

Pour me présenter:

- Je suis professeur à l'Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano (Italie), où je suis directeur du Département des Sciences de la Communication et du Spectacle et du Master en marketing et communication numérique.
- J'étudie:
 - l'histoire des médias
 - la communication politique
 - les médias numériques
 - les générations et l'usage des médias

Mon approche théorique est de type post-structurale (Marx, Gramsci, Foucault)

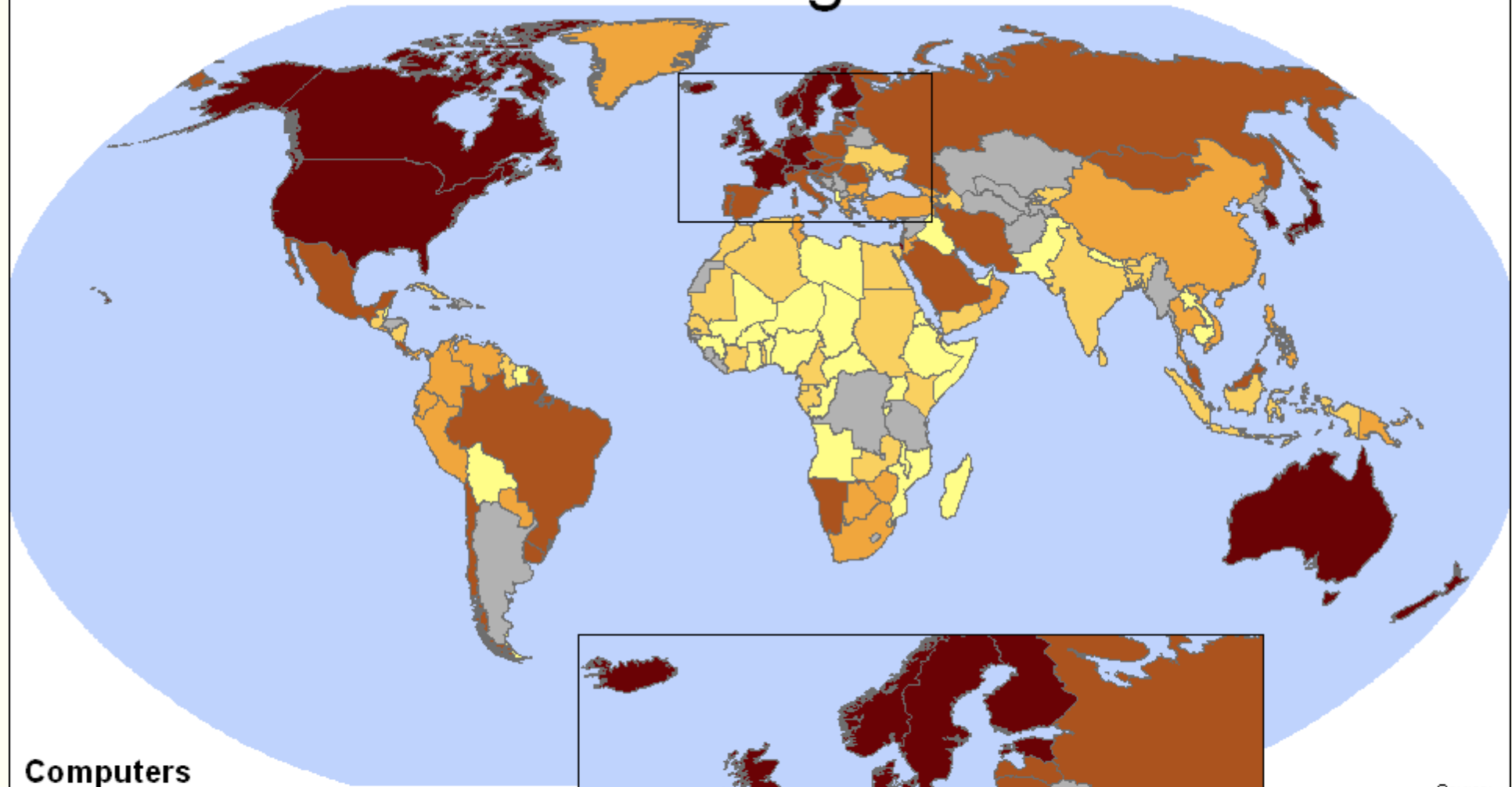
Mon approche méthodologique provient de la sociologie micro.

Qu'est-ce que le numérique?

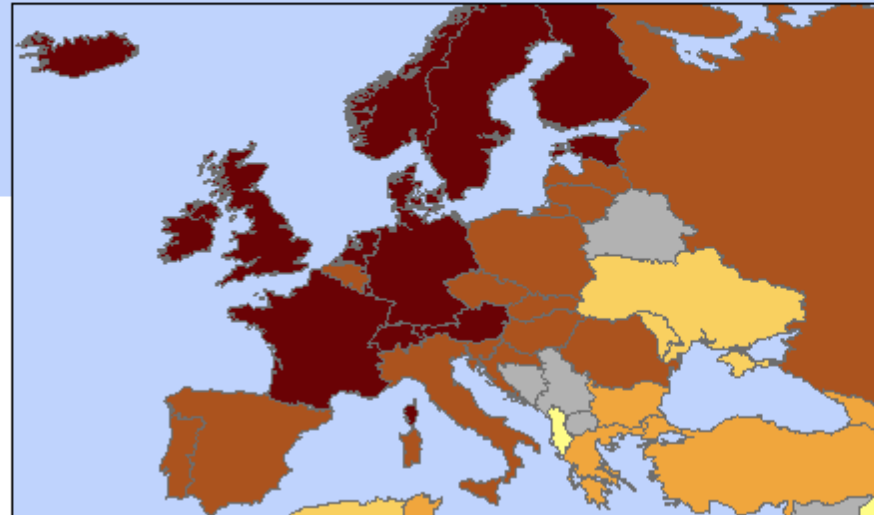
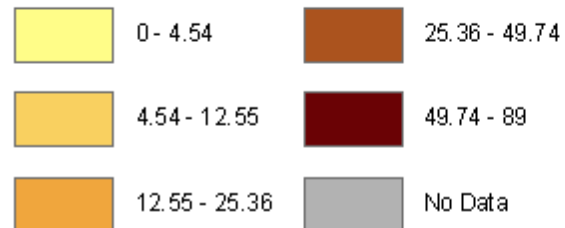
Une définition synchronique

Une définition diachronique

The Global Digital Divide



Computers Per 100 People



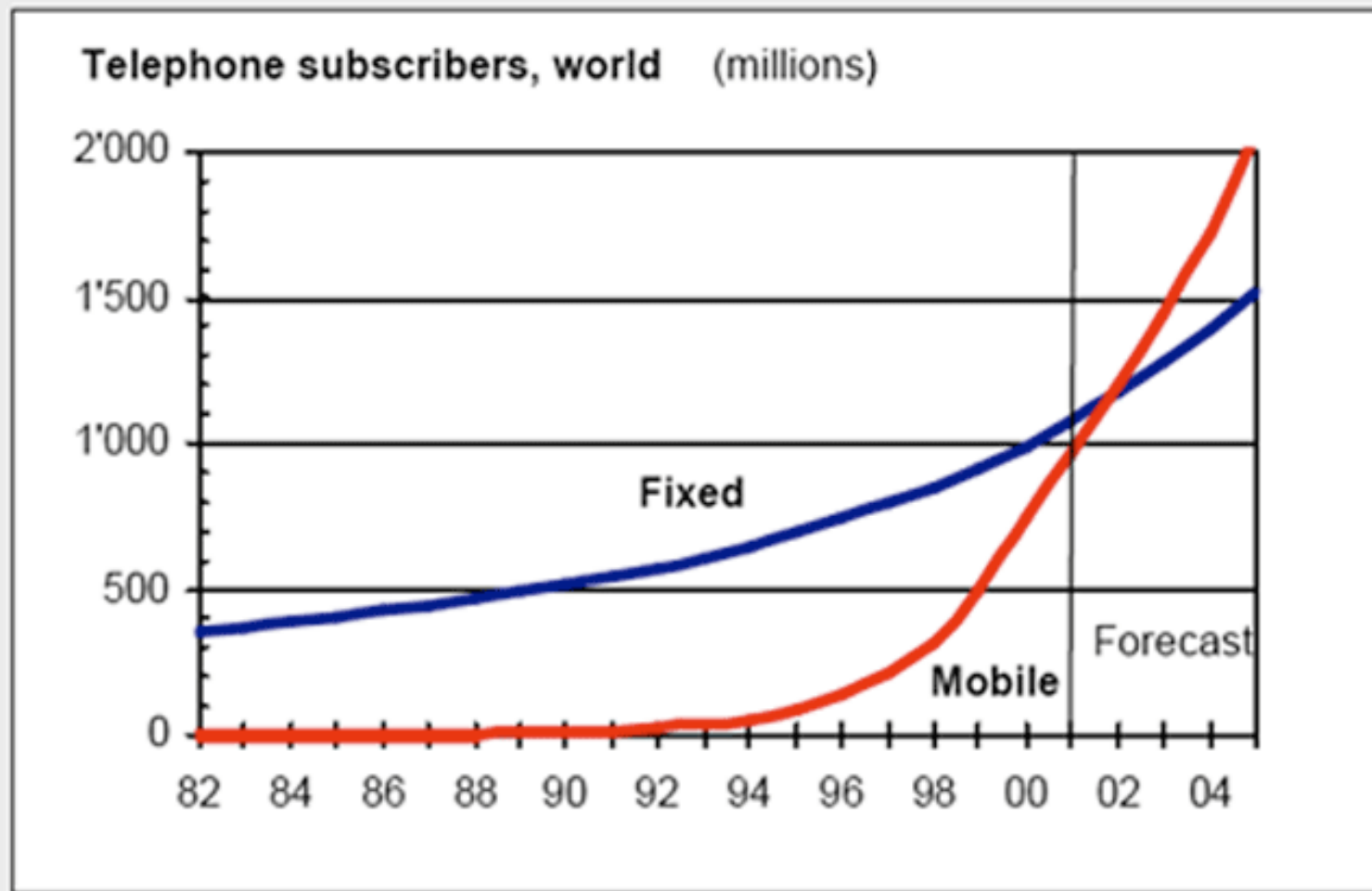
Source:
United Nations
Global Development
Goals Indicators

Robinson Projection

Cartography by:
Derek Boogaard

Mobile as the new global network

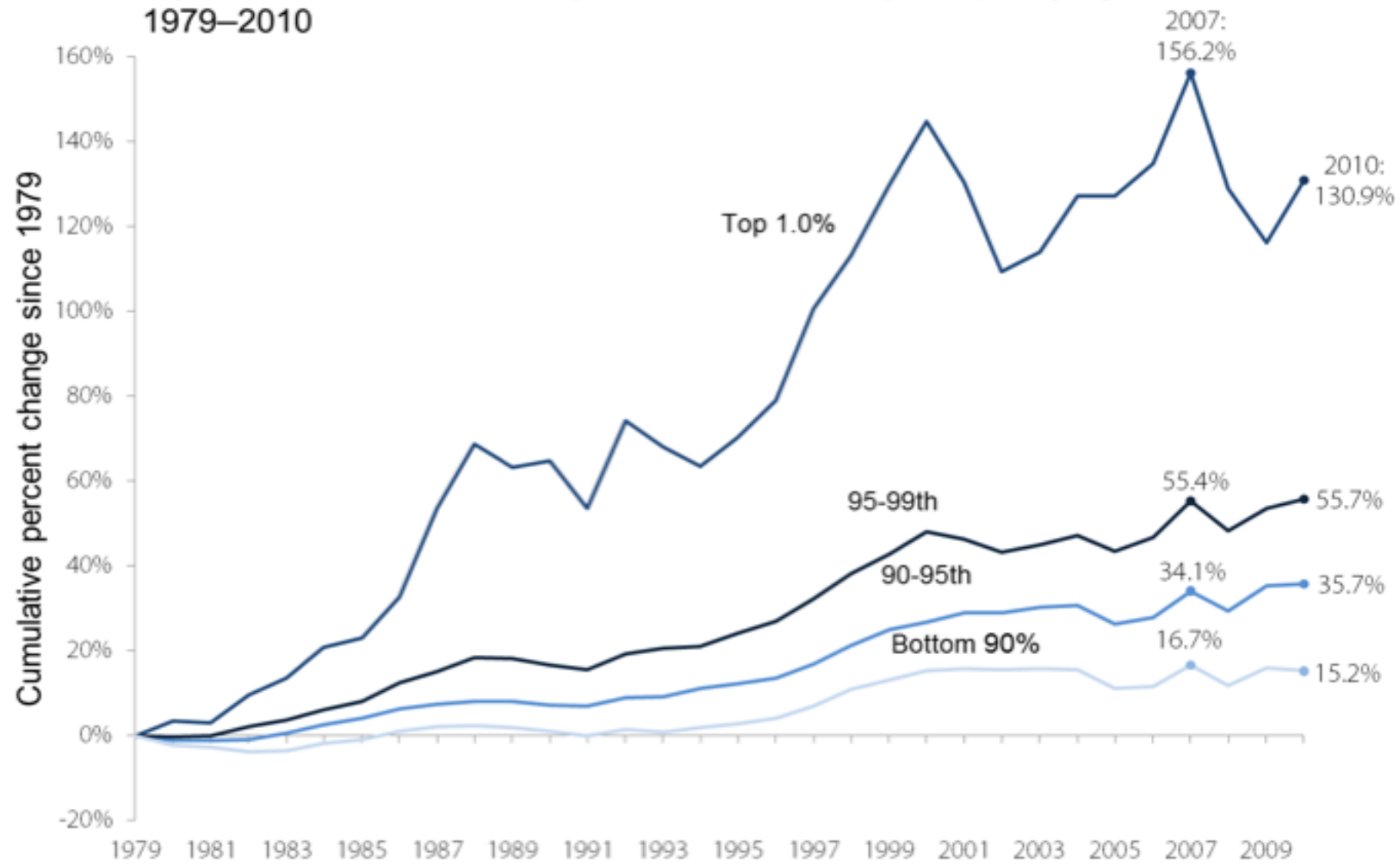
Mobile and fixed telephone subscribers worldwide, 1982 - 2005



Source: "Executive Summary," World Telecommunication Development Report: Reinventing Telecoms (2002), ITU World Telecommunication Indicators Database.



Figure 4H Cumulative change in real annual wages, by wage group, 1979–2010



Une histoire linéaire?

Années 60



Aujourd'hui?

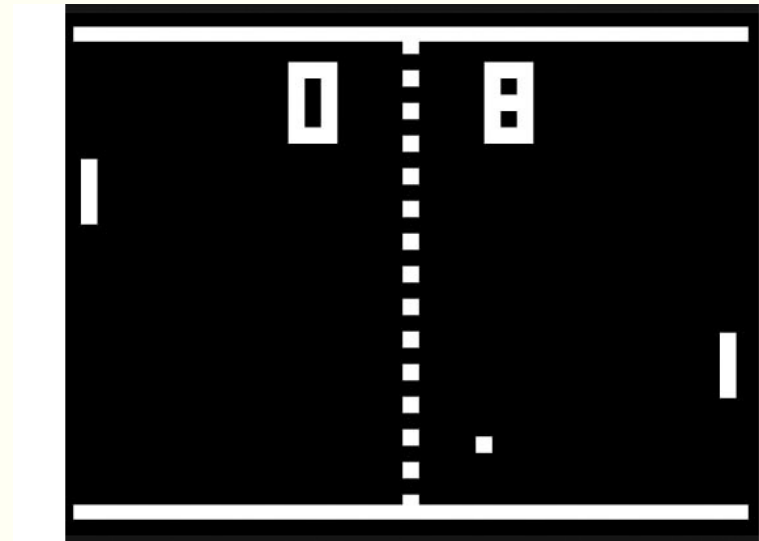


WORLD MAP OF SOCIAL NETWORKS



■ Facebook ■ QZone ■ V Kontakte ■ Odnoklassniki ■ Cloob ■ Draugiem

Années 70



Aujourd'hui?



Années 80



Aujourd'hui?



Années 90



Aujourd'hui?



iTunes



Spotify®



Une ligne d'interprétation

- Le concept foucaldien de dispositif: une synthèse de système social et technique, qui travaille automatiquement comme régulateur et contrôleur
 - Un mix de technologie, lois, textes, actions, choix, habitudes
 - ...et nous allons ajouter: des attitudes différentes des différentes générations (la question du temps social)
- Cela nous permet d'éviter le déterminisme technologique...
- Mais aussi la simple théorie du *social shaping of technology*

Deux exemples de complexité:

1. L'auteur

2. L'espace

1. L'auteur: concepts

- Celui qui produit un œuvre, un texte
- Celui qui est payé pour produire une œuvre ou un texte Pré-industriel
- Celui qui a la propriété d'une œuvre ou d'un texte Industriel
 - Propriété intellectuelle
 - Propriété industrielle
- Celui qui élabore une œuvre ou un texte Numérique
- Celui qui participe à l'élaboration ou à l'échange d'une œuvre ou d'un texte

Lois sur le propriété intellectuelle et web

- La question de la propriété
- La question du temps
- Le paradoxe des premiers hypertextes littéraires
- Propriété économique et propriété intellectuelle: *Creative commons*

Creative commons licence



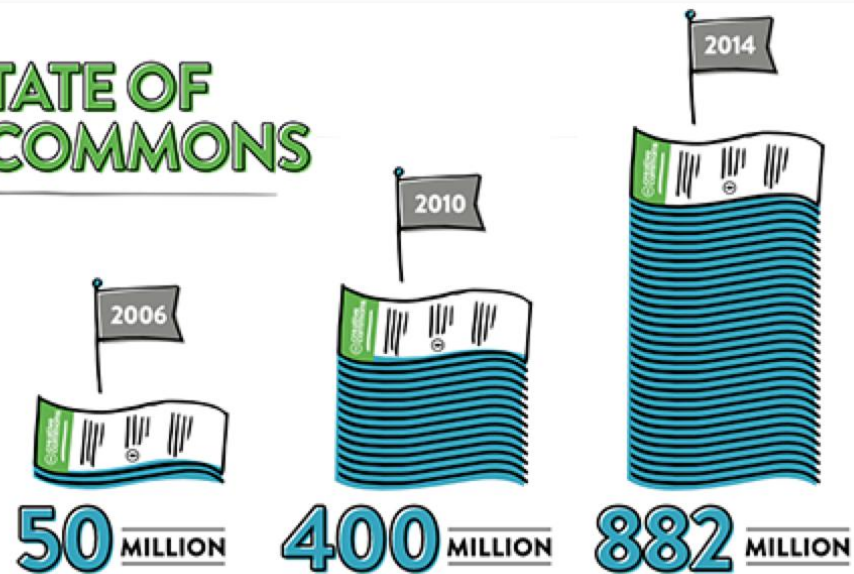
Get Creative Commons updates

Subscribe

STATE OF THE COMMONS

State of the Commons covers the impact and success of free and open content worldwide, and it contains the most revealing account we've ever published, including new data on what's shared with a CC license. **Check it out!**

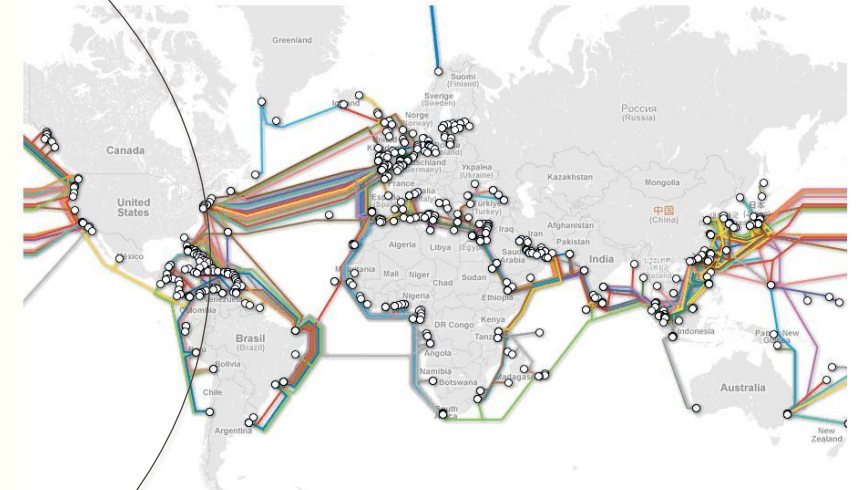
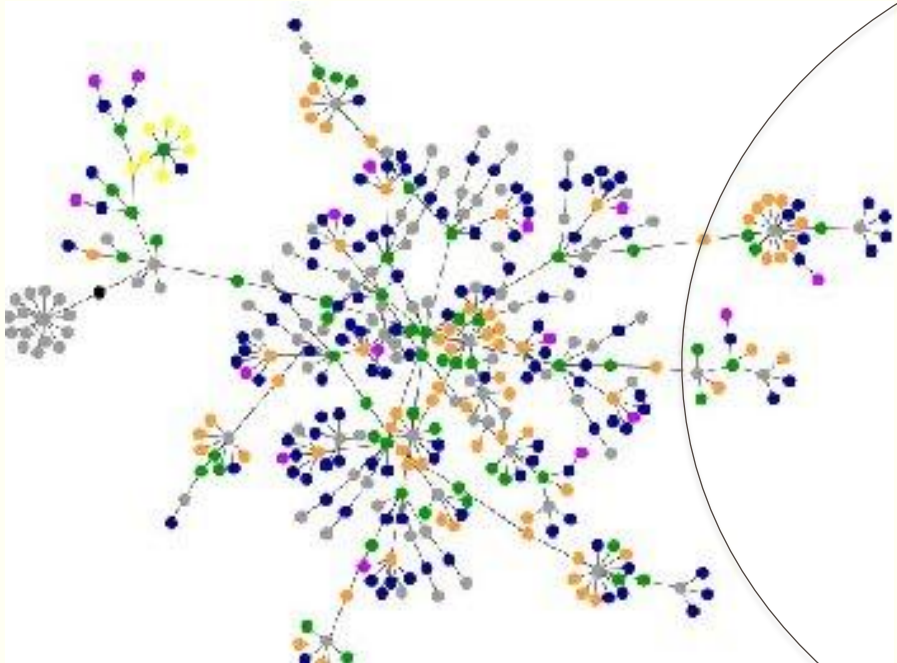
STATE OF THE COMMONS



2. L'espace du réseau

- Logique industrielle
- Logique du marketing
- Logique académique
- Logique d'usage
- Télécommunication
- Réseau de services
- *Cyberspace*/Espace virtuel
- Réseau de personnes

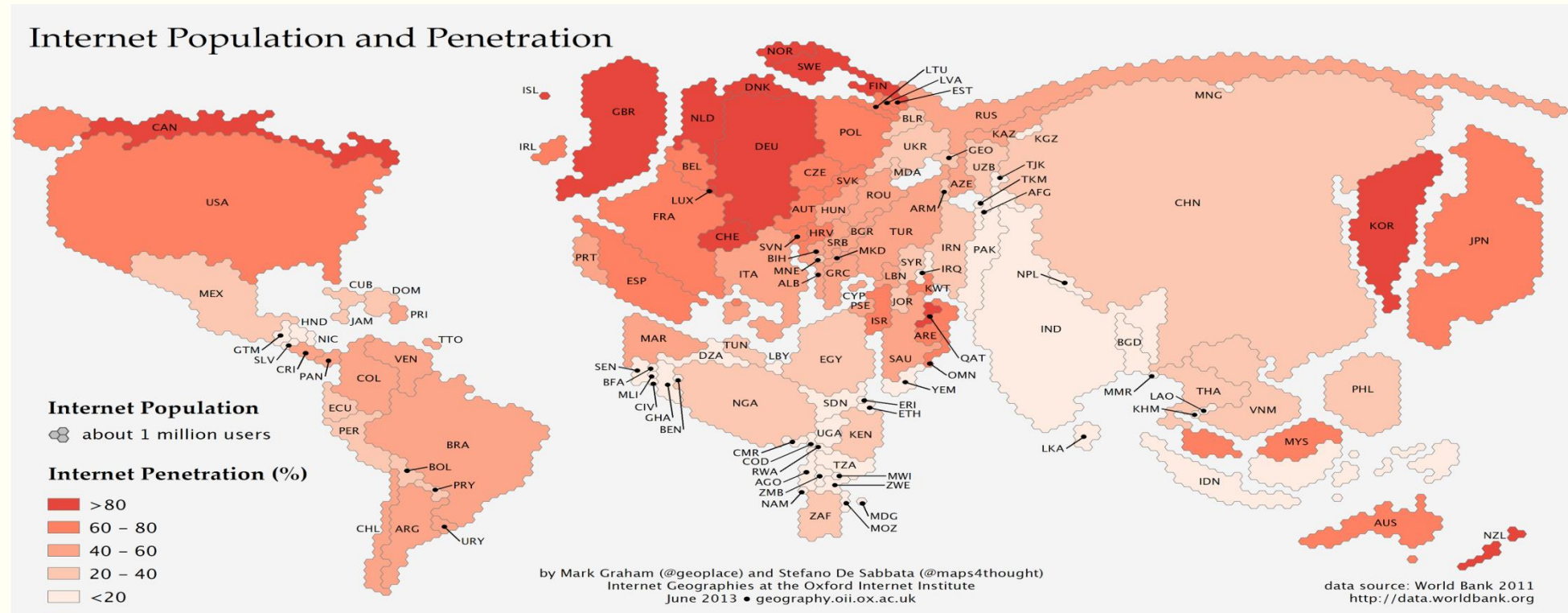
Une technologie imaginaire

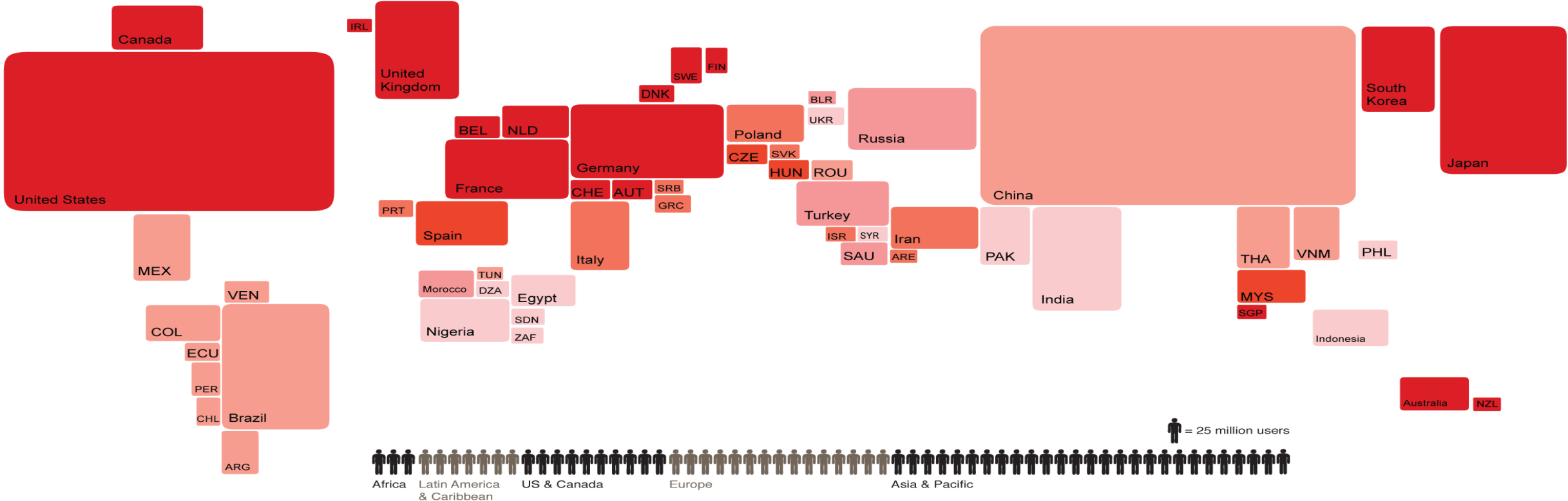


<http://www.> 

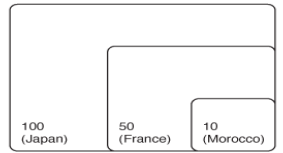
Online Service

Le web comme criterium de representation

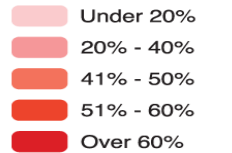




Total number of Internet users (in millions), 2008



Internet penetration (% population)



Internet Penetration

Visualization and analysis by Dr Mark Graham, Scott A. Hale and Monica Stephens in collaboration with Dr Corinne M. Flick and the Convoco Foundation.

This map and other visualizations can be found on the OII visualization website at <http://www.oii.ox.ac.uk/vis/>

Copyright © Oxford Internet Institute in cooperation with Dr. Corinne M. Flick and the Convoco Foundation 2011

This publication is released under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivs [CC BY-NC-ND] license.



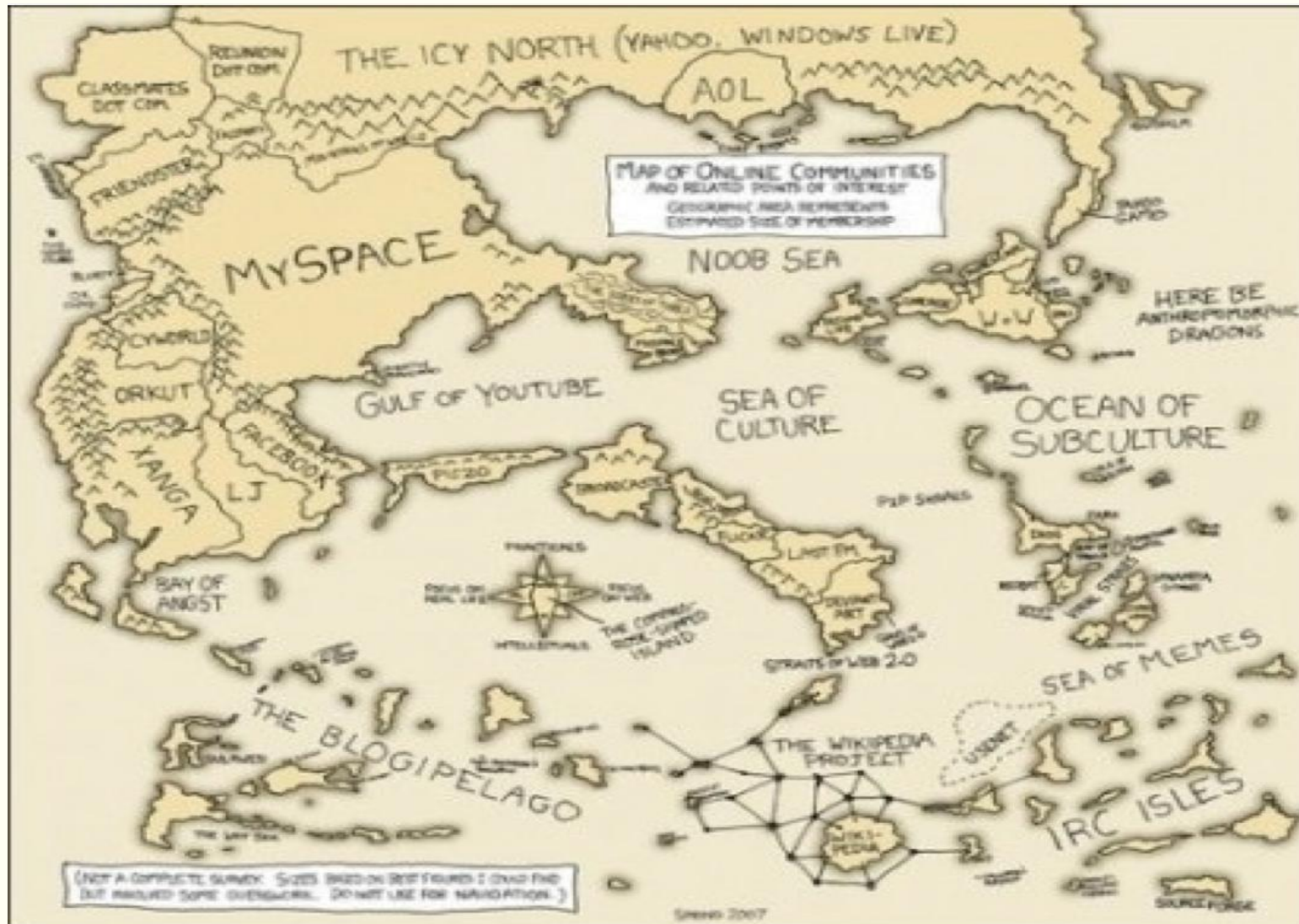
AGE - of - INTERNET EMPIRES



by Mark Guban (@geoplac) and Stefano De Sabbata (@maps4thought)
 Internet Geographies at the Oxford Internet Institute
 August 2013 • geography.oxi.ox.ac.uk
 data source: Aleca, www.aleca.com • made with Natural Earth



La représentation géographique comme métaphore: le monde du web

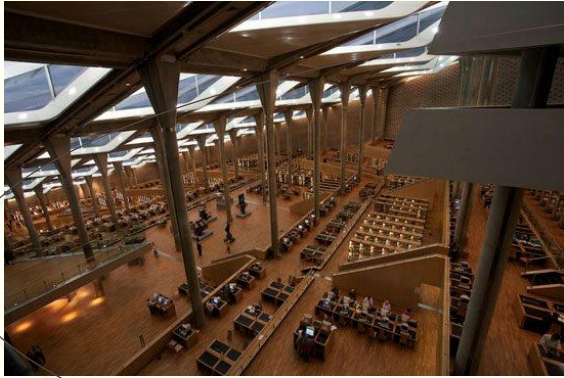


web2.0 SUMMIT *Points of Control*
The Battle for the Network Economy

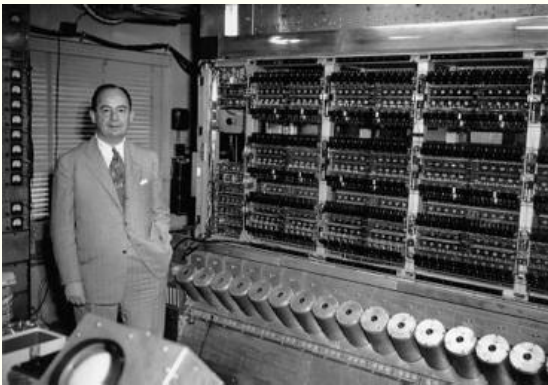


Une histoire: problèmes

Technologies...



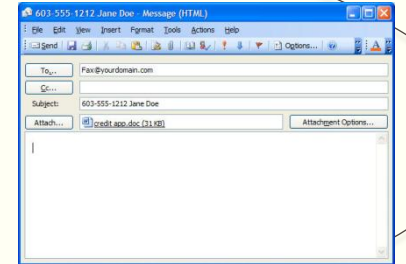
EVOLUTION FONCTIONNELLE



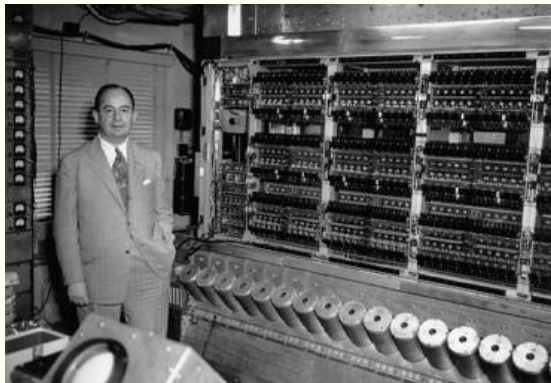
EVOLUTION
TECHNOLOGIQUE



Technologies...



EVOLUTION FONCTIONNELLE



EVOLUTION
TECHNOLOGIQUE





UNE PERIODISATION DU DISPOSITIF NUMERIQUE: L'ÂGE DE L'ORDINATEUR, L'ÂGE DU RÉSEAU, L'ÂGE DES MÉDIAS HYBRIDES

L'âge de l'ordinateur: préhistoire

concept

- Charles Babbage: siècle XIX ordinateur
- Le projet Memex de Vannevar Bush (années 30) mémoire
- Le projet Xanadu de Ted Nelson (années 60) hypertexte

L'âge de l'ordinateur: histoire

- 40' expérimentations de von Neumann's and Turing's bureau
- 1965 desktop computers
- 1975 micro computers maison
- 1982 Time définit l'ordinateur "person of the year"
- 1981 Premier ordinateur portable
- 1984 Apple Macintosh individu
- 1985 Microsoft Windows

L'âge du réseau: préhistoire

Infrastructures

1957 Sputnik, premier satellite orbital;

1974 Ethernet

Connexions

1969 Arpanet

1971 Première e-mail

1978 BBS

L'âge du réseau: histoire

Infrastructures

1984 Fidonet

1989 DSL (Digital Subscriber Line)

Connexions

1985 Première communauté , The Well. Modems et domaines nationaux

1989 Première chat line, HTML et WWW

1992 première webcam, premier browser (Mosaic)

L'âge des médias hybrides: préhistoire

1981 Caméra numérique Sony Mavica

(1983 Ithiel de Sola Pool parle pour la première fois de *convergence*)

1995 DVD

1996 Nokia 9000 Communicator: un service GSM permet d'envoyer des emails de propre mobile.

L'âge des médias hybrides: préhistoire et histoire

- 1991 High Performance Computing Act: le commerce sur le web est autorisé
- 1994 Yahoo and Netscape. “New Economy”, Nasdaq index
Linux, logiciel *open source*
- 1995 MSN, Amazon and eBay
- 1997 SixDegree, premier réseau social
- 1998 premier mp3, Google, premier eBook
- 1999 ADSL, Myspace and Napster
- 2000 collapsus du Nasdaq
- 2001 Wikipédia et Second Life Apple iPod
- 2003 iTunes Store,
- 2004 Flickr et Facebook, premier eBook reader, LIBRIè.
- 2005 YouTube
- 2006 Twitter.
- 2007 Apple iPhone
- 2010 Apple iPad



NAISSANCE DE L'ORDINATEUR. ENTRE INTELLIGENCE ET MÉMOIRE

Les deux métaphores dans la préhistoire de l'ordinateur

- La machine de Charles Babbage: siècle XIX
- Le projet Xanadu de Ted Nelson (années 60)
- Le projet Memex de Vannevar Bush (années 30)



Intelligence
*Calcul,
connections,
inférence*

savoir



Mémoire
*mnēme
anámnesis*

La dimension technique: Les formes de mémoire dans l'ordinateur:

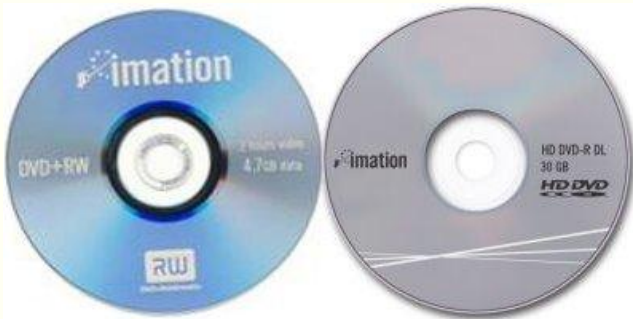
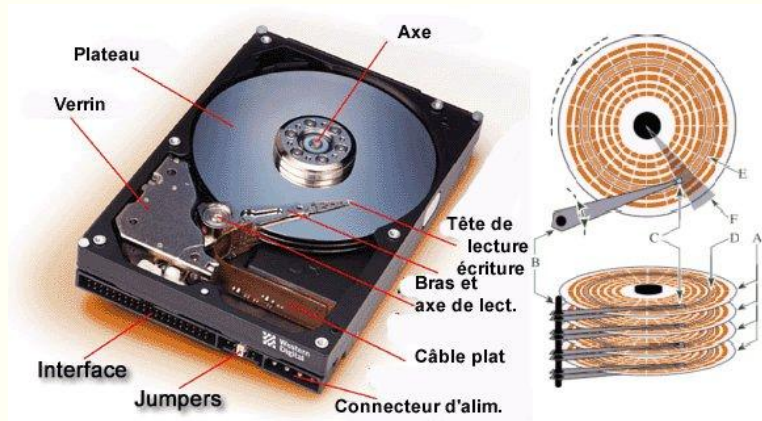
Lieu

- Mémoire *centrale*
- Mémoire de masse (ou physique, ou *externe*)

Fonction

- Ram (*Random Access Memory, mémoire à accès direct*): mémoire vive
- Rom (*Read Only Memory, mémoire en lecture seule*): mémoire morte

Mémoires de masse



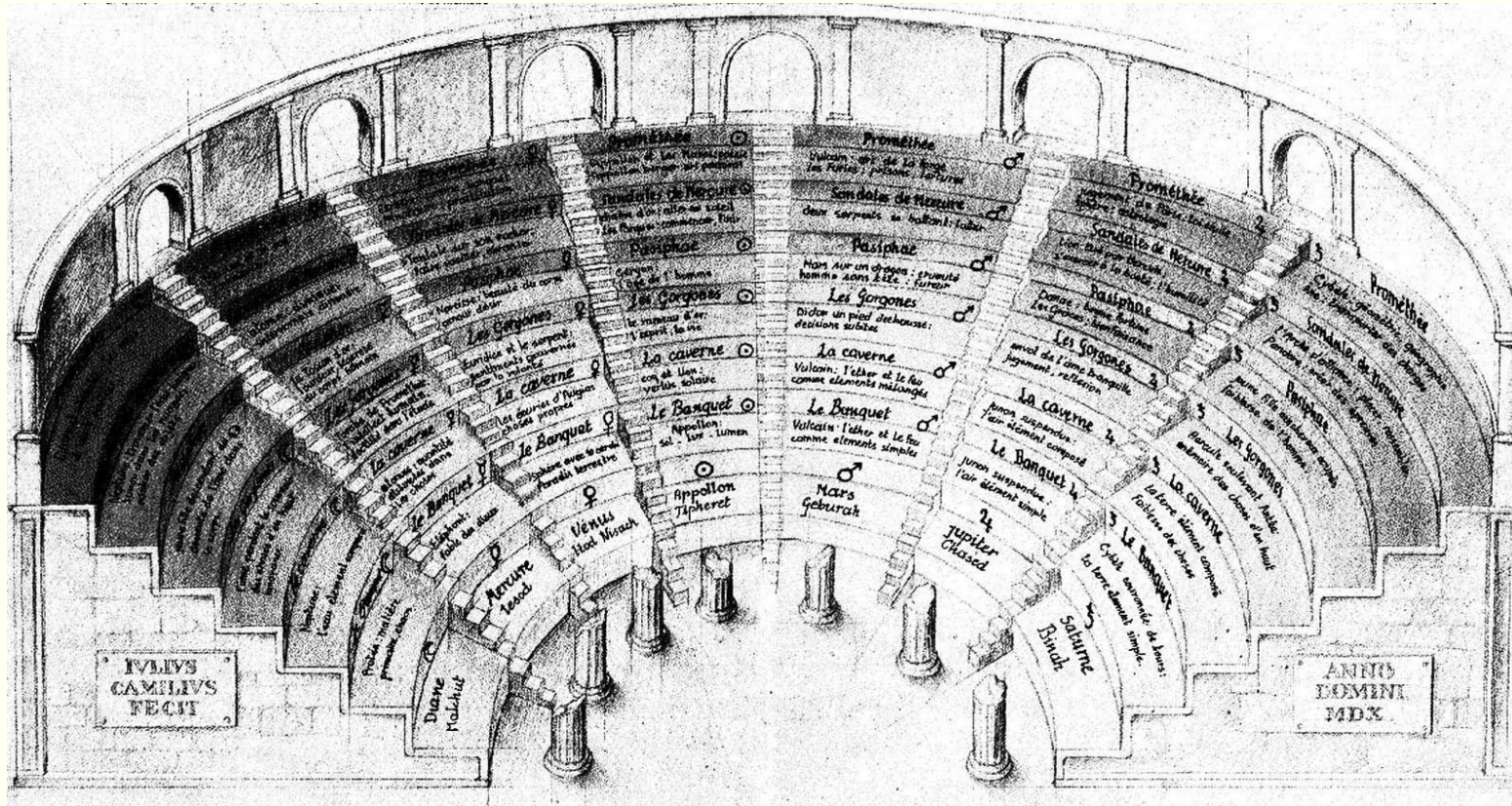
Écrire la mémoire, sauver la mémoire

La tradition de la mnémotechnique:

- Lieux (Loci)
- Images (Imagines agentes)
- Parcours (2: pour fixer et pour rappeler)

Écrire la mémoire, sauver la mémoire (2)

La tradition de Renaissance



Écrire la mémoire, sauver la mémoire (3)

La reprise de Warburg



Écrire la mémoire, sauver la mémoire (4)

Archives...



Une anthropologie de la mémoire

Idéologie du contenant

- La nature des signes (signifiants): individuels ou universels, psychologiques ou physiques)
- Le parcours (individuel, universel)
- La lutte contre l'oubli (individuelle, universelle)

Idéologie du contenu

- Fixé par la situation individuelle
- Fixé par la culture
- Fixé par les institutions et/ou les témoins

Mémoire individuelle, collective, sociale

- La première phase de l'ordinateur: une mémoire collective/institutionnelle
- La deuxième phase de l'ordinateur: une mémoire individuelle
- Phase du réseau: une mémoire collective (lutte sociale contre l'oubli)
- Phase des médias hybrides: une mémoire socio-individuelle (lutte du réseau des individus contre l'oubli)

Les deux métaphores dans la préhistoire de l'ordinateur

- La machine de Charles Babbage: siècle XIX
- Le projet Xanadu de Ted Nelson (années 60)
- Le projet Memex de Vannevar Bush (années 30)



Intelligence
*Calcul,
connections,
inférence*



Mémoire
*mnēme
anámnesis*

savoir

Intelligence: métaphore et utopie

- L'idée d'*intelligence artificielle* et Turing
- Une nouvelle idée d'intelligence (Hofstadter)
- L'utopie d'une intelligence collective (Lévy) ou connective (De Kerckhove)
- Le nouveau savoir et le triomphe des amateurs (Flichy)

Une nouvelle idéologie du savoir?

Question: comment le savoir social change-t-il pendant les phases du dispositif numérique?

Institutions (pouvoir/savoir), sujets (intellectuels vs ...), pratiques

Merci de votre attention!

fausto.colombo@unicatt.it