

INTRODUCTION

LA TOILE NEGOCIEE, LES MOUCHES ET LES ARAIGNEES

Guillaume Sire

Maître de Conférences en Sciences de l'information et de la communication
Centre d'Analyse et de Recherche Interdisciplinaires sur les Médias
Institut Français de Presse / Université Paris 2
guillaume.sire@u-paris2.fr

La Toile fonctionne grâce à un écheveau de langages de programmation, de protocoles, de logiciels et de normes techniques. Le réseau coordonne dans l'espace et le temps les actions d'une multitude d'acteurs. Leurs intérêts peuvent être contraires et, quand bien même ils convergeraient, ne peuvent être conciliés sans que des concessions soient faites concernant ces langages, ces protocoles, ces logiciels et ces normes permettant à la Toile de fonctionner. Il n'y a pas de communication sans interdépendance, et pas d'interdépendance sans compromis.

La Toile est sans cesse négociée entre des acteurs qui ont tous un pouvoir, du pouvoir, puisqu'ils *peuvent* agir, mais qui n'ont pas tous le même pouvoir : il y a des araignées qui la tissent et des mouches qui s'y prennent. Les sciences sociales ne peuvent par conséquent étudier le web qu'à condition de déployer analytiquement les tenants des négociations dont sa matérialité et ses fonctionnalités font l'objet. Identifier les intérêts et décrypter les projets qui, bon gré mal gré, façonnent le réseau, c'est comprendre la Toile elle-même, non pas comme un ensemble homogène, stable et réifié, mais comme la confrontation dynamique et réticulaire des velléités plus ou moins conciliables et plus ou moins conciliées des mouches et des araignées.

Ce numéro a été l'occasion de rassembler des travaux intéressés par la matérialité et les fonctionnalités de la Toile, et proposant des outils théoriques et méthodologiques permettant de problématiser les chaînes de médiation du web. Ces articles ont en commun le fait de considérer que les modalités d'action des technologies numériques sont négociées entre plusieurs acteurs, et toujours négociables, et sans cesse renégociées. La question sous-jacente aux différentes contributions est, donc, celle du pouvoir. Les auteurs se posent la question non pas de ce qu'est le pouvoir dans l'absolu mais de ce dont il est fait en pratique, et cherchent moins à identifier ceux qui détiennent *le pouvoir* sur le web que ceux qui y exercent *un pouvoir* dans un but déterminé, chacun cherchant à comprendre ce que cela implique pour son objet.

Dans leur article « Negotiating the Web of the Past / Web archiving, governance and STS » Valérie Schafer, Francesca Musiani et Marguerite Borelli forgent et utilisent un appareil conceptuel original visant à étudier la manière dont les archives du web sont créées et la façon dont les conditions et les modalités de patrimonialisation des documents numériques sont négociées. Car la mémoire, sur le web comme pour les autres « lieux de mémoire », est moins

subie qu'elle n'est choisie, co-construite par la médiation de dispositifs qui ne sont jamais ni purement techniques ni purement sociaux mais toujours sociotechniques, et dont la matérialité, le fonctionnement et les effets ne sont pas fixés une fois pour toutes.

Dans son article « What is cybersecurity? In search of an encompassing definition for the post-Snowden era » Morten Bay s'interroge sur la façon dont la cyber-sécurité est définie, par qui, pourquoi, pour quels résultats possibles et avérés, et comment cette définition, selon l'arène où l'on se trouve, est susceptible de varier. Il en vient à la conclusion selon laquelle le croisement de plusieurs points de vue est nécessaire pour aboutir à une définition acceptable, et d'autant plus nécessaire que la manière dont on comprend la cyber-sécurité influence forcément ce que sont, font et permettent de faire les réseaux numériques, et ce que sont les lois qui y prévalent et les (dés)équilibres socioéconomiques qui y ont cours.

Dans l'article suivant, « Inciter, contraindre, encadrer. Trois régimes de gouvernementalité numérique », Romain Badouard, Clément Mabi et Guillaume Sire utilisent le concept foucauldien de gouvernementalité pour décrire comment, sur la Toile, certains acteurs (les araignées) orientent, cadrent et contraignent les comportements des autres acteurs (les mouches).

Enfin, dans l'article « Ce que coder veut dire : y a-t-il un langage de programmation ? », Guillaume Sire plaide pour une approche sociolinguistique du code, qui consisterait à analyser le code des pages web comme on analyserait un texte en prêtant attention aux balises employées, aux interprétations possibles, au rôle joué par les navigateurs chargés de traduire les balises, aux intérêts économiques et symboliques des acteurs concernés, à leurs projets initiaux et aux effets concrets de ces lignes de code HTML dans l'espace social.