

COMMUNICATION : DANGER

La maîtrise de la planète : CYBERBIA & CYBERKELEY

Vincennes, La Providence, Mardi 7 avril 2009

Socialement

Influence d'Internet sur les sociétés politiques évoluées

- il favorise l'individu sur le groupe
- et les petites communautés thématiques sur les grandes institutions.
- Son impact majeur tient dans son économie
- Sa principale conséquence est de remettre en cause les privilèges des experts, à commencer par les états.

A) Premier point de vue

1 - Passation de pouvoir

- des organisations (États, partis, syndicats et même entreprises)
 - vers les individus et les petits groupes, vecteurs de l'innovation .
- **Tendance positive** : Emergence de la « post-politique », émergence de l' « hyper-citoyen » (NETIZEN, US = Net + Citizen) : libre et sans frontière
- **Tendance négative** : Terrifiante sainte alliance entre l'État, l'entreprise et les nouveaux experts, réduisant à néant la conscience politique collective.

2 – **Le commerce électronique engendrera le bouleversement politique** en entraînant la transformation de la *géographie mentale* de l'homme.

3 – **Éducation et technologie du cerveau** dépasseront tous les autres domaines économiques : nouvelle classe dominante, les détenteurs du savoir : les « **intrapreneurs** »

4 – **Effacement et disparition progressive de la monnaie**, suite logique de l'effacement des frontières, dû aux échanges électroniques, accompagné d'un subtil équilibre de communautés en perpétuelle interaction (la *Netizen Society*)

5 – **L'hypercitoyen** apparaît déjà comme l'homme le plus « éduqué », le plus ouvert à l'innovation, le mieux à même d'agir dans un espace où la rapidité d'intervention devient la carte maîtresse. Il est aussi le plus individualiste : le plus et le mieux organisé pour protéger son statut de « netizen libre » !

6 – Il se **développe une défense de l'internaute** prélude à la prise de pouvoir de ces communautés qui imposeront leur volonté à l'état. C'est toute une génération impliquée dans les processus démocratiques qui va grandir dans l'attente d'un accès facile et en temps réel aux documents de travail des gouvernements et des preneurs de décision, dans une dimension jamais connue depuis la démocratie directe athénienne

7 – **Prévenir une intrusion dans la vie privée** constituant déjà un formidable instrument de résistance aux dictatures, il s'avèrera un outil non moins formidable de promotion de la liberté d'expression, et l'accès du plus grand nombre à l'information et du contrôle des élites.

Un forme de « démocratie directe communautariste ». Cette forme s'apparente effectivement plus à Athènes qu'au suffrage universel : « comme à Athènes femmes, esclaves et étrangers étaient exclus du système ; de même les laissés-pour-compte du cyberspace vivent hors du nouvel ordre. Mais ce dernier est bien plus tolérant qu'Athènes ! » La notion d'étranger est inconnue dans la Netizen Society : qui détient la connaissance est membre. Et ce monde s'élargit quotidiennement, celui des cybercitoyens !

8 – **Règne de l'individualisme triomphant** satisfaisant presque tous ses désirs le tout géré par des experts reconnus de tous et par des comités d'éthique à la place des vieux ministères omnipotents !

B) Autre point de vue

D'autres analyses, partant des mêmes prémisses, parviennent à des résultats diamétralement opposés !

Elles y décèlent quatre mouvements sociopolitiques convergents :

1. la tendance à l'homogénéité intrinsèque à Internet ;
2. la montée inéluctable du sentiment sécuritaire dans les sociétés riches ;
3. la confusion croissante entre l'État et les intérêts des grandes entreprises ;
4. l'émergence d'organismes puissants et libres de toute tutelle politique.

1 – **Les réseaux rapprochent les semblables.** Cette uniformisation est renforcée par la dichotomie croissante, à l'avenir, entre riches et pauvres, entre détenteurs et exclus du savoir technologique. C'est la, théorie du chaos : plus l'offensive démocratique va de pair avec la mondialisation, plus elle renforce l'irrédentisme identitaire des faibles.

D'où

1. manifestation de l'autoritarisme,
2. installation de zones entières e la planète dans u n chaos où règnent les maffias,
3. crispation des élites des pays riches
4. multiplication de villages privés...

51 des 100 premières économies mondiales ne sont pas des états mais des entreprises d'où

1. idée d'une convergence accrue entre les intérêts de ces groupes et les élus ;
2. une désaffection croissante pour la démocratie représentative.

Exemple du W3C (World Wide Web Consortium, créé en 1994) :

- 275 membres, essentiellement entreprises de *l'économie en réseaux*, universités, ONG, administrations. Un forum international privé, sans but lucratif et formellement sans pouvoir : ce qui se rapproche le plus d'un gouvernement du web décentralisé, qui déterminera très largement la structure du web du 21^{ème} siècle, et par là, les évolutions macroéconomiques et politiques.

Et si ce W3C débordait de son cadre de compétences techniques ? ! et impose sa volonté à cause de son importance économique

2 – Ce serait le nouveau Moloch

1. émanation *des intérêts conjugués* d'un État sécuritaire, de multinationales et d'une hyperclasse technicienne,
2. soutenue par une communauté scientifique obnubilée par la seule perspective de *fabriquer un homme toujours plus intelligent*

Penser seulement que la NSA (National Security Agency) peut capter et trier 4 milliards de conversations par jour dans le monde : les avancées de la reconnaissance vocale vont bouleverser l'économie des écoutes.

Incommensurable serait le pouvoir d'un Moloch détenteur

- des codes d'accès à l'information
- et des moyens de cryptage,
- centralisant les moyens de surveillance informatiques, audio et visuels, et les appareils à la disposition de l'homme bionique.

Dans ce monde,

1. l'activité l'emporte sur la relation humaine,
2. l'expert sur la politique
3. le savoir sur la justice
4. le centre commercial sur le centre ville
5. le virtuel sur le réel.

L'utopie cyberkeley,

1. où Internet devait n'être qu'un immense boulevard de services communs et de convivialité,
2. a été laminée par Cyberbia, l'hypersociété des polices des réseaux, d'où tout espace public est exclu.

CONCLUSIONS (empruntées à Dominique Wolton, Dir.Dép.Comm & Pol du CNRS)

- Euphoriques ou catastrophiques, ces visions technicistes du futur sont toutes fondées sur l'idée, dominante aux US, de **la primauté de la technologie sur la société.**
- C'est méconnaître l'HISTOIRE : **les sociétés humaines ont toujours été plus complexes que les technologies les plus sophistiquées**

1. Le @Trade constituera un énorme enjeu.
2. La souveraineté des États en prendra un coup
3. Mais un bouleversement notoire est toujours le résultat d'une rencontre

- entre un grand projet socio-culturel
- et une technique.

4. Or, aujourd'hui, **la technologie avance beaucoup plus vite que la société et la culture,** et Internet ne rencontre aucun projet socio-culturel neuf, aucun dépassement des projets précédents :

- il doit s'insérer dans le modèle socio-politique traditionnel : la démocratie !

Internet ne créera donc

- ni nouvelle classe dirigeante
- ni citoyen universel.

Quatre Excursus :

1. Otakisme

2. **Communication électronique : attention, danger !**
3. **Les dirigeants découvrent les pièges des NTIC**
4. **Faut-il avoir peur de Wikipédia ?**

1. Otakisme

1. L'« otakisme » semble avoir vocation - ou destin, c'est selon ! -, de marquer de plus en plus l'Occident, et rien ne nous permet d'écarter l'éventualité d'un basculement effectif dans **les univers virtuels d'individus « diminués » socialement et désolidarisés de la réalité**
 2. Si la structure de la famille se dissout – et elle se dissout -, nos enfants devront-ils à leur tour **se réfugier dans des univers virtuels pour s'en approprier un substitut?**
 3. Sommes-nous condamnés à avoir peur des sentiments humains – cela a commencé depuis longtemps ?
 4. **Si nous étions heureux** – le sommes-nous ? -, pourquoi chercher à retrouver nos semblables au sein de communautés virtuelles ?
- Une jeunesse en manque de repères et qui cherche à reculer au maximum son entrée sur le monde du travail : *jeunesse moratoire*.
 - Profiter jusqu'à l'abus, avec l'objectif non avoué de retarder une entrée dans la vie active, cette dernière étant synonyme de stress et de reproduction du modèle parental.
 - Cette pandémie-là est engendrée par et chez une jeunesse gâtée et fragilisée : elle ne se sent pas préparée à affronter le monde qui l'attend, celui d'un capitalisme libéral et sauvage, où les forts font disparaître les plus faibles par le biais du système scolaire notamment.
 - L'issue immédiate est donc, pensent-ils, de se retourner vers leur enfance
 - Parce que le pays n'a plus d'identité à offrir à ses jeunes : ils sont condamnés à n'accorder leur confiance, en leur for intérieur, qu'à leurs rares amis de la petite enfance et aux héros des mangas.
 - Privés de repères et de modèles d'identification, ils régressent pour (sur)vivre dans la nostalgie de l'enfance et chercher à affirmer leur personnalité malgré tout, et malgré la « culture » qui les rattrape : échappe-t-on jamais aux vents d'Eole que l'on a libérés de l'outre où ils étaient enfermés ?

A l'évidence, trois domaines prédominants semblent être à l'origine de « l'otakisme » : l'éducation, (les technologies de) l'information, la consommation.

1. Et la question existentielle que le jeune se pose, sans s'articuler : *Où trouver un 'foyer naturel' pour la gratification instantanée de mon désir ?*
2. Il ne se présente à lui que les médias, puisqu'il ne s'autorise pas – pour n'y avoir pas été encore initié -, des relations « vraies », avec des personnes « réelles !
3. Il va donc tâcher de se faire croire qu'il vit (auto suggestion), alors qu'il ne vit (en fait) que par procuration, évitant soigneusement de prendre le risque d'une relation à l'autre qui pourrait le faire – encore -, souffrir ». Il se transforme peu à peu en « autiste relationnel »

L'otakisme est caractérisé par trois symptômes, trois manques plus précisément :

1. *manque d'énergie (inertie),*
2. *manque d'émotions (apathie),*

3. manque d'intérêt (indifférence).

On remarque de suite le rapport avec **l'inanition du désir** !

Tout et n'importe quoi (la plupart du temps), pourvu que ce soit marginal ! Il deviendra donc un fan acharné et compulsif de ... ce qui peut le distinguer.

La sexualité fait partie intégrante de l'univers des otakus : le développement du *cybersexe* et des rencontres *on line* font figure de **néo-sexualité** à travers les réseaux virtuels, touchant à un niveau mondial une population n'étant pas uniquement constituée d'otakus.

Ainsi ces trois « manies » : *collection, sexe et nouvelles technologies* sont devenues l'apanage de millions d'otakus à travers le monde.

Un otaku va jusqu'à déclarer : *J'étais nu devant ma machine, je l'entourais de mes bras, je caressais son écran lisse et froid comme si je caressais la peau d'une femme. [...] Je me réveillai alors, dans un état d'excitation intense...*

- Le système capitaliste l'a fort bien compris, qui ne cesse de proposer aux otakus toute une série de produits au positionnement marketing inévitablement axé sur le sexe. Et forts d'un marché porteur, les auteurs de mangas pornos (Yaoï) ne font que répondre à une demande sans cesse croissante.
- La société (et les parents) fabriquent « des 'normosés', à l'énergie créatrice réprimée, chez qui les mangas pornos joueraient un rôle cathartique et catalyseur, offrant à ces jeunes – par default –, d'expérimenter une forme de sexualité jusqu'à lors inconnue. Catharisme¹ ? Onanisme² ? Otakisme ? Même combat ?
- L'*hikikomori*, ce nouveau « cloîtrés » ou « emmurés », se présente, dans l'escalade, comme le prolongement de l'otaku, en plus extrémiste encore que l'otaku traditionnel, et encore plus végétatif, son seul et absolu réflexe étant de se replier sur soi-même. L'*hikikomori* est un otaku qui aurait atteint le *stade terminal* de sa maladie³... L'otakisme joue fondamentalement un rôle de substitution qui relève de la psychose obsessionnelle et du fétichisme : c'est une forme parallèle de *socialisation électronique*.
- Aujourd'hui, une partie de ceux qui sont nés avec la télévision et qui ont grandi avec le téléphone cellulaire commencent à émigrer vers des espaces télématiques qui conviennent mieux à leur manière d'appréhender le monde⁴.
- Il est une caractéristique fondamentale de ces communautés virtuelles qui ne doit pas être oublié : ce ne sont pas des regroupements d'individus, mais **des regroupements d'identité** ... Un seul et même individu pourra se présenter sous plusieurs identités différentes... **L'ubiquité que procure la virtualité** permet donc de se trouver en plusieurs endroits du réseau, de recouper et de recroiser ces centres d'intérêt pour appartenir à autant de communautés. L'individu n'a pas une seule identité, mais dispose d'un faisceau d'identités possibles dont il actualise l'une selon les contraintes de la situation où il se trouve et selon ses désirs et intérêts » conjoncturels.

Perspectives

L'otakisme recouvre l'aspect, culturellement connoté, d'une problématique centrale par rapport au développement des NTIC. **Questions :**

1. Quels vont être les nouveaux usages & comportements liés à la croissance de la cyberculture ?

¹ L'homme ne peut échapper à l'emprise du mal et accéder au spirituel qu'en se détachant du monde et de la chair

² A l'origine un terme médical, permettant de désigner la pathologie associée à la masturbation. Il apparaît précisément au moment où cette pratique commence à être considérée comme un fléau social et nuisible à la santé. Dans la terminologie de l'[Église catholique](#), l'onanisme désigne toute éjaculation en-dehors du [vagin](#) féminin. Il renvoie notamment au [coït interrompu](#), une forme de [contraception](#) qui consiste à retirer son pénis du vagin de sa partenaire avant l'[éjaculation](#) pour éviter la [fécondation](#).

³ ... à la façon du rococo, qui est l'aboutissement insurpassable – sinon par le kitsch –, du baroque !

⁴ Pour H. Rheingold, l'instauration et l'utilisation d'un vocabulaire spécifique, propre aux acteurs de la cyberculture, est un révélateur probant de l'impact opéré par les univers virtuels sur toute cette jeunesse numérique. Je partage cette opinion. Voir mon *Cyberman, Essai de Téléconnectique*, Bénévent 2008

2. Quels sont les mouvements sociaux et culturels – la nouvelle anthropologie -, qui se cachent derrière ce phénomène technique ?
3. Comment la culture – us et mœurs -, va-t-elle se façonner au sein de la « société du Net » ?
4. Quelles sont les implications, les enjeux culturels des nouvelles technologies, et donc cette nouvelle éthique ?
5. Pourquoi les modalités de construction identitaire des individus deviennent une question fondamentale, sinon parce qu'un type de société est en train de se déliter ?

2. Communication électronique : attention, danger !

Communiquer à 7% de ses possibilités

Faute de restituer les signaux verbaux et comportementaux, les moyens de communication ne proposant ni l'image, ni le son - comme le courrier électronique ou la messagerie instantanée dans leur forme actuelle -, donnent lieu à interprétation.

Le sociologue *Albert Mehrabian* répartit ainsi le poids de chacun des facteurs, et par conséquent le degré d'interprétation induit par leur absence :

1. 55% pour les signaux non verbaux (apparence, comportement),
2. 38% pour les signaux verbaux (vocalisation du message)
3. et seulement 7% pour le contenu du message.

Soit un taux record de **93% d'interprétation** pour un moyen de communication aussi courant que l'e-mail.

Dans l'environnement professionnel, et particulièrement dans la relation hiérarchique, *la communication électronique induit d'autant plus de biais que l'écrit y fait foi.*

De la conscience plus ou moins aiguë de cette marge d'interprétation découlent des comportements dangereux.

Les 6 biais de la communication électronique

1. ***La tendance à élaborer trop, ou trop peu*** : Elle résulte d'un principe connu de tous, mais interprété différemment par chacun : on n'écrit pas comme on parle. Certains vont donc formuler leur message très succinctement, d'autres vont au contraire "faire du Proust". Au fil de sa transmission, le risque de déformation de l'information est grand.

2. ***La relativité du silence*** : En réunion présenteielle, un participant silencieux subit une pression implicite du groupe. Son silence pèse. En réunion virtuelle, cette sensation est fortement atténuée pourvu qu'au moins deux participants animent le débat. D'où un risque majoré de sous représentation de certaines opinions.

3. ***L'implicite*** : Il constitue une source fréquente de malentendus, voire de manipulations, par exemple en assimilant abusivement communication et validation (" Tu l'avais pourtant reçu par mail..."). Si l'intention de l'émetteur d'un courrier électronique est d'obtenir un accord sur son contenu, il faut le préciser.

4. ***La crainte de l'opposabilité*** : Le syndrome "Tu l'as écrit" est l'autre face du biais précédent. Cette fois, c'est le récepteur qui assimile communication et engagement. Cette assimilation n'est pas toujours abusive car l'écrit est réputé faire foi. Cependant, la systématiser revient à se priver de la possibilité de débattre par voie électronique.

5. ***La disparité des niveaux d'implication*** : Les collaborateurs vont décoder à l'excès le message de leur supérieur hiérarchique, scrutant le contenu mais aussi sa périphérie, s'interrogeant par exemple sur la mise en copie de telle ou telle personne. À l'inverse, leur niveau d'implication est souvent insuffisant avec leurs pairs. Entrant en contact "à moindre coût" (Assadi et Denis), ils évaluent moins bien la valeur des informations échangées.

6. ***L'effet stéréo*** : À l'inverse de l'Internet grand public, la véracité perçue d'une information professionnelle est directement corrélée à son aire de diffusion. La communication électronique au travail incarne alors la stéréo d'aujourd'hui, puisqu'une même information s'échange d'abord par courrier électronique au sein d'un cercle restreint de correspondants, avant d'en vérifier la légitimité

auprès d'un responsable hiérarchique.

"L'e-mail est grossier par nature"

L'accumulation des facteurs de déperdition du signifié amène Saadi Lahlou, psychologue social, à affirmer que "l'e-mail est grossier par nature". Ce constat est d'autant plus regrettable que le mode de délivrance asynchrone est a priori une politesse organisationnelle vis-à-vis du travail d'autrui. Dès lors, la visioconférence (qui s'appuie de plus en plus sur le protocole IP) fait toujours figure de killer application, qui, bien qu'ancienne dans son principe, surclasse encore facilement les autres modes d'interaction synchrone en ligne, en offrant une moindre déperdition des composantes verbales et comportementales du message.

En attendant que les applications informatiques *rich media - proposant son et image* - se diffusent plus largement dans les entreprises, les managers doivent définir, faire connaître et faire appliquer un code d'utilisation des moyens de communication électroniques. On parle alors de "*netiquette*".

Une netiquette : pourquoi, comment ?

Par "netiquette", on entend la mise en place d'une ligne de conduite commune que respecteront les communications électroniques.

Les règles posées abordent

1. le plan de classement de l'information,
2. la présentation de celle-ci,
3. le délai d'accusé de réception ou de réponse,
4. l'architecture des messages (rôles respectifs du titre, du corps, de la pièce jointe)
5. ainsi que leur aire de diffusion.

La société de conseil McKinsey impose par exemple à ses collaborateurs de réagir en 24 heures à une sollicitation électronique. Quant à la banque BNP Paribas, elle a promulgué une charte d'utilisation de l'e-mail appelée "Soyons gentle-mail". *L'approche normative est aussi un bon moyen de désamorcer les interprétations divergentes dans les contextes multiculturels.*

En effet, les codes de communication sont intimement liés à la culture d'un pays. Ainsi Edward Hall oppose-t-il des contextes culturels

- "riches" : les communicants, se référant à un fond culturel très largement et **implicitement** partagé, n'ont qu'un faible besoin d'explicitier l'information (exemple : le Japon).
- et "pauvres" : les communicants, *ne partageant avec leurs semblables que peu de représentations structurantes*, éprouvent au contraire **le besoin d'explicitier l'information** (exemple : les Etats-Unis).

La netiquette relève donc aussi d'une approche anthropologique,

- en facilitant la traduction électronique de pratiques sociales locales ou nationales,
- voire en générant un code social spécifique au média.

Un autre avantage de la netiquette est de débanaliser l'information numérique.

- Cette dernière, parfois trop facilement partagée, est perçue comme une commodité.
- Encadrer son partage redonne un caractère d'exception à la communication électronique *en mode push*.

Chacun s'informe alors plus librement *en mode pull* et détermine le niveau informationnel acceptable pour échapper à l'**infobésité**.

3. Les dirigeants découvrent les pièges des NTIC⁵

L'autocritique se pratique aussi dans les entreprises. Microsoft a eu le courage de se lancer dans cette voie. Le groupe informatique a choisi pour thème de son deuxième observatoire français des présidents et directeurs généraux "L'impact des technologies de l'information et de la communication (TIC) sur le développement du capital humain de l'entreprise".

1. Premier constat de cet observatoire : l'impact des TIC semble évident pour la grande majorité des dirigeants (93 %). Mais nouvelle prise de conscience des dirigeants. Presque tous s'accordent à penser que les nouvelles technologies ne constituent pas une solution en tant que telle pour les relations humaines. Il ne s'agit pas de remettre en cause les TIC, mais de chercher à en faire un outil également positif sur le plan humain.
2. En tout, les dirigeants sont 77 % à considérer que la généralisation des TIC change la manière de manager les hommes. Ils sont cependant moins de la moitié à déclarer que les technologies ont simplifié, mais aussi complexifié, les relations de travail dans l'entreprise. *Le mail est largement considéré comme un outil positif* : 75 % des dirigeants estiment qu'il a fortement simplifié les relations humaines dans le monde professionnel.
3. Cependant, 40 % des présidents et directeurs généraux interviewés sont aussi conscients que les TIC introduisent une fracture numérique dans l'entreprise, certaines personnes ne parvenant pas à suivre l'évolution rapide des outils mis en place. Cette fracture fait partie des dangers identifiés sur la généralisation des technologies en entreprise.
4. Autre danger : le sentiment d'urgence. Les TIC créent, selon 81 % des dirigeants interrogées, un sentiment d'urgence lié à la rapidité de transmission de l'information. Un état qui provoque un manque de recul pouvant entraîner des décisions non pertinentes, prises dans le mouvement. Le manque de prise de recul est d'ailleurs le principal défaut pointé par les personnes interviewées. En revanche, les TIC sont largement reconnues comme un outil favorisant le travail en équipe.
5. Fortement corrélé au sentiment d'urgence, le stress n'apparaît pas dans l'étude en tant que tel. Les dirigeants ont-ils mesuré l'impact des technologies sur le niveau de stress ?

L'étude n'aborde pas, en revanche, les solutions possibles pour un meilleur usage des technologies.

1. Faut-il changer les managers ?
2. Les former ? Ce n'est pas un problème de formation. Il faut mettre en place une nouvelle organisation du travail, en réintroduisant du temps, avec par exemple des réunions en face à face et des rencontres informelles.
3. Autre amélioration possible, celle des technologies elles-mêmes. Un axe qui intéresse certainement Microsoft, qui ne pratique certainement pas l'autocritique pour rien.

⁵ <http://www.journaldunet.com/management/0409/040950-microsoft.shtml>

Cinquante entretiens en face à face avec des présidents et directeurs généraux, ont été conduits par Novamétrie pour Microsoft, et analysés par Capio. Les résultats ont été présentés et commentés par un comité scientifique constitué de différents experts : · Jean-Hervé Lorenzi (président du Cercle des économistes), Christian Saint-Étienne (président du Conseil stratégique) Anousheh Karvar (Secrétaire générale adjointe de la CFDT Cadres), Christophe Salmon (délégué général du Groupement des professions de services), frère Samuel (docteur en philosophie et théologie) et Sandra Bellier (directrice générale de Capio).

4. Faut-il avoir peur de Wikipédia ?

Wikipedia est confrontée à un certain nombre de problèmes.

1. Le « vandalisme », c'est-à-dire la possibilité d'endommager des articles à des titres divers, apparaît comme un corollaire inévitable de la liberté initiale de modifier les articles. (hackers du sens)
2. Les contributeurs écrivent la plupart du temps sous un « pseudo », ce qui a pour effet de priver les articles de la garantie traditionnelle que représente la signature.
3. En l'absence de comité de lecture, il n'existe pas de contrôle a priori des articles, mais seulement un contrôle a posteriori fondé sur la surveillance mutuelle.
4. La règle de la « neutralité du point de vue » soulève la question de la confrontation des points de vue, et de la place réservée à la critique. En l'absence d'un contrôle éditorial d'ensemble, on trouve des variations extrêmes dans la qualité ou la longueur des articles (*l'entrée « Britney Spears⁶ » est 10 X plus longue et plus fournie que « Jacques Delors »*).

- Ces problèmes ne sont pas tous apparus avec **Wikipedia**.
- En comparant celle-ci avec l'Encyclopédie ou dictionnaire raisonné des sciences, des arts et des métiers (1751-1772) de d'Alembert et Diderot,

on s'aperçoit que certains problèmes existaient déjà au siècle des Lumières : les Jésuites dénonçaient, entre autres, l'anonymat des articles.

Il en va de même de la possibilité

1. d'insérer une note critique contestant la version des faits cautionnée par l'auteur,
 2. ou bien de la correction sauvage de certains articles.
- L'appropriation humaine de la technologie
 - La question de la fiabilité
 - Le problème des groupes de pression
 - De l'intérêt de la critique Méthodologie

⁶ Britney Jean Spears (née le 2 décembre 1981) est une chanteuse, danseuse, actrice, compositrice, scénariste et réalisatrice américaine.