



L'émergence de communautés de pratiques humaines et artificielles?


SECOND LIFE

L'avatar Eddie

- Un agent artificiel avec les comportements d'un garçon de quatre ans. (par Prof. Bringsjord, Rensselaer Polytechnic Institute, Australie).
- L'évolution de l'IAG centrée sur le progrès économique d'une société fondée sur l'économie de l'information (Goertzel, 2006).
- Au long terme: créer des organismes synthétiques:
 - auto-gouvernés: capable d'apprendre,
 - contrôlables ,
 - Sociaux.




Des communautés artificielles

- Un univers parallèle à l'univers virtuel humain où ils trient des flux d'information (Yang Sok, Sung Sik, Deards and Byeong, 2004).
 - Des environnements hybrides où ils interagissent avec les êtres humains (Nehaniv et Dautenhahn, 2007).
- 




Question

- Quels rôles concrets ces machines intelligentes et capables d'apprendre auront-elles dans notre société?
- 



Analyse de discours et socio-économique

- Évaluer les formes de concrétisation en développement dans la réalité.
 - Expliciter les enjeux dont Second Life se trouve investi.
 - Différents groupes sociaux s'intéressent au développement de communauté virtuelle.
 - La nature du regroupement social auxquels les acteurs se réfèrent varie.
- 



Terrain


- Les pratiques artistiques en émergence dans Second Life.
- En repensant la relation de l'individuel et du social dans Second Life:
 - Les artistes imaginent différents avenir culturels.
 - Ils permettent d'entrevoir de nouveaux imaginaires sociétaux.




Hypothèses

- Différentes logiques donnent naissance à des usages contradictoires,
- elles finissent par s'influencer et s'entremêler, ce qui facilite la création d'usages inédits.

- Au long terme, la notion de communauté virtuelle va s'élargir pour inclure ces communautés artificielles.



Analyse des industries culturelles


- En utilisant les modes d'analyses empruntés à Gaetan Tremblay (UQAM) et Pierre Moeglin (Paris XIII).
 - Appréhender la nature de la valeur économique et sociale associée à la notion de communautés virtuelles.
 - Comprendre à quels modèles industriels les nouvelles modalités culturelles correspondent.
- 

1. Des logiques économiques opposées

- **La logique commerciale: les produits et les services culturels**
 - SL = un marché libre
 - Artiste
 - Vie de son œuvre.
 - Répond aux demandes existantes de marchés culturels déjà formés.
- **La logique libertaire: l'amélioration du lien social**
 - SL = un outil de communication et d'échange participatif
 - Artiste
 - Possède une autre profession ou il est subventionné par une institution ou un mécène.
 - Cherche de nouvelles formes d'expression et de communication.



Les produits culturels

- L'objet d'art = un produit culturel commercial mis en vente.
 - L'artiste est un agent économique en compétition.
 - Il fonctionne selon les lois des arts visuels
- 

Les services culturels


- Objet d'art = démontre les compétences créatives et de production de machinima ou de création de modèles virtuels.
- L'artiste est un pigiste culturel, qui fonctionne selon les lois des activités sur contrat et des industries des logiciels libres et ouverts.
- L'individu participe à un modèle économique double :
 - En amont : une économie solidaire entre individus
 - En aval: une économie néo-libérale par la vente
 - de services d'expertise à l'entreprise, ou
 - d'outils de communication (facebook, l'hyper-flute).

La logique liberataire

- Création d'une culture médiatique fondée sur la co-construction d'expériences et d'expression personnelle.
- Enrichissement du lien social :
 - au niveau individuel,
 - entre l'homme et des machines réactives,
 - entre des machines.



Économie solidaire

- L'objet d'art = un bien social.
 - L'artiste= agent de changement social.
 - Co-crée le discours culturel.
 - Développe de nouveaux imaginaires sociétaux .
 - Mandat humaniste où le progrès social repose sur la participation des citoyens.
 - Économie solidaire, mutuelle et collective.
- 

Un modèle institutionnel

- Le renouvellement l'innovation dans les institutions dépend de ses employés qui collaborent entre eux.
- L'acte social devient central à la pratique artistique (tel Caerleon Island- Virtual artists' Collective and Test Bed for artificial Life).
- Recherche de modes de production et des formes esthétiques spécifiques au travail de co-création collective.

Un modèle individualiste

- Des acteurs se regroupent autour d'un intérêt social spécifique (tel le groupe [NetRoots](#)).
- Ils se trouvent en minorité dans leur contexte professionnel ou dans leur cadre social et géographique.
- L'espace virtuel devient un lieu où ils se trouvent et développent une voix commune de masse.
- Leurs expériences virtuelles = des formes de promotion de valeurs non dominantes dans le monde social physique

L'économie cybernétique


- **Une optique commerciale:** l'Intelligence artificielle est utilisée pour créer des outils de travail de recherche et d'analyse "intelligents".
- **Les artistes** opposent une notion de lien social à travers les comportements de machines médiatiques et informatiques. (collectif node zéro, réunis par [Aiyas](#))
 - Construisent des algorithmes qui s'auto produisent et commencent à constituer leurs propres réseaux sociaux.

SL = marchés variés

- Second Life = Web 2.0 adaptation du monde réel au monde virtuel (Gensollen, 2007)
- Des marchés finaux = vente de produits et de biens culturels.
- Des marchés intermédiaires = vente de services qui permettent le remaniement d'objets par les utilisateurs.
- Des phénomènes de socialisation culturelle propre au virtuel.




2. Des logiques sociales variées

- Une partie des usages qui se développent ont tendance à n'être qu'un miroir des processus sociaux qui existent dans le monde physique.
 - Développement d'usages inédits qui marient plusieurs types d'usage précédents, reconstitués selon de nouvelles configurations sociales.
- 



Des réseaux sociaux variés

- Le réseau de marketing libérale
 - Les communautés de pratique institutionnelles
 - Les communautés de pratique informelles
 - Les communautés de pratique d'agents artificiels
- 



Le réseau commercial

- Second Life = marché libre compétitif et lieu de promotion.
- Modèle hiérarchique et les structures d'interaction des médias de masse.
- Les biens et les services diffusés sur le média.
- La communauté d'expérience = un réseau de marketing de bouche à oreille.
- Le réseau social = acculturation aux goûts, les savoirs et les modèles de comportement (Gensollen, 2004).

Les réseaux d'apprentissage


- La complexité des savoirs à dériver des informations numériques demande un travail collaboratif entre individus.
- L'individu est membre de plusieurs communautés de pratiques ou d'expériences
 - Progrès dans sa pratique professionnelle.
 - Progrès du discours socioculturel.
- Deux axes de regroupement sociaux.
 - À partir de l'appartenance à des organismes professionnels
 - Entre des individus sans rattachement institutionnel.
- Ces collectifs représentent autant des logiques commerciales que des logiques à but non lucratif.

Les communautés institutionnelles


- Communautés de pratiques professionnelles:
 - Les membres explorent ensemble de nouvelles techniques afin d'accroître le capital technologique, social et culturel individuel.
- Développement de nouveaux modes de travail en créant des communautés expérimentales.
 - Pour développer des stratégies de travail virtuel en groupe.
- Contrat social = les règles de jeu tacites et explicites de leur profession
- Des subventions institutionnelles permettent aux artistes de collaborer.
 - Observent la nature des innovations culturelles émergeant à travers les expérimentations.
 - Établissent une renommée auprès des usagers de Second Life.
 - Testent des configurations sociales.

Les communautés informelles

- Communauté de pratique = modes sociaux collectifs alternatifs entre individus géographiquement dispersés.
- Il n'existe pas de hiérarchie organisationnelle formelle mais
 - des alliances,
 - autogouvernées
 - informelles
- Des communautés d'apprentissage et de collaboration
 - Chaque individu améliore sa compétence technique et son savoir et de développe des réseaux sociaux.



L'intelligence collective (Lévy, 2007)

- Les regroupements s'effectuent en fonction d'intérêts socioculturels communs.
 - Le groupe:
 - La force du collectif virtuel influence le changement social du monde réel.
 - Utilise les médias pour organiser des foules virtuelles situées dans divers lieux géographiques.
- 

L'intelligence connective

- Ce modèle adapte la logique néolibérale au réseau en conservant l'Individu comme agent économique.
- L'entrepreneur utilise des modes d'apprentissage informels:
 - Les individus collaborent tout en étant en compétition.
- Chaque individu
 - Progrès dans son savoir.
 - Développe des relations avec des pigistes, ayant des compétences complémentaires.
- Une norme sociale collective= sous forme "d'intelligence connective" (de Kerckhove 1997).

Les agents artificiels

- Peuvent fonctionner selon les modèles précédents.
- 1) L'agent = service pour d'une institution selon des pratiques régulées.
 - Produit qui donne un avantage de compétition à son employeur.
 - Outil qui facilite le travail collaboratif des agents culturels.
- 2) Les communautés d'apprentissage informelles selon des pratiques auto-régulées.
 - Outil qui partage son savoir avec le reste de la communauté artificielle et humaine.
 - Un courtier qui met en relation des clients avec des pigistes de production culturelle.

Adaptation à plusieurs modèles industriels

- Différents logiques sociales correspondent à des modèles industriels spécifiques (Boltanski et Chiappello, 2001).
- La deuxième phase du capitalisme libéral: fonctionnement hiérarchique de la grande entreprise taylorienne.
- La troisième phase représente la naissance dans une société « active » où l'économie est fondée sur l'innovation. Les grandes entreprises hiérarchisées se transforment en espaces collectifs où des ouvriers innovants collaborent et partagent leurs connaissances pour faire progresser l'innovation.
- La quatrième phase est fondée sur les principes d'un modèle industriel de self-service (Moeglin, 2004). Les TIC délocalisent les relations travailleur/client.
- Les réseaux sociaux remplacent l'institution, mécanisme traditionnel de contrôle sur l'ouvrier. L'individu autodidacte opère dans ces réseaux sociaux et dans un champ industriel fragmenté. Cet individu « hyper autonome » opère selon les règles de la « coopétition » fondées sur la hiérarchie et la coopération (Brandenburger et Nalebuff, 1997).



Conclusion

- Des évolutions sociétales conséquentes. SL = une nouvelle voix culturelle qui influence le progrès social.
 - Court-circuite les instances traditionnelles de diffusion de la culture .
 - Change la nature des territoires économiques et politiques, entre autres ceux des arts.
- Facilite l'avènement d'un nouvel espace public fondés sur des notions d'identité, d'idéologie et de communautés autres que celles promut par les médias de masse.
 - Certains conservent les types de marchés et hiérarchies.
 - D'autres désinstitutionnalisent les activités de commerce et de gain social.
 - Agents sociaux peuvent influencer l'histoire et peuvent renverser son cours (Haber, 2001).

Future?

- Au long terme, SL = une architecture ouverte.
- Cette ouverture va donner carte blanche aux artistes d'ALIFE qui cherchent à créer des organismes synthétiques indépendants.
- Désinstitutionnalisation de l'IGA va éliminer une grande partie des formes de contrôle imaginées .
- Si la vie artificielle n'est pas contrôlée et développe ses propres valeurs, une nouvelle phase de changement nous attend. Difficile de prévoir les répercussions.