

# Réguler la numérisation ? Réflexion sur les normes et le numérique

Tyler Reigeluth

Université Catholique de Lille – ETHICS

# Intérêts et recherches

- « Culture technique » et « aliénation technique » (G. Simondon) à l'ère du numérique et de l'intelligence artificielle
- Apprentissages humains et machines : déplacement de ce qui est valorisé comme « intelligent »
- Automatisation et maintenance : transformations du travail
- L'espace urbain et le numérique : critique du discours de la *smart city*
- Le jeu comme rapport d'improvisation et de contrôle avec et par la technique

# Cadre général et approche

- Comprendre les transformations technologiques à la fois dans leur continuité historique et dans leur détail, leur ancrage local, leur diversité
- Approche qui consiste à cerner les rapports de pouvoir comme des dynamiques plus ou moins diffuses
- La technique comme une relation entre dispositif et dispositions : faire et défaire des rapports de pouvoir
- La « zone obscure » (G. Simondon) des relations humains-machines, ou la « pénombre psychique » (A. Leroi-Gourhan)

# Un monde post-cybernétique

- Des boîte-noires partout : se limiter à l'observable, contrôler les comportements comme un système d'entrées et de sorties
- Des systèmes de communication et de contrôle → autorégulation
- « Target », « feedback », « benchmark », « milestone », « roadmap », etc. // les métaphores sont opératives
- Un mode de gouvernement prédictif
- Tout se joue au niveau des comportements : « nudging », algorithmes de recommandation, « honest signals », IoT, « smart », etc.
- Comment penser la régulation des comportements ? Quelle puissance d'agir ?

# Ouvrir la « boîte-noire » ?

- Critique sociale et juridique qui demande la transparence sur les systèmes techniques, comme manière d'en reprendre le contrôle
- Mais est-ce que cela suffit à contrecarrer les asymétries de pouvoir inscrite dans l'infrastructure et dans les comportements?
- Le cas du RGPD : l'utilisateur est devenu une machine à consentir (ce qui transforme le consentement en acte insignifiant)
- De l'autre côté, le design des interfaces et applications est pensé comme transparent : l'utilisateur devrait y *voir à travers*, « seamless design », « user friendly »

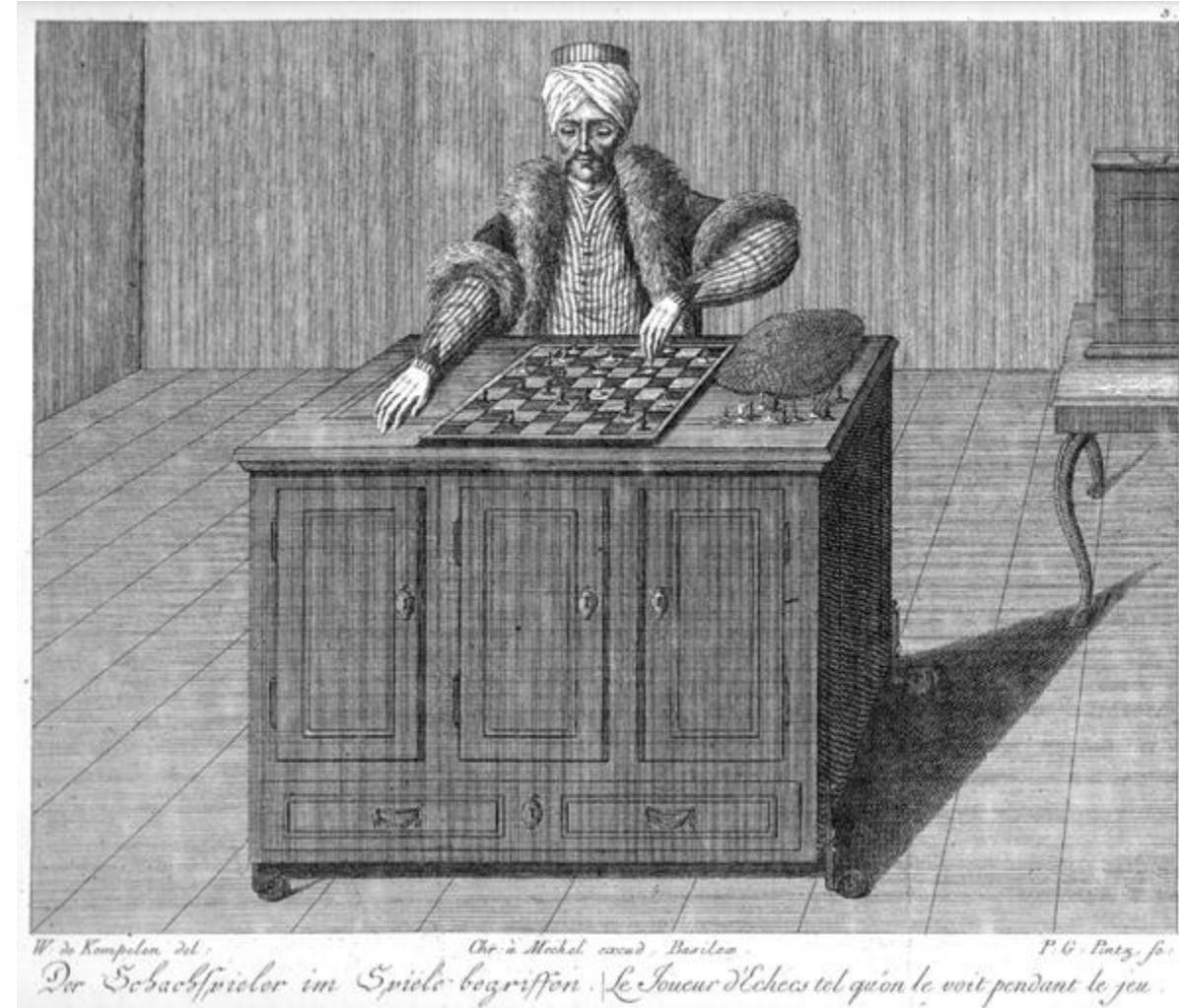
# Des technologies performatives

- Les technologies numériques sont caractérisées par un haut degré d'interactivité et d'itérabilité : leurs effets se répètent et se déplacent en même temps
- Dimension perlocutoire (et pas seulement illocutoire) de ces effets : imprévisibilité partielle et « marge d'indétermination » (G. Simondon)
- Ouverture au jeu avec et à travers la technique
- « *Gaming the algorithm* »



# L'automatisation, la panne et la maintenance

- Derrière toute illusion d'automatisation il y a du travail vivant
- Insensibilité du numérique: « *cloud* », redondance des données, matérialités des réseaux, maintenance
- Vulnérabilités des systèmes techniques complexes
- Soins et attention



# Indisponibilité intermittente/contingente ?

- Réintroduire une forme d'intermittence et de discontinu dans notre rapport au numérique
- Relocaliser l'hébergement et le traitement des données
- Retrouver une rythmicité dans l'expérience numérique (ex.: P2P)
- Réappropriier les gestes d'interaction numérique signifiants
- Imposer des normes techniques de durabilité, de réparabilité et d'interopérabilité exigeantes
- Rareté matérielle et techniques de la convivialité