

L'ART DE CLIQUER : L'INVENTION DU QUOTIDIEN SUR INTERNET

Mehdi ARFAOUI

« On peut, finalement, imaginer Internet comme un grand texte : mais la différence principale entre Internet et un texte normal est que son écriture est hypertextuelle, à savoir verticale et non horizontale. Les parcours de lecture sont donc multiples et il n'y en a pas un, en principe, qui soit privilégié. De plus ces parcours ne sont pas déjà donnés, il ne suffit pas de choisir parmi un numéro n de parcours disponibles. Le parcours se crée au moment même où il est entrepris : chaque lecteur structure, à chaque fois, son parcours. Voilà pourquoi ces parcours sont virtuels. »

Marcello Vitali Rosati,
Corps et virtuel : Itinéraires à partir de Merleau-Ponty, p. 161

Pour un sociologue de la culture, cette citation philosophique d'introduction demanderait quelques nuances. Conscient de cela, Vitali Rosati ponctue d'ailleurs ses phrases par des « *en principe* », arrondit son explication avec des « *très proche de* » ou la simplifie en parlant d'objet « *normal* ». En effet, une grande partie des enquêtes sociologiques analysant les usages d'Internet montre que les chemins qui y sont parcourus sont en réalité sujets à une part de déterminisme social. Cependant, - et puisque nous faisons en parallèle une étude sur la domination sociale et le déterminisme révélés par les usages d'Internet - nous avons trouvé intéressant de faire ici une recherche complémentaire sur la frange de subjectivité qu'il reste aux usagers dans leur pratique d'Internet. Au moins en marge, il existe des pratiques autonomisantes et libératrices sur Internet, c'est ce que nous avons décidé d'appeler l'*art de cliquer*.

L'ouvrage de Michel de Certeau nous a paru avantageux à une méthode heuristique pour plusieurs raisons. Résolument *optimiste*, cet ouvrage veut partir du principe que dans une situation de domination, le dominé peut réutiliser les marchandises ou les productions (p. 53), les détourner ou les vulgariser (p. 55). Souvent *critique*, il nous informe que les arts du quotidien sont imperceptibles voire inconscients et pourtant vitaux à chacun de nous. *Volontariste* enfin, *l'Invention du quotidien* nous rappelle que l'état des choses n'est pas défini et que chaque acte change et transforme l'espace.

Avec l'ambition de comprendre comment ces trois points de vue (optimiste, critique et volontariste) peuvent nous aider à expliquer l'*art de cliquer*, nous nous intéresserons tout particulièrement à trois chapitres de cette œuvre. Le chapitre III (*Faire avec : Usages et tactiques*) à travers lequel nous explorerons les formes d'action du faible dans une situation de domination, le chapitre VII (*Marches dans la ville*) dont la métaphore des pratiques urbaines nous permettra de faire la critique d'une conception trop simpliste des pratiques sur Internet et de lui appliquer la notion d'habitabilité, et enfin, le chapitre XII (*Lire : Un braconnage*) grâce auquel nous ferons un parallèle fécond entre usages du livre et usages d'Internet.

Nous ferons dans ce travail deux hypothèses qui nous permettront de mieux appliquer l'analyse de Certeau au cas d'Internet. Premièrement, nous admettrons qu'Internet est un *espace* et non un *lieu* au sens de Certeau. C'est-à-dire qu'il est un *lieu pratiqué*, dans une effectuation continue, constamment modifié par son voisinage direct et les opérations qui le constituent. Dans un deuxième temps, nous partirons du principe qu'Internet comme espace, même s'il comporte ses spécificités, est comparable à d'autres espaces tels que la ville ou le livre. Ainsi, et ce dans une démarche exploratoire, nous tenterons de faire plusieurs analogies entre la pratique d'Internet et la pratique de la marche en ville, ou de la lecture d'un livre.

Stratégies et tactiques d'Internet

Nous voulons, dans cette partie, nous servir du paradigme *stratégies-tactiques* présenté par Certeau dans son ouvrage, et l'appliquer aux pratiques de consommation et de production d'Internet.

D'une part, Certeau définit les *stratégies* comme une manipulation de rapports de force par « *un sujet de vouloir et de pouvoir (une entreprise, une armée, une cité, une institution scientifique)*

isolable » (p.59). Les stratégies sont assimilées à la pratique panoptique¹ (p. 60) d'un sujet fort bénéficiant d'un lieu propre et gérant les extériorités comme une concurrence. Si l'on prend le cas d'Internet, ces sujets stratégiques sont à l'origine et en faveur d'une idéologie actuellement dominante selon laquelle le savoir est une production qui est valorisée, qui doit être vendue puis consommée, puis valorisée dans une nouvelle production².

Les *tactiques* à l'inverse, n'ont pas de lieu propre, et donc ne pouvant donner de pertinence au lieu, elles répondent à des contraintes qui les obligent à donner sa pertinence au temps. Plus la rationalisation stratégique est forte, plus les tactiques des faibles pullulent (p. 65), plus l'espace stratégique est totalitaire plus les manipulations tactiques prolifèrent. Sur Internet, les *tactiques* vont à l'encontre des stratégies panoptiques de censure et de surveillance en proposant un contre-pouvoir qui voudrait préserver les principes de la gratuité et de la « démocratie Internet »³ jusque-là ressentie comme « autonome ». L'on peut partir du principe que ces tactiques se développeront au regard de la rationalisation et de l'institutionnalisation de l'espace d'Internet.

L'opposition entre les stratégies et les tactiques, selon Michel de Certeau, doit être analysée de façon polémologique, comme un rapport de force, un combat entre fort et faible. Pour constituer cette analyse polémologique, nous allons prendre le cas d'un conflit particulier. Ainsi le décor agonistique engendré par la controverse Hadopi nous semble être une scène idéale pour observer l'antagonisme de ces deux dynamiques d'Internet.

Du côté des promoteurs de la loi Hadopi, le désir de rationalisation d'Internet transparaît de façon évidente à mesure que ministres et députés usent dans leur discours d'un registre de conquête ou de protection. L'intervention de Frédéric Mitterand, par exemple, montre l'envie de conquête territoriale anti-libertaire qui siège au sein du projet :

*« Les artistes se souviendront que nous avons eu le courage politique de rompre enfin avec le **laisser-faire** et de protéger le droit, face à ceux qui veulent faire du net le terrain de leur **utopie libertarienne**. »⁴*

Et peu avant l'adoption de la loi Hadopi, Philippe Gosselin (député UMP) rappelle qu'une « *loi de la jungle* » ne peut pas régir l'Internet et fait référence à un cliché littéraire :

*« **Internet ne peut être la liberté de tout faire**. Sinon, c'est la fable du renard libre dans le poulailler libre : vous savez ce qu'il en advint. »⁵*

¹ M. Foucault (1975), *Surveiller et punir*, Paris, Gallimard.

² J-F. Lyotard (1979), *La Condition postmoderne - Rapport sur le savoir*, éditions de Minuit

³ D. Cardon (2010), *La démocratie internet. Promesses et limites*, Seuil

⁴ Frédéric Mitterand à l'Assemblée Nationale pour la session extraordinaire du 15 septembre 2009.

⁵ Philippe Gosselin à l'Assemblée Nationale pour la session extraordinaire du 15 septembre 2009.

Tout se passe comme si l'opposition *artistes/pirates* qui émerge dans ce contexte se calquait sur la séparation entre le civilisé et l'incivilisé⁶, et confirme la perception d'Internet comme un territoire autonome avec ses propres normes et valeurs⁷ qu'il faudrait destituer. En somme, la nécessité de faire d'Internet un *lieu propre* montre la *dynamique prédatrice*⁸ exercée par l'État ou des entités commerciales.

Comme selon l'intuition de Certeau, avec cette dynamique de conquête et d'élargissement de l'espace contrôlé, naissent toutes sortes de tactiques et de ruses des utilisateurs. Car un des seuls avantages du faible face au fort est sa moindre visibilité. « *La puissance est liée par sa visibilité* », dit l'auteur, ce qui permet au faible de développer un *art du faible* (p. 61) dont le fort ne dispose pas. Ainsi pullulent les tactiques d'évitement de la loi Hadopi, comme en témoigne l'auteur de ce billet de blog :

« *Vous pouvez donc dormir tranquille... PC allumé bien sûr. Sachant que les méthodes de contournement sont légions, comme nous allons le voir ensemble, vous pouvez même faire la grasse matinée.* »⁹

C'est l'homogénéisation et la rationalisation de l'espace qui mue les consommateurs en « *immigrants* » (p. 65) sans lieu propre et les oblige à jouer avec les règles qui leur sont imposées. Par conséquent, une des méthodes les plus revendiquées, et évoquée sur le billet de blog cité plus haut, est le vote ou la résistance politique. La ruse politique notamment par la création de partis politiques tels que le *Piraten Partei* (Parti Pirate allemand rentré en 2011 pour la première fois dans la Chambre des députés en Allemagne) apparaît comme une tactique incontournable. Comme nous l'avons dit, les faibles n'ayant pas de lieu propre ne peuvent donner sa pertinence au lieu, et doivent utiliser les contraintes de temps. Le cas du *Piraten Partei* est l'exemple probant d'une tactique réalisée sur une pertinence temporelle. L'on constate ici que cette tactique politique du faible profite des *hasards du temps* (p. 62) pour ruser les stratégies politiques du fort. Car si le *Piraten Partei* a réussi sur un lieu qui ne lui est pas propre c'est « *parce que les partis traditionnels ont manqué l'occasion de se saisir de la révolution numérique ou ont laissé entendre que ce monde culturel naissant leur était tout à fait étranger et indifférent* »¹⁰. Tant que le décalage temporel avec les

⁶ Nous pouvons ici rappeler que pendant le débat sur la loi Hadopi, Nicolas Sarkozy avait annoncé son intention de « mettre sur la table [la] question centrale d'Internet civilisé ». http://www.lemonde.fr/technologies/article/2011/01/21/l-internet-civilise-histoire-d-un-concept-a-geometrie-variable_1468412_651865.html

⁷ P. Flichy (2001), *L'imaginaire internet*, La Découverte.

⁸ À ce sujet, Nicolas Auray parle de d'une opposition entre une *dynamique exploratoire* et une *dynamique prédatrice* qui agissent sur Internet. Selon lui, « *Internet s'est fondamentalement constitué sur le réaménagement de l'action autour de l'exploration : il a donné la prééminence à l'expérimentation sur l'intériorisation, aux tâtonnements incertains sur les apprentissages formels, au jeu et au défi sur l'examen scolaire. Il a structuré des communautés sceptiques, ouvertes et curieuses* ». Aujourd'hui « *l'exploration est menacée par des évolutions institutionnelles qui entravent son fonctionnement : ainsi, l'évolution du droit de la propriété intellectuelle la bride ; de façon plus générale, un monde qui se focalise sur la responsabilité individuelle et sur l'exigence de communicabilité des arguments, exerce un effet de censure et une menace sur ces engagements exploratoires.* »

N. Auray (2011), *La sérendipité. Le hasard heureux*, Hermann, pp.329-343.

⁹ Linux Manua, «10 antidotes anti-Hadopi », billet du 12 juin 2011 <http://linuxmanua.blogspot.fr/2009/04/10-antidotes-anti-hadopi.html>

¹⁰ Oskar Niedermayer, Erfolgsbedingungen neuer Parteien im Parteiensystem am Beispiel der Piratenpartei Deutschland; in: Zeitschrift für Parlamentsfragen, Heft 4/2010, S. 851

partis traditionnels existera, et donc qu'ils garderont un avantage temporel, ces partis pourront continuer à « *comblar ce vide* »¹¹.

Beaucoup de tactiques « *fantômes* » (p. 58) sont également mobilisées par les utilisateurs d'Internet pour résister à Hadopi. Ces tactiques (création de plugins, hacking, partage de fichiers informel, etc.) semblent montrer que la dynamique exploratoire qui donne place à l'expérimentation, au jeu et au défi est encore forte sur Internet. Ainsi les consommateurs en refabriquant Internet (une refabrication qui apparaît aux forts stratèges comme une dégradation, une vulgarisation d'Internet, p. 55) l'empêchent de devenir une machine célibataire¹² indégradable et infabricable, comme la télévision.

Big Data et l'Internet quotidien

La numérisation des données provoque un espoir scientifique chez grand nombre de sociologues. Un ensemble de données suffisamment grand pour en tirer des données sociales pertinentes : voici l'attente mobilisée.

Nous ne voulons pas détailler ici la question de l'accès aux données, ainsi que celle du problème éthique qu'il existe à exploiter ces données (les données étant produites en masse par un code informatique et une suite de systèmes algorithmiques se pose maintenant la question des moyens et des fins réunis pour les exploiter). Nous voulons plutôt, à travers Michel de Certeau, critiquer les revendications d'objectivité et d'exactitude des partisans de la *Big Data*¹³. Comme l'explique Bollier, les données brutes ne peuvent pas réellement représenter de « vérité objective » car elles restent souvent biaisées, soit par un filtrage subjectif, soit par un filtrage structurel, dû aux modes de production de ces données¹⁴.

Michel de Certeau dévoile, plusieurs dizaines d'années avant l'apparition des *Big Data*, son scepticisme vis-à-vis de ce qu'elles peuvent vraiment apporter sur la connaissance des pratiques des usagers. Conformément aux logiques des stratégies de production d'Internet, les statistiques « *se contentent de classer, calculer et mettre en tableaux ces éléments [...] et elle le font avec des catégories et selon des taxinomies conformes à celles de la production industrielle ou administrative* » (p. 58). La capacité analytique et statistique que peuvent engendrer les *Big Data* fait abstraction des trajectoires originales et des tactiques singulières des internautes. Généralement faites pour optimiser les ciblage publicitaires (le cas de la régie publicitaire Google Adwords en est le meilleur exemple¹⁵) ou les recommandations commerciales¹⁶, y sont rarement produites des données sur les pratiques subjectivées des internautes. C'est ainsi qu'à l'origine des *Big Data* se

¹¹ H. Kahrs, "Des Pirates à Berlin Le succès du Parti pirate aux élections du parlement berlinois." *Europe: Démocratie en crise*, p. 230.

¹² J. Clair et H. Szeemann (1975), *Les Machines Célibataires*, Venezia, Alfieri.

¹³ D. Boyd, K. Crawford (2011), « Six Provocations for Big Data », *A Decade in Internet Time: Symposium on the Dynamics of the Internet and Society*.

¹⁴ D. Bollier, C.M Firestone (2010), *The promise and peril of big data*. Aspen Institute, Communications and Society Program.

¹⁵ Marie Lechner « Effets de serfs sur la Toile », *Revue du MAUSS* 1/2010 (n° 35), p. 519-521.

¹⁶ Schafer, et al. (2001), "E-commerce recommendation applications." *Applications of Data Mining to Electronic Commerce*, p. 115-153.

trouvent les effets de la pratique et non la forme qu'elle prend : « *est compté ce qui est utilisé, non les manières de l'utiliser* ». En ce sens-là, la part « *invisible* » voire « *fantôme* » des pratiques de consommation sur Internet est loin d'être mise en exergue avec l'apparition des Big Data.

Comparons un instant l'espace d'Internet à l'espace urbain. Dans la troisième partie de son ouvrage, qu'il intitule *Pratiques d'espace*, Michel de Certeau évoque la marche dans la ville comme un mécanisme d'appropriation des usagers où « *prolifèrent les ruses et les combinaisons de pouvoirs sans identité lisible, sans prises saisissables, sans transparence rationnelle - impossible à gérer* ». Exactement, donc, le type de pratiques intranscriptibles en une base de données. Si les déplacements des individus peuvent être répertoriés sur une carte avec une profondeur de détails plus ou moins grande (vitesse de marche, nombre de compagnons de marche, sexe ou taille du marcheur), il sera impossible néanmoins d'y rendre visible l'opération invisible qui a rendu ce déplacement possible ou voulu.

Nous voulons partir du postulat qu'au-delà des groupements classificateurs de pratiques de masse sur Internet, il existe, comme dans l'espace urbain, un pullulement de pratiques invisibles, « *microbiennes, singulières et plurielles* » (p.145). Tout comme l'espace urbain, l'espace d'Internet organise un ensemble de *possibilités* et d'*interdictions* (p. 149). Le cliqueur utilise l'ordre bâti d'Internet pour choisir sa trajectoire (il y a différentes manières de procéder pour accéder à la même information), accroître le nombre de possibilités (il peut mettre en place des configurations pour raccourcir le processus de recherche, voire faire en sorte que l'information vienne à lui avant même d'avoir à la chercher) ou même surpasser les interdits (c'est le cas des hackers qui parviennent à accéder à des sites Internet auxquels il ne sont pas censés avoir accès¹⁷) de la même façon qu'un usager de la ville pourrait escalader un mur pour accéder à une propriété privée. Pour paraphraser Claude Soucy, nous pourrions dire que l'utilisateur d'Internet « *prélève des fragments de l'énoncé pour les actualiser en secret* »¹⁸ (p. 149). Ces actualisations de l'espace échappent à la gestion panoptique et statistique de l'espace car cette dernière ne permet que de conclure, comme nous l'avons dit, sur l'*effet* et non la façon dont les choses sont faites. Aussi bien que la marche dans la ville, le clic sur Internet semble être une opération énonciatrice choisie par cliqueur, parmi une infinité d'opérations possibles, ne pouvant donc être réduit à sa trace graphique ou statistique (p. 151). Tout en restant faible et contraint par le lieu propre du fort, l'internaute a la possibilité de développer des « *arbres de clics* »¹⁹ qui « *évanouissent [la toile] en certaines de ses régions, l'exagèrent en d'autres, la distordent, fragmentent et détournent de son ordre pourtant immobile* » (p. 154).

¹⁷ N. Auray (2010), "Les technologies de l'information et le régime exploratoire", *La sérendipité dans les arts, les sciences et la décision*, Paris, Éditions Hermann.

¹⁸ C. Soucy (1971), « *L'utilisateur de la ville prélève des fragments de l'énoncé pour les actualiser en secret* », *L'image du centre dans quatre romans contemporains*, Paris, CSU, p. 5-6.

¹⁹ Rilke parle de « *cet arbre de geste - qui, un instant, ralentit - les allures célestes - pour y placer sa vie.* »

R.M. Rilke (1875-1926), *Qu'il est doux parfois*, (Recueil : Vergers)

L'apparition des *Big Data* a laissé place à l'idée qu'une plus grande quantité de données produisait forcément de meilleures données²⁰. Or comme le montrent Danah Boyd et Kate Crawford, avec l'exemple de Twitter, le sociologue à partir d'une base de données brute ne pourra pas conclure grand-chose sur la « pratique du tweet ». Pour pouvoir construire une sociographie compréhensive des usages de Twitter, il faudrait avoir des informations sur les *ruses* pratiquées par ses utilisateurs. Certains ont plusieurs comptes, certains comptes sont utilisés par plusieurs personnes, d'autres comptes sont des robots (*bots*), et enfin, certains utilisateurs vont directement sur le site sans créer de compte²¹. Toutes ces tactiques, ces détournements du lieu propre qu'est l'interface de Twitter, rendent difficile l'utilisation des *Big Data* pour dessiner de façon complète la pratique quotidienne et singulière qu'il en est fait. Le cas de Twitter est loin d'être une exception sur Internet, ce qui devrait nous faire remettre en question la pertinence des *Big Data* pour comprendre les pratiques du clic.

L'habitabilité d'Internet et son mémorable

Certeau définit l'habitabilité d'un lieu comme sa propension à être indéfini et à laisser libre cours à la création d'espaces mémorables. Ce sont des lieux où les légendes, les souvenirs, les histoires, et toute pratique inventrice d'espaces, sont encore possibles. Dans cette configuration, le philosophe et historien en vient à insister sur l'importance de notre rapport à la mémoire pour des pratiques individualisées et significantes. L'utilisation de la mémoire pour jouer et fabriquer l'ordre bâti permet d'habiter le lieu.

Cependant, Certeau fait l'énonciation d'un ensemble de systèmes (une *raison étrangère*, p. 156) qui censurent la mémoire. Les noms des rues et des places, par exemple, donnent aux marcheurs des significations qui écrivent leur itinéraire et les transforment en simple locataire du lieu. « *La vie [...] se mue pour beaucoup en un "désert" [...] que crée partout un pouvoir technocratique et qui met l'habitant sous surveillance* » (p. 156). Pour lui rendre son habitabilité, il faudrait pouvoir mettre la ville en *récit*, la hanter par des légendes et des histoires, bref, pratiquer son espace. Le mémorable ne peut exister sans récits délocalisés, subjectifs, loin de la *systematicité urbanistique* (p. 158). En ce sens, la mémoire est en conflit avec la structure qui bride notre subjectivité. « *La dispersion des récits indique déjà celle du mémorable. En fait, la mémoire, c'est l'anti-musée : elle n'est pas localisable* » p. (162).

Il est possible de comparer l'acte de marcher avec l'acte de cliquer. Si l'on devait faire le lien entre cette description du mémorable urbain et l'espace d'Internet, c'est un ouvrage de Milad

²⁰ D. Boyd, K. Crawford (2011), « Six Provocations for Big Data », *A Decade in Internet Time: Symposium on the Dynamics of the Internet and Society*.

²¹ Ibid.

Doueïhi, *Pour un humanisme numérique*²², qu'il faudrait mettre en parallèle avec celui de Michel de Certeau. Doueïhi appelle *total recall* la possibilité de mémoire infinie des outils informatiques. Selon lui, le *cloud* - que l'on peut utiliser ici comme métonymie de ce phénomène de mémoire infinie - est la principale « *faille technique de la technique numérique* »²³. L'infaillibilité de la mémoire numérique devient la faille du numérique en tant qu'outil *convivial*²⁴. La machine qui décide pour nous de ce qu'elle mémorise nous transforme plus en les esclaves qu'en les maîtres de nos outils. À mesure qu'il rend la mémoire totale et hétéronome, le *cloud* atteint la convivialité de la technique numérique. D'individus *politiquement interdépendants* nous nous transformons en *gestionnaires*²⁵ vivant dans une société moins libre et moins riche en surprises (d'ailleurs le mécanisme de *sérendipité*²⁶ situé au coeur la dynamique exploratoire d'Internet est corrodée par les systèmes de recommandations et d'affinités que proposent les services prédateurs dominants de la toile).

En fait, Milad Doueïhi emploie le terme *oubli* dans le sens où Certeau emploie le terme *mémoire*. Pour Doueïhi, la mémoire est celle de la machine, infaillible donc inhabitable. Ainsi la possibilité de l'oubli pour l'un devient l'habitabilité pour l'autre. Le schéma du *Panopticon* (p. 163), observé dans la ville, est reproduit sur Internet à mesure que la mémoire et les pratiques sont systématiquement hébergées, utilisées, manipulées et qu'elles deviennent des productions valorisables²⁷. Avec l'imposition de ce nouveau régime de mémoire, plus compatible avec (et stimulé par) les logiques économiques dominantes qu'avec notre rapport symbolique au monde habité, c'est la construction de notre identité (individuelle et collective) qui est altérée. Une perte symbolique ne pourrait être évitée dans une société où les identités seraient résumées à la somme des activités enregistrées et archivées²⁸. Notre identité ne serait plus constituée par un *art de la mémoire*, dont la réponse toujours singulière échappe et réapparaît en fonction des rencontres externes (p. 132-133), mais par un art de la « *findability* » dont la temporalité est centrée sur l'accès à la donnée²⁹.

²² « Ce parcours dans l'imaginaire du numérique est l'occasion de mettre en relief un oubli fondamental de la culture et de la technique numérique, un oubli de l'oubli. L'oubli constitue la faille technique de la technique numérique. Tout se joue sur le fait que la machine, le système, le réseau fonctionne de façon à garantir une mémoire. Tout se passe comme si la continuité de l'accès était aussi une continuité de la mémoire, car il est vrai que cette mémoire est nécessaire pour un accès intelligent et efficace. Or l'oubli, cette forme de fragilité numérique, est constitutif non pas seulement de l'humain mais aussi de l'apprentissage et de la pensée. Oublier ne veut pas dire seulement et exclusivement perdre. Cela veut dire pouvoir voir et interroger des choses et des territoires interdits, explorer des nouveautés en laissant de côté des choses connues ou mémorisées. L'algorithme, pensé dans son efficacité mimétique de doubler l'humain ou le vivant, ou même de les dépasser, n'a pas encore affronté cette dimension de la créativité humaine. »

M. Doueïhi (2011), *Pour un humanisme numérique*, Seuil, p. 150-151.

²³ Ibid. p. 150

²⁴ I. Illich (1973), *La convivialité*, Éditions du Seuil.

²⁵ Ibid.

²⁶ N. Auray (2011), *La sérendipité. Le hasard heureux*, Hermann, p.329-343.

²⁷ M. Doueïhi (2011), *Pour un humanisme numérique*, Seuil, p. 153

²⁸ Ibid.p.156

²⁹ Ibid.p.156

Là où le souhait de Doueïhi recoupe celui de Certeau, c'est dans la nécessité pour l'individu de « *pouvoir voir et interroger des choses et des territoires interdits, explorer des nouveautés en laissant de côté des choses connues ou mémorisées* »³⁰. Doueïhi parle de la possibilité d'*oubli* comme le pré-requis pour l'*habitabilité* d'un lieu. Pour que le lieu soit habitable il faut avant tout qu'il soit indéfini, que sa description manque. Le *vide* de l'oubli permet la production de cet espace de jeu qu'est l'*habitabilité* (p. 159).

Pour Doueïhi comme pour Certeau, il existe en marge, un moyen pour l'acteur de se réapproprier le lieu. Rien ne résume mieux ce point de jonction que deux *rhétoriques cheminatoires* sur lesquelles Certeau s'appuie pour expliquer la métamorphose stylistique de l'espace habité : la synecdoque (qui amplifie le détail) et l'asyndète (qui défait les continuités). À l'aide de l'oubli (ou de la mémoire autonome donc non systématique³¹) ces deux figures rhétoriques transforment « *le système technologique d'un espace cohérent et totalisateur* » (p.153) en « *une histoire allusive et fragmentaire, dont les trous s'emboîtent sur les pratiques sociales qu'elle symbolise* » (p. 154). Pour Certeau c'est donc notre capacité à mettre l'espace en narration qui constitue le procédé de subjectivation. Outre l'*avatar*, Milad Doueïhi insiste sur la *culture anthologique* d'Internet, et la source d'humanité que cette dernière constitue pour l'internaute dans la production de la mémoire. L'utilisateur passe son temps à choisir des morceaux, les déplacer, changer leur contexte d'apparition ou modifier leur format. Selon Doueïhi, les avatars par leurs techniques narratives reproduisent ce qui est indicible sur Internet, donnent lieu à l'oubli et rendent Internet habitable.

Une activité méconnue : le clic

L'existence de techniques narratives dans un espace comme celui d'Internet doit nous inciter à réfléchir aux modes de définition des usages qui le constituent. Certeau remettait déjà en cause l'assimilation de la lecture à la passivité, l'idée que lire c'est recevoir sans transformer (p. 244). Il s'appuie sur Michel Charles ou Jorge Luis Borges pour proposer une conception de la lecture comme une *production propre* au lecteur. Cependant, son déroulement, et la question sociologique qui en découle, le portent bien au-delà de la lecture seule. C'est parce que l'activité de lecture au sens strict produit l'assujettissement des lecteurs qu'elle est chez Certeau une question sociologique profonde. C'est en quelque sorte non la définition de l'objet (livre ou Internet) qui est à remettre en cause, mais bien le rôle des usagers et la liberté dont ils disposent dans leurs pratiques. Certeau n'hésite pas à parler d'un rapport maître-élève ou producteur-consommateur qui oblitère la lecture (p. 248) : rapport à la fois cause et conséquence d'une stratification sociale où les élites distribuent l'information aux lecteurs (p. 249).

S'il reste extrêmement pessimiste quant à l'expansion du pouvoir médiatique et de production sur l'imaginaire du lecteur, Certeau est néanmoins convaincu que ce dernier peut éviter la *loi du texte en particulier*, pour voyager et faire preuve d'une « *impertinente absence* » (p. 250). Pour lui, le lecteur a d'ailleurs gagné, avec l'arrivée de la lecture silencieuse, la distance nécessaire

³⁰ M. Doueïhi (2011), *Pour un humanisme numérique*, Seuil, p. 150-151

³¹ Comme nous l'avons dit, Milad Doueïhi explique la possibilité de l'*oubli* dans le sens où Certeau explique celle de la *mémoire*. Ainsi nous constatons ici une similarité entre oubli et mémoire non systématique.

au texte qui le fait s'émanciper du lieu propre du texte et, par conséquent, lui offre une plus forte liberté de mouvement.

Il est intéressant d'observer que Milad Doueïhi fait d'Internet une description également voire plus optimiste en ce sens. Pour lui, Internet est le lieu d'une « *érosion des différences entre auteur et lecteur* ». Afin d'explorer cette idée, il compare justement Internet au livre papier. Doueïhi fait fi d'une conception autonomisante du livre, qu'il considère comme un lieu enfermant des pratiques qui nous dérangent. L'ère numérique, à travers cette nouvelle culture, complexifie, selon lui, la lecture, et nous permet d'exploiter davantage de formes autonomisantes de consommation, notamment grâce à la convergence entre des pratiques sociales et virtuelles de socialisation et des technologies numériques incitant à la participation. Pour Doueïhi, ce n'est pas autant la facilité de la production que celle de la diffusion de l'information qui transforme radicalement le rapport hiérarchique à la lecture³².

Ces observations nous incitent à nous libérer d'une représentation dichotomique, entre livre et Internet, en ce sens qu'elle ôte au lecteur une grande part de sa responsabilité dans son émancipation vis-à-vis de son outil de lecture. Comme le dit Certeau, la forme de l'objet n'a pas tant d'importance que les forces et les tensions qui l'animent pour définir ses usages. Le livre comme Internet sont animés par un contexte et des dynamiques de production qui assujettissent ou non le lecteur. Pour le livre, c'est l'*impérialisme scripturaire* (selon Certeau, p. 244) ou les Lumières (selon Doueïhi) qui ont défini dans la littérature deux positions : l'auteur dominant et le lecteur dominé. Même si la culture d'Internet semble avoir été bâtie sur une conception a priori plus « démocratique » que celle du champ littéraire actuel³³, il est certain que ce serait faire preuve de déterminisme technologique que de lui rendre cette caractéristique essentielle. Comme l'explique Nicolas Auray évoqué plus tôt, la dynamique *exploratoire* qui a animé Internet depuis son fondement est aujourd'hui en concurrence avec une dynamique dite *prédatrice* qui donne plus de pouvoir à la médiation qu'au jeu et aux tâtonnements³⁴. Dans un contexte où l'exploration serait restreinte en totalité, que serait Internet de plus qu'un livre dont nous sommes le héros ? Finalement, nous pourrions imaginer qu'avec les importants changements à venir dans le contexte de la production d'Internet, l'internaute, destitué de son autonomie, soit contraint à développer un nouvel art de cliquer.

³² M. Doueïhi (2010), « Le livre à l'heure du numérique : objet fétiche, objet de résistance », *Read/Write Book* sous la direction de Marin Dacos, OpenEdition Press.

³³ D. Cardon (2010), *La démocratie internet. Promesses et limites*, Seuil

³⁴ N. Auray (2011), *La sérendipité. Le hasard heureux*, Hermann, pp.329-343

*

* *

Nous avons vu dans ce travail, et à partir de notre interprétation personnelle de l'œuvre de Certeau, que même s'il est contraint par un lieu qui ne lui est pas propre, l'internaute bénéficie toujours, grâce aux tactiques, d'une infinitésimale possibilité de subjectiver sa pratique et d'échapper aux systèmes, aux déterminations. Cela nous a mené dans un second temps à refuser une conception excessivement prophétique des Big Data comme outil d'analyse fidèle à nos pratiques de consommation.

Finalement, nous concluons que si Internet offre à l'internaute une grande liberté de mouvements, comme tout objet de communication, de production ou de réception il est également sujet à des dynamiques et des tensions qui conditionnent et réorganisent ses usages. Ainsi, en dernier lieu, l'objet Internet ne peut être celui qui autonomise l'utilisateur, au contraire, la seule certitude est pour l'utilisateur d'inventer son propre quotidien virtuel.