

*Seuls ensemble. De plus en plus de technologies, de moins en moins de relations humaines* de Sherry Turkle

Pierre Popovic

Numéro 253, été 2015

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/79761ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Spirale magazine culturel inc.

ISSN

0225-9044 (imprimé)

1923-3213 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer ce compte rendu

Popovic, P. (2015). Compte rendu de [*Seuls ensemble. De plus en plus de technologies, de moins en moins de relations humaines* de Sherry Turkle]. *Spirale*, (253), 8–10.



# Un amour de Zhu Zhu Pet

PAR PIERRE POPOVIC

SEULS ENSEMBLE. DE PLUS EN PLUS DE TECHNOLOGIES,  
DE MOINS EN MOINS DE RELATIONS HUMAINES

de Sherry Turkle

Traduit de l'anglais par Claire Richard

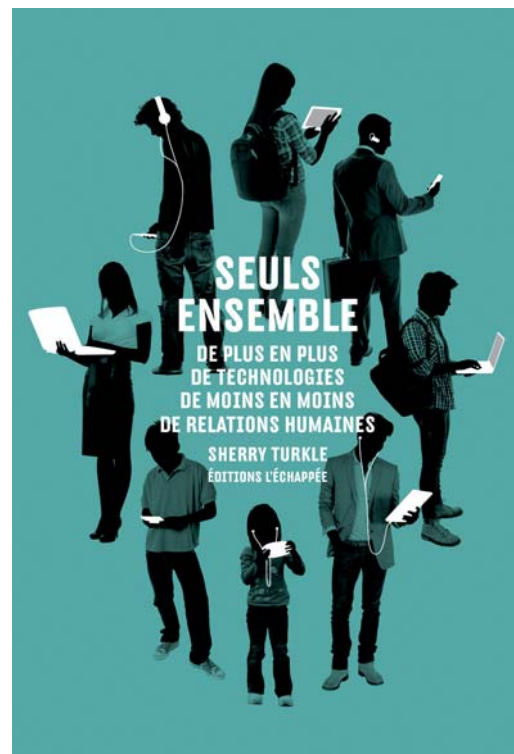
Éditions L'Échappée, 523 p.

Comment des mots, des concepts, des représentations peuvent-ils imprégner progressivement la vie quotidienne des individus d'une collectivité au point de transformer l'idée qu'ils se font d'eux-mêmes et leur manière d'entrer en relation avec les autres ? Cette question forte, qui animait déjà *La France freudienne*, Sherry Turkle la pose depuis quelque trente ans à ces « nouvelles technologies » dont elle veut écrire « l'histoire intime ». Du premier ouvrage qu'elle leur consacra irradiait de l'espoir. *The Second Self* (1984) soutenait que le numérique multiplierait si bien les possibilités humaines que des façons salutaires de se considérer soi-même et de penser ses relations avec les autres allaient naître. Un autre *moi*, extensible, plus informé, plus ouvert était devenu possible, et il pouvait conduire à la formation de projets émancipateurs pour le *moi* réel. Quelque dix années plus tard, *Life on the Screen* (1995) demeurait optimiste, mais un scrupule était entré dans la sandale de la chercheuse. D'écran, la machine était devenue portail. Qui n'avait jamais eu que trois copains dont son petit frère pouvait soudain avoir des milliers d'amis en quelques clics. Vivre plusieurs vies parallèles dans un autre monde était devenu facile. L'essai enregistrait ce *do it yourself* de l'évasion autogérée et notait le sentiment grisant qui l'escortait, mais il consignait aussi de naissantes angoisses nées de la brièveté des escapades, des érosions embarrassantes de la distinction entre vie empirique et existences numériques, des renoncements préoccupants à des relations sociales

concrètes. Les choses se corsent et virent au gris à partir du milieu des années 1990. Celles-ci aggravent et accélèrent deux tendances déjà présentes dans le paysage. Désormais, d'une part la vie est totalement intégrée au réseau et à ses exigences d'entretien, d'autre part le recours aux robots se développe à un rythme ahurissant. Ces deux vecteurs président aux destinées de la culture numérique actuelle et ce sont leurs effets sur la vie des gens, sur la conception de la personne humaine et sur les relations interindividuelles que cartographie avec inquiétude *Seuls ensemble*. L'essai est le résultat d'une enquête menée sur une quinzaine d'années à partir d'un échantillon de 250 personnes, majoritairement composé de jeunes gens immergés dans la culture et le mode de vie numériques, auxquels ont été adjoints des enfants et des « vieux » (i.e. : de plus de trente-cinq ans) en sorte de permettre à l'étude de se projeter dans la durée.

## DES CACTUS DE CONNEXION

Au bout de nombreuses pages qui examinent avec soin les raisons avancées pour justifier l'obligation obsessionnelle d'être



toujours connecté, la conclusion est raide : « *Aujourd'hui, nous sommes tous devenus des cyborgs* ». Ce sont d'abord tous les aspects de la vie pratique qui ont été touchés. En 2000 et ss, le plus petit employé trouve normal d'avoir son employeur en permanence à demeure chez lui et dans sa poche. Commander à manger, acheter un livre, voir un film, organiser un voyage, déclarer ses impôts, payer, épargner, placer, spéculer, s'appauvrir ou s'enrichir, tout y est passé, et les

applications se multiplient à une vitesse si performante que « *nous sommes tous dépassés, toutes générations confondues* ». La vitesse fait partie du marché numérique, lequel crée de la demande et des fidélités clientélistes en imposant un *up to date* constant. La vie pratique

officielle ou circonstancielle, car ce « *moi narcissique a besoin [de] soutien[s] constant[s]* » pour continuer à reluire et parce qu'il ne « *réussit à s'entendre avec autrui [que] parce qu'il n'interagit qu'avec la représentation sur mesure qu'il s'en est faite.* » La relation est ainsi

## L'AVÈNEMENT DU DROÏDIQUE

Après le paléolithique et le néolithique – dont « l'histoire » n'aura été qu'une brève et dernière séquence – s'ouvre le droïdique, où s'atteint enfin le dernier stade de l'évolution grâce à la robotique et à l'intelligence artificielle. Cette illumination n'engage que moi, mais j'exciperai de la description fascinante du « *moment robotique* » à laquelle se livre Sherry Turkle. Poursuivant un mouvement amorcé dès les années 1960, les robots continuent de plus en plus à envahir le marché du travail. Il existe déjà ça et là des vendeurs, des parieurs, des conducteurs, des fraiseurs (etc.) robotisés et tout un chacun a pris, quelque enrageante qu'elle soit, l'habitude de parler avec des machines pour réserver un taxi, une pizza avec vue sur le lac ou une chambre deux pour une. Dans une étude citée par *Le Monde* le 14 mars 2015, Carl Benedict Frey et Michael Osborne, deux chercheurs de l'Université d'Oxford, expliquent que 47% des emplois aux États-Unis pourraient être assumés par des machines d'ici vingt ans. Des scories résiduelles de fourrière-risme aimeraient faire croire que les êtres humains, enfin délivrés de la malédiction du travail jetée par le Dieu tout puissant à la suite d'une sombre affaire de vol de jonagold, seront payés à ne rien faire sinon atteindre la sagesse en menant une vie joyeuse et trépidante. On sent bien que cela n'ira pas comme cela et qu'il va y avoir là un problème énorme à régler. Mais entre-temps la robotisation progresse, et si bien qu'elle n'est plus du tout limitée à la vie sociale et au monde du travail. Construits de manière à imiter l'être humain et à simuler ses actes, ses réactions physiques et ses émotions, de plus en plus sophistiqués et dorénavant présentés non plus comme des substituts (capables par exemple de remplacer quelqu'un dans un travail pénible) mais comme des *alter ego* performants (ils gagnent aux échecs contre les meilleurs joueurs, ils coûtent moins cher qu'un employé réel) ou des créatures commodes (ils obéissent, réagissent comme prévus, sont toujours partants), les robots sont « *mieux qu'autre chose* », mieux qu'un humain « *authentique* ». Il en va ainsi sur le plan affectif et éducatif. Précédés des animaux de compagnie du type Furby ou Tamagotchi, les Zhu Zhu Pets ont la cote. Les enfants et les parents préfèrent ces petits hamsters robotisés aux hamsters naturels, car ils sont inter-

*Les jeux (World of Warcraft, Second Life), les communautés virtuelles, les réseaux dits sociaux conduisent les usagers à étaler leur vie privée et à créer des avatars de soi qui, à présent, vivent plusieurs vies en même temps, indépendamment de toute subjectivité fédératrice. L'évasion n'est plus temporaire ni ludique, elle s'est muée en exils sublimes, en fantasmagorèmes préférables, en ersatz de réalité.*

pouvait encore donner l'illusion d'être bridée et tenue à distance. Il n'en va plus ainsi dès lors que le cyberspace s'intègre à la vie spirituelle et à la vie intime. Les jeux (*World of Warcraft, Second Life*), les communautés virtuelles, les réseaux dits sociaux conduisent les usagers à étaler leur vie privée et à créer des avatars de soi qui, à présent, vivent plusieurs vies en même temps, indépendamment de toute subjectivité fédératrice. L'évasion n'est plus temporaire ni ludique, elle s'est muée en exils sublimes, en fantasmagorèmes préférables, en ersatz de réalité. « *En ligne*, écrit Turkle, *nous avons l'impression d'être des versions améliorées de nous-mêmes* » et, puisqu'Internet « *nous permet d'être toujours ailleurs* », il s'ensuit que les retours au réel ont toujours peu ou prou quelque chose de schizoïde et que le réel lui-même paraît extraordinairement minable par rapport aux possibilités infinies des autres mondes. Seul comme un cactus, évoluant dans « *sa bulle* » et interdisant qu'on l'en dérange, *Numericus Narcissus* se prend pour un autre multipliable sans commune mesure et il adore cela. Son sentiment d'autosatisfaction peut atteindre des sommets s'il a quelque petite autorité

tout ce qu'on voudra sauf un échange. Au fil des nombreux entretiens qu'elle mène (cf. *infra*), l'anthropologue relève les traces récurrentes d'un désarroi affectif ou mental très lourd, dont la vogue des sites de confession – généralement anonymes – donne une image particulièrement triste. Il y a que, dans cette culture numérique qui conduit « *à établir des liens narcissiques au monde* », Narcisse est connecté à des foules d'autres Narcisse et, l'inévitable et diffuse concurrence égotiste aidant, en lieu et place de l'amour et/ou de la reconnaissance escomptés, il récolte des remarques cruelles, des commentaires dubitatifs, des approbations perfides ou de sérieuses réserves. Il vit en conséquence une condition paradoxale qui est celle du « *seul ensemble* » : le moyen qu'il choisit pour ne plus être seul le condamne à le rester s'il veut pouvoir contempler la splendeur d'un moi qui « *mesure sa réussite au taux d'appels passés, d'emails traités, de réponses envoyées par textos, de contacts établis* ». Sherry Turkle appelle le *Itself*<sup>2</sup> ce sujet dont nul ne sait plus s'il est accroc à l'élan vers le miroir qui le motive ou à la délectation morose née de son bris.

actifs et, dit la publicité, parce qu'ils « *vivent pour ressentir l'amour* » que les enfants leur portent, en plus d'être excrémentiellement propres et sans poils, au ravissement des parents. Que ces réactions émotives soient programmées et simulées, qu'une machine ne puisse éprouver de l'amitié ni faire comprendre la fragilité et la complexité de la vie, ne change rien. Le Zhu Zhu fait l'affaire, puisque l'enfant manifeste un puissant investissement affectif à son égard (c'est de son âge). À l'autre bout des existences, les Paro sont achetés par des maisons de retraite afin de servir de compagnons aux personnes âgées. Une imposante doxa commerciale travaille à persuader ces dernières qu'elles parlent non pas à une machine, mais à « quelqu'un ». Tout est fait pour créer une illusion d'intimité affective, infantilisant les vieillards pour les confire un par un dans des combles de solitude déniée. C'est « *mieux que rien* », dit-on, et d'alléguer en guise de justification le « *manque de personnel* ». C'est justement ce dernier point qu'il faudrait traiter, mais un robot ne nécessite ni salaire ni avantages sociaux ni soutien psychologique ni humanité. Tous ces mécanismes de promotion et de légitimation du robotique sont illustrés par de très nombreux exemples dans *Seuls ensemble*. L'une des forces de l'essai vient

de ce qu'il articule de façon sagace et convaincante la déceptivité affective liée au « tous connectés » et la course actuelle à la robotisation tous azimuts. Pour Turkle, cette robotisation, particulièrement en ses dimensions érotiques et affectives, est le moyen idéal pour combler le déficit d'intensité ou la disparition des relations humaines produits par la connectivité permanente. Faut-il ajouter avec un brin de cynisme que ce sont les mêmes pôles industriels qui gèrent les deux faces de cette émergence de l'*Itself*?

## LA QUALITÉ D'UNE MÉTHODE

La force du travail de Sherry Turkle relève pour une bonne part de l'adoption d'une méthode à la fois efficace, sensible et perspicace, qualités qu'il faut respectivement associer au soin des enquêtes de terrain, à l'attention permanente accordée aux fragilités humaines et à la capacité d'interprétation des observations recueillies. Dans cette approche méthodologique de nature « *ethnographique et clinique* » entrent des résidus d'un passé de sociologue, une ouverture majeure vers l'anthropologie et, surtout, une formation en psychanalyse dont Turkle a profondément retenu

l'esprit. Ceci se remarque à deux décisions critiques judicieuses : le choix de porter attention lors des entretiens et rencontres à tout ce qui relève de l'aparté, du détail « hors sujet », de la contradiction, du bon mot de la fin, du lapsus et le désir de chercher à savoir « *non pas si les choses sont vraies, mais [de chercher à comprendre] ce qu'elles veulent dire* ». *The Second Self*, *Life on the Screen* et *Alone together* forment une trilogie majeure qui, loin d'être hostile au numérique comme des lectures réductrices pourraient le prétendre, vise à promouvoir à son égard une vigilance critique de toute première nécessité en nous rappelant avec force que « *nous seuls décidons de ce que fait la technologie* ». ┘

1. Cet essai, publié chez Grasset et Fasquelle en 1982, étudiait la façon dont le langage de la psychanalyse avait modifié les représentations de soi et de la vie affective en France au xx<sup>e</sup> siècle.
2. Claire Richard traduit ce beau mot par l'expression « *le moi-objet* », qui est sans doute un moindre mal. Un passage par les ressources morphologiques du latin aurait pu donner « *l'idego* », plus proche du néologisme de Turkle.
3. La « *notion d'authenticité*, écrit Turkle, est devenue pour nous ce que le sexe était aux victoriens : à la fois une menace et une obsession, un tabou et une fascination. »

