

Comment appréhender la complexité des imaginaires à l'œuvre, des technologies numériques aux usages ?

Pignier Nicole

Centre de Recherches Sémiotiques Université de Limoges

Introduction

- Pour nous, l'imaginaire n'est pas séparable de la perception et du langage.
- Il ne constitue pas une enveloppe auréolée différente des discours et de la perception, au sens où Merleau-Ponty définit cette dernière, à savoir un acte sensible et intelligible de com-préhension du monde.

Comment appréhender la complexité des imaginaires à l'œuvre, des technologies numériques aux usages ?

Pignier Nicole

Centre de Recherches Sémiotiques Université de Limoges

Introduction

- Nous allons interroger la complexité des strates d'objets sur lesquels portent les imaginaires, ces ensembles discursifs nourris de forces et de formes perceptives.

I. Les imaginaires liés à la strate des technologies numériques

- Cette strate *préfigure* la diversité des possibles expériences d'information et de communication via la logique des algorithmes et des réseaux.

- Elle comprend la programmation de langages à partir des algorithmes et du langage binaire (pensée mathématique), les réseaux informatiques et les circuits intégrés (électronique).

I. Les imaginaires liés à la strate des technologies numériques

Elle se fonde sur :

- une *force perceptive*, énonciative de simplification et de réduction du monde et ;
- des *formes perceptives* de flux, de réseaux.

I. Les imaginaires liés à la strate des technologies numériques

Selon les sujets de perception, cet ensemble force/forme constitue tel ou tel système de valeurs, en créant des équivalences sémantiques du type :

+ force réductrice et une forme de flux/réseau, + force libératrice par rapport au pouvoir en place et ou par rapport aux frontières = positif pour l'humanité.

Cf. Fred Turner, *Aux sources de l'utopie numérique*.

I. Les imaginaires liés à la strate des technologies numériques

Mais d'autres perceptions donnent lieu à un système de valeurs du type :

+ force réductrice et une forme de flux/réseau, + force dominatrice d'autrui = négatif pour l'humanité.

Cf. Bernard Stiegler, Jean-Michel Besnier

I. Les imaginaires liés à la strate des technologies numériques

Ce dénominateur commun : force simplificatrice / formes du flux/réseaux est une puissante attraction perceptive.

Il constitue une manière d'être au monde spécifique : *esthésie numérique* (Pignier, 2012 <http://epublications.unilim.fr/revues/as/pdf/4786>) ou *technesthésie* (Couchot, 1988), ou « ontophanie numérique » (Vial, 2012).

II. Les imaginaires liés aux objets matériels et logiciels

Ces derniers configurent nos expériences d'information et de communication ; ils leur donnent un cadre pratique spécifique porteur d'un dessin et d'un dessein (objectif, visée éthique).

II. Les imaginaires liés aux objets matériels et logiciels

Ex : Les logiciels libres qui se fondent sur une perception du type :

Force réductrice/formes flux -réseau = force coopératrice/forme ouverte

Ex : Les logiciels de systèmes propriétaires qui se fondent sur une perception du type :

Force réductrice/formes flux -réseau = force de délégation/forme fermée

II. Les imaginaires liés aux objets matériels et logiciels

Ces orientations perceptives donnent lieu, selon les sujets de perception, à des associations plus ou moins positives ou négatives.

On a par exemple une perception du type :

+Force simplificatrice/forme du flux et du réseau + force de délégation/forme fermée = positif pour l'humanité.

(Cf. Stéphane Vial, Apple)

II. Les imaginaires liés aux objets matériels et logiciels

On a par exemple une perception du type :

+ Force simplificatrice/forme du flux et du réseau + force de déléation/forme fermée = négatif pour l'humanité.

(Cf. Rushkoff, Bernard Stiegler)

III. Les supports de l'énonciation éditoriale ou *métabédiums*

- Ce peut être un site web, une application, un réseau social, un blog, une messagerie...
- Chacun forme un *métabédium* à savoir un agrégat de médiums traditionnels voire de médiums natifs.

III. Les supports de l'énonciation éditoriale ou *méta-mediums*

Chacun *méta-medium* configure l'énonciation éditoriale via (Cf. Pignier, 2008) :

- *le support matériel figuré ;*
- *le support formel ;*
- *le support ergodique.*

Ces *méta-mediums* configurent l'énonciation avec un *ethos* particulier.

III. Les supports de l'énonciation éditoriale ou *méta-mediums*

Chacun *méta-medium* configure l'énonciation éditoriale avec un *ethos* particulier à savoir une représentation axiologique et imaginaire des coénonciateurs (Cf. Pignier, 2008 ; 2012)

III. Les supports de l'énonciation éditoriale ou *métabédiums*

Ex 1. Stevart Brand : le WELL (Whole Earth 'Lectronic Link).

Ex : 2. Compuserve ou systèmes privés de l'époque du WELL

On a des systèmes de valeurs du type :

1. Force simplificatrice/forme du flux et du réseau = force de coopération/forme ouverte /= positive pour l'humanité.
2. Force simplificatrice/forme du flux et du réseau = force de délégation/forme de marchandise/= négative pour l'humanité.

IV. Les imaginaires liés aux usages.

L'utilisateur peut *performer* l'expérience d'information et de communication configurée par le *méta-medium*, l'objet logiciel et matériel dans le même sens.

Mais il peut aussi plus ou moins *contre-performer* l'environnement d'information et de communication

Cf. Cédric Biagini, Bernard Stiegler, Dominique Wolton, Douglas Rushkoff, ...

Cf. Boutaud pour les concepts de préfiguration, configuration, performance/contre-performance.

IV. Les imaginaires liés aux usages.

- Ces auteurs parmi d'autres font appel à des usages fondés sur la force critique :
- Forces critiques/formes de maîtrise des usagers = positive pour l'humanité.

Pour les commentaires, cf. Pignier, 2012 : p. 156 :
<http://epublications.unilim.fr/revues/as/pdf/4786>

Strate n°	Dénomination de l'énonciation propre à chaque strate	Fonction de la strate dans l'expérience d'information-communication des textes.	Imaginaire en jeu
1	Énonciation en jeu dans la conception de technologies numériques	Moment de la préfiguration	Imaginaire <u>technesthésique</u>
2	Énonciation en jeu dans le design des objets matériels-logiciels	Moment de la configuration	Imaginaire lié au design des objets matériels-logiciels
3	Énonciation en jeu dans le design éditorial des <i>méta-mediums</i>	Moment de la configuration	Imaginaire lié au design éditorial et médiatique du <i>méta-medium</i>
4	Énonciation en jeu dans les usages des <u><i>méta-mediums</i></u> et des supports matériels, logiciels	Moment de la performance / contre-performance des pratiques des textes telles que configurées par les strates précédentes	Imaginaire lié au geste de l'usage

Les différentes strates de sens des technologies à l'usage