

"LE KNOW HOW LITHIQUE"

Aujourd'hui, la dimension cognitive du fonctionnement social nous conduit à une ère nouvelle : le noolithique.

DEPUIS PEU, le savoir humain est entré dans un nouveau rapport avec le mouvement des sociétés, les stratégies économiques et l'identité des personnes. Age de la connaissance ? Société pédagogique ? On pourrait objecter à ces formulations peut-être maladroites que, depuis les origines de l'humanité, la vie collective a toujours reposé sur les connaissances et les savoir-faire des individus. Pourquoi donc mettre particulièrement en valeur aujourd'hui la dimension cognitive ou informationnelle du fonctionnement social ?

C'est que le mouvement des sciences et des techniques, c'est-à-dire l'avancée des connaissances exactes, est devenu le principal facteur de transformation du travail, des modes de vie et des manières de communiquer. De plus, ces transformations ne s'évaluent plus sur un grand nombre de générations, elles sont aujourd'hui perceptibles à vue. Lorsque les techniques et les savoir-faire se maintenaient quasiment inchangés au cours d'une vie d'homme, le rôle du savoir restait inaperçu. Mais lorsque les connaissances, non seulement évoluent très rapidement, mais surtout commandent la transformation des autres sphères de la vie collective, alors ce qui était demeuré "invisible", parce qu'immobile, passe brusquement au premier plan. **C'est désormais sur l'espace du savoir que s'investissent prioritairement les stratégies des acteurs industriels et institutionnels**, comme elles le faisaient autrefois sur la

terre ou dans l'espace industriel. Bien entendu, la terre et le capital existent toujours, seulement leur valorisation dépend des processus qui se déroulent dans un autre espace, celui de la connaissance.

A l'échelle historique, l'ère industrielle n'aura sans doute été qu'une rapide phase de transition entre l'humanité née du néolithique, organisée par l'espace territorial, et la société pédagogique ou cognitive, pilotée par l'espace du savoir. Le mot néolithique vient de deux racines grecques : *néo* qui signifie nouveau et *lithos* qui signifie pierre. C'est au néolithique qu'ont été inventés l'agriculture, la ville, l'État et l'écriture, institutions qui ont organisé la masse des hommes jusqu'à la moitié du vingtième siècle. On pourrait appeler l'ère qui commence aujourd'hui *le noolithique*. Ce néologisme est formé à partir de la racine grecque *nous*, esprit, et *lithos*, pierre. La "pierre du savoir" étant évidemment le silicium des semi-conducteurs et des fibres optiques. On passe ainsi du silex au silice.

Fort heureusement, le noolithique n'est pas encore complètement défini. Neupe Lab et ses partenaires veulent être parmi les bâtisseurs conscients de la nouvelle ère. Le tableau ci-dessous nous aidera à repérer les lieux qui attendent nos inventions.

Pierre Lévy

	Paléolithique (préhistoire)	Révolution néolithique (—10 000 — 3 000)	Athènes, Jérusalem (VIII ^e -IV ^e av. J.-C.)	Renaissance temps modernes (XV ^e - XIX ^e)	Noolithique (Age de la connaissance)
Communication	- Langues - Graphismes	- Ecriture	- Alphabet	- Imprimerie	- Hyperdocuments - Modélisation - simulation
Espace-temps	- Nomadisme - Immédiateté de la communication et de la prédation - Temps vécu comme cyclique	- Inscription dans l'espace et le territoire - Paysage construit par l'homme : seconde nature - Jeu avec le temps, stocks, délais : début de la gestion - Début du temps « historique »	- Empire maritime	- Mise en contact de toutes les parties du monde - Premières communications rapides	- Les réseaux se succèdent aux territoires - Temps direct des médias - Emergence d'un espace savoir
Economie	- Prédation, chasse, cueillette	- Agriculture, élevage, poterie, métallurgie, etc... - Début de l'impôt	- Apparition de la monnaie - Développement du commerce.	- Production pour le marché mondial - Révolution industrielle - Libre échange - Essor des banques - Monnaie fiduciaire	- Tertiarisation générale - Just in time - Monnaie électronique
Politique	- Tribus, lignages, etc...	- Etat (bureaucratie) - Despotisme oriental	- Cité, démocratie antique.	- Etat démocratique moderne (bureaucratie)	- Démocratie en temps réel
Savoir	- Savoir oral, de forme mythique, rituelle ou initiatique - Apprentissage non séparé pour les techniques et le savoir faire - Un individu peut presque « tout » savoir. - Le savoir est stable	- Début du savoir systématique (listes, algorithmes, tableaux, etc...) - Apparition de l'école	- Début du savoir « rationnel » - Apparition des mathématiques démonstratives et de la philosophie - Apparition du « sens de l'histoire »	- Généralisation de l'école - Science expérimentale et mathématisée	- Libre échange du savoir. Fin du monopole de l'Ecole et de l'Université sur la validation des savoirs - Juste à temps de la connaissance - Retour à l'apprentissage non-séparé de la vie - Aucun individu ne peut tout savoir - Savoir en transformation permanente
Marquage de l'identité	- Filiation et alliance	- Inscription sur un territoire - Enregistrement par l'Etat	- Citoyenneté	- Place dans la production, la circu- lation et la consom- mation économique	- Système d'identité cognitive à inventer - Situation changeante sur l'espace du savoir
Religion	- Maître des animaux, chamanisme, animisme	- Religions agraires, étatiques	- Dieux de la cité - Monothéismes, religions éthiques, universelles.	- Réforme, déchristianisation, religions laïques (socialisme)...	- Déontologie générale : contrat naturel.

sont ainsi épinglés. A y regarder de plus près, quels sont les arguments avancés ?

- La notion de culture informatique serait creuse, si l'on prétend la lier à l'introduction de l'ordinateur ;
- Cette culture serait confondue avec la notion ethnologique de mœurs sociales : *"le sens ethnologique du mot culture est devenu le sens dominant"* ; dès lors, la notion de culture pourrait s'appliquer à toute innovation technique...;
- La prétendue modification de nos cadres de raisonnement serait "l'œuvre" d'un individu (S. Papert), et de ses désirs de promotion ;
- L'algorithmique, dans la culture informatique ne semble qu'une façon de *"faire compliqué où l'on pouvait faire simple"* !
- Les vocables nouveaux introduits, dialectes d'initiés, ressemblent à une nouvelle forme de drogue qui s'échange et à laquelle on risque de s'accoutumer...

...pour les
défenseurs d'un
certain
humanisme

Sans chercher à donner plus d'intérêt qu'il n'en faut à un ouvrage caricatural, le débat entre culture humaniste et culture informatique doit être éclairci, voire approfondi : c'est la notion même de culture qui s'en trouvera modifiée et renforcée. Présentons en regard quelques éléments de ces "deux cultures" telles que Despins et Bartholy les définissent :

La culture humaniste est fondée sur :	La culture informatique est fondée sur :
• la référence à des corps de connaissances organisés en disciplines, ... l'encyclopédisme.	• un ensemble fragmentaire de savoirs, de savoir-faire, une mosaïque de connaissances et de techniques, ... la spécialisation.
• la référence aux catégories universelles et nécessaires de la pensée, qui sont supposées exister de toute éternité et ne pas évoluer.	• les procédures de raisonnement et les matériels qui leur sont liés (la pensée est fonction de l'évolution des machines, donc de la technologie).
• la référence aux valeurs morales esthétiques, le détournement de l'éphémère, de l'événement.	• l'aptitude à renouveler constamment les références sociales, organisationnelles, à réajuster la valeur juridique des produits générés. L'informatique est un nouveau média.
• le désintéressement à l'égard des applications techniques et financières.	• la consommation, le marché, l'industrie.
• la relation au livre.	• la relativisation des supports traditionnels du savoir et de la communication.