

Les guerres de l'information à l'ère numérique
(introduction, extraits), C. Marangé et M. Quessard, 2021

La pandémie du coronavirus de 2020 a suscité des phénomènes d'emballement médiatique et démontré l'extrême viralité de la désinformation en période de crise aiguë. Des réseaux sociaux comme Twitter, YouTube ou Facebook sont devenus le réceptacle d'informations mensongères et le véhicule de rumeurs trompeuses portant sur l'origine de la maladie, l'ampleur du tribut humain ou la recherche d'un vaccin. Relayées par des internautes inquiets et suspicieux, traduites automatiquement par des logiciels de traduction, ces fausses informations se sont répandues à travers le monde, discréditant les pouvoirs publics et entamant la confiance des citoyens dans une période d'épreuve requérant la concorde nationale et la solidarité de tous. La gestion de l'information est apparue aux gouvernants comme un enjeu de sécurité nationale et comme un problème de réputation internationale. Des semaines durant, fausses informations et démentis officiels se sont succédé dans les fils d'actualité, les autorités politiques préférant ne pas laisser sans réponse des campagnes de désinformation orchestrées par les médias d'État de puissances rivales et reprises en boucle par des groupes et des individus s'appropriant et transmettant leurs contenus non vérifiés.

L'ère de l'information — une expression associée aux années 1980 — s'est caractérisée par l'avènement de nouvelles technologies de communication, telles que le câble et le satellite, qui permettaient une large circulation des images et qui favorisaient déjà des phénomènes de contagion médiatique. Les années 1990 ont marqué le passage à l'ère numérique avec la création de l'Internet commercial en 1996 et la généralisation des ordinateurs personnels.

Mais la véritable mutation est intervenue dans les années 2000, quand sont apparus des machines connectées et des logiciels participatifs. Des plateformes, comme Facebook en 2004 et Twitter en 2006, ont entraîné le basculement de l'Internet 1.0 vers l'Internet 2.0 qui repose sur la mise en relation des utilisateurs. Depuis l'émergence des réseaux sociaux, des médias numériques et des messageries instantanées, non seulement l'information est globale et immédiate, mais les barrières entre les producteurs et les consommateurs d'information tendent à s'estomper. Le statut même de l'utilisateur a changé : de simple récepteur, il est devenu acteur puisqu'il dispose désormais des moyens de choisir ses sources d'information et surtout de produire et de partager de nouveaux contenus.

En transformant et en décuplant les capacités de communication, la révolution numérique bouleverse les rapports que les États entretiennent à la fois avec leur société et entre eux, et provoque une rupture semblable à celle de l'invention de l'imprimerie par Gutenberg. Les partisans de la mondialisation ont tout d'abord cru que les outils numériques contribueraient à la démocratisation des savoirs et à la diffusion du modèle libéral. Force est de constater aujourd'hui que la vitesse de propagation de l'information crée des vulnérabilités nouvelles et offre des armes à qui veut attenter à la souveraineté des États et aux institutions démocratiques.

Les guerres de l'information ne sont certes pas nouvelles, pas plus qu'elles ne sont l'apanage des régimes autoritaires. Mais au XXI^e siècle plus qu'auparavant, la puissance se fonde sur le contrôle de l'information et sur le pouvoir discursif des États. L'étude des guerres de l'information à l'ère numérique permet de comprendre comment des États, qu'ils soient démocratiques ou autoritaires, affirment leur primauté dans ce domaine et redessinent, ce faisant, les équilibres de pouvoir sur la scène internationale.