

CHAPITRE IX

MENACES, CONFLIT, INFORMATION □ **VERS UNE INFO-STRATEGIE**

François-Bernard Huyghe
Docteur d'Etat en sciences politiques
Fondateur de l'Observatoire Européen d'Info-Stratégies

L'idée d'une « guerre cognitive » suscite des résistances. On objecte souvent que la « vraie » guerre suppose mort d'homme. C'est l'éventualité de la mort collective, symboliquement acceptée et techniquement organisée, qui fonde cette catégorie anthropologique propre : la guerre. Elle est cette « province de la vie et de la mort » dont parle le sage chinois. On comprend bien en quel sens métaphorique est ici employé le mot guerre. Le problème n'est pas linguistique. Il est idéologique. Il ne trouve pas sa source dans une réticence à admettre une évidence, à savoir que le progrès des moyens de connaissance ait toujours été associé à celui des moyens de destruction. Ni dans des considérations vagues sur la méchanceté de la nature humaine. La gêne provient de l'idée que le rapport de la connaissance avec la violence implique autre chose qu'un mauvais usage de la connaissance, son détournement au service de finalités offensives (fabriquer des armes plus perfectionnées par exemple). Pour le dire autrement, nous héritons d'une tradition intellectuelle, remontant sans doute à Saint-Simon et à son rêve du « gouvernement des choses » : elle fait de l'amélioration conjointe des connaissances scientifiques et techniques et des moyens de communication une force par nature pacificatrice. Réduction des obstacles que l'ignorance dresse entre les hommes, amélioration des méthodes de gestion et de prédiction sociale, effets bénéfiques et apaisants de l'abondance engendrée par la technologie, mais aussi transfert de l'essentiel de l'activité humaine de la production de choses (dont la possession est, par nature, objet de rivalité) vers l'accroissement des savoirs ou le maniement des signes : voilà une thématique optimiste qui traverse le siècle précédent. Elle débouche au final sur l'idée de l'abolition de la politique (par nature irrationnelle et passionnelle) au profit de la technique et de la communication.

Dans les dernières décennies du XX^{ie} siècle, ce rêve d'une société post-industrielle devient celui d'un monde que l'on dira indifféremment du savoir, de l'information ou de la communication (même si ces trois notions nous y reviendrons, ne se recouvrent que très partiellement). L'idée est que l'accroissement du savoir disponible - joint à la facilité de traitement et de partage des données grâce aux technologies numériques et aux réseaux - devient le moteur du changement social. L'innovation technique est jugée porteuse d'un impact sans précédent sur les champs politiques, économiques, culturels, etc. La connaissance est envisagée comme source du changement et ressource essentielle, chaque jour davantage disponible. L'élimination de l'aléa, du risque, de la friction et du conflit apparaissent comme des objectifs proches. Dans cette optique, penser le politique en termes de luttes pour le pouvoir, l'économique

comme compétition pour des ressources et la culture comme expression de valeurs hétérogènes, c'est pire que pessimiste, ringard. Il s'agit de suivre le nouveau sens de l'histoire. Tout ceci est dans l'air du temps. Le législateur se donne pour tâche d'aider la France à s'y adapter sans trop de dégâts, (la loi en préparation dite « sur la société de l'information » est destinée à combattre retards, fracture numérique, inégalités, périls de la technologie). Les économistes s'interrogent sur la réalité, la durabilité ou la désirabilité d'une nouvelle économie. Les chantres de l'ère numérique, du monde en réseaux ou de la cyberculture prospèrent. Les sciences dites de l'information et de la communication répugnent à intégrer les phénomènes stratégiques d'infodominance, de guerre ou de chaos informationnel ; elles préfèrent s'interroger sur l'impact des NTIC. Et le débat intellectuel oscille souvent entre la célébration d'une promesse naïve, les paradis informationnels, et l'éternelle dénonciation de l'aliénation technologique. Certes, les critiques ne manquent pas : le culte, l'idéologie ou l'utopie de technologies de la communication trouvent des dénonciateurs. Il y en a même de plus en plus qui protestent contre les mauvais usages de ces technologies, ou leur inégale répartition. Ils les soupçonnent de reproduire rapports de pouvoir et inégalités (voire, tout simplement, de dissimuler l'hégémonie américaine). Cependant, les faits ne justifient guère les promesses de l'ère numérique. La nouvelle économie a du plomb dans l'aile. La fin de l'histoire ou le nouvel ordre mondial sont repoussés sine die. Le culte des technologies de communication apparaît à beaucoup comme un alibi de la globalisation honnie. Le 11 septembre est venu réveiller les plus aveugles. Bref, l'optimisme technophile trouve moins de justifications. Dans le même temps aussi, naissent de surprenants mouvements culturels et sociaux pour, contre et par la technologie. En témoignent les revendications du droit à la cryptologie, les pirates informatiques et libertaires, les «-militants antiglobalisation ou les associations anti Big Brother défendant les libertés via les nouvelles technologies.

Le retour du conflit

L'hypothèse que la société de l'information se révèle être celle du conflit du contrôle et du secret prend quelque consistance. Sur fond d'interrogations sur le pouvoir des mass media, les Nouvelles Technologies de l'Information et de la Communication bouleversent les conditions de l'affrontement. Elles permettent de nouvelles hégémonies. Elles facilitent destruction et chaos high tech.. L'infoguerre militaire ou économique, les stratégies d'infodominance, la cyberdélinquance ou le cyberterrorisme occupent le premier plan de l'actualité. Dans tout cela, il y a un point commun : l'information qui apparaît à la fois désirable, redoutable et vulnérable, et ses technologies qui produisent des hybrides mi-médias, mi-armes, bref, il faut bien rapprocher deux termes que l'esprit du temps tend pourtant à imposer : Conflit et Information. C'est bien là que se situe le débat. Pour les uns, bien que les idées dominantes opposent communication et violence, bien que le programme d'une société du partage et de la connaissance soit un idéal pacifique, les conflits subsistent. Ils refléteraient les changements ou résistances liés à la globalisation et à l'extension des NTIC. Pour les autres au contraire, c'est parce que notre société dépend de l'information en tant que ressource, facteur d'organisation et de désorganisation, que se produisent ces conflits d'un nouveau type. Et c'est de ce côté là qu'il faut

réfléchir. En France au moins, ces phénomènes ne sont ni systématiquement décrits, ni pensés dans leur ensemble. La conflictualité de l'information ne peut plus s'envisager seulement en termes de mauvaise croyance, ou mauvais partage des savoirs. Le conflit informationnel apparaît au croisement de trois domaines. D'abord les stratégies géopolitiques ou militaires : toutes les méthodes visant en temps de guerre à surveiller, paralyser ou dissuader un adversaire, en temps de paix à contrôler ses perceptions et initiatives, et dans tous les cas à diriger l'opinion. Ensuite les dérives de l'économie, et surtout de la nouvelle économie, de la concurrence vers des activités d'agression, de prédation, de déstabilisation... Enfin, toutes les luttes liées aux Nouvelles Technologies de l'Information et de la Communication, qu'elles aient des motivations militantes, ludiques, délictueuses. De pareils phénomènes sont à la fois stratégiques, symboliques et techniques. Ils sont stratégiques : les groupes recourent aux ressources de leurs intelligences pour agir sur les autres via l'information qu'ils propagent, traitent, organisent, interdisent. Cette mobilisation des moyens informationnels au service de desseins de pouvoir dessine des « infostratégies ». Ils sont symboliques : le symbolique ce sont les images, les croyances, les valeurs et les représentations que partagent les acteurs. Comme toute activité humaine, le conflit est régi par ces puissances invisibles, y compris sous les aspects d'utopies, idéologies ou mythologies. Leur force d'attraction ne diminue pas avec la sophistication des techniques, bien au contraire. Ils sont techniques : les technologies autorisent (mais ne déterminent pas) les manifestations du conflit. De la même façon, elle modifient les rapports de pouvoir, de savoir ou de croire, les rapports avec l'espace et le temps d'une époque.

Il faut donc penser simultanément ces trois dimensions. Par exemple analyser les menaces contemporaines de type infoguerre uniquement en terme de dangers de la technologie (que devrait résoudre une bonne dose d'humanisme ou une bonne protection informatique ou juridique), c'est se condamner à ne pouvoir ni comprendre ni anticiper.

L'information comme processus

Tout cela nous ramène à la notion centrale d'information. L'information « se présente au regard tantôt comme mémoire, tantôt comme savoir, tantôt comme message, tantôt comme programme, tantôt comme matrice organisationnelle_ comme le note Edgar Morin. Elle ne peut se réduire ni aux données, ces unités quantifiables qui sont stockées ou traitées quelque part et qui servent notamment à la mesurer. Ni aux messages qui lui permettent de circuler. Les messages ont donc à la fois une valeur de nouveauté (informer c'est alors révéler un contenu, réduire une incertitude entre des possibles) et, contradictoirement, une valeur de relation (être aisément compris, accepté, mis en commun). L'information ne peut pas non plus être assimilée à la connaissance qui en résulte lorsqu'un cerveau en intègre la signification et relie des informations pour les rendre productrices de savoir. Enfin, l'information ce ne sont pas non plus les programmes (ceux des logiciels ou ceux de notre code génétique) qui contiennent en puissance d'autres états de la réalité et agissent comme des commandes. L'information c'est tout cela à la fois. C'est le processus qui explique la continuité de ces quatre états. Nos machines à communiquer (N.T.I.C, technologies reposant sur le code numérique et la structure en réseaux) fonctionnent par le perpétuel passage par

les quatre « stades » de l'information et exploitent leurs quatre dimensions. D'où la complexité de toute réflexion stratégique sur le sujet. Pour le dire autrement, l'information est une différence faisant sens pour un interprétant dans un contexte. Il n'y a pas d'information « en soi », de ressource qu'il serait souhaitable d'accumuler pour ses vertus miraculeuses et bonne par essence. L'information résulte de la conjonction d'un contenu, d'un code qui en permet la représentation et d'une organisation humaine (des groupes partageant des systèmes d'interprétation de l'information) et technique (l'appareillage qui la formate, la traite, la conserve, etc.). Elle vaut dans un environnement et une conjoncture.

Si nous l'envisageons dans une optique stratégique, l'information paraît se prêter à trois usages offensifs :

- Une appropriation non désirée, rançon de sa durabilité. Qu'elles soient relatives à des choses (techniques autorisant des performances, connaissances déterminant des stratégies) ou qu'elles concernent des acteurs (localisation, repérage, surveillance), les informations sont génératrices de pouvoir. Avec la perte de la confidentialité protectrice, allant du vol de brevet au viol de la vie privée, il y a toujours danger et perte. L'information menace la confidentialité. Mais savoir ce qu'ignore l'autre, le savoir au moment juste (le facteur temps, notamment par obsolescence de la connaissance et l'importance de la vitesse de réaction, devient crucial), c'est aussi une source de pouvoir.
- Une pénétration dommageable, rançon de sa transmissibilité. L'information est une force agissante. Elle crée des choses ou des relations et en détruit. Elle produit de l'ordre et du désordre. En particulier l'information fautive, déstructurante occulte la vérité, enlève la capacité de réagir de façon appropriée, détruit la mémoire ou annihile la capacité de traitement. De la désinformation politique au virus informatique, du bobard au sabotage, l'information menace l'information.
- Une propagation périlleuse rançon de sa reproductibilité. Le monopole de sa diffusion ou le contrôle exercé sur sa réception, via la manipulation ou la propagande, menacent la pensée critique et interdisent toute possibilité de réponse, et partant toute relation humaine libre. L'information menace alors la communication.

Dans une relation stratégique l'information représente trois valeurs (qui se mêlent largement). C'est d'abord la valeur "décisionnelle" (ici « être informé » c'est savoir des choses vraies qui permettent des actions appropriées). Ainsi l'information permet l'anticipation (prévoir la situation ou les comportements du concurrent ou de l'adversaire, donc en quelque sorte gagner sur le temps pour agir) ; elle permet la précision ou la coordination (c'est à dire une meilleure utilisation de ses ressources : gagner sur de l'énergie). Elle permet enfin la reproduction (rééditer une performance, utiliser les moyens les plus appropriés, telle une invention technique, pour atteindre ses buts : gagner sur des ressources) L'information possède ensuite une valeur relationnelle (celle qui en permet l'échange et la communication). Ici la relation peut être de l'ordre du lien et du partage : sa forme la plus évidente est la croyance partagée par une communauté

humaine. Mais la relation peut aussi être marchande : l'information est après tout désirable donc monnayable.

L'information a, enfin, une valeur «cumulative» (celle d'agir sur l'information). Celle-ci peut être positive : une information structurante qui permet d'accumuler d'autres informations, de mettre en rapport des éléments, de les rendre plus signifiants encore, cela s'appelle tout simplement le savoir. Mais cette valeur implique son contraire : la capacité de détruire l'information, d'ajouter de l'entropie et du désordre (telle serait la «valeur d'usage» d'un virus ou d'une opération de désinformation pour son promoteur).

Le problème étant qu'il n'existe aucune technologie qui garantisse la réussite dans les trois domaines, et qui confère ce que l'on pourrait résumer sommairement comme capacité d'agir sur la réalité, capacité d'agir sur les gens, et capacité d'agir sur la capacité. Les «trayaux», les vecteurs, moyens et procédures de traitement de l'information n'accroissent nécessairement ni la valeur de décision de l'information, ni sa capacité d'engendrer du savoir ; mais dans tous les cas elle ne garantit aucun succès communicationnel. Elle produit même parfois des échecs pitoyables quand on confond technique et culture et qu'on se demande avec angoisse pourquoi les gens qu'on veut si généreusement faire pénétrer dans le monde de la modernité vous haïssent si fort..

Stratégies du savoir et du croire

Donc l'information est un facteur stratégique. C'est un facteur négatif (par sa capacité de plonger l'Autre dans le chaos ou de l'amener à des comportements dommageables). C'est aussi un facteur positif (pour autant qu'elle permet la décision, mais aussi par la capacité de contrôler les croyances ou les connaissances des autres qu'il confère). Le problème est qu'il ne suffit pas d'en acquérir (de monopoliser des représentations vraies et opérationnelles de la réalité, comme dirait le stratège, de produire, distribuer ou répartir des biens informationnels, comme dirait l'économiste). Il est également de diriger l'information, et enfin souvent de l'éliminer (soit pour se protéger de l'information fautive ou étouffante, soit pour interdire sa propagation). Il est enfin, idéalement, de décider des modes d'acquisition de l'information et, en somme, de ce qui sera considéré comme information.

Ceci implique la nécessité de distinguer dans l'analyse les différents stades de l'information (et, par exemple, de ne pas confondre la quantité de données disponibles avec acquisition d'une connaissance opérante). Mais cela implique aussi le refus d'une vision angélique. Par vision angélique, entendons la célébration naïve de l'information immatérielle, ressource se partageant sans appauvrir personne. Cette vision occulte un facteur fondamental. Si l'information devient une valeur cardinale (et au sens stratégique, et au sens économique), il y a forcément intérêt à en organiser la rareté. Savoir avant, savoir ce que sait, interdire de savoir, faire-croire, décider comment l'autre sait ou croit, diriger son attention deviennent de nouveaux facteurs de puissance. Penser uniquement l'information en termes de valeur d'usage (elle permet de) ou en valeur d'échange (elle se transmet) c'est oublier cela. Il faut au contraire en développer une vision complexe et en terme d'interaction.

Bien sûr, bien avant que tout cela soit ainsi théorisé, et bien avant même que ne soit découvert ce mot-valise d'information, les praticiens en connaissaient déjà l'emploi offensif. Même au temps de la guerre du feu, les adversaires cherchaient à s'impressionner, à se dissimuler, à se guetter et à se tromper. De tous temps, on a lutté avec des mots, des images, des signaux. Bref, les antagonistes avaient toujours connu des stratégies (ou des infostratégies) qu'on peut grossièrement classer en quatre catégories □ Stratégies d'amplification (faire partager ses convictions, persuader, mais aussi impressionner, menacer, rassembler, proclamer), Stratégies de rétention (toutes les variétés du secret, qu'il porte sur le futur, les plans ou projets des 'acteurs, sur le passé, afin se mettre à l'abri de la répression ou de la dénonciation), Stratégies d'acquisition (guetter, observer, bref, les divers types d'intelligence ou de surveillance). Enfin des stratégies de perturbation : telle l'intoxication qui s'adresse plutôt aux ennemis pour les leurrer, la désinformation qui consiste à propager délibérément des informations fausses pour influencer une opinion et affaiblir un adversaire, ou encore l'attaque contre ses systèmes d'information, etc. Qu'y a-t-il de changé à l'ère d'Internet et de l'infoguerre, au-delà des facteurs évidents : puissance de traitement des NTIC, rôle crucial de l'information dans nos sociétés, instantanéité et universalité des moyens de communication, etc. ? Il est évident que les missiles sont plus puissants et plus précis, les ordinateurs plus rapides, que les satellites surveillent mieux, bref que les moyens de lutte et de contrainte connaissent le même « progrès » dû aux NTIC que les moyens de communication ou de production. Mais le changement va bien au-delà. Toute technique est une économie d'énergie et un gain de complexité (génératrice à la fois de liberté et de dépendance) et ceci est particulièrement vrai pour les technologies de la mémoire, de l'intelligence et de la communication qui prolongent notre cerveau au dehors. Elles ne servent pas seulement à accroître nos possibilités, elles supposent une réorganisation y compris de nos rapports sociaux. Et notamment, du conflit. En somme : quels changements de ces règles immémoriales dans une époque dominée par les « 4 M. » ? Marché (pour ne pas dire marchandisation générale de l'existence). Mondialisation (interdépendance planétaire des hommes, des richesses et des savoirs circulants). Médias (et hypermédias : les N.T.I.C. et l'idéal du « tout savoir, tout exprimer » qu'elles favorisent). Morale (le politiquement correct, le droit d'ingérence, la judiciarisation de tous les rapports sociaux, la diffusion d'une sensibilité hostile à tout mode de discrimination ou d'autoritarisme, le culte médiatique de la victime, de la repentance, etc.). Insistons ici surtout sur le troisième M : les médias. Les NTIC ont produit un changement de règles qui n'est pas seulement de l'ordre du quantitatif (puissance), ou la vitesse (c'est-à-dire de l'apparente abolition de la distance physique et du délai). Il est également qualitatif et structurel Les bouleversements portent sur les facilités, les fragilités et les finalités du conflit.

Facilités, fragilités, finalités.

Facilités ? elles sont multiples. Les technologies numériques, en réduisant toute information, qu'il s'agisse d'une image animée ou d'un texte ou un programme, en un code unique digital (0 ou 1) permettent des modifications de la moindre de leur composante. Du fait des réseaux, cette intervention peut s'effectuer à distance. En clair : toute information peut-être truquée, altérée, traitée par une utilisation du code numérique. Un virus remplace une bombe.

Un modem suffit à rentrer sur le champ de bataille. Un forum suffit pour lancer une rumeur ou une désinformation. Une recette reprise sur un site transforme nimporte quel gamin (un script kiddie) en redoutable pirate. Une pétition sur la Toile vaut brevet de résistance au totalitarisme. Bousiller la mémoire (ou la réputation) d'un concurrent est moins risqué que de lui envoyer des saboteurs. Un écran vous permet de vous battre sur un autre continent. Un site « anonymiseur » suffit à assurer l'impunité. Une page perso vous transforme en éditeur de brûlot d'opinion. Un algorithme permet de prendre le contrôle d'une machine distante. Vos victimes ne rendent pas les coups et n'agonisent pas disgracieusement sous vos yeux. Tentant, non ? Du coup, la possibilité d'agression s'ouvre à des acteurs divers, économiques, « privés », militants, délinquants qui n'ont plus besoin d'avoir le « monopole de la violence légitime » caractéristique de l'État, maître de la guerre. Mais il s'agit aussi d'une facilité de propagation. Dans le monde des réseaux, ce qui est entré en un point (un libelle subversif, un livre interdit, une rumeur électronique, un virus) n'en sort plus. Toute chaîne vaut ce que vaut son maillon le plus faible. Quand se combine le mode de diffusion pyramidal des mass-media (un émetteur une multitude de récepteurs) plus le mode de propagation « viral » des nouveaux médias (tous émetteurs, tous récepteurs, tous connectés), le résultat est redoutable. Contrôler les flux d'informations (qu'il s'agisse de nouvelles du monde, d'ordres de Bourse, de ce qu'il est convenu d'appeler « économie de l'attention », de savoirs scientifiques), qu'ils soient positifs ou négatifs devient le ressort le plus intime du véritable pouvoir.

À ces facilités, correspondent autant de fragilités. Elles sont d'abord organisationnelles. La solidarité de fait des structures vitales d'un pays (transport, communication, approvisionnement énergétique, etc.), la monoculture technologique évoquée plus haut, notre dépendance de circuits informationnelles fiables pour tous les modes de coordination ou de transactions, les interrelations incessantes et les transferts de donnée décisives au sein des entreprises, la possibilité au moins théorique d'acquérir un pouvoir sur la vie d'un citoyen en corrélant des bases de données, parfois isolément très triviales et innocentes. Autant de possibilités de propagation de mini-catastrophes. Les réseaux sont difficiles à interrompre : *Arpanet*, ancêtre d'Internet avait justement été conçu pour résister à une attaque soviétique sur les systèmes de communication et commandement. Ils sont sensibles à la contagion. Celle des virus et celle des rumeurs, mais surtout celle du désordre. À preuve, la superpuissance se sent vulnérable. L'obsession américaine d'une attaque cyberterroriste qui paralyserait ses réseaux informatiques, financiers, routiers, énergétiques, est flagrante. Ce sont aussi des fragilités temporelles. Le fait évident que l'information aille toujours plus vite dans nos sociétés, qu'elle fonctionne en flux tendus et qu'il faille réagir instantanément implique aussi que nous sommes entrés dans une économie du temps. Symétriquement, le temps perdu ou gagné a acquis une valeur stratégique. Gagner quinze jours sur le concurrent par l'intelligence économique est un avantage important, gagner quelques secondes sur des réactions instantanées peut décider d'une guerre. Corollaire du corollaire : faire perdre du temps à l'autre, c'est lui infliger un préjudice. Quant un virus provoque un déni d'accès sur quelques sites importants (c'est à dire les bloque quelques heures) la nouvelle économie frémit. Faire perdre du temps par des leures ou des ruses, c'est déjà vaincre. Les facilités sont enfin psychologiques et symboliques. Zéro-risque, zéro-mort, zéro-défaut : nous vivons dans des sociétés

obsédées par l'élimination de l'aléa, et ultrasensibles. Le refus d'accepter la mort et la souffrance est amplifié par les médias prompts à exalter la figure de la victime ou à chercher des coupables à dénoncer. La peur de l'accident technique (bug de l'an 2000), biologique (contamination), écologique (pollution) devient un ressort de l'imaginaire voire des croyances politiques, tandis que la superpuissance américaine (ou au moins le Pentagone) souffre du paradoxe du vainqueur. Il se traduit par un discours qui décrit le monde comme paradoxalement plus redoutable qu'à l'époque de la puissance soviétique: États voyous, criminalité, dissémination des armes de destruction massive, terrorisme, infoguerre, menaces asymétriques, périls menaçant les infrastructures critiques (notamment informationnelles), etc. Le désordre semble partout menacer un ordre qui n'a jamais été si puissant. De façon moins dramatique chaque entreprise ou institution devient fragile. Soumise à l'impératif universel de séduction, elle est à la merci d'un bruit, d'un mouvement d'opinion, dans la mesure où tout dépend de son image de marque, d'un capital invisible de confiance ou d'attraction.

Les nouvelles règles

De nouvelles finalités sont également apparues. Certaines pourraient être qualifiées de « mégastratégiques ». Ce sont celles de l'hyperpuissance. La doctrine militaire U.S. , en particulier, a intégré les technologies de l'information : Comme multiplicatrices (ou directrices) de forces (intégrée à des moyens de frappe à distance, d'interception, de paralysie de l'adversaire dans un cadre d'intelligence absolue. Comme préalable de la force : systèmes de surveillance et de détection des périls, mode de prévention ou de préemption voire dissuasion. Comme organisatrices de la force : intégrée au sein du système des systèmes des moyens de défense et de prévention, l'information transforme les organisations militaires suivant le principe du réseau. Comme substitut de la force : la supériorité informationnelle devient dissuasive en soi et garantit de la paix ; action militaire, diplomatique informationnelle, économique se confondent comme moyens d'assurer l'ordre du monde. L'élargissement (enlargment) du modèle de la société de l'information passe par l'exercice du soft power, et de l'information dominance, c'est-à-dire par les tous les moyens de contrôler et favoriser en douceur la globalisation : la notion de guerre perd quasiment son sens. Comme transcendant la force : le niveau atteint dans le développement des NTIC détermine le niveau de démocratie, de richesse ou de puissance, ennemi/ami est remplacé par anciens/modernes. Les adversaires sont ceux qui ne peuvent ou ne veulent participer au processus de passage à la société planétaire de l'information. L'information devient le ressort de l'histoire. L'hyperpuissance rêve (ou rêvait) de garantir le nouvel ordre mondial en promouvant le modèle de la société de l'information, avec ses valeurs planétaires, politiques et économiques. En retour apparaissent des micro-stratégies ; leurs buts : profit, démarche militante, terrorisme, résistance, hypercompétition économique, déstabilisation, mais aussi jeu, goût de l'exploit gratuit. Les réseaux favorisent à la fois l'émergence de nouvelles communautés, de nouvelles motivations et d'enjeux idéologiques, dont les revendications technolibertaires d'autonomie totale dans le cyberspace, de nouveaux imaginaires et codes, tels ceux des hackers. Le but des acteurs, dans le cadre d'une stratégie du faible au fort peut être non de remporter la victoire au sens

clausewitzien (imposer sa volonté politique à l'autre) mais d'infliger un dommage ou simplement d'échapper aux règles de la « société du contrôle » que décrit Deleuze. Toute une gamme se trouve alors à leur disposition qui va de la protestation, à la punition temporaire, en passant par la perte financière, la déstabilisation infligée à la victime, jusqu'à la destruction des systèmes et le chaos. Et, bien sûr, ces finalités sont aussi intéressées. Que la richesse résulte de la production, de la distribution et de la demande de données, d'images ou symboles, qu'une part non moins importante du travail consiste à manier des signes et non des choses, que l'invention d'informations nouvelles, sous la forme de théories ou d'innovations techniques plus efficaces, d'images et spectacles plus séduisants, de discours plus convaincants soit jugée hautement, que les machines et dispositifs informationnels se multiplient, etc. : voilà autant de raisons qui militent pour inciter à lutter suivant la formule consacrée « par, pour, contre » l'information. Conséquences ? Les conflits ne se déroulent plus « horizontalement » : État contre État, idéologie contre idéologie, puissance économique contre puissance économique. Via les nouvelles technologies et les réseaux, les entités politiques affrontent les entités économiques (voir l'exemple d'Echelon qui reconvertit les moyens de surveillance de la guerre froide dans la guerre économique), des groupes privés, tels les hacktivistes, ces hackers politisés, s'en prennent à des États, etc. Il faut réviser nos distinctions stables : la guerre comme emploi des armes, la révolution comme prise du pouvoir institutionnel, l'économie comme domaine de la concurrence pour des biens rares, non du conflit, la communication comme moyen de rapprocher les hommes... Nous savions l'importance de ce qu'il est convenu d'appeler les « zones grises » (entre politique et économique, guerre et paix, crime et géostratégie, privé et public, etc.) ; nous réalisons que nous entrons aussi dans l'ère des « stratégies grises » (entre violence et communication hégémonie et chaos, déstabilisation et contrôle, concurrence et conflit).

Conclusion

Tout ceci nous impose une responsabilité intellectuelle. Pour comprendre, peut-être prévoir et maîtriser, il faut rassembler des compétences, collecter des données et confronter les idées. Il ne s'agit d'être ni pour ni contre la technique, Internet ou la société de l'information. Il s'agit de traiter ces conflits comme des faits dont il faut déterminer les formes, les occurrences, la finalité, la genèse. De faire, en somme, pour le conflit informationnel ce que la polémologie entendait faire pour la guerre et le conflit physique. Car par un travail transdisciplinaire qu'intellectuels et chercheurs contribueront à la stratégie informationnelle dont ont besoin notre pays et l'Europe. Une géopolitique des grands desseins face aux projets de l'infodominance globale, une politique de l'autonomie technologique face au risque de dépendance technologique, une politique des intérêts de puissance à l'époque des offensives globales.

Référence bibliographiques

ADAMS J., *The next world war*, Simon & Schuster 1998

- ARQUILLA J. ET RONFELDT D. (sous la direction de), In *Athena's camp : Preparing for Conflict in the Information Age*, Santa Monica, Californie, Rand Monograph Report, Rand, 1997
- BOUGNOUX D., *Introduction aux sciences de la communication*, Paris, La Découverte, 1998
- BRETON P., *L'utopie de la communication*, Paris La Découverte, 1992
- CAMPBELL D., *Surveillance électronique planétaire*, Allia 2001
- DEBRAY R., *Introduction à la médiologie*, Paris, P.U.F. 1999
- FAYARD P., *La maîtrise de l'interaction*, Editions 00h00 2000
- FINKIELKRAUT A. et SORIANO P., *Internet, l'inquiétante extase*, Mille et une nuits, 2001
- FLICHY P. *L'imaginaire d'Internet*, La Découverte 2001
- GUILLAUME M., *L'Empire des réseaux*, Paris, Descartes, 1999
- GUISNEL J. , *Guerre dans le cyberspace*, La Découverte 1995
- HUYGHE F.B, *L'ennemi à l'ère numérique. Chaos, information, domination* P.U.F. 2001
- LÉVY P., *Cyberculture*, O. Jacob, 1998
- LYOTARD Jean-François, *La condition postmoderne*, Paris Minit, 1979,
- MATTELART A., *Histoire de l'utopie planétaire de la cité prophétique à la société globale*, Paris La Découverte, Textes à l'appui, 1999
- MC LUHAN M., *Understanding Media : the Extensions of Man*, New York, Mc Graw HILL, *Pour comprendre les medias*, Paris Mame 1968
- MURAWIEC, L., *La guerre au XXIe siècle*, Paris, Odile Jacob 2000.
- NEVEU E., *Une société de communication ?*, Paris, Montchrestien, 1994
- PANORAMIQUES (revue n°52), *L'information, c'est la guerre*, Corlet 2001
- PERRIAULT J, *La Logique de l'usage, essai sur les machines à communiquer*, Paris, Flammarion, 1989
- PUISEUX H, *Les figures de la guerre*, Paris, Gallimard, 1997
- RIFKIN J., *L'âge de l'accès La révolution de la nouvelle économie*, Paris La Découverte, 2000
- VIRILIO P., *Stratégie de la déception*, Galilée 2000,

