

Dominique Estragnat

ESTRI-ULy, Université de Lyon, France

CULTURE, E-CULTURE ET E-DEMOCRATIE

L'Introduction

Internet peut-il être un outil de diffusion de la culture politique et à partir de là, engendrer une e-démocratie? Etablir un lien dans les sociétés démocratiques entre la libre circulation de l'information et l'apparition d'une forme de sagesse et d'intelligence collectives pourrait sembler raisonnable. Se dirige-t-on vers une société numérique où le monde des nouvelles technologies de l'information (NTIC) permettrait d'envisager une forme moderne d'agora politique et sociale?

Y-t-il une relation entre le culte du matériel technologique et la course au savoir? La question du statut de l'information au regard du savoir et de la connaissance ainsi que celle d'un savoir virtuel hors toute vérification, expérience ou contradiction mérite quelques réflexions tout comme celle du lien entre communication et culture.

1. De la numérisation de la démocratie et ses conséquences

1.1. De la révolution numérique à l'accès à la culture

Le commerce culturel connaît un accroissement spectaculaire: 628 millions de sites Web pour plus de 2 milliards d'internautes avec une progression d'environ un tiers par an sachant que le nombre d'utilisateurs influe sur l'utilité du réseau¹. La fréquentation des réseaux sociaux ne cesse aussi de s'accroître: près d'un milliard d'inscrits sur Facebook, 526 millions d'internautes se connectent chaque jour dont 24 millions en France, 250 millions de photos nouvelles par jour,

¹ Par F. Benhamou: *L'irrésistible ascension de l'internet* in Cahiers français. «La société numérique» Janvier-février, n° 372, La documentation française, Paris 2013, p. 3.

2,7 milliards de “Likes” et de commentaires expédiés par jour avec un temps de fréquentation de vingt minutes par jour; Twitter comptent 140 millions d'utilisateurs pour 340 millions de tweets envoyés par jour². La dématérialisation du commerce culturel progresse ainsi de manière exponentielle suite à un envahissement du numérique³.

1.2. De la culture de la toute puissance

Cartable électronique, *cloud*, *e-book*, Twitter, tablette tactile, Facebook, smartphone, big data la révolution numérique transforme notre rapport au monde, à autrui et à nous-mêmes. L'internaute aura tendance de par cet envahissement de son espace par les NTIC à s'assimiler à la technique qui le remplace dans sa fonction communicante ou de créateur et d'innovateur.

Un mimétisme va s'installer: “je suis la technique”, l'homme devient l'outil avec l'impression de n'être plus rien sans la technique, sans ordinateur ni internet. L'homme à l'ère du numérique n'existe que par la technique, témoin l'enfant privé quelques heures ou quelques jours de tout écran. A cet égard, les technologies numériques ne semblent guère faire progresser la pédagogie de l'enseignement, elles agiraient même plutôt à rebours: elles divertissent l'élève, les éloignent du savoir et vont jusqu'à créer un phénomène d'addiction⁴.

Les nouvelles technologies donnent l'illusion de la toute-puissance⁵: transparence des données, immédiateté d'accès donc effacement du temps et de l'effort, impression de proximité des relations, facilité de contacts et d'échanges démultipliés, impression d'accéder aux autoroutes du savoir en un clic, etc.

Repousser les limites de la communication grâce aux machines avec une communication dorénavant caractérisée par la fluidité et l'instantanéité des échanges, telle est l'apparence de cette révolution numérique dont l'autre facette ressemble à une forme de marché idéal et à un nouveau modèle économique. En effet, les nouvelles technologies placent l'internaute dans une logique de la performance et de l'efficacité: elles tendent à imposer compétition et rapidité (comme la dictature des mails), malléabilité aux évolutions technoculturelles sous peine d'exclusion donc une addiction relative aux réseaux sociaux.

² D. Cardon: *Liens faibles et liens forts sur les réseaux sociaux in Cahiers français*, «La société numérique» Janvier-février, n° 372, La documentation française, Paris 2013, pp. 61-62.

³ C. Biagini: *L'emprise numérique, Comment Internet et les nouvelles technologies ont colonisé nos vies, première partie*. Editions l'Echappée, Paris 2012.

⁴ Ibid., p. 169.

⁵ C. Biagini: *L'emprise numérique...*, op. cit.

Recherche-t-on ou retrouve-t-on l'idéal d'un monde sans conflit dans lequel les humains communiqueraient harmonieusement grâce à leurs machines? Mais le piège est là: l'illusion de la liberté et de l'autonomie de l'internaute qui se croit affranchi des contraintes temporelles, spatiales, relationnelles, corporelles tient au fait que la libération par la machine devient un assujettissement à la machine.

1.3. A la culture de l'impuissance

L'impression de toute puissance et d'omniscience des internautes surinformés et constamment connectés ne fait que refléter une impuissance politique et sociale consommée⁶. Les nouvelles technologies contribuent largement à la destruction du lien social et à la disparition des formes anciennes de solidarité, de sociabilité, d'organisation du travail et de la pensée. On assiste ainsi à une mutation anthropologique comparable à l'apparition de l'écriture à ceci près que l'alphabétisation qui en dérivait rimait avec émancipation alors que les NTIC engendrent un monde fondé sur la vitesse, l'immédiateté, la superficialité, le profit un résultat inverse à celui espéré, le rêve d'une intelligence collective n'était qu'un mirage de la cyber-société selon Biagini⁷.

1.4. La relation humaine s'efface devant l'information

Le support matériel ne peut exprimer qu'un point de vue virtuel, hors toute rencontre de chair et d'os, avec son poids d'histoire et d'engagement. Internet peut apparaître comme une scène de théâtre avec une multitude d'acteurs qui "refont le monde" mais sans affronter le risque du vécu et de la responsabilité de ses actes.

2. L'avènement d'une e-démocratie

2.1. Les conditions de l'apparition d'une e-démocratie

Les conditions de l'apparition d'une E-démocratie semblent réunies avec le recul de crédibilité de la démocratie représentative classique.

La crise de la participation est patente avec la crise du militantisme politique et syndical et la baisse du taux de participation électorale.

⁶ Idem: *La tyrannie technologique. Critique de la société numérique*, L'Échappée, Paris 2007.

⁷ Idem: *L'emprise numérique...*, op. cit., 2e partie.

Quant à la crise de la représentation, elle atteint des sommets: élitisme et technocratie provoquent une représentation-tampon élus/citoyens et le détournement du débat politique vers les intérêts spécifiques de castes, professionnalisation de la politique et éthique politique, naturalisme politique et mondialisation qui réintroduisent ce retour institutionnalisé de la loi du plus fort.

La concurrence de la représentation politique par les médias n'est pas de nature à rendre la parole aux citoyens contre toute apparence avec entre autres ce poids des grands journalistes, pourvoyeurs de vérités et de mythes du complot.

La démocratie souffre de l'absence de débat du à la guerre des tranchées que conduisent les partis plus attachés à leur idéologie qu'à la connaissance du terrain et aux solutions responsables.

Dans ce cadre, la société civile n'a que peu ou pas de contre-pouvoirs et à cet égard des NTIC apparaissent comme la planche de salut pour une démocratie nouvelle de type e-démocratie. Et dès lors, pourquoi ne pas envisager la possibilité de l'avènement du citoyen expert de par l'accès direct à la connaissance et au débat argumenté? "Le dépassement du dualisme réducteur État/marché qui structure la pensée politique depuis plus d'un siècle et demi constitue l'une de ces perspectives et non la moindre. Alors que partis politiques, syndicats, mouvements militants se situent historiquement sur une ligne partant du tout État pour aboutir au tout marché en passant par tous les métissages possibles, les communs nous enseignent qu'il existe, non pas une troisième voie, mais une autre manière de penser et de faire en politique comme en économie; une approche qui ne se situe ni contre le marché ni contre l'État mais à côté et s'articule avec ces deux pôles parfois de façon très poreuse"⁸.

2.2. Le surgissement d'une démocratie directe

La question de l'avènement d'une e-démocratie semblerait une conséquence relativement logique au vu de l'élargissement de la plateforme de contacts et donc d'échanges possibles et de l'accès à de nouveaux contenus de réflexion. Un dialogue direct pourrait alors s'instaurer entre les e-citoyens, concurrençant les institutions représentatives, les partis et syndicats ainsi que les médias avec comme mérite d'éviter les détournements et accaparements de la demande sociale et l'espoir d'une image fidèle de la représentation sociale.

D'ailleurs, l'accès à cette nouvelle agora politique se réalise sans condition de diplômes ni de concours, ce qui constituait jusque là une barrière souvent incontournable d'accès à la culture et au pouvoir.

⁸ V. Peugeot: *Libres Savoirs, les biens communs de la connaissance*, p. 17.

3. Les obstacles liés à la e-démocratie

3.1. Des valeurs démocratiques galvaudées

Des trois valeurs fondatrices de la démocratie athénienne, il ne semble rester que leur ombre ou leur caricature:

- la liberté de créer se confine dans des informations ou des savoirs fragmentaires et les échanges dans les réseaux sociaux se réduisent très souvent à des bavardages interindividuels.
- l'égalité d'accès à la culture des internautes grâce à la gratuité d'informations ne recouvre qu'un domaine marginal du savoir et doit compter avec les stratégies économiques des entreprises de communication.
- la fraternité qui parlait de solidarité, évoque une mutualisation des connaissances qui se réduit essentiellement à des informations partagées virtuellement, loin de l'engagement citoyen dans l'arène publique. L'intelligence collective qui aurait pu en résulter n'est en fait le plus souvent qu'une forme d'expression individuelle de participation.

3.2. Démocratie numérique et "démocratie des crédules"

Selon Gerald Bronner, la démocratie actuelle se redéploie en trois temps: la libéralisation du marché de l'information (depuis le début des années 1980 en France), la révolution technologique avec l'essor d'Internet et une triple revendication démocratique qui se décline ainsi: «le droit de savoir, le droit de délibérer, le droit de décider», «le triumvirat démocratique» en pleine ascension mais sans discernement⁹.

La thèse de Bronner est la suivante: Internet favorise la croyance plus que la connaissance avec cette tendance à rechercher ce qui nous ressemble plus que la vérité¹⁰.

Un des principaux «biais» qui rapproche la recherche de la vérité de la croyance est une inclination naturelle à chercher des faits ou exemples qui confirment nos idées a priori «Biais de confirmation», ce qui renforce nos préjugés.

La recherche sur Internet est dépendante de la stratégie des moteurs de recherche et de leur notoriété. Google, en position dominante, classe les sites en fonction de leur popularité (nombre de liens du site) et ou les présente en fonction de notre historique de recherche, de notre localisation. Sachant que 65% des inter-

⁹ G. Bronner: *La démocratie des crédules*. P.U.F., Paris 2013.

¹⁰ Idem: *L'Empire des croyances et La démocratie des crédules*. P.U.F., Paris 2003.

nauts ne consulte que la seule première page de Google, le risque majeur pour les internautes est de ne tomber que sur des informations confirmant leurs idées.

Un autre biais, selon Bronner, réside dans la tendance à s'appropriier les explications cognitivement les moins coûteuses («avarice mentale») et qui pullulent sur le Net.

Un troisième biais, selon lui, serait la «négligence de la taille de l'échantillon» qui fait prendre un cas restreint ou une accumulation de cas aux liens probables ou improbables pour une vérité sans autre forme d'argument que celui de la quantité d'informations sur la question. L'importance du nombre d'articles en faveur de cette thèse pose la question des éléments qui peuvent la rendre séduisante indépendamment de sa véracité.

Pourtant, tout porte à croire que la concurrence effrénée sur le marché de l'offre cognitive serait susceptible d'éradiquer les idées douteuses et de favoriser les idées les plus rationnelles. Mais la «course au scoop» sans discernement ni vérification de l'information ainsi que la capacité de séduction d'une théorie au détriment de ses qualités scientifiques («storytelling» ou «effet Othello» de Bronner) démontrent le contraire.

Internet, en abaissant considérablement les coûts d'entrée sur le marché, va permettre à tout un chacun de créer son blog ou son site: il devient d'autant plus facile pour l'internaute de trouver des informations confirmant ses propres opinions.

3.3. La création de rumeurs

Le traitement de la politique tend à se «peopoliser». Comment la représentation des faits tourne à la création imaginaire, voire mensongère, parvient-elle à se diffuser, à emporter l'adhésion des publics, à infléchir les décisions des politiques voire judiciaires?

La rumeur est considérée avec raison comme «un lieu privilégié de l'expression de la pensée sociale»¹¹. Opposée à la pensée rationnelle, la pensée sociale possède trois caractéristiques fondamentales: elle est d'essence collective, elle manipule des objets concrets (et non des abstractions) et elle suit une logique subjective.

M.-L. Rouquette développe un modèle qu'il appelle «le syndrome de rumeur»¹². Dans ce cadre, il délimite 4 composantes essentielles des rumeurs: l'implication, l'attribution, donc la représentation d'une information et sa réappropriation, la négativité et l'instabilité de l'information.

¹¹ C. Guimelli, *La pensée sociale*, Que sais-je?. P.U.F., Paris 1999, p. 108.

¹² M.-L. Rouquette, *Le syndrome de rumeur*. Communications, Vol. 52, 1990, No 1, p. 119-123.

Face à ses caractéristiques, la rumeur a besoin de ces traits identitaires pour subsister. Car le propre d'une rumeur est de se répandre une vitesse supersonique avec le risque de déclencher des réactions émotionnelles incontrôlables. Rouquette soutient d'ailleurs que la rumeur ne peut devenir féconde que si le climat social est propice à sa gestation en correspondance étroite avec une «population» qui partage des connaissances et des attentes communes à un instant donné.

Jean-Bruno Renard a établi „(...) une typologie des rumeurs – définies au sens large comme des nouvelles non vérifiées – à partir de leur relation à la réalité, après que leur degré de véracité ait été établi, du moins dans l'état actuel de nos connaissances, par des «experts» (historiens, scientifiques, policiers, journalistes). Si une rumeur se révèle exacte, elle devient une *information*. Si une rumeur est fautive, elle tombe dans les catégories des rumeurs affirmatrices ou négatrices¹³.

Renard évoque également les trois caractéristiques des rumeurs négatrices: la pensée hypercritique, la révélation d'une autre réalité et la dénonciation du complot.

3.4. La théorie du complot

Les mythes du complot font en effet partie du comportement culturel politique français avec la culpabilisation de l'histoire et du passé mais aussi la suspicion des comportements des citoyens et des responsables politiques.

Un des travers marqué des médias de la communication est de chercher aussi systématiquement qu'obsessionnellement «la réponse cachée» derrière les apparences et dont les présupposés dépassent de beaucoup le nécessaire et légitime esprit critique: l'«esprit du soupçon» ou, pire, une recherche systématique du complot.

Bronner rappelle ce qui devrait selon lui un fondement de la pensée critique enseignée aux élèves: le retour sur soi qui permet la mise à distance d'un fonctionnement biaisé à savoir le fait de réfléchir à partir d'un point de vue partiel, à partir des valeurs de notre groupe d'appartenance et avec la tentation de suivre les sirènes de la facilité (les biais cognitifs).

Quant à «avoir le droit de décider» et à l'essor de la «démocratie délibérative» numérique qui pourrait devenir le complément idéal de la démocratie représentative où la délibération suivrait ainsi l'information, le chemin semble encore long avant d'y parvenir.

¹³ J.-B. Renard, *Les rumeurs négatives in Diogène*, 2006/1, n°213, P.U.F., Paris, pp. 54-73.

Contre toute attente, les croyants dans les rumeurs, les théories du complot ou les croyances les plus absurdes ne viennent pas seulement de l'inculture mais souvent de milieux intellectuels dont les connaissances rationnelles nouvelles ouvrent de nouvelles perspectives aussi attrayantes qu'intelligentes à défaut d'être scientifiquement démontrées.

3.5. Croyance et connaissance

La logique interne qui gouverne cet aspect essentiel des savoirs du numérique est la suivante: – Il y a un intérêt à croire. L'argumentation rationnelle ne chasse pas la croyance. Les progrès de la rationalité ne font pas diminuer d'autant la crédulité, le principe des vases communicants ne s'applique pas.

- Les internautes cherchent préférentiellement des informations et des savoirs qui leur ressemblent. L'affinité et la croyance orientent la recherche des internautes plus que la recherche d'une vérité.
- La démocratie peut se rapporter à un marché des idées mais plus encore à un marché des croyances.
- La société de l'information anesthésie notre esprit critique plus qu'elle ne le développe.
- Cette approche de la culture information débouche sur une culture d'appartenance.

4. Quelle relation à la culture? La culture générale, e-culture face à la culture

La culture générale demeure une culture du fragment et du résultat au contraire de la culture qui est culture du cheminement. La culture dite générale est savoir immédiat face à la nuit du cheminement lent, conquis sur soi-même: la culture générale fabrique de l'ignorance, à l'image de la recherche accélérée par un moteur de recherche face aux méandres de la quête du chercheur. La culture-illusion du savoir facile s'oppose à la culture qui construit l'homme contre lui-même et ses a priori avec une relation au temps qui n'est pas celle de l'immédiateté.

Aujourd'hui, le modèle dominant véhiculé par les médias et le développement d'internet est celui de l'accumulation de savoirs et d'une curiosité intellectuelle.

4.1. La culture

La culture au sens classique des humanités n'est pas une suite d'informations ni même une discipline d'enseignement mais de vie: orienter l'existence avec une visée normative. Poser les grandes questions, découvrir l'universel dans le particulier, découvrir ce qui est porteur de vie ou destructeur.

Dans la culture des humanités, le savoir est pensé et rapporté à soi, c'est le long apprentissage de la pensée qui se construit contre soi-même par l'affrontement au monde extérieur. Savoir penser contre soi-même, c'est entrer dans la connaissance qui est naître avec. La connaissance donne également le recul par rapport à soi-même et à la société.

4.2. La transmission de la culture

La transmission de la culture est en crise. Afin d'éviter l'élitisme de la culture où seules les élites auraient accès à la culture qui deviendrait un principe de sélection, le rôle du professeur est toujours à cet égard essentiel: jeter des ponts pour enjamber ce fossé culturel et réinvestir les espaces qu'ils traversent, être un trait d'union entre l'élève et ce manque originel de sens. Car la culture des élèves est trop souvent une absence de culture car de par l'attrait de l'immédiateté et la fugacité. La numérisation de la culture ne peut pas à elle seule porter la destinée humaine avec sa dimension tragique et son enracinement dans l'histoire.

4.3. Information et culture

L'information tue la culture. Le manque de culture donne pouvoir à l'information par absence de fil conducteur. L'information s'oppose à la culture. Les puissances financières et politiques se servent d'elle pour ruiner notre liberté de l'intérieur. Le manque de culture frappe de stérilité l'information de par l'impossibilité de situer l'évènement, d'évaluer son importance faute de le relier à un ensemble de connaissances eu égard à la complexité du réel. La plateforme d'offre d'ouvrages ou revues de Google est largement considérée comme «(...) une banque de données fournissant des «informations» à ceux qui les cherchent»¹⁴. Mais la culture ne se réduit pas à la saisie d'informations ou de savoirs éclatés et parcellaires.

¹⁴ R. Chartier: *L'écrit à l'ère du numérique in Cahiers français*. «La société numérique». Janvier-février, n° 372, La documentation française, Paris 2013, p. 68.

4.4. La culture des humanités comme résistance au “tout information” de type internet

Un homme cultivé sait garder ses distances à l'égard des événements et des propagandes, il accueille et élimine comme un organisme vivant, il a le sens et le goût du vrai donc le sens de la crédulité qui est le propre des hommes sans foi. Pour faire face aux puissances anonymes qui dirigent l'opinion, la culture exige un soubassement social: créer des îlots de résistance, des groupes d'hommes liés les uns les autres par le même idéal, restaurer une cité solidaire. L'homme cultivé n'est pas celui qui résout les problèmes mais celui qui les creuse et découvre le mystère infini. Pour l'esprit primaire, il n'y a que des informations dont le ressort est souvent la recherche du sensationnel ou de ce qui se cache derrière. Toute culture authentique débouche sur l'inconnaissable.

Conclusion: de la communication virtuelle à la rencontre du réel

Une démocratie numérique virtualise la rencontre directe ainsi que le débat qui est son fondement véritable. Le citoyen virtuel peut-il exister? Solitude et virtualité sont nécessairement liées: solitude de l'internaute, solitude existentielle, solitude et technique, solitude et engagement. Que peut être une démocratie de la parole virtuelle déliée de l'engagement et de la responsabilité?

La démocratie numérique se décline aussi en démocratie du désir comme expression du tout est possible. L'interlocuteur inconnu favorise aussi l'irresponsabilité: personne en face, tout est permis, la ruse aussi.

L'information est et restera toujours le support du savoir qui demande lui-même à devenir connaissance, une longue gestation que la société numérique (?) devra prendre en compte afin de ne pas fabriquer de l'illusion.

Bibliographie

Benhamou F.: *L'irrésistible ascension de l'internet* in Cahiers français. «La société numérique» Janvier-février, n° 372, La documentation française, Paris 2013.

Biagini C.: *La tyrannie technologique. Critique de la société numérique*. L'Échappée, Paris 2007.

- Biagini C.: *L'emprise numérique, Comment Internet et les nouvelles technologies ont colonisé nos vies*. Editions l'Echappée, Paris 2012.
- Bronner G.: *L'Incertitude*, Puf, coll. «Que sais-je?», Paris 1997.
- Bronner G.: *L'Empire des croyances*. P.U.F., Paris 2003.
- Bronner G.: *La démocratie des crédules*. P.U.F., Paris 2013.
- Cardon D.: *La démocratie internet. Promesses et limites*, Seuil, coll. "La République des idées", Paris 2010.
- Cardon D.: *Liens faibles et liens forts sur les réseaux sociaux in Cahiers français*. «La société numérique» Janvier-février, n° 372, La documentation française, Paris 2013.
- Chartier R.: *L'écrit à l'ère du numérique in Cahiers français*. «La société numérique» Janvier-février, n° 372, La documentation française, Paris 2013.
- Guimelli Ch.: *La pensée sociale, Que sais-je?*. P.U.F., Paris 1999.
- Keen A.: *Le culte de l'amateur. Comment l'internet tue notre culture*. Scali, Paris 2008.
- Peugeot V.: *Libres Savoirs, les biens communs de la connaissance, C et F Editions, Paris 2011*.
- Renard J-B.: *Les rumeurs négatrices in Diogène*. 2006/1, n°213. P.U.F., Paris.
- Rouquette M.-L.: *Le syndrome de rumeur*. Communications, Vol. 52, 1990, No 1.

CULTURE, E-CULTURE ET E-DEMOCRATIE

Résumé

Internet peut-il être un outil de diffusion de la culture politique et à partir de là, engendrer une e-démocratie? La question du lien entre e-culture et culture constitue la question préalable à la question de l'existence ou de la possibilité d'une e-démocratie authentique dont les conditions seront rappelées. Parmi les obstacles potentiels à cette e- agora politique, seront étudiés la toute puissance comme expression d'un nouveau lien avec les technologies de la communication, la communication virtuelle au regard du débat classique.

Mots-clés: culture, e-culture, e-democratie