

## **Du texte à la toile : l'écriture polyphonique du monde**

Patrick Schmoll

Université Marc Bloch, Strasbourg

Laboratoire "Cultures et sociétés en Europe" (UMR 7043 CNRS)

### **Une approche médiologique des NTIC**

L'intérêt de l'approche médiologique (R. Debray, 1991, 2000), amplifiant les intuitions de M. McLuhan (1968), est de mettre l'accent sur le fait que la forme des moyens de communication conditionne leur contenu. De l'oralité à l'écriture, du manuscrit à l'imprimerie, du livre à l'audiovisuel, tout nouveau mode de communication et de transmission qui s'impose comme dominant modifie à chaque fois les idées, les croyances, les mythes propres à la société qui l'invente.

L'écriture a ainsi libéré la communication de la nécessité de la présence physique simultanée des interlocuteurs. Elle a transformé les sociétés fondées sur la transmission individuelle de bouche à oreille. En permettant qu'un même message soit adressé sous la même forme à un grand nombre de destinataires, elle a rendu possible la formation de sociétés organisées s'étendant sur des territoires plus vastes. La pérennité du message au-delà de l'absence ou de la disparition de son auteur suggère aussi le concept d'une parole divine désincarnée : les grandes religions, dans notre ère culturelle, vénèrent le texte, rapporté et transcrit, de la parole de Dieu. Enfin, la trace écrite dégage la mémoire et la pensée du carcan de la récitation, imposé par la nécessité de préserver l'intégrité du texte transmis : l'écriture est la condition d'une pensée qui ne fait pas que répéter, et qui se distancie donc progressivement de la croyance. Avec elle naissent la philosophie et la science.

Plus près de nous, l'histoire de l'époque moderne est dominée par les transformations de notre rapport au Livre. On peut considérer que la modernité commence avec l'interrogation de l'autorité attachée au manuscrit et à la réservation aux clercs du pouvoir de le commenter. Il n'y aurait pas eu la Réforme sans l'imprimerie, qui permet la confrontation publique des textes et des opinions sur les textes. Les genres même du discours, du théâtre à l'écrit scientifique, en passant par la nouvelle ou le pamphlet, accompagnent les transformations sociales de l'époque qui les produit.

Aujourd'hui, les nouveaux médias signent-ils la mort du Livre et la fin de la modernité ? Rien n'est moins sûr, car l'un des autres apports de l'approche médiologique est de montrer que l'invention d'un nouveau moyen de communication et de transmission ne fait pas disparaître les précédents : l'écriture n'a pas empêché les humains de continuer à se parler, au contraire, et l'imprimerie a en réalité permis la multiplication des auteurs et la diversification des exercices d'écriture. Et on n'a jamais autant lu que depuis l'invention du cinéma et de la télévision. Ce qu'il importe donc de considérer, c'est en quoi un nouveau média impose un paradigme qui précède et accompagne une modification des manières de penser le monde, et du même coup des manières d'utiliser et de penser les médias déjà existants.

Dès lors, il est plus productif de se poser la question ainsi : en quoi les moyens de communication en réseau, qui sont en train de succéder dans leur position culturelle hégémonique aux médias de masse de la seconde moitié du 20<sup>ème</sup> siècle, modifient-ils nos rapports à l'écriture, au texte, au livre, en transformant notre vision du monde ?

## Des espaces textuels partagés

Internet permet à un nombre de plus en plus important d'individus, qui n'auraient jamais eu les moyens de publier un livre, ni a fortiori de réaliser un film, d'entrer simplement et rapidement en contact direct avec un public à qui ils peuvent adresser leurs textes, leurs images, leurs enregistrements audio ou vidéo. Derrière l'habillage multimédia qui l'apparente également à l'œuvre d'art, la trame d'un site Internet reste essentiellement celle d'un texte, mais qui rompt avec l'esprit du Livre sur deux points importants au moins, son architecture *hypertexte* et *l'interactivité* toujours possible entre l'auteur et les lecteurs :

1. La trame traditionnellement linéaire du texte est en effet subvertie par la structuration hypertextuelle, qui permet, via des liens, la navigation d'un texte à un autre de façon non linéaire. Cette possibilité de tourner optionnellement la page vers des pages autres que seulement la suivante, de revenir au point de départ, d'arriver au même endroit par des chemins différents, transforme le texte en un espace architecturé d'une manière tout à fait originale, dans lequel le lecteur se *déplace*, comme à l'intérieur d'un édifice.

2. Par rapport à un texte traditionnel, le site est également un texte vivant, évolutif, car il introduit la possibilité d'un retour instantané des lecteurs à l'auteur via la messagerie, le forum ou le salon de discussion éventuellement proposés, et une adaptation du contenu par l'auteur en fonction de ces réactions. Par différence, donc, d'avec une œuvre textuelle fonctionnant comme un livre, Internet se présente comme le premier média de diffusion de l'information autorisant à grande échelle un retour du lecteur à l'auteur, avec la possibilité qu'induit cette conséquence : que le lecteur puisse à son tour devenir auteur d'un texte. L'esprit d'un site Internet prolonge donc celui du livre, dont il a la substance puisqu'il est initialement l'œuvre d'un auteur, mais dans un fonctionnement hérité du principe de la place publique : le texte initial de l'auteur du site ouvre un espace auquel et dans lequel les lecteurs réagissent.

On peut rapprocher cette forme d'interaction de celles à l'œuvre dans d'autres formes d'écritures, comme l'écriture partagée des surréalistes (qui a donné naissance au jeu du "cadavre exquis") et le "partage des univers" en littérature. Un "univers partagé", comme ceux ouverts par les œuvres initiales de J.R.R. Tolkien (*Le seigneur des anneaux*) ou de M.Z. Bradley (*La romance de Ténébreuse*), crée un espace de fiction, dans lequel le récit tissé à plusieurs, potentiellement sans fin, évolue et s'enrichit en fonction des apports successifs d'autres auteurs et des échanges qu'il suscite entre eux. Il inaugure donc un genre littéraire nouveau : le récit cesse de n'être que l'œuvre d'un seul auteur narré à des lecteurs anonymes, pour devenir le lieu d'une interaction entre l'auteur, ses personnages, et les lecteurs devenus à leur tour auteurs (Schmoll, 2001a).

L'association de ce principe d'interactivité avec la notion d'hypertexte donne à l'atelier d'écriture thématique que constitue l'univers partagé un outil prometteur pour la créativité littéraire. Cette idée a été exprimée à partir des années 1990 dans la notion d'*hyper-roman*. Si l'auteur, profitant des potentialités du mode de diffusion, publie sur Internet son récit de manière fractionnée, sous forme d'épisodes, par exemple, le lecteur peut réagir en rédigeant un épisode qui en est la suite, alors même que l'auteur n'a pas achevé de son côté la rédaction du récit imposé par la trame qu'il s'est donnée. Le contre-récit en réponse peut constituer par rapport à cette trame une alternative qui modifie le déroulement de l'intrigue initialement prévue par l'auteur. Une des possibilités remarquables de la structure hypertexte est évidemment de permettre qu'une même situation autorise des suites alternatives laissées au choix du lecteur, ou qu'inversement différents épisodes débouchent sur une même conclusion, voire que certaines boucles de l'intrigue reviennent à leur point de départ.

Ce même principe rapproche ces espaces interactifs de cette autre pratique collective que sont les *jeux de rôles d'aventure*, phénomène socio-culturel apparu dans les années 1970 et qui intéresse une dizaine de millions de pratiquants aux États-Unis et plusieurs centaines de milliers en France. Dans ces conduites de récits à plusieurs, chaque joueur joue le rôle d'un personnage et contribue par ses choix d'actions au tissage d'une trame dont quelques éléments de base sont déterminés au départ, mais dont le développement, les détails et le dénouement ne sont pas encore écrits. Un maître de jeu donne au départ l'environnement et les premiers éléments de l'intrigue. Les participants, qui jouent chacun un personnage dont ils contrôlent les décisions et les actions, se rencontrent dans cet univers et décident des conduites qu'ils y adoptent individuellement et en groupe, en fonction d'un objectif (chercher un trésor, éliminer un méchant) et des circonstances déterminées par les règles du jeu et le maître de jeu. Celui-ci joue également les rôles des personnages autres que ceux des joueurs rencontrés au cours de l'aventure. On sait donc quand et comment commence le jeu, mais l'interaction des joueurs, à la fois coauteurs et acteurs d'une fiction, crée une histoire en perpétuelle évolution dont la fin n'est pas programmée. En fonction de l'intérêt de la partie et des qualités d'animation et de narration du maître de jeu, la partie peut durer plusieurs heures, et les joueurs peuvent décider de l'interrompre pour la reprendre au même point un autre jour. La partie peut ainsi durer plusieurs mois, voire plusieurs années.

Dans la forme originale du jeu de rôles d'aventure, qui se joue autour d'une table, l'espace imaginaire partagé est suscité par l'échange verbal. Mais les aficionados de certains de ces jeux ont très tôt mis à contribution les possibilités d'échange en réseau via Internet pour se communiquer leurs récits par écrit. Sur les forums dédiés à certains titres de littérature, de bande dessinée ou de films, fantastiques, d'épouvante ou de science-fiction, des fans proposent aux autres participants de démarquer un "roleplay" dont ils ont eux-mêmes imaginé le scénario. Les volontaires s'inscrivent et le forum devient l'équivalent virtuel de la table de jeu. Un des effets psychologiques de l'écriture est alors d'ouvrir davantage encore dans l'esprit des joueurs l'espace de l'imaginaire. Les messages échangés sur Internet sont adressés à des interlocuteurs qui sont "imaginarisés" comme personnages du récit. En général, les participants au forum ne se sont jamais rencontrés physiquement, et ne se connaissent qu'à travers leurs pseudonymes et les visuels ou avatars censés représenter leurs identités d'emprunt. L'absence des indices de la présence physique, le fait qu'on ne voie pas son interlocuteur, qu'on n'ait même aucune certitude sur son identité réelle, fait de lui le support de toutes sortes d'idéalisations et de projections. L'espace ainsi créé est un espace projectif, encouragé d'ailleurs sur Internet par le sentiment d'impunité que procurent les possibilités d'anonymat (pour plus de détails sur ces effets, voir Schmoll, 2001a).

### **Des communautés virtuelles**

Ces espaces de narration partagée ont donné lieu dès la création d'Internet au développement de véritables communautés, qui sont le creuset de formes nouvelles et originales de lien social. Le réenchancement du monde par la fiction y est manifestement un moteur central. Le tout premier forum *Usenet* mis en place par des informaticiens et des scientifiques dans un cadre éminemment professionnel fut dédié... à la littérature de science-fiction. Les premiers sites de jeu en réseau ont dès 1980 récupéré les possibilités offertes par l'hypertexte et l'interactivité pour les transformer en une métaphore labyrinthique des donjons rencontrés dans les jeux de rôle. Les Donjons Multi-Utilisateurs (MUD), ancêtres des actuels jeux vidéo en ligne qui en conservent l'empreinte, sont des jeux d'aventure exclusivement basés sur le texte : chaque page décrit une pièce d'un donjon, les objets et personnages qui s'y trouvent et les options offertes au joueur pour la suite. Le MUD, à la fois jeu de rôle et roman interactif, est un château construit entièrement avec des mots (Veillon, 1997).

Les communautés qui se forment actuellement autour de jeux vidéo – lesquels n'ont en eux-mêmes plus grand chose de textuel – restent imprégnées par ce rapport initial à l'écriture. En effet, les joueurs ne font pas que massacrer du monstre dans des univers 3D à la pyrotechnie soignée : ils se mailent, se téléphonent, conversent sur des forums et dans des salons, téléchargent des fichiers, bref entretiennent une communication, également en marge du jeu, qui sollicite toutes les ressources du langage parlé et écrit.

Avec le développement des jeux en réseau local et en ligne sur Internet, des groupes se forment autour d'une pratique de compétition qui, dans ses formes les plus organisées, donne lieu à la formation d'équipes qui s'affrontent dans tournois nationaux et internationaux réunissant des milliers de participants. Des clans affichent sur des sites Internet les valeurs viriles aux nom desquelles leurs membres sont allés au combat, ont remporté la victoire, ou se sont fait éclater en menus morceaux par des adversaires dont la renommée satisfait à l'honneur d'avoir pu au moins les affronter. Le jeu est l'espace d'un apprentissage de la socialité.

Dans une forme plus récente de ces jeux vidéo en ligne, les “mondes persistants”, le réalisme et l'interactivité prennent une nouvelle dimension. Ces jeux apparus à la fin des années 1990 fonctionnent par abonnement à un serveur, et la partie dans laquelle évolue le joueur est perpétuelle. Elle ne disparaît pas quand il se débranche du Réseau. Les “mondes persistants” rassemblent ainsi dans une même partie, qui dure pour certains depuis plusieurs années, des dizaines de milliers de joueurs venus du monde entier : leur mode massivement multijoueurs représente entre 100 et 300 000 comptes d'abonnés selon les jeux. Le joueur incarne un personnage doté de caractéristiques et de compétences particulières. Il part à la découverte d'un monde médiéval fantastique peuplé de créatures dangereuses aux pouvoirs maléfiques (*Ultima, Everquest, Asheron's Call, La 4<sup>ème</sup> Prophétie*). Ou bien il embarque sur un vaisseau spatial à la conquête de la galaxie et développe ses installations sur des planètes, participe à la constitution d'empires stellaires (*Mankind, Starpeace*). Les mondes persistants ne s'arrêtant pas, les joueurs vivent en permanence les uns avec les autres dans le jeu, et d'une certaine manière même quand ils sont déconnectés, puisque leurs personnages et installations continuent à produire et peuvent être attaqués pendant qu'ils ne sont pas là.

La complexité des interactions permet l'émergence de formes spontanées de socialité qui ont une existence ubiquitaire : de même que les clans des jeux vidéo de massacre, les guildes et les empires des “mondes persistants” ont leurs propres sites web sur Internet, leurs propres forums et organisent à l'occasion des réunions dans des lieux physiques, un café ou le domicile d'un des membres. Toutefois ces groupes et communautés élisent également domicile à l'intérieur du jeu, où ils occupent des territoires, bâtissent des établissements et des royaumes, se livrent à un jeu complexe de luttes et d'alliances avec les autres communautés. La porosité de la frontière entre espace du jeu et réalité quotidienne est accrue par le temps consacré à se développer et à communiquer avec les autres joueurs : les participants des “mondes persistants” consacrent en moyenne plus d'une vingtaine d'heures par semaine à jouer dans le même jeu (Nachez & Schmoll, 2002), soit l'essentiel de leurs loisirs. Ils se téléphonent ou se mailent en dehors du jeu. Quand ils sont déconnectés, ils ont la possibilité d'être avertis par le serveur, sur leur portable, d'une attaque subie par leurs installations. Les joueurs ne font donc pas que jouer dans un temps et un espace donnés : ils pensent au jeu, parlent du jeu, tous les jours dans leur vie quotidienne.

Le caractère factice, tant des univers dans lesquels s'immergent les joueurs que des relations qu'ils entretiennent entre eux dans le cadre de ces communautés, inquiète parents et éducateurs : les joueurs, jeunes et moins jeunes, tendent-ils de nos jours à perdre le contact avec la réalité ? N'est-il

pas aussi juste de supposer qu'ils cherchent au contraire, en investissant d'autres univers, à ré-enchanter un monde qui en a bien besoin ? L'existence d'une vie communautaire qui se développe à travers le jeu et à l'intérieur de ce dernier en fait un lieu d'apprentissage privilégié de la sociabilité (Schmoll, 2003b), et pour le psychologue ou le sociologue, un observatoire intéressant de la structuration de la rencontre par un média particulier, ainsi que de l'émergence des formes qui lui sont spécifiques de lien, d'attachement, de confiance, de violence et de médiation.

En effet les communautés virtuelles ne se forment pas spontanément sur le Réseau du seul fait de l'existence de l'outil de communication. L'intérêt de leur étude est qu'elles sont des analyseurs de ce qui fait lien dans n'importe quelle communauté, à savoir, non pas un territoire, une appartenance ethnique commune ou quelque autre paramètre objectif (puisque ces collectifs en sont dépourvus), mais précisément une fiction. La communauté existe essentiellement dans les têtes de ses membres (Schmoll, 2003a). Il ne suffit pas de fournir à un collectif des outils de communication pour que cela fasse lien entre eux : il y faut un *imaginaire partagé*, un récit qui raconte un *mythe*.

L'observation participante d'un autre de ces univers de jeu, celui des chasses aux trésors organisées, montre qu'une communauté fonctionne comme un texte (Legendre 2001) qui dit à chacun quelle est sa place dans le collectif et le sens de ses actes sociaux et intimes, sous la forme fermée du destin, ou sous celle, plus ouverte, d'une énigme qui reste à interpréter. La chasse au trésor *Sur les traces de la Chouette d'Or* (Schmoll, 2005 à paraître) a suscité un phénomène social que ses initiateurs n'avaient pas prévu et dont la portée dépasse le simple succès de librairie ou le phénomène de mode. Depuis 1993, ce trésor est enfoui quelque part en France. Le livre des énigmes qui permet de localiser la cache s'est vendu à 80 000 exemplaires sur trois éditions. Le développement d'Internet a permis aux passionnés de cette chasse de se retrouver sur un forum qui, sous différentes versions, dure depuis 1996 : des dizaines de milliers de contributions ont généré des fils de discussion représentant près de deux cent mille messages échangés. Une "communauté virtuelle" est née, qui ouvre toutes les pistes d'exploration offertes par un véritable paradigme. Tenter de résoudre collectivement (ou individuellement mais dans un rapport maintenu aux autres joueurs) les énigmes d'une chasse au trésor, c'est interpréter à plusieurs le mythe fondateur qui "raconte" la scène originaire de la communauté et "explique" pourquoi ses membres restent ensemble. C'est tenter de reconstituer le récit détaillé de l'enfouissement du trésor par l'auteur des énigmes, récit dont le cœur est un lieu dont il faut percer le secret. Ce mythe des origines est donc en même temps un mythe eschatologique, un récit de la fin des temps. La représentation (cachée) du début de la communauté fonctionne en miroir avec la représentation terminale qui, à l'autre extrémité de l'univers de la chasse, met fin à celle-ci : le même déplacement sur les mêmes lieux, effectué par un autre personnage, l'inventeur futur du trésor, qui creuse au même endroit que l'auteur des énigmes pour exhumer la preuve de la justesse de son interprétation. Celui qui trouvera le trésor sera en même temps le premier à dévoiler ce qui s'est vraiment passé ce jour-là, en découvrant les lieux, en reproduisant les gestes du "fondateur". En attendant, dissenter sur un forum de la signification des énigmes, c'est, d'une certaine manière, anticiper ce moment final, se décrire soi-même en train de découvrir le bon endroit.

### **L'écriture du monde : l'auteur comme démiurge**

La figure d'un livret d'énigmes générant les milliers de pages d'une glose collective fournit une bonne métaphore de ce qui se joue dans une société en réseau. Le texte cesse de fonctionner comme l'émanation d'un seul auteur : il est partagé entre de multiples auteurs, et se présente par essence comme inachevé, évolutif et vivant. On peut continuer à considérer un forum, un *chat*, voire Internet dans son entier, comme un ensemble de textes individuels qui sont les énoncés successifs de leurs auteurs. Mais on peut aussi considérer le corpus ouvert des textes dans son ensemble, comme

la reprise à plusieurs voix<sup>1</sup> d'un premier énoncé fondateur : comme le roman pilote d'une série dans les univers partagés en littérature ou dans les jeux de rôles, le texte d'accueil d'un forum ou d'un site (texte qui peut lui-même se référer à une œuvre qu'il prend pour thème) tient lieu d'énoncé fondateur par référence auquel l'ensemble des échanges textuels ultérieur forme un "commentaire" qui s'étoffe et s'enrichit, qui n'est plus la propriété intellectuelle de quelqu'un en particulier, et qui acquiert donc une sorte d'autonomie discursive. Il est plus que la somme des énoncés qui le constituent. Il est donc aussi "ailleurs" que sous l'ensemble des plumes (ou plutôt, des claviers) qui l'ont écrit. Sa trame est une production collective qui devient progressivement aussi le contexte, l'espace même de cette production. Il appartient à ses auteurs, mais ses auteurs, progressivement, lui appartiennent, comme on appartient à une communauté.

Les genres narratifs nouveaux que sont les univers partagés en littérature et l'hyper-roman permettent à leurs auteurs-lecteurs de découvrir la puissance magique des mots, puisqu'ils suscitent un espace imaginaire fort dans lequel ils sont émotionnellement investis. Ils permettent de comprendre comment Internet peut fonctionner pour les internautes, même quand il ne s'agit que de "faire lien" très basiquement en discutant de tout et de rien dans une "chatroom", avec sa "tribu" sur MSN, ou même par SMS : "naviguer" sur Internet n'est objectivement que la consultation d'informations affichées à l'écran d'un ordinateur, mais subjectivement, le Réseau est vécu comme un espace, au-delà de l'écran, qu'on explore et à l'intérieur duquel on rencontre d'autres personnes.

Ce vécu spatial est provoqué par la nature essentiellement et presque exclusivement narrative de l'interaction avec les autres (les échanges sur Internet sont encore majoritairement écrits). L'internaute fait donc l'expérience d'un univers explicitement tissé par les mots, et qu'il contribue lui-même, par son écriture, à générer. En écrivant des pages qu'il publie sur le Réseau, qu'ainsi il étoffe, il prolonge le travail des informaticiens qui en coulisse rendent cette communication possible, et qui remarquablement est lui aussi une production d'écriture. C'est ce processus d'écriture à plusieurs voix, tissant ensemble la toile d'un réseau de textes, partie algorithmiques, partie en clair, qui nous semble le plus important dans les modifications qu'Internet introduit dans notre rapport personnel au sens et au monde en général. Non que notre univers n'ait pas été jusqu'à présent semblablement structuré par le langage : mais les humains en prennent aujourd'hui conscience dans une expérience personnelle, quotidienne et intime, déclenchée toutes les fois où ils se connectent au Réseau, commencent à taper sur le clavier et à cliquer sur des symboles.

La métaphore de la "toile" est doublement évocatrice. Explicitement, elle suggère un espace tissé (c'est l'étymologie du mot *texte*), dans lequel l'image du réseau, des nœuds de circulation de la communication, voisine avec celle plus archaïque d'une capture dans un filet : la notion de *cyberdépendance* exprime cette idée que nous pouvons tous, à des degrés divers, y rester encollés. Plus implicitement, la texture, certes spatiale, de la toile est faite de fils dont la dimension est, elle, linéaire : la même que celle du discours des paroles échangées. S'il existe une toile, c'est que quelque part une entité arachnide la tisse : or, nous nous découvrons produire nous-mêmes ce fil de l'écriture, figure on ne peut plus parlante d'une sécrétion orale tricotée main, par laquelle nous nous ficelons en compagnie des autres.

L'auteur d'un texte crée toujours peu ou prou un monde qu'il habite, et ce faisant s'écrit lui-même, tentant l'opération de s'exposer, pour se rendre connaissable par lui-même et par les autres. Du récit des mythes et des contes, en passant par la récitation d'une parole divine, jusqu'à l'œuvre de fiction ou au raisonnement argumentatif qui réfère les textes les uns aux autres, le narrateur décrit le

---

<sup>1</sup> C'est dans ce sens que nous reprenons ici la notion de "polyphonie" développée en linguistique par O. Ducrot (1972), *Dire et ne pas dire*, Paris, Hermann.

monde, et ce faisant il contribue à la construction de ce dernier et à l'explication de sa propre existence. Être auteur, c'est prendre la place d'autorité, celle du démiurge ou de son représentant. C'est pourquoi l'apparition de tout nouveau média est un enjeu à de multiples niveaux : il bouscule la place de Dieu et de ses vicaires en modifiant nos représentations du sacré et du politique.

Pour formuler les choses dans la suite de P. Legendre (2001), la société fonctionne comme un texte : elle est organisée autour de l'énoncé de lois, morales, juridiques, scientifiques, qui contiennent en quelque sorte le monde en programme, le décrivent, et ce faisant l'écrivent. Le fait que dans la modernité, une partie de ce texte soit posée comme restant à découvrir, cachée derrière les paradigmes informationnels du "code" et du "programme", ne fait que confirmer ce mode de construction de nos représentations du monde. Le scientifique succède au clerc médiéval et au juriste dans la position d'interprète des textes qui disent la loi, révélant ainsi le mythe fondateur, texte originel censé contenir tous les autres. La persistance d'une représentation des choses comme organisées par un texte, fût-il une ligne d'algorithmes, maintient cette idée complémentaire, anthropologiquement ancrée en nous : s'il y a un texte, c'est qu'il y a un auteur. La question, d'ordre épistémologique, pour le scientifique ayant évacué Dieu de cette place, c'est de savoir si son écriture ne fait que décrire les choses ou si elle les crée à mesure qu'elle semble les découvrir.

Les médias organisent la question du sacré. Les sociétés du Livre ne pouvaient se penser que comme monothéistes. L'imprimerie, en multipliant les positions d'autorité, a tout à la fois établi les conditions de l'espace public de la discussion, aussi bien scientifique que politique, et déplacé le sacré dans l'intimité de chacun. Le multimédia sur Internet renouvelle la problématique en annonçant la fusion progressive de tous les textes jamais écrits ou à écrire en un seul Texte qui n'aurait ni début ni fin, ni auteur repérable, et qui pourrait avec l'évolution des techniques d'intelligence artificielle devenir son propre auteur. En faisant de chaque internaute, dans le prolongement des programmeurs qui le rendent techniquement possible, un écrivain, co-auteur-acteur potentiel de ce texte, les nouveaux médias déplacent la question de Dieu auteur de l'homme vers celle de l'homme auteur d'une entité, dont les mythes eschatologiques, autant que la littérature de science-fiction et les débats sur les bio-technologies tentent de dessiner les contours et le programme.

Sous les figures récurrentes de la Quête, présente dans les espaces ludiques en ligne, de la pratique des énigmes permettant d'éclairer le rapport intime du sujet aux pièges du Texte, le Réseau réfère à une mythologie qui s'écarte de celle du Livre monothéiste, pour se rapprocher de l'interrogation métaphysique des philosophies orientales : l'image de la transmission généalogique partie d'un Auteur originel, qui reste encore prégnante dans la figure romano-chrétienne de l'État, fait place à celle du Labyrinthe, de l'architecture réticulaire sans commencement ni fin, qui s'interroge sur le vide autour duquel elle semble tourner.

Si parmi les genres littéraires existants, la science-fiction est celui qui permet d'exprimer les transformations à l'œuvre dans le présent au travers d'une vision de l'avenir, il est sans doute remarquable que les thèmes apocalyptiques et les visions d'un avenir totalitaire qui ont marqué le milieu du 20<sup>ème</sup> siècle (1984 d'Orwell, *Le meilleur des mondes* de Huxley) ont aujourd'hui cédé la place aux thèmes des créatures artificielles, des paradoxes temporels qui bousculent la linéarité du temps, et de l'interrogation sur le semblant, la vérité et le réel.

### **Bibliographie**

Breton Ph. (2000), *Le culte de l'Internet : une menace pour le lien social ?*, Paris, La Découverte.

Debray R. (1991), *Cours de médiologie générale*, Paris, Gallimard.

Debray R. (2000), *Introduction à la médiologie*, Paris, PUF.

- Eco U. (1979), *Lector in Fabula. Le rôle du lecteur, ou la coopération interprétative dans les textes narratifs*, Trad. fr., Paris, Grasset, 1985.
- Eco U. (1992), *Les limites de l'interprétation*, Paris, Grasset.
- Legendre P. (2001), *De la société comme texte. Linéaments d'une anthropologie dogmatique*, Paris, Fayard.
- McLuhan M. (1968), *Pour comprendre les médias*, Paris, Meme/Seuil.
- Nachez M. & Schmoll P. (2002), Les Player Killers. Formes et significations de l'incivilité dans les jeux vidéo en ligne, *Revue des Sciences Sociales*, Strasbourg, Université Marc Bloch, 2002, 29, pp. 84-91.
- Schmoll P. (2000), Les mondes virtuels, entre imagerie et imaginaire, *Sociétés*, n° 70, pp. 33-46.
- Schmoll P. (2001a), Les espaces textuels partagés. Nouvelles formes d'écriture, nouvelles formes de communication, in Buridant C., Kleiber G. & Pellat J-Ch. (eds), *Par monts et par vaux : itinéraires linguistiques et grammaticaux. Mélanges de linguistique générale et française offerts au professeur Martin Riegel pour son soixantième anniversaire par ses collègues et amis*, Leuven-Paris, Peeters, 2001, pp. 351-364.
- Schmoll P. (2001b), Les *Je* on-line. La question des identités sur Internet, *Revue des Sciences Sociales*, 28, pp. 12-19.
- Schmoll P. (2003a), La construction intersubjective de l'objet société, *Revue des Sciences Sociales*, Strasbourg, Université Marc Bloch, 30, 2003, pp. 184-189.
- Schmoll P. (2003b), Les jeux vidéo violents : un espace de médiation, *Cultures en mouvement*, Antibes, n° 60, septembre 2003, pp. 46-49.
- Schmoll P. (2005, à paraître), *La Chouette d'Or. Pour une anthropologie des chasses aux trésors organisées*, Paris, Téraèdre.
- Veillon F. (1997), Les environnements virtuels partagés, Conférence au Centre Beaubourg Georges Pompidou, Paris, 7 janvier 1997, in *Rencontres-Média*.  
<http://www.internetactu.com/archives/dossiers/Ntic/vthese/ARTICLES.htm>