

## **Présentation du numéro : Les impacts sociaux des nouvelles technologies**

**MATHIEU POULIN-LAMARRE**

Maîtrise en Anthropologie

Université Laval

mathieu.poulin-lamarre.1@ulaval.ca

**NICOLAS SAUCIER**

Maîtrise en Sociologie

Université Laval

nicolas.saucier.2@ulaval.ca

*Cet article a pour but de présenter ce numéro spécial d'Aspects Sociologiques sur les impacts sociaux des nouvelles technologies en se penchant sur plusieurs notions indirectement abordées par les différents auteurs de ce numéro. Nous explorerons ce qui est entendu par la notion de « nouvelles technologies » mais, aussi, il sera question de la frontière entre le virtuel et le réel, de la place de ses nouvelles technologies dans nos sociétés et de la place de l'individu dans ces nouveaux espaces qu'elles créent et des impacts négatifs que peuvent avoir ces nouvelles technologies*

\*\*\*

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

Les chercheurs en sciences sociales s'intéressant à ce que l'on appelle communément les nouvelles technologies peuvent-ils encore être considérés comme des opportunistes, des «geeks» ou des gens asociaux? Sans surprise, avec la révolution technologique qui est en cours, ce qui se déroule en dehors de la sphère – dite «réelle» – du monde physique, dans ce que l'on nomme le «virtuel» – référant à ces univers multiples et dématérialisés que propulse Internet – est de plus en plus pris au sérieux par les scientifiques sociaux, qui refusent de reléguer ce nouvel objet au champ du divertissement ou du trivial. On peut toutefois comprendre la prudence de certains chercheurs qui, face à la rapide désuétude des innovations «technologiques», préfèrent éviter de travailler sur ce qui leur apparaît comme des phénomènes passagers, d'autant plus que nombreux sont ceux qui ont vu leur objet de recherche s'écrouler instantanément, pensons au «minitel» en France (Luzzati, 1991) ou «vidéoway» au Québec (Lacroix, Tremblay et Pronovost, 1993). Or, ce qu'il faut reconnaître avec la révolution technologique qui nous intéresse, et ce avant toute autre chose, c'est plutôt l'impossibilité, dans les années 2010, peu importe où l'on soit dans le monde, de réaliser une recherche strictement hors ligne, en s'imaginant être à même d'observer tout ce qu'il y a à attendre d'un terrain de recherche. L'erreur nous rappelle celle, canonique, d'anthropologues masculins d'une certaine époque et leur totale myopie face aux mouvements et à l'importance politique, symbolique et économique des sphères féminines à l'intérieur des sociétés qu'ils étudiaient. De la même manière, les sphères réelles et virtuelles ne sont pas des vases clos, et ce qu'il y a à explorer dans le virtuel est souvent le prolongement des dynamiques du monde réel, leurs aboutissants ou leurs points de départ. Dès lors, parler du virtuel a déjà une connotation vétuste tant ce qui se déroule dans le virtuel fait fondamentalement partie du réel, rendant impossible un traitement spécifique et différencié de chacun. Les technologies, nouvelles ou non, ont ceci d'imprécis qu'elles ont toujours fait partie de la réalité des hommes, qu'il s'agisse de l'écriture, de l'imprimerie ou du gramophone (Boellstorff, 2008). Ainsi, la dite disparition des frontières entre l'homme et la technologie n'a aucune consistance historique tant cette dualité n'a jamais été vécue comme telle qu'avec la nouveauté, alors que les technologies déjà présentes faisaient plutôt partie du monde donné. Telles qu'elles sont comprises par les auteurs de ce numéro, à savoir comme productrices d'un troisième espace à mi-chemin entre ici et là-bas, ces «nouvelles technologies» liées au réseau internet sont de moins

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

en moins l'apanage d'une seule classe sociale, ou même du seul monde occidental. Leur appropriation massive ainsi que leur influence sur tous les aspects du social nous poussent à considérer leur prégnance dans le monde contemporain comme un nouveau basculement ontologique, qui, à travers les contextes particuliers et choses.

Loin des analyses pessimistes heideggeriennes qui considèrent la technologie comme un processus d'assujettissement de la pensée à la domination métaphysique de la technique, les auteurs de ce numéro refusent d'attribuer à la technologie une valeur morale, ou des effets unilatéraux, soient-ils libérateurs, comme le pensaient les Lumières, ou avilissants, comme le décrient de nombreux conservatismes. À l'intérieur des nombreux flux culturels de la globalisation décrits par Appadurai (1996), le paysage technique (*technoscape*) doit nécessairement être réapproprié localement, ou, comme le dirait Sahlins (1999), indigénisé, transformant dans le processus le sens et l'usage. De la même manière, internet ne doit pas tellement être considéré comme un village global homogénéisant, mais peut-être plutôt comme un ensemble de « chalets personnalisés produits globalement et distribués localement<sup>1</sup> » (Castells, 1996 : 341). Ainsi, plutôt que d'y voir « une humanité envahie par la logique destructive de la technologie<sup>2</sup> » (Stevenson, 2002 : 209), internet doit plutôt être compris comme nécessairement impliqué dans une dynamique complexe de négociations entre la structure et l'agent.

### Que sont les nouvelles technologies ?

Avant d'entrer dans le vif du sujet et de discuter longuement sur la raison d'être des nouvelles technologies, nous devons nous demander qu'est-ce que l'on entend par «technologie» ? À quoi ce concept réfère-t-il ? Le mot «technologie» vient de la racine grecque ancienne τέχνη (*téchnè*) ou techné qui se rapporte à l'art dans le sens d'un savoir dans un domaine, un artisanat. Plus que la science (ἐπιστήμη (*epistêmê*)), la *techné* est un ensemble de savoirs qui a la capacité de rendre possible, de créer : « Aristote considère que la techné a pour mission de créer ce que la nature est dans l'impossibilité d'accomplir. De l'ordre du «savoir» et

---

<sup>1</sup>Traduction libre de: «customized cottages globally produced and locally distributed»

<sup>2</sup>Traduction libre de: « humans being invaded by the destructive logics of technology »

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

non du «faire», elle interpose entre la nature et l'humanité une sorte de médiation créative [...] » (Guattari, 1991: 78). Donc, est technologie tout ce qui n'est pas un produit de la nature mais bien un produit d'un ensemble de savoirs humains, d'un art, permettant à l'humain d'aller au-delà de ce que la nature lui a fourni. Se déplacer à l'aide de ses jambes ne relève pas de la technologie, bien que la marche ou la course impliquent certains savoirs. Toutefois, c'est la technologie qui permet à l'humain d'aller plus vite que ce que la nature lui permet, par l'usage de la roue et grâce à la domestication des animaux, de la maîtrise de la vapeur au développement du moteur, et même de se déplacer sur l'eau et dans les airs. Pareillement, l'humain étant dépourvu de griffes ou de dents acérées, les armes et techniques de chasse ou de lutte lui permettent de s'élever au rang de prédateur et de ne plus être à la merci des bêtes physiquement mieux équipées par la nature. Les technologies créent, transforment le monde et façonnent en retour l'humain qui les a créées.

Il est tout de même clair que nous ne parlons pas, dans ce numéro, de la roue, de l'agriculture ou de l'écriture. Nous parlons bien des «nouvelles» technologies. Mais encore une fois, définir la frontière entre une «nouvelle» technologie et une «ancienne» s'avère une tâche plutôt ardue : est-ce que la télévision est une nouvelle technologie ? Ou seulement les médias de masse ? Et la radio ? Qu'en est-il de la télésurveillance, des contraceptifs, des micro-ondes, de l'atomique, des fusées spatiales et de la médecine ? Si l'on prend la radio comme exemple, pourquoi est-elle si rarement considérée comme une nouvelle technologie alors que son apparition (fin XIXe siècle) est très récente pour l'humanité ? Il est difficile de déterminer ce qui doit être considéré comme une nouvelle technologie et ce qui ne l'est pas car la frontière change d'une époque à l'autre, d'une culture à l'autre et même d'un individu à l'autre. La définition la plus juste et qui explique en même temps ce flou autour de la technologie est celle d'Alan Kay, informaticien états-unien, qui la définit ainsi : « La technologie, c'est tout ce qui n'était pas commun quand vous êtes nés. »<sup>3</sup>

Ainsi, puisque la définition des nouvelles technologies est propre à la position du sujet dans la structure sociale et, par conséquent, subjective, les objets d'analyse présents dans ce numéro seront liés

---

<sup>3</sup> Traduction libre de: « Technology is anything that wasn't around when you were born. » Alan Kay, *Alan Kay quotes* : [en ligne] [http://en.wikiquote.org/wiki/Alan\\_Kay](http://en.wikiquote.org/wiki/Alan_Kay)

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

principalement aux pratiques et discours émergeant des technologies informatiques, numériques et de télécommunications. Ainsi, internet et le web 2.0, voire même le web 3.0<sup>4</sup>, seront abordés en tant que processus plutôt qu'en tant qu'objet. De la même manière, les médias, les jeux et les communautés en ligne n'existent pas en dehors de l'action de multiples agents qui leur font prendre forme. C'est le réseau, la toile, le net, les interactions horizontales entre individus qui marquent l'émergence de ces troisièmes lieux sur lesquels nous porterons notre attention dans ce numéro.

#### Petit historique

Bien des efforts ont été déployés pour décrire la période historique qui correspond à la nôtre. Postmodernité (Lyotard, 1979), surmodernité (Augé, 1992), hypermodernité (Lipovestky, 2004), seconde modernité (Beck et Grande, 2010), modernité liquide (Bauman, 2000), modernité tardive (Giddens, 1991) ou société du réseau (Castells, 1996). Dans ce mouvement collectif visant à saisir son époque, que ce soit en termes de discontinuités, d'accélération ou de bouleversements, bien peu interrogent ce rapport particulier à l'histoire qui fonde l'analyse du moment présent «comme étant précisément dans l'histoire celui de la rupture, ou celui du sommet, ou celui de l'accomplissement, ou celui de l'aurore qui revient» (Foucault, 1983 : 1267). Foucault est bien placé pour le savoir, ayant lui-même annoncé cavalièrement la mort de l'homme, qui serait provoquée par l'émergence du courant structuraliste. Les années passèrent, et le structuralisme, n'ayant été qu'un épisode dans l'histoire intellectuelle des sciences sociales françaises, peu à peu s'effaça, «comme à la limite de la mer un visage de sable» aurait dit Foucault.

Comment savoir en effet si les accélérations que l'on constate dans les processus de mondialisation, d'informatisation, des

---

<sup>4</sup> Le Web 1.0 était constitué de pages web et de sites avec que peu d'interaction entre les individus. Le Web 2.0 a fait une place à l'interaction avec l'arrivée des courriels, du clavardage et des forums. Le Web 3.0 est le nom donné à un internet en devenir qui place l'interaction au centre de ses fonctions et de ses buts marqué, pour certains par l'arrivée des réseaux sociaux à grande échelle. Parallèlement, le Web 1.0 était un internet d'informaticiens avec beaucoup d'encodage, le Web 2.0 est un internet simplifié pour le public en général et le Web 3.0 serait un internet instinctif, navigable facilement du bout des doigts.

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

télécommunications correspondent en effet à un changement de paradigme, voire d'épistémè ? Le regard que l'on porte sur l'arbre nous empêche sans doute de voir la forêt derrière. Nous nous garderons donc, par prudence, de nous coller de trop près à une théorie du moment présent, proclamant la «société de ceci» ou la «génération cela». Imaginons si, en 1995, nous avions annoncé la «société du fax» ou, en 2011, la «génération apolitique»... Bref, un coup d'œil à l'évolution des technologies de communication et des pratiques de mises en réseau nous donnera un meilleur coup d'œil sur les objets évanescents que l'on tente maladroitement de réunir sous le terme «nouvelles technologies».

#### **Du réseau à internet, au virtuel**

Faire l'histoire des technologies informatiques nous contraindrait sans doute à commencer par le développement des sciences des mathématiques, puis de dispositifs techniques qui, peu à peu, se sont perfectionnés pour créer l'informatique moderne. Cette histoire, que certains auteurs se donnent la peine de faire, ne gagne en intérêt pour les auteurs de ce numéro qu'à partir du moment, très récent, où l'informatique s'est mise à avoir des effets concrets sur la vie des gens, au-delà des cercles fermés d'informaticiens. L'avancée majeure de ces technologies et le début de son intérêt pour les penseurs du social est sans aucun doute la mise en réseau informatique. En cela, on pourrait dire que le réseau informatique est l'héritier direct du téléphone, beaucoup plus que de la radio ou de la télévision. En s'attardant aux pratiques plutôt qu'aux technologies en elles-mêmes, on remarque effectivement une ligne continue dans ce qu'on pourrait appeler les technologies du réseau (des routes à la poste, du téléphone à Internet) où les utilisateurs sont impliqués horizontalement dans les échanges, alors que d'autres technologies (radio et télévision par exemple) ont été majoritairement marquées par un usage vertical, d'un petit nombre d'émetteurs vers de multiples récepteurs.

Le réseau informatique, donc, comme technologie militaire, s'est développé durant la Seconde Guerre mondiale aux États-Unis, avec les premiers SAGE (Semi Automatic Ground Environment) qui reliaient des superordinateurs à des radars postés aux quatre coins du pays. Suite aux avancées militaires, des étudiants universitaires décidèrent de connecter ensemble les réseaux informatiques de différents campus, créant ainsi Arpanet en 1972, qui reste sous tutelle militaire jusqu'en

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

1990. La privatisation du réseau en 1995, de pair avec l'extraordinaire expansion de la micro-informatique a jeté les bases d'internet, comme on le connaît aujourd'hui. Pour Manuel Castells, bien que dans les faits internet se soit développé sur près de 40 ans, «pour les entreprises et pour la société en général, internet est né en 1995» (Castells, 2002 : 28).

Le virtuel, terme qui s'est peu à peu associé aux technologies informatiques, aux jeux vidéo et aux opérations se déroulant en ligne, étant utilisé comme substantif fourre-tout pour marquer l'opposition au monde réel, n'est bien sûr pas l'apanage d'internet. Pour Fornäs et al. (2002 :30), l'homme a de tout temps construit des univers virtuels constitués de symboles, ce qui rappelle l'image de Geertz (1973) de l'homme comme animal suspendu dans des toiles de signification. La réduction du virtuel aux troisièmes lieux émergeant de la mise en réseau informatique peut s'avérer pernicieuse lorsqu'elle est opposée au monde réel, représentant une «réalité divorcée du monde» (Slouka, 1995) ou un simulacre (Baudrillard, 1981). Ce déterminisme technique qui «repose sur une stricte séparation entre le réel et le virtuel» (Doel et Clarke, 1999) conduit à penser que «l'irruption du virtuel dans le quotidien coïncide avec le progrès technologique» (Breton et Proulx, 2002 : 298). À la suite de Deleuze (1996), il faudrait peut-être considérer le réel comme l'hybridation constante entre l'actuel et le virtuel, interrelation qui n'est certes pas nouvelle.

La réflexion d'aujourd'hui autour d'internet et des jeux en ligne est héritière de ce passage d'une vision déterministe de la technologie, qu'elle soit pessimiste ou utopiste, à celle, plus prosaïque, qui traite des changements majeurs induits par internet en termes de potentialités, se situant ainsi beaucoup plus dans le lignage de Michel de Certeau que de l'école de Francfort.

#### **La frontière entre le réel et le virtuel**

Un des thèmes les plus récurrents quand il est question d'internet et des nouvelles technologies est la difficulté à délimiter une frontière entre le réel et le virtuel. Mais cette frontière existe-t-elle vraiment? N'est-elle pas plutôt assumée par cette tendance occidentale à séparer toute chose en deux parties binaires opposées? Dur/mou, masculin/féminin, blanc/noir (ou Blancs/Noirs), bien/mal et, évidemment, réel/ virtuel. Et, dans cette binarité, il y en a un supérieur à l'autre - le réel - mettant le virtuel au second rang comme on peut le voir avec une terminologie tel que *Second Life* (populaire jeu en-ligne de

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

Linden<sup>5</sup>), les «mondes secondaires» (*secondary Worlds*) (Auden, 1968), le deuxième soi (*second self*) (Turkle, 1984).

Cependant, cette binarité n'est que l'extension d'une autre, celle opposant la nature et la culture. Ici, le réel est associé au tangible, au matériel, au physique, au corps, à la nature... alors que le virtuel est associé à l'intangible, à l'esprit (dans le sens de la pensée), à la culture. Mais le virtuel s'oppose-t-il vraiment au réel? Ne forment-ils pas plutôt qu'un? L'humain a toujours été un être de virtuel et les nouvelles technologies ne sont pas les premières à le confronter à sa virtualité: «La réalité virtuelle est plus vieille que le péché. C'est l'hallucination du paradis, la vision peyotlique, la stupeur dionysiaque. C'est la pièce de théâtre, le roman, l'opéra, tout système fait pour se perdre dans un autre monde.<sup>6</sup> » (Schwartz, 1996: 362) L'écriture, une pas-très-nouvelle technologie avec laquelle chacun est familier aujourd'hui, est, en elle-même, un élément de virtualité troublant énormément la supposée frontière entre le réel et le virtuel en permettant aux idées, aux concepts, aux croyances, aux souvenirs de se former à l'extérieur de l'esprit, de se partager, de se détacher de l'esprit qui les a créés et, ainsi, voyager, se propager et lui survivre à travers les âges (Boellstorff, 2008). L'idée devient un livre, l'éthéré devient tangible, le virtuel devient réel.

La culture en entier est composée de virtuel (langage, symbolique, cosmologie, ontologie, etc.) et est, par conséquent, virtuelle. L'expérience humaine de ce que l'on appelle la réalité passe toujours par le filtre de cette culture. L'expérience étant indissociable de la culture, le réel est, de la même manière, indissociable du virtuel. C'est donc peu surprenant qu'il soit aussi difficile de situer cette «frontière» entre le réel et le virtuel. Après tout, que quelque chose soit réel ou non a-t-il vraiment une importance? Plusieurs personnages fictifs de livres ou séries télévisées ont eu plus d'impact sur la vie de certains individus et groupes que bien des personnes réelles. Ainsi, le cas des impacts des réseaux sociaux en-ligne sur l'État égyptien ou sur les élections états-uniennes discutés par Myriam Mallet dans ce numéro ou les recherches sur les communautés en-ligne, telles que nous les présentent séparément

---

<sup>5</sup> <http://secondlife.com/>

<sup>6</sup>Traduction libre de: «Virtual reality is older than sin. It is the hallucination of Heaven, the peyote vision, the dionysiac stupor. It is the play, the novel, the opera, any system devised for losing ourselves in another world. »(Schwartz, 1996, p.362)



### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

Patrick Couture, Mathieu Pinault et Nicolas Saucier, sont de bons exemples que le virtuel est aussi réel. La communauté, comme la culture, est purement virtuelle, ses impacts ne sont pas moins tangibles et son existence tout aussi réelle. Les réseaux sociaux et les communautés en ligne<sup>7</sup> n'en sont pas différents, à la fois réels et virtuels.

#### **Un espace d'intense activité identitaire**

L'un des phénomènes dont on peut constater l'importance dans l'usage fait des technologies informatiques, en lien direct avec l'essor des jeux en ligne et des réseaux sociaux, est celui d'identification. Alors qu'une pratique comme la consommation de films ou d'informations sur internet n'appelle pas obligatoirement la création d'un compte personnalisé, la participation à des jeux en ligne, l'implication au sein d'un réseau social ou les pratiques de consommation en ligne rendent nécessaire la création d'un soi virtuel avec un nom, des particularités, des liens, parfois une image. Qu'il s'agisse d'un simple compte sur Amazon ou de la création complexe d'un ou de plusieurs avatars dans Second life, le troisième espace produit par internet nous fait exister face au monde, dans une identité personnalisable sur laquelle on peut avoir la même extériorité que l'Autre qui la consulte. En cela, toutes ces pratiques, qu'elles visent à se représenter fidèlement ou à se reconstruire à travers un personnage inventé participe d'un même processus irrémédiablement identitaire. Puisque même la tentative la plus honnête et fidèle de création d'un compte sur Facebook implique des stratégies quant à ce que l'on désire montrer ou ne pas montrer de soi à l'Autre, ce double virtuel est toujours une production abstraite, fictive et artificielle. Un compte Facebook est ainsi un avatar de soi, au même titre que le personnage d'elfe à travers lequel on intègre un jeu en ligne. Leurs points communs sont d'être produits de A à Z ainsi que d'être l'identité à travers laquelle on entre en relation avec l'Autre, un ami, un partenaire de jeu, une entreprise, etc. La prise de recul vis-à-vis soi crée, à la manière du stade du miroir lacanien fondateur de la séparation entre le Je et le Moi, un nouveau type de réflexivité qu'il reste encore à explorer.

Les possibilités du Web 2.0 et des technologies digitales ont effectivement amené les sociologues à mesurer l'importante dimension

---

<sup>7</sup> Nous utilisons justement les termes «en-ligne» et «hors-ligne» au lieu de «virtuel» et «réel» pour parler des phénomènes sur internet pour mettre l'emphasis sur la réalité des phénomènes qu'ils passent par internet ou non.

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

réflexive ouverte par les identités performées en ligne (Allard, 2009 : 66). Ce rapport à soi, loin d'être nouveau, met cependant en lumière de nouvelles technologies de soi, entendues par Foucault comme des « procédures, comme il en existe sans doute dans toutes civilisations, qui sont proposées ou prescrites aux individus pour fixer leur identité, la maintenir ou la transformer en fonction d'un certain nombre de fins, et cela grâce à des rapports de maîtrise de soi sur soi ou de connaissance de soi par soi » (Foucault, 1981 : 1032). Pour Dervin et Abbas (2009 : 11), les technologies dont parle Foucault et les technologies numériques se fondent sur les mêmes bases, et un profil sur Facebook peut effectivement être considéré comme un « bricolage esthétique-identitaire » participant à la constitution de l'individu en tant que sujet (Allard, 2009 : 68).

Chez les sociologues, la question de l'identité est complexe et le débat est toujours vigoureux entre les penseurs d'une identité imposée par la structure et ceux d'une identité malléable autoconstituée. Entre ces divergences, on s'entend généralement sur le fait que les grandes villes, où l'anonymat est possible, seraient plus propices à la manipulation et la négociation des identités que le village. Pourtant, si internet fonctionne à la manière d'une grande ville par l'éclatement des contraintes et la possibilité d'anonymat, force est de constater que même dans cet espace de liberté presque totale, les éléments associés à la contrainte ou pouvant être liés à une stigmatisation sociale (sexe, ethnicité, âge, etc.) sont souvent conservés plutôt que réinventés. Comme le montre Mathieu Poulin-Lamarre dans ce numéro, chez les Hmong de Chine, l'accès à internet permet l'ouverture d'espaces critiques nouveaux qui permettent de négocier des identités imposées avec force par l'État chinois, mais toujours à l'intérieur de certaines limites. Dans ce cas particulier, on constate que la manipulation de l'ethnicité, bien que possible, reste fortement limitée par le discours objectivant de l'État qui est aux fondements de la formation du sujet ethnique.

### Pouvoir et agencéité

La question de l'agencéité (*agency* en anglais) est, depuis une vingtaine d'années, une notion incontournable en sciences sociales. Elle réfère selon Ortner (2006) aux formes de pouvoir que les gens ont à leur disposition, leur capacité à agir, à influencer les autres personnes ou à maintenir un certain contrôle sur leur propre vie. À l'opposé des théories du système, pour lesquelles l'individu est un paramètre négligeable,

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

l'agencéité permet de penser la liberté à petite échelle, même dans un contexte de rapports de pouvoir inégaux, entre hommes et femmes, majorité et minorités, global et local, etc. Cependant, l'extraordinaire essor de cette notion est peut-être déjà en train de montrer des signes d'essoufflement alors que l'accumulation des études et recherches arrivent toutes à prouver que les gens sont bel et bien dotés d'agencéité, rendant la pertinence de la notion de plus en plus discutable. Peut-être devrions-nous tenir pour acquis, avec Foucault (1984), que les rapports de pouvoir supposent des individus libres à l'intérieur de jeux stratégiques, «jeux stratégiques qui font que les uns essaient de déterminer la conduite des autres, à quoi les autres répondent en essayant de ne pas laisser déterminer leur conduite ou en essayant de déterminer en retour la conduite des autres» (Foucault, 1984 : 1547). Ce sont ces jeux stratégiques qui se poursuivent et se prolongent sur internet, où nul n'est complètement passif et dominé, ni totalement en contrôle du pouvoir.

Les manifestations les plus récentes des usages d'internet lors de crises politiques – pensons au Printemps arabe présenté par Myriam Mallet dans ce numéro – semblent prouver la grande capacité de résistance que l'on associe désormais à internet. Les exemples du Printemps québécois, dit «érable», ou du phénomène Anonymous vont dans le même sens, puisqu'ils donnent consistance à une conception fondamentalement émancipatrice d'internet. Cependant, dans tous les cas, internet ne représente toujours qu'un outil, et cet outil n'est pas l'apanage des contestataires, révolutionnaires et autres résistants, mais est aussi investi de plus en plus par l'armée, la police, l'État, les entreprises, etc. qui poursuivent eux aussi des objectifs spécifiques.

### **L'envers de la médaille**

Bien que ce numéro d'Aspects sociologiques donne une impression d'enthousiasme technophile critiquant les perspectives technophobes et faisant valoir le caractère bien réel des liens qui se forment et se déploient en ligne, il n'y a pas moins des impacts négatifs aux nouvelles technologies, ou plutôt des risques inhérents au développement de la sociabilité et des communautés en ligne qu'il ne faut pas ignorer.

Peindre un portrait aussi positif de la sociabilité en ligne obscurcit le fait que l'on surestime parfois la qualité des contacts en-

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

ligne. Il en vient, dans certains milieux, au point où cette forme de sociabilité est perçue comme souhaitable et qu'il est devenu normal de contraindre des gens aux seules interactions en ligne. Nous pouvons prendre l'exemple, ici, des milieux de travail où les individus sont contraints à se rencontrer par vidéoconférence, sauvant ainsi les dépenses de déplacement aux entreprises ou à planifier les réunions par courriel ou par site de planification de groupe forçant les travailleurs à être connectés et de l'être, bien souvent, en permanence. Ceci cause la disparition des salles de réunions et des ressources pour les interactions hors-ligne. De la même manière, dans plusieurs départements universitaires, les étudiants sont maintenant très familiers avec les cours en-ligne au détriment des cours en classe qui se font de plus en plus rares en suivant l'idée que les interactions par internet valent pour tous autant que les interactions hors-ligne.

Ceci nous mène à un phénomène social, un des impacts sociaux des nouvelles technologies, dont il est difficile de dire s'il est positif ou négatif: la désintermédiation. Comme les établissements d'enseignement, les entreprises et l'État ont recours aux nouvelles technologies. Que ce soit les guichets automatiques, les cours en-ligne, les sites d'aide médicale automatisée, les inscriptions en-ligne, la vente de billets automatisée, etc. Bien que ces innovations technologiques aient pour but d'aider l'individu, de le rendre plus autonome et d'accélérer le service en enlevant des intermédiaires (l'infirmière de tri, le banquier, la préposée à la vente de billets, le conseiller à la vente, etc.), il découle de cette plus grande autonomie un tout aussi grand abandon de l'individu qui se retrouve laissé à lui-même. Par exemple, depuis la venue des guichets de banque automatisés, il est bien plus facile et rapide de retirer de l'argent et ce à toute heure du jour ou de la nuit, mais cela devient un jeu complexe de planification d'horaire quand l'on a besoin d'avoir de l'assistance au comptoir et un vrai «enfer» pour un individu qui, pour quelque raison que ce soit, est incapable ou dans l'impossibilité d'utiliser les dits guichets.

L'individu n'ayant pas accès à internet aujourd'hui se retrouve considérablement limité dans ses actions et isolé. On peut y voir une peur très présente dans la science-fiction et même dans la culture populaire aujourd'hui, c'est-à-dire notre dépendance grandissante aux nouvelles technologies. Il suffit d'une panne électrique pour que cette peur et la réalisation de cette dépendance deviennent bien réelles. Un nombre incalculable de récits de science fiction encourage les générations futures

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

à faire attention au point tournant où l'humain ne façonne plus la technologie mais est plutôt façonné par cette dernière. Bien que notre dépendance aux nouvelles technologies et la manière dont ses dernières façonnent l'humain sont indéniables, cette transformation de l'humain porte même à rire quand l'on constate que la technologie façonne déjà l'humanité depuis si longtemps et quand on compare notre dépendance aux nouvelles technologies à notre dépendance à d'autres technologies. Nous pourrions parler de notre dépendance au feu, à l'écriture et de l'isolement des illettrés (leurs problèmes étant bien réels et beaucoup plus criants que l'on peut le penser), notre dépendance aux technologies de l'agriculture, etc. Mais les inquiétudes soulevées par cette peur de la dépendance ne sont pas pour autant à ignorer et les problèmes sur lesquels elles s'appuient méritent que l'on s'y attarde. Que l'humain soit façonné par ses propres technologies n'est pas surprenant et peu inquiétant, mais en devenir esclave est une tout autre chose et un bon regard critique et une douce vigilance ne sont jamais mal placés.

### Conclusion

Plusieurs impacts sociaux des nouvelles technologies ne sont malheureusement pas discutés dans ce numéro bien qu'ils influencent les sociétés tout autant sinon plus. Nous pouvons penser à tout l'appareillage de nouvelles technologies de localisation (*location based technology*) comme les GPS (*Global Positioning System* ou Guidage Par Satellite), les applications de téléphone intelligent pour trouver les événements ou lieux d'intérêt les plus proches ou même *Google maps* qui nous font voir et penser différemment l'espace dans lequel nous vivons et circulons. Le cellulaire à lui seul a un impact incommensurable sur les sociétés depuis maintenant plus d'une décennie, que ce soit dans la façon dont on communique, les messages texte, les cellulaires intelligents et le tout-en-un, etc. Nous pouvons penser aussi à l'impact énorme de la numérisation de l'image: l'accessibilité de la photographie numérique, la manipulation de l'image par ordinateur et toute cette nouvelle conception de l'image, du corps et de la représentation qui l'accompagne. Il y a toute cette «cyborgisation» de l'individu grâce aux avancées médicales et robotiques remplaçant les membres et organes perdus ou défectueux nous forçant à repenser l'humain et le non-humain. Bien sûr, nous ne pouvons ignorer les impacts des nouvelles technologies sur l'univers de l'information et la désinformation avec le partage de vidéos instantané, la démocratisation

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

de l'information, la réappropriation de l'image et du discours par les sujets et bien d'autres.

Ceci ne sont que des exemples, en plus de ceux traités dans ce numéro, mais ils pointent tous vers un besoin grandissant pour les sciences sociales de se tourner vers les nouvelles technologies, d'adapter leurs façons de voir, de penser et d'étudier les sociétés qui changent énormément elles aussi. La technologie et le virtuel font partie de l'humain depuis toujours et le façonnent continuellement. Les nouvelles technologies ne sont pas le signe de désuétude des sciences sociales mais bien qu'il y a plus à faire et à voir que jamais.

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

#### Bibliographie

- ALLARD, Laurence, 2009, « Pragmatique de l'Internet mobile : Technologies de soi et culture du transfert », pp. 59-82 dans Dervin, Frank et Yasmine Abbas (dir.), *Technologies numériques du soi et (co)-construction identitaires*, Paris : L'Harmattan.
- APPADURAI, Arjun, 1996, *Modernity at large : Cultural dimensions of globalization*, Minneapolis : University of Minnesota Press.
- AUDEN, Wystan Hugh, 1968, *Secondary Worlds: Essays by W. H. Auden*. New York: Random House.
- AUGÉ, Marc, 1992, *Non-lieux : Introduction à une anthropologie de la surmodernité*, Paris : Seuil.
- BAUDRILLARD, Jean, 1981, *Simulacres et simulations*, Paris : Galilée.
- BAUMAN, Zigmunt, 2000, *Liquid modernity*, Cambridge : Polity.
- BECK, Ulrich et Edgar GRANDE, 2010, « Varieties of second modernity : The Cosmopolitan turn in social and political theory and research », *The British Journal of Sociology*, 61 (3) : 409-443.
- BOELLSTORFF, Tom, 2008, *Coming of Age in Second Life*. Princeton: Princeton University Press. 316 pages.
- BRETON, Philippe et Serge PROULX, 2002, *L'explosion de la communication à l'aube du XXIe siècle*, Montréal : Boréal.
- CASTELLS, Manuel, 1996, *The Information Age: Economy, Society and Culture Vol. 1 :The Rise of the Network Society*, Cambridge & Oxford : Blackwell.
- CASTELLS, Manuel, 2002, *La Galaxie Internet*, Paris : Fayard.
- DELEUZE, Gilles, 1996, «L'Actuel et le virtuel», dans Parnet, Claire et Gilles Deleuze, *Dialogues*, Paris : Flammarion.

### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

- DERVIN, Frank et Yasmina ABBAS (dir.), 2009, *Technologies numérique du soi et (co)-construction identitaires*, Paris : L'Harmattan.
- DOEL, Marcus A. and David B. CLARKE, 1999, «Dark panopticon, or, attack of the killer tomatoes», *Environment and Planning D: Society and Space*, 17 : 427-450.
- FORNÄS, Johan, Kajsa KLEIN, Martina LADENDORF, Jenny SUNDÉN, and Malin SVENINGSSON, 2002, «Into digital borderlands», in *Digital Borderlands : Cultural studies of identity and interactivity on the Internet*, ed. Johan Fornäs and Al., New York : Peter Lang.
- FOUCAULT, Michel, 1981, « Subjectivité et vérité », pp. 1032-1037 dans Foucault, Michel, 2001 [1994], *Dits et Écrits II*, Paris : Gallimard « Quarto ».
- FOUCAULT, Michel, 1983, « Structuralisme et poststructuralisme », pp. 1250-1276 dans Foucault, Michel, 2001 [1994], *Dits et Écrits II*, Paris : Gallimard « Quarto ».
- FOUCAULT, Michel, 1984, « L'éthique du souci de soi comme pratique de la liberté », pp.1527-1548 dans Foucault, Michel, 2001 [1994], *Dits et Écrits II*, Paris : Gallimard « Quarto ».
- GEERTZ, Clifford, 1973, *The Interpretation of cultures : selected essays*, New York : Basic Books.
- GIDDENS, Anthony, 1991, *Modernity and self-identity: Self and society in the late modern age*, Stanford: Stanford University Press.
- GUATTARI, Félix, 1991, «L'hétérogenèse machinique », dans la revue *Chimère*, no. 11, p. 78-97.
- LACROIX, J.G., G. Tremblay et G. Pronovost, 1993, «La mise en place de l'offre et la formation des usages des NTIC : Les cas de Vidéoway et de Télétel», *Cahiers de recherche sociologique* 21 : 79-122.
- LIPOVETSKY, Gilles, 2004, *Les Temps hypermodernes*, Paris : Grasset.



### Les impacts sociaux des nouvelles technologies

- LUZZATI, Daniel, 1991, «Oralité et textualité dans un écrit minitel», *Langue française*, 89 : 99-109.
- LYOTARD, Jean-François, 1979, *La Condition post-moderne*, Paris : Minuit.
- ORTNER, Sherry B., 2006, *Anthropology and social theory : Culture, power and the acting subject*, Durham : Duke University Press.
- SAHLINS, Marshall, 1999, « What is Anthropological Enlightenment? Some Lessons of the Twentieth Century », *Annual Review of Anthropology*, 28 : i-xxiii.
- SCHWARTZ, Hillel, 1996, *The Culture of the Copy: Striking Likenesses, Unreasonable Facsimiles*. New York: Zone Books.
- SLOUKA, Mark, 1995, *War of the worlds: Cyberspace and the High-tech assault on reality*, New York: Basic Books.
- STEVENSON, Nick, 2002, *Understanding Media Culture: Social theory and mass communication*, London : Sage Publications.
- Turkle, Sherry, 1984, *The Second Self: Computers and the Human Spirit*. New York: Simon and Schuster.