique inédite, en l'occurrence sous la forme d'un procédé leur permettant d'être diffusées rapidement et à grande échelle. Tous ces emprunts sont associés, mélangés, combinés. Un mot s'impose puisqu'il est abondamment utilisé dans l'industrie des médias de masse : "mixés" ou le néologisme qui lui tient de synonyme "remixés". La surestimation du rôle du cyberspace dans l'édification —rêvée— de nouveaux espaces de débat public se retrouve accentuée par des concepts nés à l'ère dite "postmoderne" comme celui de "gouvernance". Dans la *Démocratie contre elle-même* (2002), Marcel Gauchet montre que le triomphe de la démocratie et son retour aux sources, c'est-à-dire essentiellement les Droits de l'Homme, est un risque permanent contre la démocratie elle-même, obligée d'aller à l'encontre de ce qui a patiemment été élaborée en son nom: un projet commun associant les individus au sein d'un projet d'avenir. Pour Gauchet, ce retour à l'individu, ne peut qu'éloigner finalement le citoyen de la politique, dont on n'attend plus qu'elle soit porteuse de révolution, mais qu'elle garantisse les droits. Dans ce cadre, tout citoyen a plutôt tendance à se voir comme une "victime" des pouvoirs:

"Nous nous trouvons désormais devant une entente majoritaire de la démocratie qui sacralise à ce point les droits des individus où elle se fonde qu'elle sache la possibilité de leur conversion en puissance collective". (M. Gauchet)

Il en ressort qu'une société où l'individu ne fait plus confiance à la représentation politique et où l'expression politique passe essentiellement par des instances a-gouvernementales (et parfois anti-étatiques) vouées à être de plus en plus éphémères pose a priori problème. Ce point de vue critique à l'égard des nouvelles technologies censées renouveler la démocratie, a été quelque peu initiée par l'historien du droit Pierre Legendre. Son analyse des sociétés occidentales contemporaines⁴, met en lumière l'émergence d'un dogmatisme anti-dogmatique, ou encore d'un refus de toute norme; ce refus se voulant paradoxalement comme la norme suprême, conduit à une perte de repère dommageable pour les citoyens, soumis aux diktats du *management*. Pierre Legendre montre que les *managers* sont de fervents adeptes des techniques de la communication imposées à la société par des discours d'accompagnement qui fonctionnent d'autant mieux que les anciennes fondations idéologiques ont été corrompues. Cette critique est reprise par Jean-Pierre Le Goff, qui dans *La démocratie post-totalitaire* (2002), montre que les démocraties modernes, nient le caractère idéologique de la "modernisation" en faveur de l'extension d'une logique économique à l'ensemble des pans de la société (école, santé, culture...). Le Goff souligne que cette nouvelle forme de totalitarisme, se distingue des anciennes formes de totalitarisme par l'inclusion de la "liberté" dans ses instruments de domination. C'est en posant comme évidence, la nécessité d'un "homme libre" et "acteur de son propre changement", que le pouvoir peut s'imposer en guidant les individus soumis à l'angoisse de ne pas faire les bons choix, maintenant qu'ils sont devenus "responsables". Legendre et Le Goff montrent le poids de cette instabilité chronique et généralisante, créatrice d'une liberté qui finalement, par un pervers retournement des choses, aboutit à sa négation, c'est-à-dire l'asservissement.

La crainte de la rumeur

Déjà analysé par Edgar Morin⁵ à la fin des années 60, le mécanisme de la rumeur trouve un terrain de choix sur Internet où le contrôle éditorial manque cruellement. Définissant la rumeur, comme "fausse nouvelle tenue pour vraie", Morin montre que la rumeur est à la fois le marqueur d'un état de crise, ou de perturbation sociale, et une construction narrative que l'on peut apparenter au mythe, c'est-à-dire un récit imaginaire, dont la visée est de se présenter comme une réalité et une vérité, en organisant des symboles et figures traditionnelles.

⁴. Voir Legendre, Pierre, *Le désir politique de Dieu, Etude sur les montages de l'Etat et du Droit*, Paris, Fayard, 1988.

⁵ Morin, Edgar. — *La rumeur d'Orléans*. — Paris ; Seuil, 1969.

Le cyberspace permet à peu de frais, de diffuser des rumeurs, et on ne saurait mésestimer la dimension instrumentale et stratégique de ces procédés pour certains acteurs dont l'action ne peut être que souterraine, car non légitime — intrinsèquement ou seulement dans un premier temps — sur la scène politique. La rumeur sur Internet est diffusée d'autant plus facilement qu'elle peut "s'accrocher" à une peur générale, dont on peut faire usage de manière habile. Les rumeurs fonctionnent d'autant mieux sur Internet, que ce medium en soi est porteur de discours qui tiennent du mythe, voire de la religion selon Philippe Breton comme en témoigneraient les propos de Pierre Lévy. Aussi une campagne en faveur l'anti-tabagisme dans le net dévoile bien les dimensions du mythe : la peur de la mort, la promesse d'une vie sans maladie et la jeunesse. Ce discours se fonde dans les réseaux de communication électroniques. Après "l'intelligence collective", la "santé collective", par exemple à travers des messages de soutien à ceux qui décident d'initier leur "sevrage tabagique". Que l'on ne s'y trompe pas. Ce n'est pas une pique ironique, mais bien une réalité des quelques sites web dédiés au sevrage tabagique (voir analyse de Laurent Vonach).

Les effets en terme de réactivité et de diffusion à grande échelle des informations ne doivent pas être sous-estimés. Il ne s'agit pas ici d'écrire que ces technologies introduisent de nouvelles formes de mobilisation, mais bien plus qu'elles "amplifient" des formes traditionnelles d'information, de mobilisation, d'influence, voire de persuasion. Les mobilisations contre la guerre en 2003, et de manière plus générale contre la mondialisation lors des différents "sommets" des nations dites "riches" (tel le Forum de Davos ou les G7, devenus G8) tout comme le Forum Social de Porto Allegre (2002 et 2003) font usage des technologies de l'information et de la communication. On peut toutefois difficilement considérer que le cyberspace permettrait *per se* de garantir un "réveil citoyen". Si les réseaux de communication électroniques, en particulier à l'aide d'interface mobiles, autorisent effectivement et efficacement des manifestations, on ne saurait oublier les effets pervers de ces technologies, promptes à véhiculer des rumeurs et autres informations destinées à manipuler l'opinion.

Le cyberspace ne représente pas uniquement un vecteur d'un possible — et fantasmatique — espace de délibération, voire de démocratie directe, mais aussi l'instrument privilégié d'un pouvoir qui ne se loge plus dans un lieu identifiable (par exemple, le parlement) mais dans un dispositif médiatico-entrepreneurial. Ce dispositif présente pour le moment le sérieux avantage de limiter le pouvoir des médias et de la presse qui privilégient la figure d'un leader au détriment des fondements d'un mouvement ou encore de la raison d'être de la mobilisation. La question reste de savoir si les espaces publics virtuels sont susceptibles d'être instrumentalisés par des futurs "électibles".

Conclusion:

ESPACES PUBLICS VIRTUELS ET ESPACES PUBLICS URBAINS: DONNER SENS AU CYBERESPACE

Les chercheurs reconnaissent les avantages offerts par les espaces publics virtuels dont une des spécificités majeures consiste à façonner des communautés certes a priori invisibles mais qui peuvent donner lieu à des rencontres dans le monde réel. La majorité d'entre eux en déduisent que le cyberspace renforce le lien social⁶. On comprend d'autant plus facilement ce consensus chez les Nord-Américains où la notion de communauté s'avère prépondérante dans l'idéologie sociale. La communauté représente avec l'Etat fédéral les deux matrices de la démocratie américaine qui repose sur un équilibre savant entre démocratie de représentation et démocratie de participation. Toujours aux Etats-Unis, le cyberspace est également perçu comme un espace mythique, au même titre que la "frontière" -telle qu'elle avait été identifiée par Turner à la fin du XIXe siècle avant d'être reprise par le président Kennedy au moment de son arrivée à la Maison Blanche. Tout espace mythique est susceptible d'être conquis et approprié et il en va de même pour le cyberspace. Ce raisonnement qui présente une certaine logique dans le contexte américain s'avère plus difficile à transposer dans le nôtre, non en raison d'une hostilité à l'égard de ces technologies mais en raison de leur non-correspondance avec nos représentations sociales.

Reprendre le questionnement figurant dans l'introduction au sujet de la qualification d'espaces publics dans le cyberspace facilite la tâche de l'analyse qui, en fin de parcours, s'interroge également sur les modalités de leur articulation avec les espaces publics urbains. Se qualifier en tant qu'espaces

⁶. Sont évidemment exclus de l'étude toutes les préoccupations liées au terrorisme qui occupent une place non négligeable dans l'ensemble de la littérature sur les technologies de communication et d'information.

publics exige de répondre aux critères suivants: -l'accessibilité, -la visibilité, -la mise en scène de la population dans sa diversité -une certaine distanciation de l'individu face à sa communauté d'origine. Le cyberspace n'est pas encore accessible et visible. Il revient à l'Etat de multiplier les lieux d'accès à Internet au sein d'équipements publics ouverts à la population afin de réduire la fracture numérique. Le cyberspace a du mal à mettre en scène la diversité de la population en raison du "masque" dont se parent les internautes mais aussi en raison de la non qualité de ces espaces qui sont loin d'être ordonnés et organisés de la même manière que les espaces urbains. Le cyberspace relève en effet d'un ordre complètement différent où il est parfois difficile de se retrouver. Pour le moment on est également en mesure de dire que les espaces publics virtuels ne facilitent pas la prise de distance de l'individu par rapport à sa communauté d'origine. Au contraire la communauté d'appartenance ne peut tout compte fait qu'être renforcée, en raison même du fonctionnement du cyberspace qui privilégie la communauté virtuelle: se retrouvent ainsi des individus qui partagent des affinités ou encore des points de vue communs. L'effet de distanciation paraît encore limité. Difficile de qualifier d'"espaces publics" le cyberspace dans la mesure où il s'agit plutôt de la juxtaposition d'espaces privés.

Ce constat ne signifie pas pour autant que le cyberspace ne puisse pas devenir le vecteur d'une certaine modernisation de l'Etat, de son administration et de la société. Cette modernisation suppose un sérieux engagement de l'Etat pour multiplier les lieux d'accès à Internet, pour participer de manière active à la conceptualisation des logiciels (tâche jusqu'ici réservée aux entreprises privées), de penser la connexion possible entre cyberspace et espace public politique ainsi que l'articulation entre espaces publics urbains et cyberspace. L'Etat devrait se doter d'un méta discours qui lui permettrait d'instituer le cyberspace en tant qu'espace public, de garantir sa gratuité, de le réguler et de réfléchir à une éducation des citoyens afin d'éviter que le cyberspace se limite à une agence matrimoniale ou un simple espace exutoire où règne la violence. Des chercheurs comme Lawrence Lessig insistent pour dire combien les logiciels fabriqués par des entreprises privées ne relèvent pas d'une vision ayant pour finalité l'action collective. Les logiciels sont performants pour tout ce qui a trait à la société globale de consommateurs. Aussi à condition de prendre en compte ce point de vue, le cyberspace peut conduire à de nouvelles pratiques civiques susceptibles d'accroître le poids de la démocratie de participation dans la vie politique. Il présente l'avantage de disposer de modalités de fonctionnement différentes des médias dont le discours se construit principalement à partir d'une mise en scène de personnages. Il est en mesure de contribuer à une participation accrue de la société civile dans le cadre de la procédure des programmes d'aménagement (incluant l'organisation de réunions

publiques) en autorisant les participants à prendre connaissance des dossiers publics et à échanger des propos à leur sujet avant la réunion publique. L'Etat devrait, en outre, instituer des rituels civiques pour éviter toute forme de violence, tout en régulant l'effet "masque" qui autorise l'internaute à se donner le choix de multiples identités.

Pour conclure on peut dire que le cyberespace ne répond pas à l'ensemble des critères attribués aux espaces publics urbains, pas plus qu'il n'est susceptible d'entraîner de manière quasi automatique l'émergence de la cybersociété et encore moins de la cyberdémocratie. Mais le cyberespace peut certainement contribuer à renouveler l'Etat et à démocratiser la république à condition que l'innovation technologique rejoigne la créativité culturelle, sociale et politique. L'Etat peut s'engager à faire émerger cette créativité à condition qu'il prenne le temps d'explicitement le sens qu'il veut accorder au concept de société civile et de capital social. Ces deux concepts sont pour le moment, peu précisés dans le champ politique. Nos sociétés sont en train de devenir hybrides: elles sont ancrées dans le cyberespace et dans les espaces physiques. Il revient à l'Etat, de se préoccuper de la complémentarité entre ces deux mondes. Aussi l'articulation entre la "cyborg politics" et la sphère de la décision politique demeure un enjeu fondamental pour l'Etat et les élus locaux.

REPERES BIBLIOGRAPHIQUES

Bassand M. & alii, *Vivre et créer l'espace public*, Presses Polytechniques et universitaires romandes, 2001.

Batreau Ph., A. Bensoussan, D. Filatre et H. Tricot, *La commune, Internet et les NTIC*, Paris, Foucher, 2000

Berners-Lee T. et M. Fischetti, *Weaving the Web : The Original Design and Ultimate Destiny of the World Wide Web by its Inventor*, 1999

Breton Ph., *Le culte de l'Internet. Une menace pour le lien social ?*
La Découverte (Hors Collection), 2000

Castells M., *The Internet Galaxy : Reflections on the Internet, Business, and Society*, December 2001, Oxford Univ Press

Dery M., *Vitesse virtuelle : La cyberculture aujourd'hui*, Editions Abbeville, 1997

Dubey G., *Le lien social à l'ère du virtuel*, PUF, 2001

Finkielkraut A., Paul Soriano, *Internet, l'inquiétante extase*, Paris,
Mille et une nuits (Les Petits Libres), 2001

Flichy P., *L'imaginaire d'Internet*, Paris, La Découverte 2001

Ghorra-Gobin C. (ed.), *Les espaces publics à l'heure globale: réinventer le sens de la ville*, Paris, L'harmattan, 2001.

Holmes D. (ed.), *Virtual Politics : Identity and Community in Cyberspace* (Politics and Culture), 1997

Huitema Ch., *Et Dieu créa l'Internet*, Eyrolles, 1996

Holeton R., *Composing Cyberspace: Identity, Community, and Knowledge in the Electronic Age*, McGraw-Hill Higher Education, 1998

Jonas O., *Territoires numériques*, Ministère de l'Équipement, 2001.

Jordan T., *Cyberpower: The Culture and Politics of Cyberspace and the Internet*, Routledge, 1999

Jones S. et S.G. Jones, *Virtual Culture: Identity and Communication in Cybersociety*, Sage Publications, 1997

Lessig L., "Les enjeux politiques et juridiques de l'Internet en temps de crise",
Conférence-débat à Sciences Po, 1er Février 2002.

The Future of Ideas: The Fate of the Commons in the Connected World, New York, Random House 2001

Lévy P., *L'intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace*, La Découverte, 1994

Cyberculture, O. Jacob, 1997

Cyberdémocratie, O.Jacob, 2002.

Ludlow P. (ed.), *High Noon on the Electronic Frontier: Conceptual Issues in Cyberspace*, 1996, MIT Press

Mathias P., *La cité Internet*, Presses de la Fondation nationale des sciences politiques (La Bibliothèque du citoyen), 1997

Porter D., *Internet Culture*, Routledge, 1997

Poster M., "Cyberdemocracy: internet and the public sphere", in D.Porter, *Internet Culture*, 1997, 201-219

Proulx S. et A.Vitalis, *Vers une citoyenneté simulée. Médias, réseaux et mondialisation*, Paris, L'Harmattan, 2000

Rheingold H., *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*, MIT Press, 2000 (nouvelle édition)

Soriano P., *Lire, écrire, parler, penser*, Descartes & Cie, 1999

Smith M.A. et P.Kollock, *Communities in Cyberspace*, Routledge, 1998

Vonach ., "Les jeux vidéo: violence symbolique de l'offre et liberté des usagers"
Thèse de doctorat en sciences politiques, Université de Paris 1.

Wade Ph. et D.Falcand, *Cyberplanète. Notre vie en temps virtuel*, Autrement, 1998

Wellmann B., : (<http://www.chass.utoronto.ca/~wellman/publications/index.html>)

"Computer Networks as Social Networks: Virtual Community, Computer Supported Cooperative Work and Telework", *Annual Review of Sociology* 22, 1996: 213-38.

"Does the Internet Increase, Decrease, or Supplement Social Capital? Social Networks, Participation, and Community Commitment" in the special issue on "*The Internet in Everyday Life*," edited by Caroline Haythornthwaite and Barry Wellman. *American Behavioral Scientist*, vol 45, November, 2001

"An Electronic Group is Virtually a Social Network" Pp. 179-205 in *Culture of the Internet*, edited by Sara Kiesler. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum, 1997.

"Net Surfers Don't Ride Alone: Virtual Community as Community"(with Milena Gulia). Pp. 331-67 in *Networks in the Global Village*, Boulder, CO: Westview Press, 1999.

"Physical Place and Cyber Place: The Rise of Personalized Networking" *International Journal of Urban and Regional Research* 25, 2 (2001): 227-52.

Wolton D., *Internet et après ? Une théorie critique des nouveaux média*, Flammarion (Champs) 2000.