

Territoires hybrides : connectivité et expériences communicatives techno-métropolitaines

Hybrid territories: connectivity and techno metropolitan communicative experiences

Territórios híbridos: conectividade e experiências comunicativas tecno-metropolitanas

Fabio La Rocca

Sociologue, Maître de conférence à l'Université Paul Valéry Montpellier 3 où il fait partie de l'IRSA-CRI. Chercheur au CeaQ à la Sorbonne où il a fondé et dirige le GRIS (Groupe de recherche sur l'image et la métropole). Il collabore avec le centre de recherche ATOPOS de l'USP – Université de São Paulo.

<fabio.la-rocca@univ-montp3.fr>

RÉSUMÉ

L'intelligence collective dont parlait Pierre Lévy (1994) cède la place à une intelligence connective, une intelligence comme « mise en commun » selon l'indication fournie par l'analyse de Derrick de Kerckhove (1997). De notre point de vue, cette connectivité permanente représente une valorisation des formes d'existence, d'un *dasein* technologique où l'espace physique s'entremêle avec le paysage du Web dans un continuum d'interconnexion. Cela forme un *mundus* techno-urbain qui affecte la mutation d'un point de vue ontologique et culturel.

Mots-clés: Technologie. Imaginaire. Ciberculture.

ABSTRACT

Pierre Lévy's collective intelligence gives way to a connective intelligence, an intelligence of sharing, according to Derrick de Kerckhove. In our view, such permanent connectivity represents the valorization of the forms of existence, of a technological "*dasein*" in which the physical space blends with the web landscape - an interconnection continuum that forms a technological "*mundus*" that affects the ontological and cultural mutation.

Keywords: Technology. Imaginary. Cyberculture.

RESUMO

A inteligência coletiva da qual falava Pierre Lévy (1994) dá lugar a uma inteligência conectiva, uma inteligência como compartilhamento, de acordo com a indicação que se extrai da análise de Derrick de Kerckhove (1997). De nosso ponto de vista, essa conectividade permanente representa uma valorização das formas de existência, de um "*dasein*" tecnológico no qual o espaço físico se mistura com a paisagem da web num contínuo de interconexão. Isso forma um "*mundus*" tecnológico que afeta a mutação ontológica e culturalmente.

Palavras-chave: Tecnologia. Imaginário. Ciberultura.

Il faut devenir technologique pour pouvoir être humaniste
Peter Sloterdijk

La « virtualisation » de l'existence, sur laquelle a été mis l'accent depuis la fin des années 1980, est devenue quelque chose de plus profond que la « simple » impression d'évolution de nos manières d'être-ensemble. L'existence sociale et les rapports spatio-temporels ne sont plus modulables à travers les séparations catégoriques entre le réel et le virtuel. Au contraire, nous sommes en face d'une hybridation entre les diverses modalités de l'expérience vécue, d'un rapport fusionnel existant entre l'espace physique et les territoires du Web.

D'une certaine manière, l'intelligence collective dont parlait Pierre Lévy (1994) dans sa vision de l'avènement du cyberspace, cède la place à une intelligence connective, une intelligence comme « mise en commun » selon l'indication fournie par l'analyse de Derrick de Kerckhove (1997). De notre point de vue, cette connectivité permanente représente une valorisation des formes d'existence, d'un *dasein* technologique où l'espace physique s'entremêle avec le paysage du Web dans un *continuum* d'interconnexion. Cela forme un *mundus* techno-urbain qui affecte la mutation d'un point de vue ontologique et culturel.

Cette interconnexion est donc le symptôme de l'ambiance culturelle dans laquelle on baigne, de l'esprit contemporain où le quotidien se manifeste dans une coexistence de paysages situationnels entre les territoires flottants des sinuosités urbaines jusqu'aux divers « sites » et « chambres » qui indiquent les chemins dans la « paysagéologie¹ » technologique en œuvre dans la Toile. Un tissage de réseaux interconnectés ou bien un « enracinement dynamique » avec une forte correspondance entre les éléments de l'environnement naturel et socio-technologique. De ce fait, à l'intérieur des méandres de cette paysagéologie, il est possible d'observer plusieurs façons d'habiter le Web et en même temps saisir comment cela investit notre territorialité urbaine où privé et public se fusionnent en un seul flux de situations émotives collectives. Une reliance de territoires en somme qu'exprime bien la création et la ré-création du lien social sous ses diverses formes et dont le point nodal, existentiel, semble être le vivre ensemble connecté formant, d'une certaine manière, une nouvelle « mémoire collective ». Cette connectivité en permanence fondée en priorité sur l'envie sociale d'être-ensemble, de partager les instants du vécu : une sorte de « signification imaginaire sociale », en reprenant ici la formule de Castoriadis (1975).

Souvenons-nous, d'ailleurs, que pour ce philosophe c'est l'imaginaire social qui permet à l'individu d'être un « individu social » apte à la vie en société grâce à sa participation à des significations collectives. De ce fait, la diversité de

1 Sur ce thème, le GRETECH (Groupe de recherche sur la technologie et le quotidien) a consacré diverses réflexions : www.gretech.cea-sorbonne.org. Voir aussi l'ouvrage de S. Hugon, *Circumnavigations. L'imaginaire du voyage dans l'expérience Internet*, Paris, CNRS Éditions, 2010, en particulier le Chapitre III.

la paysagéologie numérique adhère à ce type de significations collectives en construisant un magma référentiel qui donne forme et substance à l'imaginaire social à travers des bulles communicatives, des nuages culturels se propageant dans l'univers électronique pour contaminer et accompagner la vie quotidienne dans ses espaces vitaux. L'agora Internet est de plus en plus l'expression de la « mise en ligne » de la vie quotidienne avec une « sitologie » existentielle formée par les divers réseaux de relation, d'information et de partage. Bref, par les divers sites communautaires et d'expression qui représentent des traces, des empreintes de notre existence. Cette exposition de la vie en ligne, nous indique bien une forme habitative de ce monde socio-numérique. Il faut, subséquemment, penser le Web comme un espace vécu où s'expriment les émotions collectives, où se vivent, au sens existentiel et relationnel, les rapports sociaux et, tout simplement, notre rapport au monde et notre participation à ce monde-ci comme acteurs du théâtre existentiel. Comment nous habitons alors ce monde socio-numérique ? Quelles sont les formes habitatives, expressives et théâtrales de cette socialité en ligne ?

Dans ce type de conduite, la *persona*, que l'on pourrait appeler ici *numérique*², se rayonne dans la stratégie connective en donnant un sens à son être-là comme une forme de présence sociale qui trace et dénote les cheminements de l'expérience vécue et de l'existence en relation. La *persona*, au sens jungien, serait la partie par laquelle le Moi entre en relation avec le monde. Cette relation d'association avec le monde et avec l'Autre s'édifie sur un plan symbolique et imaginaire et s'actualise dans la façon de vivre au quotidien à travers l'extension technologique dans une hybridation d'espaces. Habiter le Web est ainsi une sorte de paysage formé par de multiples liens qui tissent ensemble des nœuds existentiels où l'on va construire des demeures symboliques. Ces dernières illustrant bien une union socio-technique des multiples formes expressives qu'en découlent. Cette façon d'habiter configure une sphère de rapports et de connexions à multiples entrées ; résultat d'une médiatisation de l'existence sociale formant un écosystème techno-médiatique structuré autour de l'échange et de la mise en relation. Dans l'expérience habitative numérique l'identité se met alors à nu. Se développe, en conséquence, une cartographie humaine relationnelle et comportementale à travers laquelle il est possible « visualiser » les états d'esprit de l'individu dans la scène existentielle du Web. En ce sens, par exemple, habiter la maison de cette grande communauté

2 Derrick de Kerckhove dans son ouvrage *L'intelligence des réseaux* définit comme *persona numérique* notre extension numérique.

dessinée par Facebook – qu'on pourrait définir comme la colonisation de la vie quotidienne – représente un signe évident de la pervasivité du réseau toujours en position ON avec ses innombrables « mises à jour » du profil, les *like*, les commentaires et surtout les messages sur ce que je suis en train de faire, c'est-à-dire le *status* émotif « posté » en permanence. Il s'agit ici, d'une certaine façon, de l'accomplissement de ce que Enzenberg envisageait, sous forme d'utopie dans les années 1970, comme devenir son propre média, c'est-à-dire devenir des émetteurs de messages. Dans ce monde d'émetteurs du style Facebook, Twitter ou Ning, cela forme une liaison des humeurs et des émotions des divers individus et donc, d'un point de vue de l'imaginaire social, des métropoles connectées simultanément. Une sorte d'effet de ce que Derrick de Kerckhove (1997) appelle la *webitude*, emblème de l'interactivité, de la connectivité et donc d'un espace relationnel et collaboratif. Une vague existentielle : telle pourrait être une des dénominations de l'univers de Facebook qui s'incruste dans l'espace métropolitain où l'on voit triompher un langage digital de la communication : un échange intensif de « post », messages, photos, vidéos, qui nous plonge dans un paysage de la culture hypercommunicative ou, en suivant Jean Baudrillard (1987) dans « l'extase de la communication ».

Dans ce scénario de la tendance habitative du social networking, nous sommes en face d'une panoplie de sites *friends* et communautaires que l'on peut connoter comme des méta-médiums interactifs remodelant la vie quotidienne. Un écosystème dans lequel se concrétise une espèce d'union entre l'*homo sapiens* et l'*homo numericus* générée par le biais des divers dispositifs technologiques qui connotent notre existence entre une multiplicité de fenêtres, hypertextes, connexions wireless et tout une culture d'objets fétiches qu'investit notre société d'une aura techno-magique. Cette tendance d'habiter le monde dans la fusion entre l'espace urbain et le paysage du Web nous plonge dans une existence charnelle et émotionnelle avec des reflets tant sur le corps augmenté que sur l'espace augmenté. En fait avec les implantations technologiques, les divers objets et dispositifs, l'homme devient un type de support d'information. C'est-à-dire que le corps devient une extension des diverses technologies qui nous accompagnent au quotidien et font ainsi circuler dans la vitesse de l'espace, informations, images, messages. Il suffit à ce propos de voir la prolifération des divers objets nomades qui vont particulariser notre corps comme l'iPhone, les divers appareils de jeu mobiles comme Nintendo DS, Playstation, l'iPad, les smartphones et les compléments d'outils de la téléphonie mobile comme les oreillettes Bluetooth ou bien le casque à musique.

Ces divers « *Zeug* » pour parler à la manière d'Heidegger, c'est-à-dire ces choses qui nous entourent, ces ustensiles qui dans leur ensemble forment une complexe (*Zeugganzes*) référentiel pour l'être, sont là à nous témoigner, en restant dans une optique heideggérienne, notre mode quotidien de notre rapport au monde, de notre présence-au-monde. Une sorte d'interactivité en permanence a lieu par le biais de ces objets nomades qui modifient notre gestualité et où notre corps immergé dans l'espace physique au travers des outils technologiques de connexion mobile se trouve, en même temps, en symbiose avec un espace « autre », un corps connecté à d'autres réseaux et donc à d'autres corps d'un point de vue mental et émotionnel. Il s'agit alors, en s'inspirant ici de la pensée de Sloterdijk, d'une réalité des milieux humains et sociaux – l'écoumène – techno symbolique.

Cela nous semble un des reflets climatologiques de l'être au monde contemporain : corps augmenté + espace augmenté est bien le signe de la technologisation de l'existence, ou de la *digital life*. Mais aussi de la manière dans laquelle nous habitons le monde dans sa double version de présence physique et de connexion au réseau Web. Dans ce scénario de technologisation de l'existence on pourrait peut-être hasarder de trouver des caractéristiques nietzschéennes de l'*Übermensch*, le « surhomme », celui qui est apte à vivre la vie comme un jeu créatif, se projette dans le futur et sait se rapporter de manière inédite à la réalité. Donc un homme d'une entité corporelle qu'ici devienne technologique et d'un certain point de vue métaphorique, tout en restant dans une optique inspirée par la philosophie nietzschéenne, il semble être une réévaluation du sens de l'être.

L'on voit bien alors de quelle façon les technologies et le paysage du Web vont définir à la fois notre spatialité, notre corporalité et notre identité. Les usages des suggestions techniques numériques comme les jeux vidéos, l'usage des smartphones etc., sont une manière de l'action de prolongement de notre vie quotidienne et ses espaces vitaux dans des logiques sociales articulées par l'existence numérique. Une existence, bien entendu, qui se réfère à la complexité et à la multiplicité des dispositions technologiques qui vont influencer notre existence sociale. Il doit être clair que quand on parle aujourd'hui d'existence sociale, on ne peut pas fractionner l'espace physique de celui du Web et donc d'accepter ce brouillement des frontières entre réel et virtuel comme dirait P.K Dick. Il faut donc dépasser cette opposition/séparation entre réel et virtuel et centrer l'attention sur la banalité de l'existence d'un *continuum* qui va articuler l'identification sociale et spatiale de tout un chacun. C'est-à-dire que la sémantique du Web va former une « spatialité » toute particulière avec des

prolongements dans l'espace urbain, un va-et-vient comme attraction sur notre imaginaire et notre quotidien. Cela naturellement détient un fort impact sur la dimension culturelle du monde contemporain. D'un côté la possession des objets technologiques nomades, de l'autre la quantité d'échange, de relation et la mise en ligne de l'existence, sont bien le signe d'une temporalité culturelle contaminant la vie quotidienne des individus dans leurs multiples errances spatiales. On pourrait bien mesurer, par ce fait, l'immersion de la technique dans le corps social et spatial et l'impact sur notre sensibilité. Ce qui va définir, d'ailleurs, une des manières de « formes communicatives de l'habiter » comme dirait Massimo Di Felice (2009). D'ailleurs cette immersion et ces formes d'habiter, en se plaçant dans l'optique de la *Phénoménologie de la perception* de Merleau-Ponty, vont influencer et changer la « vision » d'un point de vue de la structure spatio-temporelle qui, dans ce contexte, est ainsi affectée par les médias numériques et les technologies d'usage mobile.

Une transmutation s'opère alors au niveau culturel, temporel et plus largement, comme le montre Marshall McLuhan, au niveau des sens. Dans notre société, par le biais de cette immersion technologique, se met en œuvre une forme de « reproductibilité technologique » liée à la submersion par les nouveaux supports et dispositifs et leur capacité d'accumulation, de circulation et d'instantanéité caractérisant le contexte spatio-technologique. Spatialité et temporalité sont ainsi dans une phase de redéfinition ou mieux d'adaptation atmosphérique. En ce sens, le nomadisme et les divers réseaux électroniques permettent, en évoquant ici la pensée de Maffesoli « de vivre, en temps réel et surtout collectivement, des expériences culturelles, scientifiques, sexuelles, religieuses qui sont, justement, le propre de l'aventure existentielle » (Maffesoli, 1997, p.27). D'ailleurs, en liaison avec ce que vient d'être énoncé, il est symptomatique voir l'instantanéité socio-technologique en œuvre par le biais de Twitter ou Facebook et en particulier la localisation de l'errance socio-spatiale. Cela met bien en relation la temporalité et la spatialité de notre existence sociale et les messages diffusés par le social network à concevoir comme une cartographie existentielle, un moment « consommé » en partage avec les autres et, en même temps, donnant aussi une signification particulière à l'espace des métropoles dans lequel cette expérience est en train de se libérer et se propager par le biais du paysage du Web. Une sorte de territoire en mouvement, d'une métropole dédoublée et, par conséquent, d'une portabilité de notre existence sur laquelle repose la co-présence multiple. Autre manière de mettre en évidence cet aspect de la nature cybernétique numérique qui influence l'espace en nous plongeant dans un urbanisme de systèmes informatiques et d'échange, réside dans

la multiplication d'applications de positionnement géographique dont un des exemples le plus banal est *Facebook Places*. Même si derrière cette application il y a l'instrumentation et la logique marchande capitaliste du monde publicitaire, elle relève bien la pertinence du positionnement et de la logique « situationnelle ». C'est-à-dire la présence spatiale et sociale qui se répand instantanément dans l'ensemble du paysage du Web en contaminant l'urbanisme à travers un ici et maintenant contextualisé par le biais des smartphones et ses mécanismes de géolocalisation. En ayant recours à *Places* un tel lieu, une telle activité ludique ou commerciale seront illustrés, se pourra signaler notre présence et, dans la logique sociale du partage, connaître des personnes qui utilisent dans l'instant le même service. Dans la même direction, *Foursquare* à travers son slogan *Check-in find your friends unlock your city* représente un network essentiellement fondé sur la position géographique de la *persona* numérique et nous permet de connaître et explorer les lieux où l'on voyage: *new way of exploring your city* telle est la devise de ce distinctif réseau social. Il s'agit d'un jeu, d'une cartographie sociale, qui est à la fois un site web, avec la possibilité d'être lié à Facebook et Twitter, et une application pour iPhone, Blackberry et Android. Là aussi, une application pensée pour la mobilité connective à travers les dispositifs mobiles tout en mettant l'accent sur la fréquentation d'une spatialité urbaine précise qui, dans le site Web, pourrait représenter une manière de connaissance et une particularisation du lieu. Du même ordre, dans la panoplie de sites et applications pour les nomades postmodernes géolocalisés, on pourrait citer également *Gowalla* avec ses itinéraires partagés par les utilisateurs, *Loopt* pour repérer ses amis et ses contacts et *Google Me* comme proposition de web social.

Cette sitologie montre le signe d'une fusion multiple entre des éléments caractérisants les traits culturels et existentiels de l'homme postmoderne : affects, parcours, positions, échange, jeu, présence. Ici et maintenant, telle nous semble être la singularité banale de l'agora numérique, l'instantanéité est l'action par laquelle le Je entre en fusion avec l'Autre à travers le partage de *status* émotionnel. Cette instantanéité qui est aussi à la base du succès de *Instagram*, application pour iPhone permettant de partager - comme récite la description sur le site - votre vie avec vos amis au travers de vos photos. Une manière, celle-ci, qui est de l'ordre d'une esthétique amusante, ludique, de fusionnement avec l'autre par le biais du partage formant, ici, ce que Maffesoli (2012) nomme des « communions émotionnelles ».

Dans cette logique alors, nous sommes est en face, en reprenant une expression de Louis de Miranda (2010), d'un « instantéisme pulsionnel » où les plaisirs se partagent et les émotions se déclanchent dans le partage, tout un

libérant un désir vital. Ou bien il faudrait dire, un flux vital. Ce dernier s'amorce dans le flux électronique que l'on pourrait comprendre comme une des bases de l'imaginaire contemporain, donc un écoulement de l'existence au sein duquel les médias, comme nous a montré McLuhan, affectent les sens et peuvent être compris comme des extensions physiques et mentales de l'homme dans sa mise en relation avec l'environnement. C'est cet ensemble de complexité technologique qui va former un quotidien où l'homme vit ses actions dans un flux émotionnel incessant. Les dimensions temporelles, culturelles, spatiales et paysagères, sont alors cadencées par un rythme technologique de la vie, une scansion de *bits* et *beats* transformant l'intensité de la vie quotidienne. Ce serait bel et bien un signe, un écho, une tonalité climatologique de l'institution de la société par la contamination de l'imaginaire technologique.

Bibliographie

- Baudrillard, Jean. **Simulacres et simulation**. Paris : Galilée, 1981.
- Baudrillard, Jean. **L'autre par lui-même. Habilitation**. Paris : Galilée, 1987.
- Castoriadis, Cornelius. **L'institution imaginaire de la société**. Paris : Seuil, 1975.
- De Kerchove, Derrick. **L'intelligence des réseaux**. Paris : Odile Jacob, 1997.
- Di Felice, Massimo. **Paisagens pós-urbanas. O fim da experiência urbana e as formas comunicativas do habitar**, São Paulo, Annablume, 2009.
- Durand, Gilbert. **L'imaginaire. Essai sur les sciences et la philosophie de l'image**. Paris : Hatier, 1994.
- Greenfield, Adam (2006). **Every[ware]. La révolution de l'ubimedia**, trad. fr. Cyril Fiévet. Limoges : FYP, 2007.
- Heidegger, Martin. **Essai et conférences**. Paris : Gallimard, 1958.
- Hugon, Stéphane. **Circumnavigations. L'imaginaire du voyage dans l'expérience Internet**. Paris : CNRS Éditions, 2010.
- Huizinga, Johan. **Homo ludens : essai sur la fonction du jeu**. Paris : Gallimard, 1951.
- La Rocca Fabio. **La ville dans tous ses états**. Paris : CNRS Éditions, 2013.
- La Rocca, Fabio. « Habitar a Web : paisagens e nuvens da cultura digital »; in Revista de Comunicação e Linguagens N°42 **Genealogias da Web 2.0**, Pedro Andrade,

José Pinheiro Neves (org.). Lisboa: Portugal, 2011.

Les Cahiers Européens de l'Imaginaire, N°3 « Technomagie ». Paris : CNRS Éditions, 2011.

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

Maffesoli Michel, **Du nomadisme, vagabondages initiatiques**, Paris : LGF, 1997.

Maffesoli Michel, **Homo Eroticus. Des communions émotionnelles**, Paris : CNRS Éditions, 2012.

McLuhan, Marshall (1964). **Pour comprendre les médias**, traduit de l'anglais par Jean Paré. Paris : Seuil, coll. Point, 1968.

Merleau-Ponty, Maurice (1945). **La phénoménologie de la perception**, Paris : Gallimard, 1964.

Mitchell, William J., **City of Bits : Space, Place and the Infobahn**, Cambridge : MIT Press, 1996.

de Miranda, Luis. **L'art d'être libres au temps des automates**. Paris : Max Milo, coll. Essais et documents, 2010.

Rouillard, Dominique (sous la direction). **L'infraville/Futurs des infrastructures**. Paris : Archibook, 2012.

Simondon, Gilbert. **Du monde d'existence des objets techniques**. Paris : Aubier Montaigne, 1969.

Sloterdijk, Peter. **Règles pour le parc humain** (1999) suivi de **La domestication de l'Être** (2000), traduction de l'allemand par Olivier Mannoni. Paris : Mille et une nuits, 2010.

Recebido em: 03/08/2016

Aceito em: 03/08/2016

Endereço do autor:

Fabio La Rocca <fabio.la-rocca@univ-montp3.fr>

UNIVERSITÉ PAUL-VALÉRY MONTPELLIER 3

Route de Mende 34 199 Montpellier Cedex 5

Montpellier, França