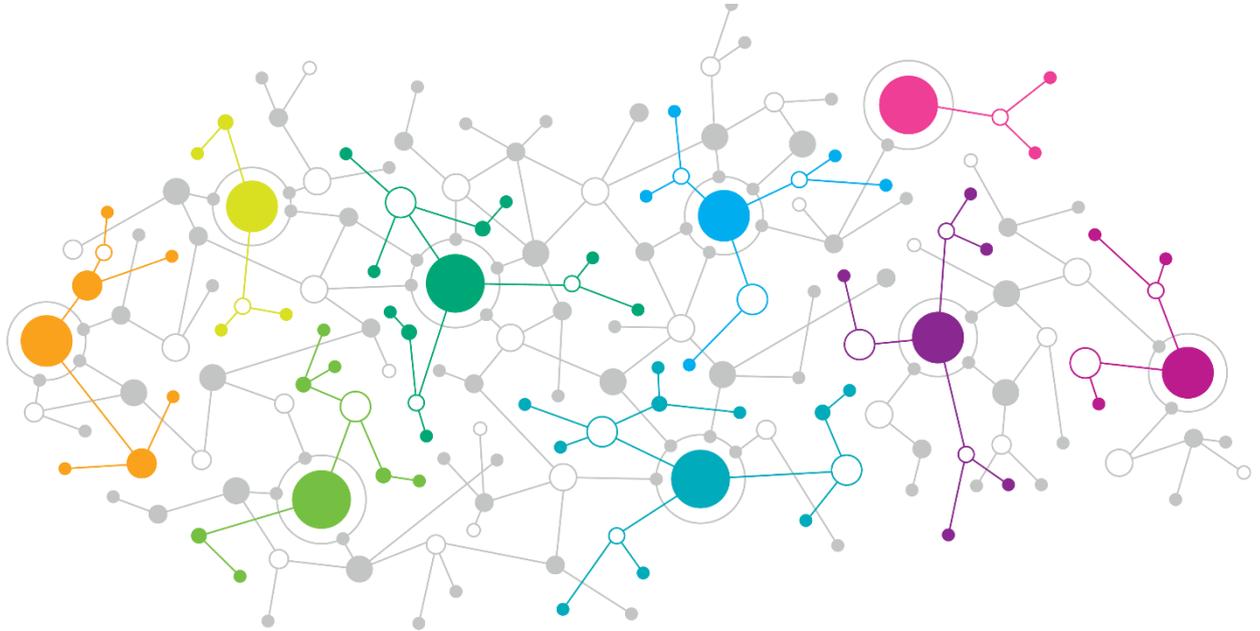




كلية الآداب والعلوم الإنسانية
ⵜⴰⴳⴷⵓⴷⴰ ⵜⴰⵎⴰⵎⴳⴷⴰⵢⵜ ⵜⴰⵏⵓⵙⵔⴰⵢⵜ ⵜⴰⵖⵔⴰⵏⵜ
Faculte des Lettres et Sciences Humaines

INNOVATION, TECHNOLOGIES, EDUCATION ET COMMUNICATION I-TEC



TECHNOLOGIES, IMAGINAIRE ET CREATIVITE
*L'IMAGINAIRE DE LA LANGUE,
LA « LANGUE » DE L'IMAGINAIRE*



EDITION :
FACULTE DES LETTRES ET SCIENCES HUMAINES
(UNIVERSITE MOHAMMED PREMIER-OUJDA)
DECEMBRE 2020

Imaginaires d'Internet : Quelques mythes et utopies fondateurs

*Abdessamad MIMOUN EL KHEIR & Pr Chakir ZEROUAL¹
Abdelmajid MAHI & Pr Aicha ABBAD²*

- (1) Laboratoire Culture, Usages Numériques, Education et Langage. (FLSH - OUJDA)
Complexe Universitaire BP 457, 457, Oujda – Maroc
- (2) Laboratoire Didactique, Littérature, Langage, Arts et TICE (FLSH - KENITRA)
B.P 401, Kénitra - Maroc

RESUME

L'utilisation des technologies de l'information est considérée comme un construit social et culturel, sa fixation est tributaire de plusieurs couches de l'imaginaire qui génèrent les discussions concernant et autour de ces outils. En ligne, le discours aujourd'hui se divise entre amour et peur, possession et résistance, ou encore technophilie et technophobie. Cette rotation est due à la nature dualiste de la nature de l'imaginaire de cette civilisation. Pour comprendre la source des pressions dissimulées dans les métadiscours qui sont associés à l'appropriation historique du web, nous commencerons par clarifier les concepts-phares qui forment l'imaginaire social (utopie, mythe et idéologie), et nous continuerons par mentionner les événements importants de la genèse d' Internet, de son historique et de ses concepts (quelques mythes et utopies).

Abstract

The use of information technologies is considered as a social and cultural construct, its fixation depends on several layers of the imagination that generate discussions concerning and around these tools. Online discourse today is divided between love and fear, possession and resistance, or technophilia and technophobia. This rotation is due to the dualistic nature of the imaginary nature of this civilization. To understand the source of the pressures hidden in the metadiscourses that are associated with the historical appropriation of the web, we will begin by clarifying the key concepts that form the social imaginary (utopia, myth and ideology), and we will continue by mentioning the important events of the genesis of the Internet, its history and its concepts (some myths and utopias).

MOTS-CLÉS: INTERNET, Imaginaire, utopie, mythe, idéologie.

Introduction

En sachant qu'il a pris forme comme une expérience de pensée littéraire, on comprend mieux pourquoi le cyberspace a été un puissant catalyseur d'imaginaire. Il y a une part de sublime dans le cyberespace ainsi mis en scène et cette catégorie esthétique semble presque parfaitement s'y appliquer : le champ ouvert devient grandiose et impressionnant en apparaissant tendanciellement comme une nouvelle immensité qui dépasserait l'imagination et dont ne seraient entrevues que quelques parcelles. Tout ce qui est restitué des expériences individuelles laisse entendre qu'il y a une forme d'excitation à y pénétrer, celle de l'explorateur qui n'est jamais complètement sûr de ce qu'il va rencontrer. Ce vaste espace semble trop complexe pour pouvoir être compris (en tout cas par un esprit humain, puisque les intelligences artificielles y paraissent plus à l'aise). L'impression de sublime apparaît d'autant plus forte que ce nouvel espace disponible n'est plus dans une quelconque matérialité. Les sens paraissent fonctionner alors que cet espace n'est pas un espace physique. C'est un espace où semblent offertes de nouvelles possibilités et où les questions de moralité sur ce qui est bien ou mal paraissent incongrues. Ce qui ne veut pas dire pour autant qu'il y ait forcément plus de liberté, ou en tout cas que celle-ci soit totale (même si États et gouvernements ne comptent plus comme des forces suffisamment importantes pour prétendre à une forme de contrôle)(Terminal, n.d.).

L'imaginaire social d'un adolescent à l'aise avec le numérique devient chez les intéressés l'imaginaire d'une injonction. Pas question de reconnaître publiquement que l'on n'est pas conforme à l'image véhiculée sur la Jeunesse numérique : « Je ne vois pas qui peut dire que c'est compliqué [de faire des recherches sur Internet] ! » s'exclame Alexandre (11 ans), cependant qu'Arthur confirme un clivage fort entre les adolescents correspondant à la norme véhiculée et les autres, énonçant une doxa rigoureuse, faite d'impératifs : « Ceux qui ont du mal, c'est important, il faut qu'ils s'y mettent parce qu'on ne peut pas galérer

comme ça sur Internet, il faut se débrouiller dessus ! [...] Internet, c'est important, maintenant tout le monde il y va, il l'utilise, alors ceux qui ne savent pas encore en 6ème, faut qu'ils s'y mettent pour de bon, là ! Après, sinon, ils vont jamais y arriver ! »(Imaginaire(s) de la jeunesse à l'heure du numérique : Entre discours et pratiques, des imaginaires en tension, n.d.).

Dans le champ de l'action, l'imagination n'est pas nécessairement une évasion de la réalité mais l'exploration d'autres possibles. Avec la transition écologique s'ouvre un régime généralisé de l'imprévisibilité : la « société du risque ». Il exige l'articulation inédite de la décision et de l'image dans des scénarios pour l'action. La planification, la futurologie dans l'appropriation de l'avenir, le tiers espace utopique ont une portée éthique et politique mobilisatrice. L'écologie politique use de l'utopie pour contester les modèles dominants et oser des pratiques alternatives, des écotopies. Dans l'action, la force heuristique de l'image fait varier les possibles. Elle réouvre en image ce que nous pouvons clore par nos habitudes, nos fonctionnements et nos modélisations. Il y aurait ainsi des forces imageantes de l'agir (Géocarrefour, n.d.).

L'impact de l'imagination sur la création de contenu en ligne.

L'imagination est un outil puissant qui nous permet de visualiser, de conceptualiser et de créer de nouvelles idées et possibilités. Elle est le moteur de nombreuses inventions, de la littérature, de l'art et des découvertes scientifiques les plus remarquables au monde. Mais comment appelle-t-on une personne douée d'imagination et quelle est la différence entre l'imagination et la fantaisie ? (Le pouvoir de l'imagination : Explorer les différents aspects d'un esprit créatif, n.d.).

L'imaginaire peut construire le réel en inspirant la créativité et l'innovation. Lorsque quelqu'un imagine une nouvelle idée ou un nouveau concept, il peut ensuite s'efforcer de faire de cette idée une réalité. Par exemple, une personne peut imaginer une nouvelle invention, puis utiliser sa créativité et ses compétences

en matière de résolution de problèmes pour créer cette invention. En outre, l'imagination peut également façonner notre perception de la réalité et influencer la manière dont nous interprétons et comprenons le monde qui nous entoure. Grâce à la pensée créative et à l'exploration de l'imaginaire, nous pouvons élargir notre compréhension et potentiellement créer de nouvelles réalités(Le pouvoir de l'imagination : Explorer les différents aspects d'un esprit créatif, n.d.).

En conclusion, l'imagination est un outil puissant qui nous permet de créer de nouvelles idées et possibilités à partir de nos expériences et de nos connaissances. Elle est un aspect crucial de l'esprit créatif et joue un rôle important dans les activités scolaires et la littérature de l'imagination. En comprenant la relation entre la perception et l'imagination, nous pouvons libérer tout notre potentiel créatif et transformer nos perceptions du monde qui nous entoure(Le pouvoir de l'imagination : Explorer les différents aspects d'un esprit créatif, n.d.).

Comment l'imagination a façonné le développement d'Internet.

L'imaginaire porte un discours qui, en définitive, permet de justifier la nécessité du développement des TIC. Car il justifie les pratiques et comportements des acteurs : en effet, si telle ou telle proposition, position ou décision, relève de l'imaginaire, alors c'est le droit de celui qui la profère de la tenir, au nom de quoi le critiquer ? On ne peut pas critiquer un imaginaire, mais seulement une logique rationnelle. Un imaginaire est, comme le souligne Sfez, un vaste sac à métaphores : on peut tout y mettre potentiellement et même des propositions contradictoires... et pourquoi pas, dès lors qu'il s'agit d'un imaginaire ? Car à quoi servirait un imaginaire s'il devait être limité de l'extérieur ou par une autre instance que lui-même ? Ce qui ne signifie pas qu'un imaginaire ne possède pas sa propre logique et donc ses propres limites, mais elles sont fixées de l'intérieur. En revanche, on peut toujours interroger de l'extérieur une logique

argumentative, afin d'en tester la cohérence ; la critique devient dès lors possible, puisque que l'on est bien dans une pensée rationnelle et non dans l'imaginaire(L'imaginaire des TIC en questions Issues of the ICT imagination, n.d.).

La notion d'imaginaire des TIC, qui connaît un réel succès, doit-elle être prise, sans autre forme d'inventaire, comme un cadre pertinent de compréhension des TIC ou bien doit-elle faire l'objet d'une mise en discussion ? Cet article pose une série de questions à cette notion afin d'en tester la cohérence et l'efficacité intellectuelle. Il montre que la notion (et ses déclinaisons, mythes et utopie notamment), à défaut d'être véritablement convaincante sur le plan intellectuel, remplit une fonction sociale singulière : elle rassure le sociologue (au sens large) quant à sa capacité à porter un discours, fondé sur l'héritage d'anciennes catégories, sur la prolifération de nos techniques. Cette communication indique également qu'il existe des alternatives, peut être mieux adaptées à leur objet, et notamment la notion d'impensé informatique (et des TIC)(L'imaginaire des TIC en questions Issues of the ICT imagination, n.d.).

L'humanité vivait déjà dans le cyberspace avant qu'il ne soit créé et développé concrètement par des infrastructures. Elle y vivait par l'imaginaire, dans ce que commençaient à spéculer des œuvres de fictions. Et spécialement celles du cyberpunk, qui ont marqué la deuxième moitié des années 1980 (Terminal, n.d.).

Le rôle de l'imagination dans le marketing et l'image de marque en ligne.

Lorsque la perception de la marque est positive elle favorise la commercialisation. Le marketing permet de s'assurer que l'image de marque plaise, de cibler le public ciblé et de déployer une campagne d'image de marque apportant de la personnalité à cette marque. C'est cette personnalité que le public

percevra en décodant les signes spécifiques de la marque(Pourquoi l'image de marque est si importante pour une entreprise ?, n.d.).

L'image de marque est la représentation d'une entreprise(ou organisation, institution) perçue par le consommateur. On utilise également le terme « branding » pour la qualifier. Les messages liés à la marque se diffusent via Internet, les médias, le print (Pourquoi l'image de marque est si importante pour une entreprise ?, n.d.).

Elle résulte des caractéristiques du produit ou de la marque concerné(e) et elle est influencée par de larges actions publicitaires. Lorsque la perception de l'image du produit est positive, cela favorise la commercialisation du produit et de ce fait argumente la pratique de prix élevés. Pour influencer le consommateur, l'entreprise doit connaître son comportement mental car chaque individu a une image de marque qui lui est propre(Pourquoi l'image de marque est si importante pour une entreprise ?, n.d.).

Les risques potentiels de trop compter sur l'imagination dans les activités en ligne.

Ainsi, par exemple, l'usage intensif d'Internet en général de même que certaines activités particulières menées sur Internet entraîneraient, tout comme pour les substances psychoactives, des modifications du système de récompense, ce qui amènerait certains utilisateurs et utilisatrices à se reconnecter souvent et à passer tant de temps sur Internet que d'autres aspects de leur vie en souffrent(Activités en ligne - Effets-Risques - Addiction Suisse, n.d.).

De nombreuses personnes confondent souvent imagination et fantaisie. Or, il existe une nette différence entre les deux. L'imagination consiste à créer de nouvelles idées et possibilités basées sur des expériences et des connaissances du monde réel, tandis que la fantaisie consiste à créer des scénarios et des situations

purement fictifs et souvent déconnectés de la réalité(Le pouvoir de l'imagination : Explorer les différents aspects d'un esprit créatif, n.d.).

Tout ce qui est connecté peut être hacké. Les comportements criminels sont loin d'être réservés au monde physique et, de fait, le cyberspace n'apparaît pas épargné. Dans ce futur anticipé, le cyberspace n'est pas plus calme et pacifié que l'espace « réel ». Pour les hackers et autres « console cowboys », il n'est pas non plus sans risques : participer à des cyberattaques, lorsqu'on y est branché, c'est aussi se mettre en danger physiquement. La « glace noire » est capable de fortement endommager les capacités cérébrales des attaquants imprudents, jusqu'à les tuer dans certains cas(Terminal, n.d.).

L'avenir d'Internet et le rôle de l'imagination continue dans sa formation.

Nos recherches en sciences de l'information et de la communication nous conduisent à travailler la notion d'imaginaire(s) d'Internet comme objet socialement partagé et objet d'enseignement-apprentissage, de la recherche d'information et des lieux d'information. Plus précisément, nous focalisons sur les liens entre imaginaires et pratiques d'information. Cette publication propose une analyse des imaginaires que véhiculent les discours sociaux à propos des « Jeunes », et de leurs pratiques numériques, et cherche à mettre en lumière la réception de ces discours par les adolescents eux-mêmes, et les conséquences de tels discours sur la prise en charge des pratiques numériques adolescentes(Imaginaire(s) de la jeunesse à l'heure du numérique : Entre discours et pratiques, des imaginaires en tension, n.d.).

Conclusion

Prendre en compte la dimension de l'imaginaire dans les recherches portant sur les pratiques informationnelles, et plus largement l'activité d'information, permet de dépasser le stade des discours d'accompagnement qui nuisent à la

compréhension de la diversité des pratiques numériques adolescentes, et à l'inter-compréhension des acteurs, notamment au sein du monde scolaire. Le développement d'un « humanisme numérique » (Doueihi, 2011) pour tout un chacun est à ce prix (Imaginaire(s) de la jeunesse à l'heure du numérique : Entre discours et pratiques, des imaginaires en tension, n.d.).

Inclure dans une recherche sur l'activité informationnelle une focalisation sur les imaginaires nécessite toujours d'affirmer la pertinence conceptuelle de la notion d'imaginaire. Au pays du Discours de la Méthode, le regard porté sur l'imaginaire est volontiers négatif. De nombreux spécialistes ont fait le procès de l'imaginaire (Robert, 2006), accusé d'agir de manière perturbante sur les affects des individus en excitant des croyances sans fondement. Considérée à l'intérieur d'une théorie de la connaissance, la faculté d'imaginer est nécessairement imprécise (Imaginaire(s) de la jeunesse à l'heure du numérique : Entre discours et pratiques, des imaginaires en tension, n.d.).

Référence

1. *Terminal*. (n.d.), depuis journals.openedition.org/terminal/7239
2. *Imaginaire(s) de la jeunesse à l'heure du numérique : Entre discours et pratiques, des imaginaires en tension*. (n.d.), depuis www.unilim.fr/interfaces-numeriques/588
3. *Géocarrefour*. (n.d.), depuis journals.openedition.org/geocarrefour/10382
4. *Le pouvoir de l'imagination : Explorer les différents aspects d'un esprit créatif*. (n.d.), depuis commentouvrir.com
5. *L'imaginaire des TIC en questions Issues of the ICT imagination*. (n.d.) undefined NaN, NaN, depuis www.unilim.fr/interfaces-numeriques/520
6. *Pourquoi l'image de marque est si importante pour une entreprise ?*. (n.d.), depuis www.anthedesign.fr
7. *Activités en ligne - Effets-Risques - Addiction Suisse*. (n.d.) depuis www.addictionsuisse.ch