

## **LE MONDE VIRTUEL: MIROIR DES CHANGEMENTS REELS EN ALGERIE**

Aziz NAFA\*

### **RESUME**

Virtuel: ce mot dénote plusieurs sens. Dans un premier temps, le mot virtuel fait référence à Internet qui est le lieu de notre recherche. Deuxièmement, la philosophie explique le mot virtuel en termes de ce qui est possible. Nous en arrivons à l'objet de notre article : une réflexion sur les futurs possibles des nouveaux mondes virtuels. Toujours dans le même sens, le mode virtuel fait référence à notre objectif principal qui est de cerner la réflexion des internautes algériens à l'égard d'Internet.

L'objet de cette contribution est l'analyse des discours sur l'informatique depuis ses premiers balbutiements, du milieu du siècle jusqu'à nos jours.

Le questionnement sur la pensée informatique a évolué au rythme de la technologie; elle est passée d'une vision très pessimiste à des débats plus intenses sur le réseau Internet.

Cette analyse nous permet d'atteindre notre objectif principal, celui d'évaluer d'une part, à travers le discours des internautes, l'impact que provoque l'utilisation du réseau Internet sur l'identité et la culture et d'autre part, d'identifier l'état de l'art de la réflexion des internautes algériens face aux enjeux sociaux débattus sur le réseau.

### **MOTS CLES:**

Monde virtuel, appropriation d'Internet, identité et culture, enjeux sociaux, néo-tribalisme.

**GEL CLASSIFICATION: Z13, O33**

---

\* Attaché de recherche au CREAD.

## INTRODUCTION

Une certitude se dessine, à savoir: il ne reste plus de nouveaux territoires géographiques ni de nouvelles cultures à découvrir. L'avènement d'un nouveau monde, virtuel celui-là, nommé Internet, apporte de nouveaux espoirs et une nouvelle chance pour l'humanité d'apprendre à travailler, réfléchir et vivre ensemble. Ces nouveaux habitants se construisent de nouvelles cultures, de nouvelles identités basées sur l'échange et le partage d'informations et qui ne tiennent compte ni de l'origine, ni de la couleur de la peau, ni de l'apparence physique, ni de la religion des autres.

Interpellés par ce nouveau monde, nous avons décidé de réaliser cet article qui traite, comme nous allons le découvrir progressivement, du développement très rapide du monde virtuel. Des mutations, changements et mouvements inédits amènent ce nouveau monde à ce qu'il est aujourd'hui.

Internet fait face à des enjeux d'une extrême importance pour l'avenir de l'humanité. Trois instances se disputent son contrôle: les gouvernements qui veulent se l'approprier afin de maintenir un contrôle social sur les populations; les industriels qui veulent créer un marché mondial; les internautes qui rêvent de progrès grâce au facteur d'ubiquité planétaire qu'offrent les réseaux d'ordinateurs. Les deux premières détiennent présentement une grande avance sur les internautes. L'élaboration de concepts et objectifs conduit notre réflexion, en premier lieu, à déterminer si les internautes ont le potentiel pour rattraper le temps perdu et, en second lieu, à anticiper les impacts que les réseaux d'ordinateurs ont sur la culture et l'identité algérienne. En conclusion, nous présentons la méthodologie de collecte des données et le questionnaire soumis à un échantillon d'internautes.

Tout au long de cet article, nous explorons cet océan du monde virtuel par la présentation d'une rétrospective de l'histoire et de la pensée informatique. Nous sommes en mesure de constater qu'à ses débuts, l'idéologie dominante était fondamentalement pessimiste et empreinte de mythes; le principal étant celui de Big Brother «George Orwell, 1984» et la crainte d'un pouvoir omniscient, qui sait tout et contrôle nos moindres gestes et notre pensée. Cette crainte s'est dissipée avec la miniaturisation. Celle-ci a permis aux ordinateurs de pénétrer nos maisons et du même coup a étouffé dans l'œuf la

possibilité d'un système centralisateur entre les mains de Big Brother. Cette évolution majeure a donné une plus grande place à une idéologie plus optimiste, centrée sur l'espoir que la participation collective sur le réseau Internet puisse nous conduire vers une société de loisirs.

Dans la partie qui suit, nous naviguons dans le nouveau monde virtuel et faisons connaissance avec les communautés qui le peuplent. Le second point de cette partie rend compte des débats, entre les différents penseurs et chercheurs, autour des principaux enjeux sociaux de l'appropriation d'Internet. Nous abordons, entre autres, Internet comme un nouvel espace de pouvoir et nous évaluons ses potentialités en tant qu'outil de progrès social.

Ensuite, nous traitons la question du changement identitaire. Nous explorons notamment le passage à la postmodernité, le phénomène de l'individualisation des sociétés, la reconstruction de la sociabilité à travers des formes de néo-tribalisme.

En parallèle, nous analysons les différents facteurs psychologiques qui provoquent cette mutation identitaire induite par l'utilisation des réseaux d'ordinateurs. Finalement, après une brève présentation des changements identitaires en Algérie, nous voyons comment l'émergence des communautiques peut s'avérer la solution pour une appropriation culturelle d'Internet par les algériens.

Enfin, nous exposons l'analyse des données recueillies sur Internet par l'entremise des questionnaires remplis par les internautes algériens: l'enquête réalisée par IDEATIC et Med & Com publiée en 2010 ainsi que l'étude CREAD «évaluation du programme OustraTic» réalisée en 2008. Nous débutons par une présentation des résultats partiels de l'enquête pour établir le profil des internautes. Pour répondre aux objectifs de cette thématique, nous procédons à l'analyse du discours des internautes portant sur les enjeux et les conséquences de l'intégration d'Internet dans leur vie. Cette analyse doit nous permettre d'anticiper les impacts sociaux d'Internet, principalement sur l'identité et la culture.

## **1 - LES DISCOURS PESSIMISTES ET OPTIMISTES**

L'affrontement entre les tenants des deux types discours est inhérent à cet article. L'idéologie pessimiste soutient l'idée qu'Internet ne favorisera pas le progrès social, qu'il ira plutôt à l'encontre des intérêts sociaux puisque les pouvoirs en place s'en serviront pour

instaurer un contrôle social et un marché mondial. Les pessimistes tiennent un discours conservateur. Par contre, les optimistes (ou encore les progressistes) croient qu'Internet a tout le potentiel pour favoriser le progrès social à condition, d'éduquer la population à une utilisation intelligente du réseau et d'apporter des modifications à nos systèmes sociaux désuets.

Nous avons pris connaissance des principaux points, à l'origine des débats portant sur l'intégration de l'informatique dans nos sociétés, des plus anciens aux plus récents. A l'époque des ordinateurs centraux, l'idéologie dominante était principalement pessimiste et se rapprochait de l'ouvrage de science-fiction «1984» de George Orwell. A cette époque, les optimistes étaient considérés comme des utopistes. Ainsi, on ne prenait guère au sérieux leurs propos et leurs opinions. Le développement de la miniaturisation a ouvert la porte à la décentralisation, en créant des ordinateurs personnels accessibles à tous. Les pessimistes n'ont pas changé leur fusil d'épaule mais ont simplement réorienté leur tir vers d'autres cibles. Par exemple, ils affirment que l'ordinateur causera des préjudices irréparables aux sociétés, principalement à l'identité sociale. Avec le temps, les optimistes ont acquis une crédibilité dans les débats. Ils croient que la décentralisation et l'implication de la population au niveau des superstructures, accompagnées de l'automatisation de plusieurs secteurs de travail, devraient nous conduire vers une société de loisirs.

Le développement des réseaux informatiques, baptisés sous le thème globalisant d'Internet, a changé le paysage de nos sociétés. L'interactivité est à la base de ces réseaux et l'ubiquité planétaire qu'elle inspire est une première dans l'histoire de l'humanité et une chance à saisir. En permettant aux populations du monde entier de communiquer ensemble, Internet offre l'espoir de nouvelles alliances, d'une nouvelle organisation sociale, d'un progrès social. Mais il inspire aussi des craintes concernant la perte de l'identité, la perte de la vie privée et des excès du capitalisme.

Les réseaux informatiques représentent de nouvelles voies de recherche des plus intéressantes. Les études autour de ce sujet devraient nous permettre de prévoir les changements sociaux qu'ils apporteront et d'anticiper leurs impacts sur la culture et sur les relations interpersonnelles. On ne peut prévoir exactement tous les impacts de l'informatique sur nos vies mais un fait est indéniable :

l'informatique est là pour durer, d'où l'intérêt d'une gestion intelligente de son usage. Les plus optimistes, face à l'évolution du micro-ordinateur associé aux réseaux, sont persuadés de détenir la solution qui empêchera la mise en place de systèmes totalitaires; cette solution c'est l'échange de l'information:

*«Il est difficile, voire impossible de marcher au pas une civilisation accoutumée aux délices du libre accès à l'information. Nous n'avons encore rien vu. Ce que nous avons déjà vu est fascinant. Ce qui nous attend transcende l'imagination des visionnaires les plus fous: c'est le nouveau monde du multimédia. Sachons en tirer la quintessence et en faire un instrument de liberté et d'épanouissement pour tous»* (Ichbiah et Al, 1994: 226).

Ces différents concepts nous ont permis de nous familiariser avec les principaux discours entourant l'arrivée des nouvelles technologies de l'information et de la communication. Afin de donner une assise théorique à notre article, nous allons examiner, dans ce qui suit, les impacts sociaux que provoque le réseau Internet.

### **1.1 - L'appropriation d'Internet**

Le concept d'appropriation est fondamental dans l'analyse des enjeux sociaux d'Internet puisque l'avenir de nos sociétés en dépend grandement.

Harvey (1996: 27) l'a défini de façon très claire: situé à l'intersection de la psychologie et de la sociologie, il est utilisé pour rendre compte des observations que l'on peut faire sur les usages des médias interactifs. Il peut servir à analyser des comportements, des échanges, des formes concrètes d'actions communicationnelles et de présentations qui génèrent à la fois une meilleure maîtrise des objets techniques et une production de signes culturels.

Dans cet article, nous observons trois types d'appropriation: le premier est l'appropriation des outils de communication et des réseaux par la population. Pour que cette dernière participe à l'évolution du réseau et aux prises de décisions, elle doit rapidement se familiariser avec les outils de communication afin d'éviter des inégalités d'accès entre les pauvres et les riches, entre le nord et le sud et entre le peuple et l'Etat. Le second est l'appropriation du réseau par l'Etat en vue d'exercer un contrôle social par l'utilisation des systèmes d'identification et par la censure des contenus. Le troisième est l'appropriation des réseaux par les industriels qui rêvent de faire

d'Internet un immense marché mondial où la population est réduite à un rôle de consommation.

L'appropriation d'Internet nécessite une participation active et constante de la part de ceux qui la recherchent. Elle requiert une implication dans les débats, la création de contenus, etc. Cette question conduit à une double interrogation: les internautes sont-ils conscients de ces phénomènes et comment comptent-ils s'impliquer socialement?

## 2 - LE NOUVEAU MONDE VIRTUEL

Le nouveau monde virtuel n'a aucune frontière, aucun terrain géographique et surtout il n'appartient à personne.

L'évolution du monde contemporain s'est déroulée jusqu'à présent sur deux territoires géographiques. Le premier est le vieux continent, régi sur le mode féodal, à savoir une élite monarchique (*déterminée par Dieu*) qui avait le contrôle sur la population. Un deuxième territoire s'est ajouté avec la découverte des Amériques. Le Nouveau Monde, abolissant le système féodal, a créé un nouveau système démocratique basé sur l'égalité et les droits de chacun, dans le cadre d'une économie capitaliste. Ce système n'est pourtant pas tellement différent du précédent puisqu'il est également constitué par le pouvoir d'une élite, liée par l'argent et qui contrôle le peuple.

Depuis, un Nouveau Monde Virtuel a récemment surgi: Internet. Celui-ci inspire autant d'espoirs de changements sociaux, avec un avenir basé sur de nouvelles valeurs, que ce que la découverte des Amériques a pu représenter pour ses premiers colons. Ce monde est actuellement en construction et les idéaux des nouveaux colons du monde virtuel entrent en conflit avec les tenants du monde moderne. Il y aura une nouvelle révolution, reste à savoir qui sera le vainqueur.

D'un côté, se situent les nouveaux colons du monde virtuel qui veulent établir un ordre basé sur une coopération internationale et de l'autre, se trouve le système actuel, composé d'élites, de gouvernements et d'industriels qui échafaudent des plans machiavéliques afin de s'emparer du monde virtuel. Le conflit entre ces deux instances se déroule à deux niveaux: le réel et le virtuel.

Les débats portant sur le développement d'Internet sont de plus en plus présents sur les réseaux. Pour l'instant, l'élite intellectuelle en expose les grandes lignes et dirige les débats, tout en insistant

fortement pour que la population d'internautes se manifeste et participe. Les plus optimistes, comme Pierre Lévy, prônent «*l'intelligence collective*» [(L'intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace (1994)] ce qui veut dire concrètement: un monde basé sur l'accès et le partage des connaissances; un monde où les citoyens sont en constante interactivité. L'intelligence collective implique une participation grandissante de la population aux questions sociales, ce qui pourrait nous entraîner vers une conscience collective. Le pouvoir du peuple se manifestant sur Internet finirait par se transférer dans le monde réel.

L'élite internaute s'évertue donc, dans un premier temps, à faire comprendre aux nouveaux colons les potentialités qu'offre ce nouveau monde et, dans un second temps, à les sensibiliser aux stratégies de l'élite du monde réel qui veut s'approprier le monde Internet.

### **2.1 - Les nouveaux colons**

Les colons de ce nouveau monde pourraient être classés en plusieurs catégories importées du monde réel. Pour n'en nommer que quelques-unes, disons qu'il y a:

- les serviteurs de l'Etat qui, évidemment, cherchent à contrôler les populations grâce à ce média;
- les industriels qui s'approprient le réseau afin de créer un nouveau marché mondial et de mettre leurs entreprises à la tête du monde;
- les activistes qui se servent d'Internet pour défendre une cause sociale;
- les perturbateurs qui entretiennent des sites controversés pornographie, fascisme, sectes etc.;
- la population générale, les internautes qui cherchent de l'information, des relations, des activités diverses;
- ceux qui nous intéressent particulièrement: les intellectuels et artistes qui réfléchissent sur les potentialités et les usages des nouvelles technologies de l'information et de la communication et participent à la création du nouveau monde virtuel. Chacun de ces regroupements prend la forme d'une bande, c'est-à-dire qu'il s'inscrit dans une structure horizontale, égalitaire et non hiérarchique, tout à l'image d'Internet.

La bande c'est aussi ce que Harvey (1995) appelle «*communautaire*», c'est-à-dire des rassemblements de gens sur Internet partageant des intérêts communs et dont l'aspect fondamental est d'être le miroir de notre propre image. Voyons maintenant quelques-unes des bandes qui participent à la conception et à la création d'Internet.

### **2.2 - Les cyberpunks**

Ils apparaissent en 1984, avec le roman «*Neuromancer*» de William Gibson, en prenant le slogan des punks d'Angleterre de la fin des années 70. Leur définition la plus générale est: toute personne qui navigue sur le web en pensant, en écrivant et en réalisant de l'art à partir des médiums technologiques. On leur attribue le pouvoir de concevoir le futur beaucoup plus clairement que leurs contemporains et de vouloir changer les choses.

### **2.3 - Les Hackers**

Le groupe qui fait le plus parler de lui dans les médias et dans le monde virtuel, est certainement celui des Hackers. Ces derniers sont divisibles en sous-groupes: par exemple les Crackers, les Swappers, les Cypherpunks; ils mènent tous un combat similaire, mais en visant des cibles ou en posant des actions différentes. Les Hackers sont généralement des professionnels de l'informatique et de la programmation, qui ont comme jeu préféré de déjouer la sécurité des systèmes informatiques des gouvernements et des compagnies. Leur action peut être uniquement ludique ou contestataire avec comme but ultime celui de rendre publiques des informations confidentielles du gouvernement ou encore, de rendre des logiciels ou des produits informatiques accessibles gratuitement à la communauté d'internautes. Dans les deux cas les victimes crient au scandale, au piratage et la presse dénonce. Ceux qui détiennent le pouvoir les considèrent alors comme des cafards qui détruisent et volent les compagnies de logiciels, comme des gens qui ont comme seul but d'anéantir et de détruire le système et de créer l'anarchie.

### **2.4 - Internet comme nouvel espace de pouvoir**

Lacroix disait que, dans toute la société animale, la vitesse supérieure est une arme. Il est persuadé qu'avec un temps d'interactivité mondiale absolue, nous créerons une société cybernétique. Le cyberspace deviendra objet de pouvoir; il y a eu une



tyrannie de l'espace réel, il y aura maintenant une tyrannie du temps réel:

*«Autant la mondialisation des échanges d'homme à l'homme est une chose merveilleuse, autant l'interactivité mondiale est à mon avis une chose redoutable. Mais je redoute la suprématie d'un temps mondial unique, d'un temps cosmique d'unification appliquée à la terre. Car l'unification est forcément tyrannique».* (Lacroix, n.d. -b 2).

## **2.5 -Le pouvoir nomade/ LA TAZ (Temporary Autonomous Zones)**

La volonté de contrôle d'Internet ouvre la voie à de nouveaux concepts. Ne parlons plus d'institutions afin d'identifier le lieu du pouvoir où la population peut prendre parole et se manifester, ces lieux n'existent pas dans le cyberspace. Deux concepts similaires les remplacent. Le premier est le pouvoir nomade. Entre les mains du gouvernement et des industriels, il représente une menace puisqu'il est flottant et diffus. Inaccessible, il enlève le pouvoir de contestation au peuple et ouvre la voie à l'autoritarisme. De l'autre côté, se situe la TAZ «Hakim Bey (1991)». Elle est similaire au pouvoir nomade sauf qu'elle est entre les mains des internautes. Il s'agit en fait de lieux mouvants, d'enclaves, situés aussi dans le cyberspace, des lieux de contestation où se font des soulèvements quotidiens. La TAZ vient donc faire le contrepoids au pouvoir nomade.

*«Dans un contexte à double sens, la société contemporaine des nomades devient à la fois un champ de pouvoir diffus, non localisé et une machine-vision fixe prenant l'apparence du spectacle. Le premier permet l'apparition d'une économie globale, tandis que le second agit comme une garnison postée sur divers territoires, maintenant l'ordre de la marchandise par le biais d'une idéologie choisie en fonction de l'endroit»* (Critical Art Ensemble, n.d. -a: 4)

Pour conclure sur ce chapitre, les pessimistes, indépendamment de leur discipline, ont mené toutes leurs recherches ou réflexions dans le contexte social du vingtième siècle. Leur expérience de vie, à cause du chaos que leur a inspiré ce siècle, les amène à se méfier du progrès ; à leurs yeux, le progrès sert toujours les intérêts d'une classe sociale dominante, au détriment du reste du monde. Ils devront donc coexister avec les NTIC puisqu'elles sont là pour rester. Plutôt que de s'apitoyer sur leur sort, ils tentent d'imaginer un avenir meilleur basé sur une vision quelque peu utopique. C'est comme lorsque l'on conduit une voiture: si l'on se contente de regarder la route disparaître sous la

voiture, inévitablement on ira droit vers le mur. Il en est de même si l'on reste les yeux fixés sur le rétroviseur avec la nostalgie du passé. Par contre, si l'on se fixe un point éloigné, il est plus facile d'anticiper, de réagir et d'éviter les obstacles virtuels. En fait, idéalement l'on doit regarder partout, ce qui n'est pas le cas des discours sur l'avenir des NTIC puisqu'on se promène d'une extrémité à l'autre.

### **3 - IDENTITE EN MUTATION**

Quels sont les éléments déterminants qui causent des changements culturels et identitaires chez les algériens? Pour répondre à cette interrogation, nous analysons tout d'abord les concepts suivants :

#### **3.1 - Identité et culture**

Ces deux concepts sont appelés à connaître des transformations majeures:

1. l'identité algérienne en tant qu'appartenance à un groupe social dont les membres partagent des caractéristiques communes: une idéologie, une vision du monde, un mode de vie, une langue etc.
2. la culture en tant que moyen d'expression de cette identité à travers l'art, la littérature, la musique, la science, le savoir collectif, entre autres.

#### **3.2 - Le moi intime et le moi social**

Selon les discours psychanalytiques, l'identité d'une personne se caractérise par le paradoxe d'être à la fois semblable et différente des autres. L'extérieur d'un individu (le moi social) se manifeste à travers le paraître et l'action du sujet. A l'opposé, l'aspect intérieur de la personnalité (moi intime) est rarement accessible à autrui.

#### **3.3 - Individualité/néo-tribalisme**

L'individualisme est perceptible dans l'utilisation de l'ordinateur qui provoque une rupture des liens sociaux, puisqu'il faut s'isoler pour s'y brancher. Au contraire, il faut porter son attention sur la personne qui n'existe que par rapport aux autres.

Il s'agit en fait d'une nouvelle forme sociale de tribalisme, un néo-tribalisme: des regroupements de personnes construits autour d'intérêts communs.

Nous prendrons appui sur l'enquête réalisée par Harvey en 1995 auprès des internautes. Nous verrons que l'appropriation culturelle d'Internet en Algérie se fait, en partie, par le groupement de ce que Harvey appelle la communautique: *«les communautiques virtuelles constituent l'un des éléments fondamentaux dans l'analyse de la diffusion et de l'appropriation des médias interactifs. On entend par communauté virtuelle un ensemble de personnes constituant un réseau où les intérêts des membres se rejoignent et où l'on utilise un code de communication commun par des liens électroniques, des interfaces graphiques (icônes, textes, images, schémas). La communauté virtuelle est un niveau de conscience, c'est la communauté, autant que le petit groupe et l'individu, qui donne un sens à l'information»* (Harvey, 1995:29).

Nous avons noté dans l'ouvrage de Harvey quelques caractéristiques révélatrices de l'appropriation culturelle d'Internet; en voici les grandes lignes.

Premièrement, cette enquête nous démontre que la première raison incitant un individu à s'informatiser est de communiquer avec des amis, des collègues ou des clients; la deuxième raison est professionnelle; la troisième concerne l'accès à des banques de données. Il expose ensuite les motifs qui poussent les gens à participer aux messageries conviviales. Parmi ceux-ci nous pouvons citer: caractère intimiste des dialogues et des rencontres; possibilité de rencontres nombreuses; vaincre la solitude et briser l'isolement; facilité de trouver rapidement des individus ou des groupes qui partagent nos intérêts; communiquer avec des amis et collègues; contrer les grandes distances et l'éloignement géographique; etc.

Pour conclure, la culture et l'identité en général et orientale en particulier, ont subi des mutations dues aux différentes révolutions sociales et à la mondialisation. Aujourd'hui, les NTIC caractérisées par le pouvoir décentralisant, ont légitimé l'expression individualiste grâce à Internet. L'identité sociale élaborée autour d'un noyau représenté par le gouvernement et la religion, s'est déconstruite à travers le rejet des valeurs religieuses et de l'Etat pour suivre le courant mondial de l'individualisation. Finalement, il s'ensuit un revirement de situation puisque nous observons, sur Internet, la construction de la socialité autour d'intérêts communs ce qui a entraîné la création de communautiques et la naissance du Néo-

tribalisme. Ces regroupements d'internautes reposent sur de nouvelles bases sociales. Ses communautiques plus connues par ce que l'on appelle les réseaux sociaux.

#### 4 - LES ALGERIENS FACE A INTERNET

Nous allons maintenant analyser plus en profondeur la pensée des internautes algériens, afin de répondre aux trois objectifs de ce document.

- 1- position des internautes algériens face à Internet, positive ou négative et son impact sur la culture et l'identité;
- 2- Les internautes sont-ils conscients des débats qui se jouent sur le net, si oui, quelles sont leurs prises de position;
- 3- l'analyse des facteurs de l'expression moi intime/moi social, et pratique individualisme/néo-tribalisme, premier signe de changements identitaires et culturels.

Nous avons mené une enquête auprès d'un échantillon hétérogène, de divers profils. L'administration du questionnaire s'est faite par le biais d'Internet, auprès des cybercafés en face à face. Le tableau suivant nous explicite les caractéristiques générales des répondants:

Réponses	-25		25		45		+45		Total	Total %
Sexe	H	F	H	F	H	F	H	F		
Nombre de répondants	40	18	25	12	10	5			110	100%
	Lieux de résidence									
Alger	30	12	18	5	8	5			78	70,90%
Autres	10	6	7	7	2	0			32	29,09%

Source: Aziz NAFA «enquête menée auprès des Internauts algériens»

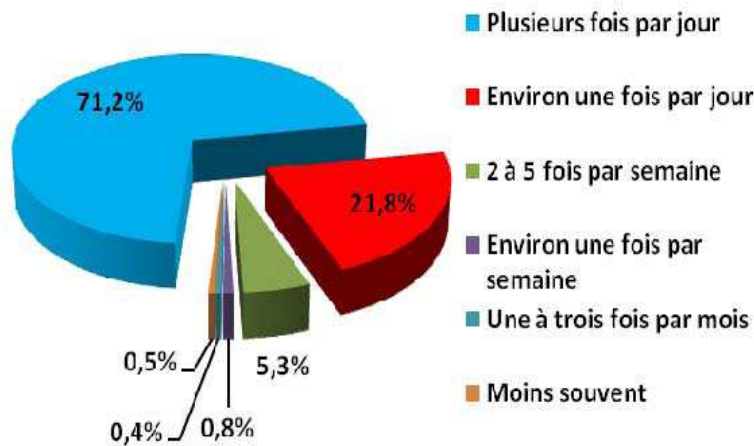
Nous avons exposé les grandes lignes de l'enquête effectuée essentiellement par Med&Com et IDEATIC «enquête 2010» comparativement aux autres: MPTIC (Ministère de la poste et des technologies de l'information et de la communication) par le biais de l'étude réalisée notamment par le CREAD (Centre de recherche en économie appliquée pour le développement) afin de déterminer le profil des internautes algériens. Par la suite nous avons établi les similitudes avec le profil de nos répondants. La façon de procéder est la suivante: nous avons fait une analyse à rebours des objectifs, c'est-à-dire que contrairement à l'étude qui s'est effectuée du général (évolution du discours informatique) au spécifique (les changements

identitaires), nous avons procédé en débutant par l'analyse des objectifs du 3<sup>ème</sup> au 1<sup>er</sup>.

Cette méthode nous amène à observer les changements provoqués par Internet en partant de l'individu et en allant vers le collectif.

Sur la base des données

de l'enquête Med&Com et IDEATIC, dont l'échantillon est de 5 944 internautes via un questionnaire électronique publié sur plusieurs sites web populaires algériens, il apparaît que pour plus de 90% d'entre eux, Internet fait partie de leur quotidien depuis au moins un (01) an. Ils se connectent au moins une fois par jour et passent en moyenne une à deux heures devant leur écran comme le montre le graphique suivant:

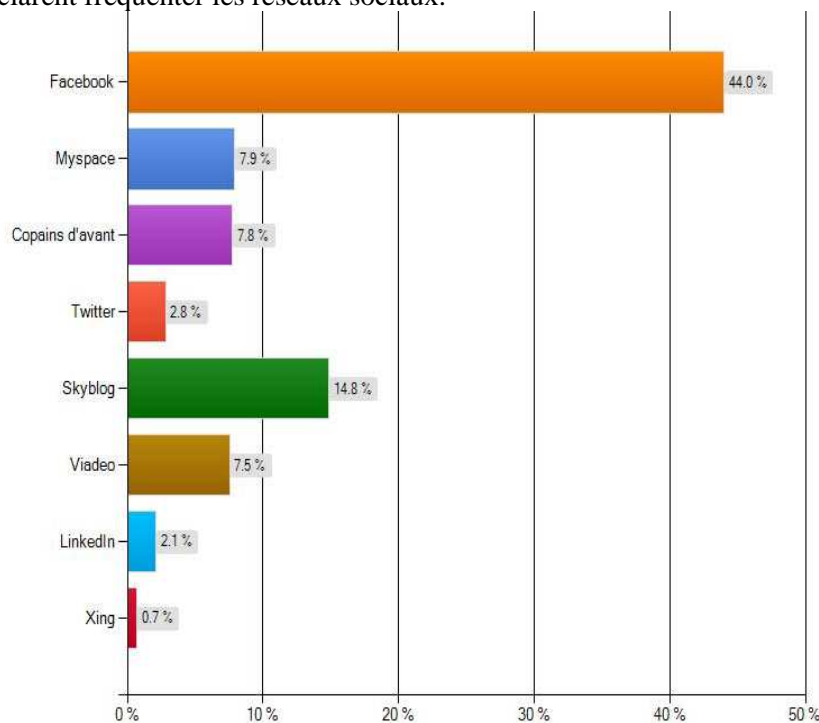


Source: Enquête IDEATIC et Med&Com publiée 2010.

L'analyse des questions de recherche a été effectuée essentiellement sur une base qualitative pour mieux comprendre, expliquer le comportement des internautes sur le Net et déterminer ainsi les impacts éventuels. L'analyse a révélé de nombreux facteurs permettant d'envisager que, d'ici peu, des changements identitaires et culturels seront perceptibles en Algérie du fait du branchement de la population sur Internet. Premièrement, l'intérêt manifesté par les internautes de naviguer sur Internet, à la recherche de sites représentatifs de leurs intérêts particuliers, a pour effet de revaloriser la personne face à elle-même et, du même coup, favorise l'expression

et l'extériorisation du moi intime. Ce facteur est à la base du changement identitaire personnel.

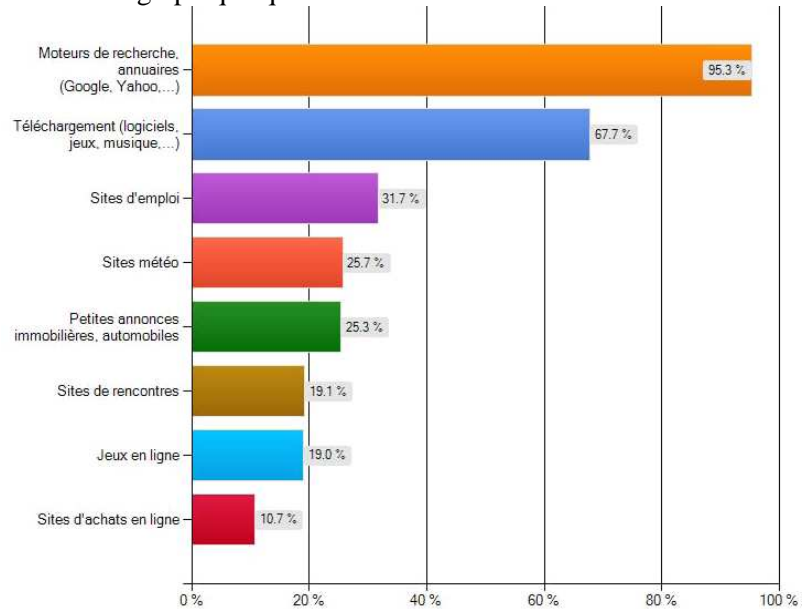
Deuxièmement, les premiers signes de l'avènement du néo-tribalisme dans le virtuel se manifestent par des groupements centrés autour d'intérêts communs. Dans le réel, il y a un partage des connaissances avec la famille et les amis des répondants. Ces éléments annoncent le transfert de l'identité individuelle vers une nouvelle forme d'identité collective qui pourrait modifier le paysage social algérien. Le graphique ci-dessous nous explicite parfaitement l'intérêt des internautes algériens à aller dans des groupements d'intérêt et donc, créer des communautiques qui convergent vers des préoccupations communes et des intérêts communs. 57.9% des enquêtés déclarent fréquenter les réseaux sociaux:



Enquête IDEATIC, Med&Com publiée 2010

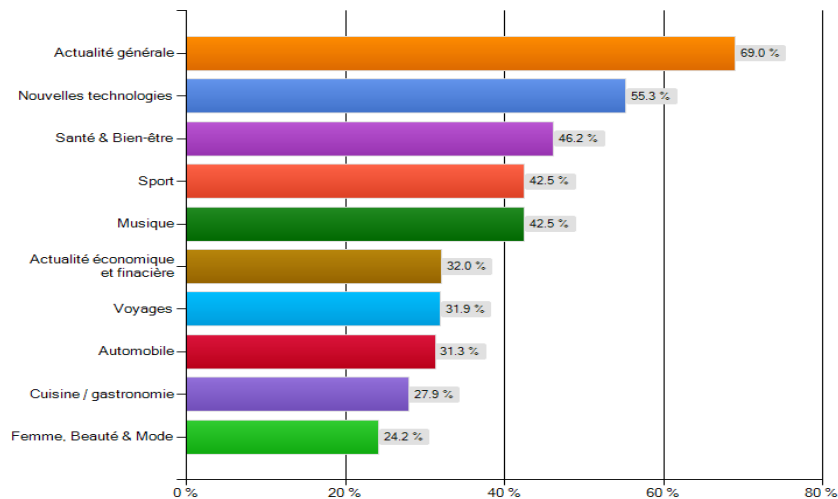
Troisièmement, le niveau de conscience des internautes, face aux enjeux sociaux débattus sur Internet, ne s'exprime pas par une coalition sociale entre eux. La conscience sociale est perceptible par

leur intérêt pour les sites d'informations qui les ont amenés à prendre position face à la menace de censure d'Internet, mais elle ne se manifeste pas par des actions concrètes. Diverses raisons expliquent cela dont le fait que les internautes n'ont pas beaucoup d'expérience de navigation dans ce nouveau monde et n'en sont encore qu'au stade de la découverte. L'enquête conforte nos conclusions comme l'illustre le graphique qui suit:



Enquête: IDEATIC, Med&Com publiée 2010

Quatrièmement, les premiers signes d'une appropriation culturelle d'Internet par les internautes algériens s'expriment par leur préférence de navigation sur des sites web. Leur vision d'avenir très optimiste leur fait croire qu'Internet sera un excellent diffuseur culturel par sa capacité à transférer les connaissances et à répandre la culture algérienne aux quatre coins du monde. Nous associons nos données à celles réalisées par l'enquête citée précédemment, comme le montre le graphique suivant:



Enquête IDEATIC, Med&Com publiée 2010

On peut également anticiper une amélioration de la langue parlée et écrite autant arabe, française qu'anglaise, puisqu'Internet incite à la lecture et à l'écriture.

Donc, il y aura des changements identitaires et culturels engendrés par le branchement de la population au réseau Internet. Cependant, il faut garder à l'esprit, comme l'a mentionné un répondant, que «*Nous n'en sommes qu'aux balbutiements en termes d'impact (...) je qualifierais Internet de Far West des temps modernes*».

## 5 - CONCLUSION

Nous avons insisté sur un enjeu important pour l'avenir d'Internet, celui de l'appropriation du pouvoir. Ce pouvoir est présentement disputé entre les industriels et leurs intérêts commerciaux, le gouvernement et son intérêt à contrôler les contenus et enfin, les internautes qui défendent la libre expression sur Internet. Notre problématique était donc de percevoir, à travers le discours des internautes, leur degré de conscience face à ces enjeux et débats. En second lieu, l'objectif principal de ce texte visait à anticiper les changements identitaires et culturels qu'Internet provoquera au sein de la société algérienne.

Nous avons conclu qu'il y aura, en effet, des changements notables perceptibles au cours des prochaines années. Il ne restera plus qu'à



réfléchir sur la forme qu'ils prendront et imaginer les scénarios qui nous permettront de faire d'Internet un outil du progrès social.

Les changements sociaux en Algérie renvoient au rejet d'une identité sociale normalisante construite autour d'un noyau central, soit la religion et le gouvernement. Ce rejet a permis à l'individu, moderne, d'éclorre et d'exprimer sa spécificité propre allant jusqu'à un narcissisme postmoderne, révélateur du moi intime. De ce fait, l'individu s'est créé de nouvelles attentes personnelles: des réalisations hors sphère sociale. L'identité normative était le reflet de la domination du moi social au détriment du moi intime.

L'individualisme est, pour sa part, le reflet d'un désir d'expression d'une extrémité à l'autre tout en valorisant l'Etat. Aujourd'hui, les nouvelles technologies de l'information et de la communication permettent à l'individu d'exprimer sa spécificité d'une autre façon, notamment à travers une coalition d'individus concentrés autour d'intérêts communs.

Le néo-tribalisme (ou la communautique) peut donc être perçu comme la reconstruction d'une socialité autour, non plus d'un noyau normalisant, mais d'une multitude de noyaux décentralisés, chacun des regroupements d'individus étant autant de cellules permettant la formation de nouveaux tissus sociaux. Le néo-tribalisme est actuellement perceptible dans le cyberspace, tels les plus connus (Youtube, Face Book, Twitter, Myspice...) et l'enquête (IDEATIC, Med&Com) auprès de 5 944 internautes le démontre parfaitement. Il devrait ultérieurement s'étendre au monde réel. Lorsque ces fruits seront réunis en grappes, une nouvelle identité collective algérienne aura vu le jour.

#### Références bibliographiques

- Ader M.**, 1984. *«Le choc informatique»*. Paris, éd. Denoël.
- Aftel** (Association Française de la Télématique Multimédias), 1996. *«Internet, les enjeux pour la France»*. Ed A Jour.
- Auge M.**, 1994. *«Le sens des autres: Actualité de l'anthropologie»*. Paris, éd Fayard.
- Aude M.**, 1994. *«Pour une anthropologie des mondes contemporains»*. France: Ed Aubier.
- Asimov A.**, 1957. *«Face aux feux du soleil»*, Paris. Ed J'ai lu.
- Baquiast J-P.**, 1999. *«Internet et les administrations, La grande mutation»*. Imprimerie Floch à Mayenne.

- Barlow J-P.** «Déclaration d'indépendance du cyberspace». NervaNet, [En ligne]
- Bye H.**, TAZ. Babelweb, [En ligne].
- Bosvert Y.**, 1995. «*Le postmodernisme*», Quebec, Les Editions du Boréal.
- Boss G.**, 1987. «*Les machines à penser: l'homme et l'ordinateur*». Zurich: Ed du grand midi.
- Breton Ph.**, 1996. «L'utopie du village planétaire». In *Planète Internet*, n°9, p. 46.
- Cloutier J-P.**, 1996. «*Les communautiques*». Des collectifs intelligents; entretien avec Pierre Léonard Harvey, i-cormédia, [en ligne].
- Critical art ensemble.** «*La résistance électronique*». Babelweb, [en ligne].
- Critical art ensemble.** «*Mythologie du terrorisme sur le net*». Babelweb, [en ligne]
- Cread**, 2008. «*Enquête auprès des ménages algériens réalisées dans le cadre de l'étude d'évaluation du programme*», Oustratic.
- De Linval R C.**, «*L'Internet à t-il une valeur intrinsèque*», i-cormédia. [En ligne].
- Falk R.**, 1996. «*Vers une domination mondiale de nouveau type*». Le monde diplomatique (Mai): pages: 16, 17. [En ligne].
- Fisher K.**, «*La conscience d'un cracker*». Nirvanet. [En ligne].
- Harvey P-L.**, 1995. «*Cyber espace et communautaire*». Quebec, les presses de l'Université Laval.
- De La Pommeraye I., & Larchers** (1994). «*Planète multimédia*». Paris, Ed Dunod.
- IDEATIC & Medcom**, 2010. «*Enquête nationale auprès des internautes algériens*».
- Lacroix G.**, «*Cybernétique et société: Norbert Wiener ou les déboires de la pensée subversive*». Terminal, page 61. [En ligne].
- Lapassad G.**, «*Qu'est ce que le cyberpunk ? Littérature et contre-culture*». Babelweb. [En ligne].
- Orwell G.**, 1950. «*1984 (Nineteen Eighty-Four)*». Paris: Editions Gallimard.
- Saluden Fr.**, 1998. «*Tout l'Internet en France*» 1988. Ed Marabout.
- Vitalis A.**, 1988. «*Informatique, pouvoir et liberté*». Paris: Ed Economica.