

LE NUMÉRIQUE

a-t-il déjà modifié notre être ?

L'usage compulsif des nouveaux outils que nous consultons, interrogeons et manipulons presque continûment modifie le rapport au monde et à l'autre de l'hyper-moderne participatif que nous sommes. Jusqu'à perdre conscience de l'existence de l'autre, qui ne vit plus avec soi mais en dehors. Nous sommes entrés dans l'ère de la « tech-sistence », une existence « technologisée » et « écranisée ».

BERTRAND NAIVIN

Pas un jour, pas une heure, pas une minute ne se passent sans que nous regardions un écran. De celui de notre ordinateur à celui de notre smartphone ou de notre tablette, leur surface vitrée monopolise notre attention, nos pensées, notre existence.

La télévision avait déjà initié une vue de loin (*télé-vision*), un nouveau rapport au monde dont on ne faisait plus l'expérience directe mais que l'on pouvait voir et « connaître » *via* les ondes hertziennes. Mais alors que les *mass media* laissaient le téléspectateur passif dans son canapé, la nouvelle « écranité » 2.0 nous enjoint au contraire de participer, de commenter et de partager. À tel point que la pratique même de la télévision devient aujourd'hui elle aussi participative, avec le « double screening » qui consiste à commenter en direct ce que l'on visionne sur son poste en tweetant ses réactions, émotions et avis. Nous sommes ainsi aujourd'hui dans un « voir-dire¹ ». Car si l'écran de son smartphone, sur lequel s'affolent ses doigts soucieux de donner à lire ce qu'il pense de ce qu'il voit, a réussi à sortir le téléspectateur de son apathie en le rendant actif et « acteur », ce même écran est d'une manière générale devenu aujourd'hui le moyen pour lui de vivre, de voir et d'agir dans le monde.

Cet élan retrouvé est en effet ce qui marque le passage d'une post-modernité consumériste à une hyper-modernité participative. Sur les cendres et les amertumes d'une modernité qui n'avait pas su contenir les risques d'un humanicide techno-scientifique officialisé au-

jourd'hui par l'entrée de l'humanité dans l'Anthropocène, sachant que demain sera à coup sûr pire qu'aujourd'hui, sans passé ni futur², la post-modernité avait en effet établi le présent³ comme l'ultime horizon d'une consommation devenue de ce fait stérile. N'espérant plus rien du monde, il convenait dès lors de s'en amuser dans une passivité téléspectatrice. Celui-ci était alors réduit à l'état inoffensif d'image, une *imago* qui, tout comme le masque d'argile qui recouvrait pour les fixer les traits des défunts romains, recouvrait son étrangeté devenue inquiétante de stéréotypes modélisants et anesthésiants. La diversité de ce monde et du « vivre » pouvait alors être figée dans des types maîtrisés et inoffensifs et des *ethos* faciles à comprendre et à catégoriser. La vitre du téléviseur et la brillance de la page de magazine devenaient autant d'écrans pour mieux mettre à distance ces « actualités » désormais privées d'« histoire ».

Né de la contre-culture californienne des années 1960 désireuse de créer un nouveau type de communauté, Internet, et l'*ethos* 2.0 qu'il a rendu possible au début du ^{xxi} siècle, a quant à lui fait renouer l'homme avec le désir de participer au monde et de créer du lien avec les autres. Cette nouvelle culture de la « lecture/écriture » a ainsi très vite rendu haptique ce qui n'était avant qu'optique en faisant de ces nouveaux écrans des espaces à intervention⁴ aujourd'hui digitale. Avec nos doigts, nous zoomons, tournons, déplaçons, coupons, colorisons et envoyons des images qui étaient autrefois figées et inaccessibles derrière la vitre de notre téléviseur ou le vernis de nos magazines. Le « voir » s'est ainsi non seulement accompagné d'un « dire » mais également d'un « faire » qui se fait par

le toucher. Mais un toucher paradoxal. Au xx^e siècle déjà, la télévision, la presse et la radio que nous pouvons qualifier de « médiatisants fermés » tenaient le téléspectateur, le lecteur ou l'auditeur dans une distance passive en proposant un « voir » et un « écouter » privés des autres sens. C'est ainsi qu'un film ne nous permet pas de toucher ni de humer ce qui est vu et entendu ; tout comme une photo, un article ou un reportage radiophonique ne monopolisent qu'un seul sens (respectivement, la vue et l'ouïe)⁵. De la même manière, dans les « médiatisants ouverts » que sont aujourd'hui les smartphones, tablettes, phablettes, ordinateurs, appareils photo et caméras, le toucher est paradoxal en ce qu'il est toujours confronté à la même surface lisse d'un écran « tactile » et se limite à une préhension de surface. Le doigt y est assigné à glisser sur la planéité froide de ces images, qui en cela ouvrent un nouveau champ sensoriel, l'« hoptique ». Ce champ se caractérise par la rencontre contrariée et contrariante de l'optique et de l'haptique, de ce regard qui sort et de cette matérialité du monde et de l'autre qui entre par le toucher. Dans l'hoptique, les doigts restent à la surface de ce qu'ils « manipulent ». Le manipulé demeure ainsi derrière la vitre que le manipulant effleure. Ce faisant, la peau d'un visage, l'écorce d'un arbre, le duvet d'une plante, l'eau ou le feu ont tous la même « matérialité » et évoquent la même sensation. L'écran tactile leur impose la même texture lisse et froide, anesthésiant et neutralisant leur matérialité singulière.

La vitre de notre smartphone est dès lors comme celle d'une cabine qui nous permet d'être à la fois dans et en dehors du monde. Comme l'ouvrier qui de l'intérieur de sa grue

manipule sans effort et à distance des charges pouvant aller jusqu'à plusieurs tonnes, nous pouvons parler à des « amis » qui se trouvent à des milliers de kilomètres, lire un journal étranger, acheter n'importe quel produit dans n'importe quel pays et participer à des forums de discussion réunissant des internautes du monde entier tout en restant chez nous.

L'écran n'est plus une fenêtre fermée par laquelle l'homme voit s'agiter le monde sans interagir avec lui, mais s'ouvre désormais. C'est ainsi que ces masques grâce auxquels les adeptes de la « réalité virtuelle » s'enfermaient dans un univers fictif et clos sur lui-même cèdent aujourd'hui la place à ce petit outil totipotent qu'est notre smartphone, qui nous permet de « surfer » sur Internet tout en restant conscients de la rue dans laquelle nous nous trouvons et des passants, lesquels restent dans notre champ de vision qui n'est plus obscurci mais partagé. Son petit écran ne nous coupe plus de la réalité mais nous permet parfois au contraire d'y mieux vivre, instituant ce faisant une « virtualité réalisée et réalisante ». Avec le jeu Pokémon GO, les places et les rues de nos villes sont en effet devenues de nouveaux territoires que l'on redécouvre pour y traquer des créatures numériques. Par ailleurs, nous passons de plus en plus par Internet pour réaliser des tâches et actions quotidiennes, ou entretenir des relations familiales, amicales ou professionnelles. C'est ainsi que réserver un billet d'avion, payer ses impôts, faire ses courses au supermarché, consulter les ouvrages des plus grandes bibliothèques, visiter un musée, converser avec nos proches, toutes ces actions qui demandaient autrefois du temps et des déplacements physiques se font maintenant de chez soi et dans l'instant.

Ces médiatisants ouverts sont devenus de véritables prothèses pour l'hyper-moderne que nous sommes, toujours soucieux de faire plus en effectuant le moins d'effort possible⁶.

Cet usage quotidien et compulsif de ces nouveaux outils que nous consultons, interrogeons et manipulons presque continûment⁷ a dès lors modifié notre rapport au monde et à l'autre. Serge Tisseron parle ainsi d'« extimité⁸ » pour qualifier cette intimité exposée sur les réseaux sociaux ou, pourrions-nous ajouter, dans l'espace public par ces « téléphoneurs » qui parlent à haute voix en oubliant qu'ils sont entourés d'autres personnes. Mais si ces prothèses technologiques ont bouleversé ces notions structurantes de l'être socialisé que sont le « privé » et le « public », elles ont également modifié notre perception de l'espace, du temps, et tendent à éluder la matérialité du monde et des choses. Nous visionnons notre vie sur la vitre de notre smartphone avant de la vivre, à l'aune de ces jeunes papas qui filment

la naissance de leur enfant ou de ces millions de SMS ou MMS envoyés au Nouvel An par des personnes qui se ruent sur leur clavier tactile avant d'aller embrasser leurs compagnons de réveillon. En cela, nous vivons désormais une « tech-sistence », une existence « technologisée » et « écranisée ».

Si le monstrueux est ce qui échappe à toute catégorisation (les hommes-animaux, les femmes à barbe, les siamois et autres *freaks*

qui firent le succès des fêtes foraines aux xix^e et xx^e siècles), le « monstre » du xxi^e siècle est cet hyper-connecté qui n'arrive plus à rester dans cet « ici et là » propre, pour Anne Cauquelin⁹, à la « réalité ». Notre hyper-modernité est ainsi celle d'un nouveau *topos* qui se définit désormais par un « ici et là-bas », et se conjugue avec un présent en fuite perpétuelle qui ne tend plus à s'archiver mais à défiler sous la caresse compulsive d'un doigt tout-puissant. Si Rimbaud voyait le xix^e siècle comme celui de la main¹⁰, le xxi^e siècle est désormais celui du doigt, signe d'un monde qu'on ne veut plus

« NOUS VISIONNONS NOTRE VIE SUR LA VITRE DE NOTRE SMARTPHONE AVANT DE LA VIVRE, À L'AUNE DE CES JEUNES PAPAS QUI FILMENT LA NAISSANCE DE LEUR ENFANT. »

prendre ni comprendre mais simplement consulter, consommer et survoler. Pour ce faire, nous l'habillons et le remplissons de nos sons, de nos informations et de nos requêtes. Les jeunes n'utilisent plus d'oreillettes mais colonisent l'espace où ils se trouvent par leur musique, qu'ils écoutent en reliant leur téléphone à une enceinte sans fil ; nous vivons chaque seconde de notre vie éveillée connectés à nos contacts (jusqu'à nos

nuits pendant lesquelles nous restons mobilisés et mobilisables aux appels, SMS, MMS et mails¹¹) ; nous regardons le monde, les autres et nous-mêmes avec la caméra de notre smartphone, enregistrant tout avec l'obsession de ne rien perdre ; nous cherchons fébrilement à la moindre occasion sur Wikipédia un savoir que nous n'avons plus à apprendre (une révolution, pour Michel Serres, qui y voit la possibilité pour l'homme de libérer son esprit afin

de laisser davantage place à la créativité¹²) ; enfin, grâce à la géolocalisation, l'endroit où l'on se trouve se voit enrichi de l'« autour » (la vision GPS nous permet en effet une vue de notre environnement que nous pourrions qualifier de « radiographique », tant cette ossature numérisée du monde visible qu'elle nous offre est comme une vue au travers) et nous informe de ce qu'il y a à visiter, des services offerts, des commerces ouverts, par des notifications qui s'affichent sur notre portable ou à la demande de l'utilisateur (c'est ainsi également que nos smartphones pourront recevoir des publicités en fonction de l'endroit où nous nous trouvons).

Dès lors, cette nouvelle « tech-sistence » inaugure un nouvel être-au-monde-et-aux-autres que nous pourrions qualifier d'« *ethos*-cabine ». Nous voulons participer à ce monde, échanger avec les autres, quitter le statisme désabusé du post-moderne en naviguant de possible en possible pour ne pas penser à cet inéluctable qui se rappelle tous les jours à nous – du réchauffement climatique à la montée des extrêmes politiques, de la menace terroriste à l'écopolitique en crise. Nous signons donc des pétitions, « likons » des « posts » engagés, cherchons sur le Web des informations alternatives à celles que nous délivrent les médias classiques, tout en essayant des selfies sur les réseaux sociaux pour devenir producteurs d'images de soi et non plus uniquement consommateurs d'images des autres. Mais nous le faisons derrière un écran-vitre. Nous ne nous enfermons pas dans le numérique ; le « téléphone » que nous utilisons pour voir et vivre dans le monde nous permet au contraire d'être « sur » Internet tout en ayant conscience de notre environ-

nement physique. Nous vivons plutôt un « là » paradoxal : présents et absents, statiques et « navigants ». Nous accompagnons ainsi nos enfants à l'école tout en écrivant à un « ami » que nous n'avons parfois jamais rencontré¹³. De même que nous cumulons dans une même vision dédoublée une vue à la fois analogique et numérique. Le smartphone nous permet alors de voir ce que l'œil ne peut déceler, comme des Pokémons dans notre jardin ou une station-service qui se trouve à 50 kilomètres. La « tech-sistence » est alors bien cette existence enrichie par la technologie qui instaure un nouvel *ethos*. Dans le monde mais derrière la vitre de notre cabine numérique, notre être-là devient de ce fait désensibilisé et aboutit à une perte d'empathie, que la sociologue et psychologue Sherry Turkle¹⁴ diagnostique chez ces jeunes accros à leur portable et *addicts* des SMS et MMS.

Nos « ex-périences » deviennent dès lors des « in-périences » où les autres et l'espace deviennent des extensions de nous-mêmes. Nous pouvons alors parler à voix haute de choses intimes dans le métro parce que notre voisin, une fois l'appel pris, n'existe plus. Je peux également écouter ma musique sans penser le moins du monde importuner les gens autour de moi puisque je n'ai plus *con*-science d'eux, ces « eux » qui ne vivent plus *avec* moi mais au-dehors. Je vis donc le monde de l'intérieur de ma cabine, ce qu'imaginent les selfies dans lesquels l'autre (personnes, monuments, événements) n'est vu que derrière moi, de l'autre côté de ma vitre numérique.

Dès lors, si l'existence est la réalisation de l'essence (de Leibniz à Heidegger, chez qui l'« ek-sistence » est cet appel à être le berger de l'être), ou cet élan qui chez Sartre précède

la fixation dans un être-soi conditionné et « nécessaire », la « tech-sistence » manifeste cette nouvelle dépendance que nous avons vis-à-vis d'une technologie devenue totipotente et omniprésente. Les « tech-sistants » que nous sommes ne réalisons plus des possibles qui nous dépassent. Nous ne nous jetons désormais plus non plus dans le monde des réalisables. Nous gérons notre être-là, devenu obligatoirement un être-soi-là *via* les applications de notre smartphone. Un *ethos*-cabine qui fait de l'homme non plus un manutentionnaire¹⁵ en proie aux « plis¹⁶ » du monde et de lui-même, mais un gestionnaire qui veut désormais vivre et agir, mais bien campé dans son bureau sur mesure.

NECTART

1. Laurence Allard, « Voir et dire la fiction. Vers un double agir communicationnel, #blackmirror #LT », in J. Châteauvert et G. Delavaud (dir.), p. 511, cité dans la rubrique ci-contre.
2. Une fin d'époque disruptive analysée par Bernard Stiegler, *Dans la disruption, comment ne pas devenir fou ?*, Paris, Les Liens qui libèrent, 2016.
3. Ce présent absolu qualifié de « présentisme » par l'historien François Hartog dans *Régimes d'historicité. Présentisme et expériences du temps*, Paris, Le Seuil, 2003.
4. Pour Lev Manovich (*Le Langage des nouveaux médias*, Dijon, Les Presses du réel, 2010), le logiciel de retouche photographique Photoshop est représentatif de ce nouveau rapport aux médias par cette culture de la « réappropriation » et du détournement qu'il institue. Désormais, le receveur d'une image n'est plus seulement regardeur, il devient également « administrateur » (terme qui dans les forums numériques désigne la personne qui en « gère » les contenus).
5. Marshall McLuhan distingue quant à lui « médias chauds » et « médias froids ». Les premiers désignent les *mass media* en ce qu'ils découragent une participation active du récepteur en donnant trop d'informations ; les seconds laissent une plus grande place à son imagination en limitant les sens concernés (*Pour comprendre les médias* [1964], Paris, Mame/Le Seuil, 1968, p. 42).
6. Lire à ce propos l'analogie intéressante que fait Tristan Garcia entre la diminution en besoins électriques de nos nouvelles machines à vivre et la perte progressive d'intensité dans nos existences (*La Vie intense. Une obsession moderne*, Paris, Autrement, 2016).
7. Les jeunes de 16 à 30 ans regarderaient leur seul téléphone portable jusqu'à 3 heures quotidiennement (*Figaro.fr*, 30 novembre 2015), et nous le consultons en moyenne 150 fois par jour (cf. Frédéric Joignot, « La génération Z. Cause toujours »,

- Le Monde Idées*, 22 octobre 2016, p. 3). Quant aux jeunes Américains, ils passeraient en moyenne 8 heures par jour devant un écran (*Huffingtonpost.fr*, 24 octobre 2014).
8. Serge Tisseron, *L'Intimité surexposée*, Paris, Ramsay, 2001.
 9. Anne Cauquelin, *Le Site et le paysage*, Paris, PUF, 2002.
 10. Arthur Rimbaud, *Mauvais sang*, dans *Une saison en enfer* [1873], in *Œuvres complètes*, Paris, Gallimard, « Bibliothèque de la Pléiade », 1954, p. 220.
 11. Maurizio Ferraris, *Mobilisation totale*, cité dans la rubrique ci-dessous.
 12. Michel Serres, *Petite Poucette*, Paris, Le Pommier, 2012.
 13. Expérience relatée par le journaliste Guy Birenbaum dans son livre *Vous m'avez manqué. Histoire d'une dépression française*, Paris, Les Arènes, 2015.
 14. Lire à ce propos deux livres publiés récemment : *Seuls ensemble. De plus en plus de technologies, de moins en moins de relations humaines*, Paris, L'Échappée, 2015, et *Reclaiming Conversation*, cité dans la rubrique ci-dessous.
 15. Dans son dernier ouvrage (cité dans la rubrique ci-dessous), le philosophe américain Matthew Crawford enjoint les distraits du monde et de nous-mêmes que nous sommes de retrouver la sérénité manipulative des tâches manuelles, comme par exemple la réparation d'un moteur de moto.
 16. Cf. Gilles Deleuze et sa relecture de Leibniz et du baroque, *Le Pli. Leibniz et le baroque*, Paris, Minuit, 1988.

POUR ALLER PLUS LOIN

- Laurence Allard, *Mythologie du portable*, Paris, Le Cavalier bleu, 2010.
- Jean Châteauvert et Gilles Delavaud (dir.), *D'un écran à l'autre, les mutations du spectateur*, Paris, L'Harmattan/Ina, 2016.
- Matthew B. Crawford, *Contact. Pourquoi nous avons perdu le monde, et comment le retrouver*, Paris, La Découverte, 2016.
- Pauline Escande-Gauquié, *Tous selfie ! Pourquoi tous accros ?*, Paris, François Bourin, 2015.
- Maurizio Ferraris, *Mobilisation totale*, Paris, PUF, 2016.
- Sherry Turkle, *Reclaiming Conversation. The Power of Talk in a Digital Age*, New York, Penguin Press, 2015.