

Marché virtuel et identités culturelles

[Christian Vandendorpe](#)
Université d'Ottawa

Publié dans *L'interculturel et l'économie à l'œuvre. Les marges de la mondialisation*, sous la direction de Daniel Castillo Durante et Patrick Imbert Ottawa, Éditions David, 2004, p. 219-223.

En juillet 2002, les bureaux de l'office du tourisme des Pays-Bas ont commencé à voir défiler un nombre étonnant de touristes coréens désireux de savoir comment se rendre à Varsseveld. C'était là une question plutôt surprenante, étant donné que ce petit village est dépourvu d'industrie ou d'intérêt culturel notable. En fait, ces touristes venus de la Corée du Sud voulaient visiter le village natal de Guus Hiddink, alors entraîneur de leur équipe nationale de football et qui avait valu à leur pays de se qualifier pour les semi finales de la Coupe mondiale de football 2002. Cet entraîneur était ainsi devenu une célébrité. Et l'impact de cette victoire sportive sur la psyché coréenne fut tel que ce pays envisageait, selon *Le quotidien du peuple en ligne*¹ du 24 août dernier, de désigner le 1^{er} juillet comme une fête nationale pour commémorer cette victoire.

Cette anecdote est exemplaire du phénomène que nous vivons actuellement. D'une part, elle atteste de la permanence d'un sentiment national spontané, mais qui s'exprime de façon ludique et se manifeste publiquement à l'occasion de compétitions sportives internationales, tout en reconnaissant volontiers la valeur des appuis venus d'ailleurs. Paradoxalement, cette forme de sentiment national se

¹ [En ligne] <http://fpfre.peopledaily.com.cn/home.html>

traduit aussi par une ouverture plus grande sur l'étranger. Mais le paradoxe n'est qu'apparent, car on connaît la loi psychologique voulant que l'on va d'autant plus volontiers vers l'autre que l'on se sent bien dans sa peau. Ce mouvement vers l'autre est aussi facilité par une plus grande fluidité dans les marqueurs d'identité nationale. Cette dernière n'est plus vue comme un condensé irréductible et inassimilable d'autochtonie et de culture locale, mais comme un ensemble de déterminations culturelles que pourra emprunter occasionnellement un étranger, pour marquer sa participation à une émotion forte affectant une nation. La célèbre phrase « *Ich bin ein Berliner* » prononcée par Kennedy le 26 juin 1963 a trouvé son écho au lendemain du 11 septembre, quand beaucoup de gens dans le monde se sont sentis américains, dans un mouvement — trop bref... — d'émotion et d'indignation partagées devant l'atrocité². De plus en plus, l'ensemble de déterminations culturelles stéréotypées qu'est une identité nationale ressemble ainsi à un masque virtuel qu'il est loisible d'emprunter selon les circonstances — du moins, aussi longtemps que le sentiment identitaire n'est pas ouvertement menacé par la culture dominante.

Un nouvel espace de communication

Il est devenu banal de dire que nous assistons à la disparition d'un monde et que celui qui est en gestation sera bien différent de celui de la génération précédente. Ce qui est nouveau, cependant, c'est l'accélération des phénomènes culturels. Hier encore, les rapports entre les individus et les sociétés étaient ralentis par les contraintes physiques de distance et la médiation lente des passeurs culturels — un rôle confié principalement aux voyageurs, marchands et éditeurs. Aujourd'hui, l'avènement du Web a éliminé les distances physiques en enserrant le monde dans les mailles de plus en plus fines d'un réseau où l'information circule à la vitesse de la lumière. Cette structure permet aussi de court-circuiter les institutions de médiation traditionnelles. Un individu ou un groupe qui souhaite publier un document peut le rendre accessible au monde entier presque instantanément et pour une somme dérisoire. En outre, les moteurs de recherche sont jumelés à des traducteurs automatiques qui permettent de se faire rapidement une idée du contenu informatif d'une page donnée.

Ce nouveau contexte ouvert par la mise en réseau des ordinateurs a été perçu très tôt comme un nouvel Eldorado et celui-ci a fait

² Jean-Marie Colombani, « Nous sommes tous Américains », *Le Monde*, 13 septembre 2001. [Éditorial].

l'objet, dans la dernière décennie du vingtième siècle, d'une ruée qui a eu très peu de précédents dans l'histoire.

Pour explorer ce phénomène, la revue *Wired* est sans aucun doute un informateur privilégié. Fondée en 1993, elle compte dans son équipe de direction le très médiatique Nicholas Negroponte, chercheur au MIT et auteur du best-seller *Being digital*, paru en 1995. Par ses articles enthousiastes, ce magazine a contribué à lancer la notion de « nouvelle économie ». Il a même montré l'exemple aux investisseurs timides en affichant, durant plusieurs années, son propre portefeuille d'actions de haute technologie, avec taux mensuel de rendement et mouvements de capitaux. Cette pratique a été discrètement interrompue en l'an 2000 quand l'effondrement de la bulle boursière s'est confirmé.

Parmi les personnages auxquels *Wired* s'est intéressé au fil des ans, peu ont reçu plus d'attention que George Gilder. Ce dernier semble en effet incarner à un très haut degré le mélange d'esprit d'entreprise, de capitalisme planétaire et de sensibilité néolibérale caractéristique de cette période. Dans un numéro récent (10.07), le magazine lui consacre un article récapitulatif, qui ressemble au *post-mortem* d'un septennat qui a vu la Bourse s'emballer autour des valeurs technologiques avant de retomber lamentablement. De façon significative, l'article s'intitule « *The Madness of King George* » : malheur aux prophètes déçus!

Prophète, George Gilder l'a été assurément. Ou du moins, il fut un remarquable visionnaire. C'est à l'influence qu'il exerçait par ses livres, ses articles et sa *newsletter* (*The Gilder Technology Report*), que certaines entreprises de télécommunication doivent leur extraordinaire succès boursier au milieu des années 90. On le crédite ainsi de la fabuleuse capitalisation amassée par Global Crossing à partir de 1997, suivie par la débâcle en janvier 2002, la quatrième en importance aux États-Unis. Cette entreprise, qui mise sur le potentiel de la fibre optique, a des ambitions planétaires et compte installer un réseau de 88 000 kilomètres sous les océans. Son slogan, que l'on peut encore voir sur son site Web, est un rien triomphaliste : « *One planet, one network, a million possibilities.*³ »

Le plan d'affaires de cette entreprise n'est pas sans évoquer le roman *Cryptonomicon* (1999) de Neal Stephenson, qui raconte l'odyssée d'un *hacker* californien dont la compagnie tente d'installer un réseau de fibre optique sous-marin à travers le Pacifique et d'établir un paradis de données (« *data haven* ») dans le sud-est asiatique. La fiction repose sur l'idée que les gros capitaux seront attirés

³ [En ligne] [<http://www.globalcrossing.com/xml/index.xml>]

par la perspective d'installer leurs applications virtuelles et leurs commerces en ligne dans un territoire (le sultanat de Kinakuta) qui serait à l'abri de toute intervention gouvernementale. À terme, ce marché virtuel (« *digital bazaar* ») deviendrait une puissante structure économique délocalisée qui pourrait même se passer des monnaies nationales et imposer la sienne propre. Stephenson n'inventait pas ce scénario de toute pièce. Il avait eu connaissance d'un projet de fibre optique sous-marine lancé par la compagnie Flag, dont il avait rendu compte dans un numéro de *Wired* en décembre 1996⁴. De plus, il avait été précédé sur le terrain de la fiction par un autre auteur américain, Bruce Sterling, qui intéressait lui aussi à cette frange de la réalité qui sépare l'actuel du probable, et dont le roman *Islands in the Net* avait paru en 1989.

Cette idée de « paradis de données » à l'abri des gouvernements établis est un *topos* du discours économique de la période. A voir la rapidité avec laquelle ce topos s'est répandu, on pourrait même dire qu'il constitue un « *meme* » ou un virus mental, selon la terminologie de Richard Dawkins⁵. Un projet similaire a en effet été poursuivi par Ryan Lackey qui envisageait d'installer une ferme de serveurs connectée à des routeurs extrêmement puissants sur une plateforme de la mer du Nord abandonnée par l'armée britannique, un projet que rapporte également le magazine *Wired* en juillet 2000⁶.

Gilder a accédé à la notoriété après que le président Reagan eut mentionné un de ses livres comme exemplaire des réformes néolibérales qu'il avait en vue. Dans *Wealth and Poverty* (1981), Gilder montrait en effet que les origines de la richesse se trouvaient dans l'esprit d'entreprise, le travail, la famille et une foi inébranlable dans une vision d'avenir. C'étaient ces qualités qui pouvaient faire échapper un individu ou un groupe social à la pauvreté. Devenu instantanément célèbre, il se mit à étudier la physique du microprocesseur afin de se situer à la fine pointe des connaissances dans ce domaine. Cela lui permettra de prédire que la prochaine révolution affectera les télécommunications, grâce aux possibilités nouvelles offertes par la fibre optique. Détracteur de la télévision, qui invite à la passivité, il est un fervent partisan du Web parce que celui-ci remet le pouvoir entre les mains de l'utilisateur.

Sa foi dans le potentiel de « destruction créatrice » du capitalisme se double d'une méfiance profonde à l'égard des gouverne-

⁴ [En ligne] "Mother Earth Mother Board"
[<http://www.wired.com/wired/archive/4.12/ffglass.html>]

⁵ [En ligne], [<http://www.cscs.umich.edu/~crshalizi/Dawkins/viruses-of-the-mind.html>]

⁶ [En ligne], [http://www.wired.com/wired/archive/8.07/haven_pr.htm]

ments en tant qu'instances de régulation. Selon Gilder, tout le champ devrait être laissé libre aux entrepreneurs car, même si cela devait donner lieu à la création de monopoles, ceux-ci ne seraient jamais que temporaires. L'État serait donc une structure périmée. Cette idée ne sévissait pas seulement dans les milieux techno-libertaires mais aussi jusque dans les premiers cercles du pouvoir américain, Gilder étant à l'époque conseiller personnel du leader républicain Newt Gingrich. L'idéal néo-libéral de l'État minimal était même assez séduisant pour que la revue *Wired* le soumette, dans un long article, aux feux conjugués de deux opposants⁷.

Pour la nation la plus riche et la plus puissante du monde, la plus avancée aussi en matière de technologie, cette apologie du laisser-faire n'était pas vraiment désintéressée. L'espace virtuel étant une « nouvelle frontière », un nouvel Eldorado, il était intéressant pour les États-Unis de s'y imposer les premiers de façon à définir les règles du jeu et à s'accaparer les positions dominantes dans les réseaux tout comme ils l'avaient fait avec le pétrole du Moyen-Orient. Il ne serait pas nécessaire, en effet, d'avoir plusieurs compagnies de téléphone planétaires quand une seule posséderait déjà assez de bande passante pour satisfaire à tous les besoins et casser les prix sur tous les marchés.

En même temps, Washington était en train de préparer, sous la pression d'Hollywood et de l'industrie du disque, le *Digital Millenium Copyright Act*, adopté en 1998, et qui allait resserrer les droits d'auteur sur le Web, ouvrant la porte à la transformation de celui-ci en une fabuleuse entreprise commerciale. Ironiquement, c'est à partir du moment où cette nouvelle loi commence à montrer ses effets que débute le ralentissement de la « nouvelle économie ». Le coup fatal sera porté par les déboires juridiques de Napster rendus publics durant l'été 2000. Le conflit entre les propriétaires de l'infrastructure et les fournisseurs de contenus semble ainsi s'être résolu en faveur des seconds même si divers émules de Napster, notamment Kazaa, profitent maintenant des possibilités offertes par un réseau global pour permettre aux internautes de continuer à échanger gratuitement des fichiers MP3⁸.

Dans ses analyses et extrapolations, Gilder s'était appuyé sur une vérité fondatrice et inébranlable, sorte de dogme incontesté dans le monde merveilleux de la Nouvelle économie : la loi de Gordon Moore. En 1965, ce jeune ingénieur, co-fondateur de la compagnie Intel,

⁷ « Is Government Obsolete? », *Wired*, n° 4.01, janvier 1996. [En ligne] <http://www.wired.com/wired/archive/4.01/government.html>

⁸ « The Race to Kill Kazaa », *Wired*, n° 11.02, février 2003, p. 106. [En ligne] [\[http://www.wired.com/wired/archive/11.02/kazaa.html\]](http://www.wired.com/wired/archive/11.02/kazaa.html)

avait établi que le nombre de transistors que l'industrie pourrait placer sur une puce doublerait tous les 12 mois. Tout au long des décennies 80 et 90, la fiabilité de cette loi — même si la durée de doublement avait été révisée à 18 mois et tout récemment à 24 mois — avait permis à l'industrie des ordinateurs, tant au plan des composants que des logiciels, de se donner des objectifs précis, basés sur l'obsolescence programmée, rapide et inéluctable des composants d'ordinateurs et leur remplacement par des systèmes plus performants, assurant ainsi une extraordinaire expansion à tout le secteur des industries de haute technologie, et par extension au Nasdaq. Cette loi de Moore a eu aussi des effets considérables sur les mentalités contemporaines. Elle constitue le démenti le plus radical que technophiles et financiers puissent opposer à l'idéologie postmoderne selon laquelle la notion même de progrès serait périmée. Nombre d'extrapolations futuristes reposent sur cette loi, notamment celles de Ray Kurzweil qui prédit, dans *The Age of spiritual Machines*, que le micro-processeur sera bientôt (vers 2050) infiniment plus complexe et plus intelligent que le cerveau humain.

Armé de la loi de Moore, Gilder pourra lui aussi se poser en visionnaire. Extrapolant cette loi au domaine des télécommunications, il avance que la bande passante — soit la quantité de données que le réseau peut acheminer en une seconde — doublera tous les six mois, ce qui en cinq ans multiplierait par mille la quantité de données susceptible de passer dans un câble en une seconde. Cette loi énoncée en 1998 et appelée loi du Telecosm sera rebaptisée ensuite « loi de Gilder » (*Telecosm*, 2000); preuve supplémentaire que l'on n'est jamais si bien servi que par soi-même. À terme, Gilder prédit l'avènement d'un univers où la bande passante serait illimitée. Il faut admettre que le visionnaire n'était pas loin de la réalité puisque, selon divers experts, le doublement de la bande passante se serait fait tous les 12 mois entre 1998 et 2001.

D'après Gilder, cette explosion de la bande passante aurait notamment pour effet de modifier radicalement la façon dont on utilise l'ordinateur : au lieu d'installer des programmes sur son disque dur, l'utilisateur utiliserait de l'espace de rangement et des programmes en ligne, ce qui lui donnerait toujours les derniers perfectionnements en matière de logiciel. Prévoyant la formidable expansion du Web, Gilder avait aussi annoncé en 1995 que Netscape, alors détenteur du principal navigateur, pourrait, avec la combinaison du programme Java, prendre la place jusque-là occupée par Microsoft. Mais Bill Gates a réagi à temps et, grâce à l'injection d'un milliard de dollars, il a pu racheter un navigateur concurrent de Netscape et l'intégrer à Windows sous le nom d'Internet Explorer.

Impact sur la culture

Ces querelles de titans à la conquête d'un marché ne devraient pas faire oublier le nouveau paradigme de communication ouvert par le Web. Si l'espace physique de la planète s'était déjà beaucoup rétréci avec l'arrivée des avions et du téléphone, c'est maintenant l'espace culturel qui est soumis à des pressions uniformisantes comme jamais dans le passé, en raison de la formidable augmentation des vitesses de connexion.

Parmi les philosophes qui se sont penchés sur la portée profonde que ces nouveaux développements peuvent avoir pour l'humanité, personne sans doute n'est allé aussi loin que Pierre Lévy dans son livre *World philosophie*. (2000). Celui-ci propose une réflexion passionnée, avec parfois l'accent d'un manifeste, sur la convergence de la mondialisation du marché et de l'économie du savoir dans le nouvel environnement global qu'est le cyberspace. Selon lui, le centre de la civilisation étant sans contredit devenu virtuel, il s'ensuivrait qu'une intelligence collective de plus en plus complexe est en voie d'émerger des processus de coopération compétitive. La médiation instantanée et totalisante que permet le Web entre les humains n'a pas de précédent, et celle-ci crée un contexte culturel dont on ne saurait exagérer le potentiel de transformation sur les affaires du monde :

Or le Web opère, pour la première fois à l'échelle de l'espèce, une médiation potentielle entre l'ensemble des sujets. [...]

[Le Web] incarne la première objectivation non réductrice de la culture, c'est-à-dire du contexte ou de l'hypercontexte médiateur entre les humains. (161)

De fait, la mise en réseau des humains de tous les coins du globe donne une singulière actualité à la prédiction que faisait Alexis de Tocqueville voilà plus d'un siècle et demi, en observant le mouvement d'homogénéisation à l'œuvre dans le « *melting pot* » américain :

Ce que je dis de l'Amérique s'applique du reste à presque tous les hommes de nos jours. La variété disparaît du sein de l'espèce humaine; les mêmes manières d'agir, de penser et de sentir se retrouvent dans tous les coins du monde. Cela ne vient pas seulement de ce que tous les peuples se pratiquent davantage et se copient plus fidèlement, mais de ce qu'en chaque pays les hommes, s'écartant de plus en plus des idées et des sentiments particuliers à une caste, à une profession, à une famille, arrivent simultanément à ce qui tient de plus près à la constitution de

l'homme, qui est partout la même. Ils deviennent ainsi semblables, quoiqu'ils ne se soient pas imités. Ils sont comme des voyageurs répandus dans une grande forêt dont tous les chemins aboutissent à un même point. Si tous aperçoivent à la fois le point central et dirigent de ce côté leurs pas, ils se rapprochent insensiblement les uns des autres, sans se chercher, sans s'apercevoir et sans se connaître, et ils seront surpris en se voyant réunis dans le même jeu.

En même temps, il faut reconnaître que l'adoption généralisée d'un même environnement technologique ne garantit pas nécessairement une harmonisation culturelle. Loin de là ! Chacun sait par expérience que l'on peut faire coexister dans son esprit des dizaines de répertoires de conduites différentes, basées sur des valeurs parfois contradictoires. Il arrive également qu'un de ces répertoires bascule en mode dominant et devienne le déterminant majeur des comportements. C'est ce qui se passe notamment lors d'un phénomène de conversion, quand la conviction idéologique prend le pas sur toute autre considération. Or, on peut appliquer au concert des nations une règle applicable à la plupart des systèmes : un ensemble ne vaut que ce que vaut son maillon le plus faible. De la même façon, une civilisation planétaire ne vaudra que ce que vaudra sa composante la moins tolérante. Pour le moment, il semble bien que la nouvelle culture virtuelle, loin de réunir l'humanité dans la société harmonieuse envisagée par Pierre Lévy et Teilhard de Chardin, exacerbe au contraire dans des cultures minoritaires la crainte de disparaître.

En effet, le mouvement d'uniformisation de la planète, s'il a détruit l'état d'innocence dans lequel les sociétés cultivaient leurs particularismes, n'a pas fait disparaître le souvenir qu'elles en gardent mais pourrait bien en avoir aiguisé la conscience nostalgique. Nous avions jadis des groupes humains ignorants de leurs différences et juxtaposés dans une mosaïque spatiale. Avec l'omniprésence d'un réseau planétaire d'information instantanée, les sociétés tendent à affirmer haut et fort leur spécificité et même à la renforcer par diverses stratégies. Ce mouvement identitaire procède en deux temps. D'abord, il suppose chez un individu ou un groupe donné une prise de conscience de son intégration dans un ensemble social dont il ne partage pas certains traits, certains privilèges ou certaines valeurs. Dans un deuxième temps, le candidat à la crise identitaire monte en épingle ces différences pour les renforcer ou en faire un étendard de révolte. Une identité se construit ainsi toujours par opposition à un contexte dominant. Plus celui-ci est ressenti comme oppressant et en contradiction avec une valeur identitaire, plus fortement la société menacée

ressentira le besoin d'affirmer son identité distincte afin de sauvegarder la valeur menacée. Pour ce faire, la société dominée pourra s'appuyer sur ces matrices identitaires prédéfinies que sont la langue, la religion et une histoire nationale communément acceptée. On peut considérer ces diverses dimensions de la culture comme un prêt-à-porter identitaire.

Paradoxalement, ce mouvement de particularisation et de crispation identitaire se renforce au moment précis où une même culture du jeunisme se répand sur la planète, en faisant converger les mentalités des jeunes du monde entier, qui participent d'un même univers de consommation et de culture populaire.

De plus en plus, les adolescents écoutent les mêmes chansons à Ottawa, à Bruxelles ou à Buenos Aires. Ils regardent les mêmes films et se modèlent sur les mêmes vedettes. Ils participent aux mêmes forums de discussion, qu'ils soient à Bordeaux ou à Chibougamau. Sur-tout, ils jouent à des jeux virtuels avec des partenaires venus de partout. Bien avant d'être capables de lire ou d'écrire, les enfants d'aujourd'hui sont capables de manier une souris et, placés devant un jeu, d'en identifier le fonctionnement, les coups permis et les objectifs, qu'il s'agisse de délivrer une princesse emprisonnée par un gorille (*Donkey Kong*), de faire voler Super Mario, de participer à un jeu de rôle, d'aventure, d'action, ou encore de construire des sociétés virtuelles où l'enjeu est de créer des personnages dotés d'une personnalité et de compétences propres (*The Sims*). Le chiffre d'affaires mondial du secteur des jeux vidéo, incluant consoles de jeux, périphériques et logiciels, atteignait en 2001 la somme de 28 milliards de dollars US; avec une croissance annuelle supérieure à 10%, ce chiffre devrait approcher les 36 milliards en 2003⁹.

Si l'on essaie d'évaluer les effets du jeu sur la culture, on peut sans doute identifier des tendances lourdes. Je me risquerai à en énoncer quelques-unes :

- La prédominance du jeu va renforcer les tendances hédonistes de notre culture.
- Elle accentue la domination de l'image au détriment du logos. La rationalité discursive est ainsi en train de céder le pas à l'image. Au plan politique, cela se traduit déjà par la place dominante que joue « l'image » projetée par les leaders. D'un point de vue religieux, cette mutation produit un déficit de sens et de « profondeur » au profit d'une approche superficielle de la vie.

⁹ [En ligne], <http://www.bccresearch.com/editors/RG-260.html>

- Le joueur ayant l'impression de toujours pouvoir contrôler ses coups et prendre l'initiative, il acceptera de moins en moins de vivre dans une société autoritaire, ce qui devrait renforcer les tendances individualistes aux dépens des structures sociales traditionnelles.
- La surexploitation par la plupart des jeux du mécanisme tension-détente-récompense, en plus d'entraîner chez beaucoup d'utilisateurs des phénomènes de dépendance, tend à détourner des tâches à rythme lent ou qui exigent du lecteur qu'il accorde son attention à des grappes de significations complexes et nuancées. Dans le jeu, cette attention est étroitement focalisée sur le signal, contrairement à la lecture, où l'attention peut être flottante et s'échapper du texte pour se développer en méditations parallèles.
- Le joueur ne s'imagine pas seulement en position de héros, mais se déplace et agit en tant que tel. Le jeu fait donc franchir un échelon de plus dans le phénomène de la mimésis : dans un livre on imagine, au cinéma on voit, dans un jeu vidéo on agit. Les effets de modélisation sur l'imaginaire et les valeurs atteignent ici un sommet que n'aurait pu envisager Platon dans *la République*. Or, quand on voit des jeux qui exploitent systématiquement des comportements sociaux déviants, comme « *Grand Theft Auto Game : Vice City* », on comprend que des observateurs s'inquiètent et que des politiciens posent des questions¹⁰. Certes, des études récentes semblent bien indiquer que les enfants sont capables de faire la différence entre fiction et réalité. Toutefois, quand on sait l'importance que les récits jouent, au plan collectif, dans la cohésion des sociétés et, au plan individuel, dans la formation de modèles et de repères psychiques, on ne peut manquer de s'interroger sur les effets à long terme d'histoires où le joueur est invité à s'identifier à des héros cyniques et dévoyés.

Si l'on se souvient du soin que prenaient les sociétés traditionnelles à éviter toute nouveauté dans l'environnement culturel — Platon allant même jusqu'à recommander que la République idéale interdise tout rythme musical nouveau — on ne peut que constater la rupture introduite par la culture virtuelle. Cette rupture est ressentie comme particulièrement vive dans des sociétés dont l'unité repose encore sur des valeurs opposées, telles les cultures orales à dominan-

¹⁰ Logan Hill, « The Badboys of Rockstar Games », *Wired*, n° 10.07, juillet 2002, p. 119.

te patriarcale et fortement hiérarchisées, surtout lorsque le lien social est ancré dans une religion du Livre. Régis Debray, qui a étudié d'un point de vue médiologique les rapports souvent difficiles entre les grandes religions monothéistes et les images, a bien décrit le basculement que nous vivons aujourd'hui, alors que « l'image impose son ordre au texte » (2001 : 310). Les images jouent sur un effet de séduction douce, à l'instar de la société de consommation et du « murmure marchand » qu'elles accompagnent dans une parfaite symbiose. Elles contribuent à donner une dimension ludique à l'existence sociale et permettent aux jeunes des sociétés riches de se dissimuler sous le masque d'un personnage. Dans les sociétés démunies, les images que la télévision leur apporte de la richesse des pays nantis ne peuvent que susciter un sentiment de frustration ou de colère : « *What America exports to poor countries through the ubiquitous media -- pictures of glittering abundance and national self-absorption -- enrages those whom it doesn't depress.* »¹¹

Deux grands défis nous confrontent en ce nouveau millénaire. Le premier, d'ordre économique, est de réduire les inégalités entre les régions de la planète. Le second est d'ordre culturel et consiste à faire coexister des sociétés traditionnelles, crispées sur la certitude d'être en possession d'une vérité révélée depuis des siècles, avec les nouveaux comportements identitaires, à la fois fluides et superficiels, amenés par l'Internet. Des deux défis, c'est sans doute celui-ci qui est plus important et dont dépend aussi le succès du premier.

¹¹ George Packer, « The way we live now », *The New York Herald Tribune*, 21 avril 2002.

Ouvrages cités

- BRUCE, Sterling. *Islands in the Net*, Ace Books, 1989.
- DEBRAY, Régis. *Vie et mort de l'image*, Paris, Gallimard, Folio Essais, 1992.
- DEBRAY, Régis, *Dieu, un itinéraire*, Paris, Odile Jacob, 2001.
- GILDER, George. *Richesse et pauvreté*, Paris, Albin Michel, 1981.
- GILDER, George. *Microcosme*, Paris, InterÉditions, 1990.
- GILDER, George. *Y a-t-il une vie après la télé ?*, Paris, Éditions Dagorno, 1994.
- GILDER, George. *Telecosm. How Infinite Bandwidth Will Revolutionize Our World*, New York, Simon & Schuster, 2000.
- KURZWEIL, Ray. *The Age of Spiritual machines*, Viking Press, 1999.
- LÉVY, Pierre. *World philosophie*, Paris, Odile Jacob, 2000.
- RIVLIN, Gary. « The Madness of King George », *Wired*, 10.07, juillet 2002, p. 112-149.
- TOCQUEVILLE, Alexis de. *De la démocratie en Amérique*, 1835.

Révision : septembre 2003