

LES DIALOGIQUES DU MEMORIAL DE CAEN

Cycle 2017

Second semestre

Cycle : *Penser (dans) un monde nouveau*

par Charles-Edouard Leroux

celeroux@orange.fr

2. Au cœur de nos mémoires : les écrans interactifs

Phénomène socioculturel de grande ampleur, la généralisation des écrans interactifs affecte de plus en plus les formes coutumières de sociabilité qui président à nos traditions. De quelle humanité à venir laisse présager cette révolution de la connaissance et son incidence sur les mémoires comme sur le lien de l'individuel au collectif ?

Nous avons engagé ensemble, il y a dix-huit mois, une première *Réflexion sur la civilisation numérique* dont l'objectif était d'en définir les enjeux culturels et d'en mesurer les périls essentiellement pour ce qui avait trait à l'avenir des démocraties. Nos trois rencontres se sont achevées sur la remarque suivante : « *si la technologie numérique est en mesure de participer à l'émancipation de l'humanité, elle peut aussi l'entraîner vers l'asservissement. Le vrai réveil démocratique, si tant est qu'il ait lieu, résidera, via l'usage du numérique, dans la transformation de la majorité passive en majorité active. Dans ces conditions, et dans ces conditions seulement, nous pourrons un jour conclure aux chances de succès de cette nouvelle utopie que constitue aujourd'hui l'utopie numérique.* »

Or précisément, je voudrais maintenant reprendre la réflexion à ce point où nous l'avons laissée : quelle chance de succès pour l'utopie numérique ? Préfaçant la traduction française de l'ouvrage de Fred Turner intitulé *Aux sources de l'utopie numérique, de la contre-culture à la cyberculture*, Dominique Cardon rappelle cet aspect incontournable de la mondialisation que constitue l'émergence d'une *civilisation numérique* : « *D'un obscur système de communication pour militaires et ingénieurs, internet est devenu un puissant média de communication et une promesse sans cesse renouvelée de transformation des lois de l'économie et des structures de l'organisation productive...* »¹.

Et si j'ai recours encore une fois à la formule de *civilisation numérique*, c'est pour insister sur ce que nous ne vivons pas seulement une révolution technologique assimilable à une troisième révolution industrielle, après celle de la machine à vapeur et du chemin de fer, et celle de l'électricité et du pétrole, mais qu'en outre, ainsi que l'analyse très bien Rémy

¹ Fred Turner : *Aux sources de l'utopie numérique, de la contre-culture à la cyberculture*. Préface de Dominique Cardon. 430 p., C&F éditions, 2013.

Rieffel², cette révolution technologique majeure revêt une portée anthropologique et culturelle inédite dans la mesure nous commençons à percevoir que des algorithmes et des programmes informatiques associés à des machines sont susceptibles d'affecter de façon durable non seulement la vie matérielle des individus et des groupes, mais encore les langues et les cultures, en somme tout ce qui constitue nos mémoires en tant qu'elles légitiment, ordonnent et rythment le devenir des sociétés.

Ce qui signifie que nous sommes appelés à devenir les acteurs d'un *monde nouveau*, pour reprendre l'intitulé de notre cycle, du moins pour autant que nous soyons assurés d'en maîtriser les dangers.

Dispositif phare de cette civilisation numérique, les écrans interactifs, en passe de devenir opérationnels dans tous les domaines d'activité, constituent aujourd'hui un champ d'expérience privilégié pour la réflexion, dans la mesure où leur utilisation semble affecter nos manières de percevoir, de désirer, de connaître et de penser, au point que nous pouvons nous demander ce que signifie, pour reprendre le titre d'une série d'essais dirigée par le philosophe Mauro Carbone : *Voir selon les écrans, penser selon les écrans*³.

Les écrans, ce sont d'abord des images animées qui résultent des découvertes croisées de chercheurs (dont l'allemand Hertz, découvreur de la photo-électricité) qui ont permis la mise au point, au cours des années 1880, de techniques qui ont abouti à la fin du XIXe siècle à l'invention et au perfectionnement du tube cathodique entre 1892 et 1922, tube cathodique qui, moyennant nombre de transformations, équipe la plupart des ordinateurs jusqu'à la veille des années 2000, pour laisser la place aux écrans plasma qui ont besoin de peu de profondeur et dont la technologie, qui voit le jour en 1964, a permis à Steve Jobs, le créateur d'Apple en 1976, d'équiper cette même année un ordinateur d'un clavier et d'un écran. Aux écrans plasma succéderont au cours des années 80 les écrans à cristaux liquide dits LCD en raison de leur appellation en anglais de *Liquid Crystal Display*. Quant aux écrans tactiles, ainsi nommés parce qu'ils réagissent au contact des doigts sans qu'il soit besoin d'utiliser une souris ou un stylet, leur mise au point commence dès les années 70, même si la technologie tactile des écrans de smartphones et tablettes numériques actuels résulte d'un système développé dans les années 80, il y a presque quarante ans.

Ce qui caractérise le moment présent est la place croissante des usages des écrans dans la vie quotidienne, usages qui font du *multimédia* un objet privilégié pour tenter, selon l'intitulé de notre cycle, *de penser ce monde nouveau*. Ne négligeons pas d'insister un instant sur le terme de *média*, qui est entré en usage au cours des années 60 pour désigner « *l'ensemble des techniques et des supports de diffusion massive de l'information et de la culture* »⁴. Il importe à mon propos de rappeler que le terme de *média*, tel que nous l'utilisons en français, est l'abréviation devenue habituelle de l'anglo-américain *mass media*, qui permet de désigner depuis les années 1920 un ensemble de moyens de communication de *masse*, donc à grande échelle, dont la radiodiffusion au cours des mêmes années puis la télévision dès la fin de la Seconde guerre mondiale et plus massivement au cours des années 60 ont pu constituer les

² Rémy Rieffel : *Révolution numérique, révolution culturelle ?* 352 p., Folio actuels, 2014.

³ Mauro Carbone (dir.) : *Voir selon les écrans, penser selon les écrans*. 150 p., Mimesis éd., 2016.

⁴ *Le Robert historique de la langue française*, sous la direction de Alain Rey, 1^{ère} édition 1992.

médias de masse par excellence jusqu'à l'avènement et la généralisation des *écrans interactifs*. Il n'est pas sans importance de rappeler que la *massification* de la diffusion de la publicité et de l'information constitue l'une des caractéristiques du XX^{ème} siècle, même si l'usage actuel du terme de *média*, en faisant abstraction du terme de *masse*, tend à masquer ou à minimiser que l'objectif premier des médias demeure de faire massivement passer des messages à grande échelle à de vastes publics, pour le plus grand bénéfice des publicitaires et des politiques dont les intérêts convergents ont donné lieu à la montée en puissance d'un concept technique nouveau, celui de *communication* (implicitement *communication de masse*) qui, loin de son acception d'origine de *mise en commun*, d'*échange* et de « *manière d'être ensemble* »⁵, est devenu le mot qui résume un ensemble de techniques de gestion des masses, et même de conditionnement ou de manipulation des masses à l'ère de ce que Pierre Veltz désigne comme *la société hyperindustrielle*⁶ caractérisée par la convergence des services, de l'industrie et du numérique dans leur dimension la plus massive. Nous ne perdrons donc pas de vue que notre réflexion sur les *écrans interactifs* est indissociable de l'avènement du *capitalisme hyperindustriel*, dont Bernard Stiegler a précisément souligné qu'il se caractérise par la production/consommation industrielles massives des biens culturels à l'échelle mondiale, le terme d'*hyperindustriel* désignant ce stade *nouveau* de la production/consommation capitaliste, à savoir la globalisation du loisir et de la culture dont l'usage des écrans interactifs constitue une dimension non négligeable.⁷ Je fais référence à Bernard Stiegler en ce que ce philosophe s'est efforcé d'analyser et de formuler, sous l'appellation de *misère symbolique*, les conséquences destructrices que les usages du numériques, transformés en addictions par la communication et la publicité, opèrent sur des masses d'individus aux plans intellectuel et affectif, contribuant par-là à l'émergence de ce que j'ai naguère appelé *la société d'entertainment* pour souligner tout ce que ce monde nouveau hanté par le *divertissement*, l'*amusement* et le *loisir* au stade hyperindustriel pouvait avoir de destructeur pour les mémoires des individus et des groupes⁸.

En ce sens, toute réflexion présente sur la nature et sur les effets, pour les individus et pour les groupes, de l'usage des *écrans tactiles interactifs* demeure tributaire de la prise de conscience par un certain nombre de philosophes et sociologues, dès les années 30 et 40, de l'emprise sur les esprits de « *la production industrielle des biens culturels* », qu'il s'agisse de Max Horkheimer et Theodor Adorno⁹ ou encore de Walter Benjamin¹⁰ qui, très tôt, se sont interrogé sur l'emprise à grande échelle de l'industrie sur la photographie, le cinéma, l'architecture, la radio et la presse, dont ce qu'on appelle aujourd'hui *le multimédia* peut

⁵ *Ibid.*

⁶ Pierre Veltz : *La société hyperindustrielle. Le nouveau capitalisme productif*. 128 p., Le Seuil, 2017.

⁷ Bernard Stiegler : *De la misère symbolique. 1. L'époque hyperindustrielle* (2004). 404 p., Champs essais, 2013.

⁸ Cf. le cycle des conférences que j'ai données au Mémorial de Caen en 2016 sous le titre : *L'Antimémoire ou l'esprit du temps*. Consultable en ligne <http://www.memorial-caen.fr/les-evenements/conferences/les-dialogiques-du-memorial-de-caen>

⁹ Theodor W. Adorno – Max Horkheimer: *Kulturindustrie (L'industrie culturelle, 1963)*. 111 p., Ed. Allia, 2012. Texte intégral en ligne http://www.persee.fr/doc/comm_0588-8018_1964_num_3_1_993

¹⁰ Walter Benjamin : *L'œuvre d'art à l'ère de sa reproductibilité technique* (1935). 96 p., Ed. Allia, 2011.

symboliser les enjeux, en tant qu'il désigne, depuis les années 90, « *l'ensemble des procédés et techniques informatiques permettant l'intégration d'informations diverses textes, sons, images et leur transmission simultanée* »¹¹. Il importe que nous ayons conscience que, parallèlement à ce que Mathieu Triclot a appelé « *le moment cybernétique* »¹², mouvement scientifique qui se constitue à la fin des années 40 et vise à intégrer à l'informatique et à la théorie des télécommunications mises au point pendant la seconde guerre mondiale, les disciplines scientifiques qui concernent le vivant, la société et l'esprit (en somme, sciences biologiques, sciences sociales, neurosciences), a commencé de se construire une réflexion sur les enjeux anthropologiques de l'industrialisation de la culture et de l'information dont résulte aujourd'hui l'utilisation massive des écrans interactifs.

Il n'est pas sans intérêt de souligner que l'*interactivité*, ainsi que l'adjectif *interactif*, ne sont pas en usage commun dans la langue française avant la première décennie de ce siècle. *Le Robert historique de la langue française* n'en comporte pas la mention à la veille de l'an 2000, même si *Le Petit Robert* en fait néanmoins mention en 1992 en datant l'émergence de l'année 1982. Il sera relayé ensuite par d'autres dictionnaires de la langue française, dont le Larousse. J'y reviendrai dans un instant. Catherine Guéneau, spécialiste de la communication et de l'image, parlait en 2005 de *la définition introuvable* de l'interactivité¹³, jusqu'à parler tantôt de « *dérive terminologique* », tantôt « *d'élasticité sémantique* », ce qui signifie que si l'usage du terme nous est devenu familier, en raison notamment de la prolifération des écrans dits *interactifs*, nous n'avons pas affaire au quotidien, en l'état actuel des choses, à un concept clair, rigoureux, mais plutôt à un terme en vogue, un mot-slogan, forcément imprécis, ce dont témoigne le Larousse de 1996, parlant de « *phénomènes qui réagissent les uns sur les autres* », l'assimilant au « *conversationnel* » (en faisant référence à l'informatique !), pour finalement préciser qu'interactif « *se dit d'un support de communication favorisant un échange avec le public* », et donnant pour exemple « *expositions, émissions, livres interactifs* », ce qui a l'intérêt de nous rappeler qu'avant d'être défini par une technologie informatique, l'interactivité repose sur des supports que peuvent constituer un lieu, un livre, une chaîne de radio ou de télévision. Encore une fois, la réflexion sur les écrans interactifs, loin de partir de zéro, est à inscrire dans la longue histoire des supports de communication inventés par les humains pour accomplir leur existence.

Ce qui nous importe alors, c'est d'une part que cette notion d'*interactivité* se situe du côté des machines dont nous faisons usage, en l'occurrence les outils numériques qui investissent présentement notre vie quotidienne, d'autre part la sphère sémantique traditionnelle dont relève l'*interactivité* : *conversation, échange, communication, mémoire, dialogue, etc.*, autant de termes qui concernent cette fois-ci *les actions* par lesquelles les humains conçoivent et mettent en œuvre les systèmes symboliques -les langages, si vous préférez- dans lesquelles ils

¹¹ *Le Robert historique de la langue française*, sous la direction de Alain Rey, 1^{ère} édition 1992.

¹² Mathieu Triclot : *Le moment cybernétique. La constitution de la notion d'information*. 422 p., Champ Vallon, 2008.

¹³ Catherine Guéneau : *L'interactivité, une définition introuvable*. Revue *Communication et langage*, n°1, 2005. Article consultable en ligne :

http://www.persee.fr/doc/colan_0336-1500_2005_num_145_1_3365#colan_0336-1500_2005_num_145_1_T1_0117_0000

créent depuis toujours leurs univers personnels et collectifs, dans lesquels ils *pensent*, en somme. Une philosophie concernant les écrans interactifs doit ainsi prendre en compte à la fois l'interactivité inhérente au multimédia, l'interactivité désignant ici une caractéristique des nouvelles technologies informatiques, et en même temps l'interactivité entendue comme communication entre interlocuteurs humains, qui renvoie à la conversation, à l'échange et au dialogue entendus ici comme exercices spirituels au sens psychologique ou métaphysique que Paul Valéry pouvait encore donner à ce terme dans des formules comme « *la crise de l'esprit* » ou « *la politique de l'esprit* » au lendemain de la Première guerre mondiale, quand il estime que « *c'est un signe des temps, et ce n'est pas un très bon signe, qu'il soit nécessaire aujourd'hui — et non seulement nécessaire, mais qu'il soit urgent, d'intéresser les esprits au sort de l'Esprit, c'est-à-dire à leur propre sort* ». Fleuron de la société hyperindustrielle, l'omniprésence présence des écrans interactifs dans la vie quotidienne nous oblige, plus que jamais, à nous intéresser au « *sort de l'Esprit, c'est-à-dire à [notre] propre sort* »¹⁴. Sur ce point, il nous est difficile en l'état actuel des choses de mesurer les conséquences humaines et sociétales de la révolution numérique, d'autant que son emprise ne fait que se renforcer du fait de la concentration et de l'internationalisation accélérée des logiques marchandes sous l'impulsion du capitalisme financier. Mais du moins pouvons-nous tenter d'en préciser la nature.

Pour que l'interactivité ne soit pas un leurre, nous devons faire en sorte que l'usage des écrans permette de réellement développer des *actions* humaines. Plutôt que d'*interactivité*, nous devrions parler, au plan humain, d'*interaction*, un terme susceptible de mieux signifier ce qui relève du *dialogue*, de l'*échange* et de la *communication des consciences*, pour parler un langage plus philosophique que technique. D'ailleurs, les machines informatiques elles-mêmes, si nous voulons être un tant soit peu rigoureux, n'*interagissent* pas à proprement parler, car elles n'*agissent* pas ; tout au plus *réagissent*-elles en fonction des programmes et des informations, donc des signaux, qu'elles reçoivent ; si bien que, reliées entre elles au point de constituer un réseau (*network*), l'on peut dire au mieux qu'elles *inter-réagissent*. Faut-il le rappeler, si pointue soit une technologie, et quelle que soit la qualité incomparable des images et les performances inégalées du *Smartboard* canadien en 2003 ou du *Bigpad* de Sharp, l'un des plus grands écrans interactifs tactiles au monde réalisé en 2015, en passant par les technologies d'écrans dont la résolution ne cesse de se perfectionner, les *écrans interactifs* sont des *outils* permettant de réaliser des tâches telles que jouer, s'informer ou se former. Mais il doit demeurer clair que dans l'utilisation d'un Cd-rom, dans la consultation de pages sur le Web ou dans l'usage de jeu vidéo il n'y a pas à proprement parler d'*action* réciproque. La machine *réagit*, certes, et avec une complexité passionnante qui défie l'entendement, mais il ne s'agit jamais que de *réactivité*, autrement dit d'un mouvement purement mécanique.

Un peu de rigueur nous permet donc de ne pas nous leurrer sur la nature du rapport des individus aux écrans tactiles interactifs. L'interactivité, c'est ici, au sens technique, la capacité des écrans à être reliés entre eux, ce qui constitue les réseaux. Il s'agit d'une évolution, peut-

¹⁴ Paul Valéry : *La liberté de l'esprit* (1939), repris dans *Regards sur le monde actuel et autres essais*. Folio essais. Lire également *La crise de l'esprit* (1919). 76 p., éd. Manucius, 2016.

être même d'une révolution technologique remarquable. Néanmoins, ne nous y trompons pas, l'interactivité des écrans ne peut constituer en elle-même une situation de dialogue et d'échange. En revanche, un certain usage du média, en l'occurrence l'écran interactif, peut créer ou favoriser une situation de communication et d'interaction entre les hommes. Mais ne soyons pas dupe des apparences et du langage, ce n'est pas le fait de manier des écrans interactifs qui constitue en soi une interaction ou une communication humaine, mais l'usage qui en est fait, ou, pour parler la langue de la phénoménologie, l'intentionnalité des utilisateurs. « Être sur son ordinateur » ne signifie pas œuvrer, au sens où l'on peut appeler *œuvre* le fruit de l'action humaine (en ce sens, l'ordinateur est une *œuvre*), et inter-réagir sur un réseau ne suffit pas à constituer une communication humaine, car la communication humaine ne se réduit pas à une simple transmission de messages. Même s'il y a analogie entre le fonctionnement physique, notamment cérébral, de l'individu et la machine, la machine, ainsi que l'écrivait en 1950 le fondateur de la cybernétique, Norbert Wiener, communique « sans parler à personne ni écouter quiconque »¹⁵. Il s'agit ici d'une communication purement signalétique, mécanique, ce que l'on appelle en physique ou en chimie une *réaction*.

C'est la raison pour laquelle la machine, si perfectionnée soit-elle, ne saurait devenir un double de l'homme, un alter ego, un interlocuteur d'un nouveau type. Quel que soit le degré de perfectionnement technologique atteint, la machine demeure une prothèse technique, un outil permettant de relayer le geste humain. C'est toute l'ambiguïté de l'usage inflationniste des termes de dialogue, de communication et d'interactivité que de donner l'illusion d'une humanité virtuelle conférée à la machine.

En revanche, il convient de ne pas sous-estimer à quel point la généralisation des écrans interactifs constitue une véritable offre et ouvre à des possibilités d'accès inédites en matière de rencontre et de reconnaissance humaines. En cela réside à coup sûr *la révolution de la communication* qui, plus qu'une performance technique majeure, offre aux humains des possibilités infinies d'accès à la connaissance, au partage des savoirs, à la mise en commun dialogique d'univers de pensée qui demeureraient clos ou limités.

Si l'invention de l'ordinateur répond originellement à des impératifs de puissance stratégique et de contrôle social, le développement et la diffusion massive des écrans numériques ouvrent à une mondialisation des rapports humains sans commune mesure avec les changements pourtant considérables qu'ont pu apporter les révolutions communicationnelles antérieures (écriture, navigation, téléphonie et aéronautique notamment).

Il semble certes difficile de mesurer à présent la portée de la révolution numérique, mais du moins l'idée d'utopie a-t-elle toute sa légitimité et justifie-t-elle tous les enthousiasmes. Elle constitue même le moyen de résister aux affres de la mondialisation économique dont nous avons cerné les contours lors de notre rencontre précédente. Si les révolutions antérieures de la communication humaine se sont trouvées dévoyées, si les volontés de puissance et la recherche du profit ont produit la face sombre des conquêtes, des esclavages, des colonisations et des exploitations économiques, la mémoire de ces désastres doit-elle nous interdire de nourrir une nouvelle utopie, ne peut-elle au contraire cautionner un nouveau pari,

¹⁵ Norbert Wiener : *Cybernétique et société. L'usage humain des êtres humains* (1950). 224 p. Points sciences, 2014.

celui d'opposer à la mondialisation économique cette *mondialité* que le poète et philosophe Edouard Glissant, évoqué lors de notre rencontre précédente, voulait dialogique, humaine, conversationnelle à l'échelle planétaire. Et pourquoi la généralisation des écrans interactifs ne serait-elle pas l'occasion de contribuer à cette « poétique du divers » ? Nulle technique jusqu'à présent n'a placé les êtres humains dans une telle situation de rencontre et de partage à l'échelle du monde.

En ce sens, n'oublions pas que la révolution numérique est née au cœur des mouvements de contestation étudiante en Californie à l'époque où l'ordinateur commence à mettre l'informatique au service du plus grand nombre. Or ce sont précisément ces mouvements contestataires qui ont, les premiers, bénéficié de l'outil numérique pour construire ce que l'on a appelé les contre-cultures. Cela signifie que très tôt, ainsi que le relate l'ouvrage de Fred Turner mentionné au début de mon exposé¹⁶, les utilisateurs de l'outil informatique se sont intéressés à ces possibilités d'échanges d'informations en dehors de tout contrôle étatique, permettant de constituer des « *mémoires communautaires* » autonomes. D'où le pari, à l'heure de la prolifération des écrans interactifs, de construire de nouvelles formes de sociabilité à partir de ce que Manuel Castells, dans un ouvrage devenu un classique, a appelé *La société en réseaux*¹⁷, une société nouvelle qui se met en place avec la généralisation des écrans interactifs. Sans aucunement sous-estimer les complexités et les difficultés engendrées par cette *ère de l'information*, ce professeur de sociologie de l'Université de Berkeley a également tenté d'analyser les conséquences problématiques de cette mise en réseau à l'échelle mondiale : atomisation de la société, revendications identitaires de toutes sortes au détriment de l'Etat-nation, crises de légitimité des institutions traditionnelles, parfois malheureusement au bénéfice d'un capitalisme qui aggrave inégalités et exclusions à l'échelle planétaire¹⁸. Comme si le bilan de l'ère de l'information ne cessait de s'alourdir avec l'usage démultiplié des écrans numériques interactifs à l'échelle planétaire. Et c'est bien ce qui fait problème actuellement à nombre d'entre nous, le sentiment d'un chaos qui résulte d'une part de la toute-puissance du Marché de la publicité, de l'autre d'une fascination qui va jusqu'à l'addiction de nombre d'utilisateurs pour les attraits irrésistibles et pas toujours à bon escient, qu'offrent les écrans interactifs.

Mais s'il convient de parler d'utopie numérique, c'est parce qu'il ne faut surtout pas se laisser piéger par la croyance que les écrans numériques, et plus généralement les nouvelles technologies, constitueraient en eux-mêmes un moyen de promouvoir les relations humaines. C'est là le piège publicitaire et communicationnel – là-dessus, les sceptiques, qui voient dans le numérique un *bluff technologique*, ont bien raison. Pourtant, si les écrans interactifs constituent un marché colossal, et s'ils constituent le produit le plus avancé de la société de consommation, ils n'en demeurent pas moins de formidables outils personnels de savoir et

¹⁶ Fred Turner : *Aux sources de l'utopie numérique, de la contre-culture à la cyberculture*. Préface de Dominique Cardon. 430 p., C&F éditions, 2013.

¹⁷ Manuel Castells : *La société en réseaux. L'ère de l'information 1* (1998). Nouvelle édition, 671 p., Fayard, 2001.

¹⁸ Manuel Castells : *Le pouvoir de l'identité. L'ère de l'information 2* (1998). 538 p., Fayard. Du même auteur : *Fin de millénaire. L'ère de l'information 3* (1998). Nouvelle édition, 492 p., Fayard 1999.

d'échange. La centralité de l'interactivité des écrans personnels ne reflète pas seulement la nouvelle dynamique du capitalisme et le triomphe du Marché. A condition d'échapper l'« *entonnoir sémantique* » (Catherine Guéneau) dans lequel le Marché aimerait voir s'engouffrer le consommateur et le promoteur de technologie), à savoir la confusion entre interactivité machine-homme fondée sur une logique de promotion de produits et lieu d'interaction humaine fondatrice de rencontre et de partage, la société mise en réseaux par l'usage des écrans interactifs est en mesure de proposer à leurs utilisateurs un environnement de collaboration stimulant pour l'esprit. Il n'y a donc pas de fatalité à ce qu'au domicile, à l'école ou en entreprise l'utilisation des PC, tablettes ou smartphones nuisent à la qualité des échanges. Les écrans numériques ne sont des outils aliénants et addictifs que dans la mesure où nous n'en maîtrisons pas les usages. Mais qu'il s'agisse d'information, d'éducation et de formation, nous nous trouvons en présence d'un phénomène socioculturel de grande ampleur que nous ne pouvons balayer d'un revers de main au risque de nous enfermer dans un confort intellectuel exclusivement nostalgique.

Au stade actuel de l'usage qui est fait des écrans interactifs, il faut tenir le plus grand compte des alertes de ceux qui constatent les risques liés à l'abus d'écran. Nous en sommes tous conscients et ces risques se trouvent bien résumés par exemple dans un numéro de *Psychologies Magazine* (consultable sur Internet) où « *cinquante experts de la santé psychique* » lançaient en 2013 un appel à la vigilance sur « *l'utilisation abusive des écrans* »¹⁹. La formule dit tout : partout où sont en usage les écrans interactifs, il convient d'élaborer des règles indispensables au bien-être et au bien penser, faute de quoi, en raison de la nouveauté et de l'ampleur du phénomène numérique, un mésusage des outils numériques ne peut qu'engendrer des pathologies multiples qui se traduisent par des déséquilibres psychiques et des problèmes de comportement.

Un point essentiel à soulever en matière d'usage du numérique concerne notamment la concurrence engagée entre la pratique des écrans et les manières habituelles d'appréhender le réel. Comme l'explique fort bien un philosophe, Stéphane Vial, les techniques dont nous faisons usage modifient les structures de nos perceptions, au point qu'il demeure des interrogations légitimes sur la manière dont un usage habituel des écrans interactifs modifiera au fil du temps nos manières d'appréhender le réel, comme ce fut le cas au fil des siècles avec l'évolution des transports (navigation, chemin de fer, aéronautique), ou avec l'apparition de la télégraphie et de la téléphonie. En matière d'écrans interactifs, beaucoup aujourd'hui redoutent un déficit du langage au bénéfice du visuel. C'est possible, mais constatons qu'en revanche la spécificité de l'écran interactif réside dans l'association du visuel, de l'auditif et du tactile, ce qui constitue une richesse d'expérience que l'on peut supposer formatrice. A nous, suggère Stéphane Vial, de rendre habitable ce monde hybride, à la fois numérique et non-numérique²⁰.

¹⁹ *Psychologies Magazines*, janvier 2013.

²⁰ Stéphane Vial : *L'être et l'écran : Comment le numérique change la perception*. 330 p., PUF, 2013.

Maintenant, veiller aux abus est une chose ; s'habituer à s'informer, à se former et à échanger par la médiation de l'écran interactif comme jadis à partir des livres, de l'écriture et de la parole du maître, demande en toutes circonstances des apprentissages qui ne sont pas encore méthodiquement mis en œuvre. C'est affaire d'éducation, sociale, familiale et scolaire, comme c'est affaire de formation en matière professionnelle. Cela relève de ce qu'Albert Bandura, professeur de psychologie à l'Université de Stanford, a consacré sous l'appellation d'*apprentissage social*²¹, qui veut qu'on apprenne non seulement à se servir des outils, mais surtout à se comporter socialement, dans l'usage de ces outils, selon des règles de convenance jugées bonnes pour l'individu et pour le groupe social. Nous pouvons supposer qu'une grande partie des problèmes posés actuellement par multiplication des écrans interactifs réside en ce que leur utilisation n'a pas été précédée de ces apprentissages. Qu'il s'agisse de smartphone, de tablette électronique, de télévision, de jeu vidéo ou d'ordinateur, l'usage des écrans interactifs s'effectue actuellement de manière empirique, essentiellement en réagissant passivement aux sollicitations des fournisseurs d'accès dont l'intérêt est exclusivement commercial.

L'on peut aussi faire reproche à l'écran d'isoler, de séparer de la communauté ceux qui le pratiquent, sans même que cela aille jusqu'à l'addiction. La transformation de nos modes de vie et la montée de l'individualisme ont déjà beaucoup contribué, avec le développement de la société de consommation, à amoindrir, voire à faire disparaître les solidarités traditionnelles. Là encore, le reproche est légitime, dans la mesure où les sociabilités en usage, qui ordonnent et ritualisent non seulement la vie sociale et politique, mais jusqu'à nos vies affectives et intimes, se trouvent souvent compromises par la multiplication de ce que Sherry Turkle, une américaine spécialiste des études sociales en sciences et technologies, appelle « *les robots de compagnie* », formule terrible faite pour désigner les objets connectés que l'auteur désigne comme des substituts technologiques aux relations interpersonnelles, et qui font l'objet de redoutables transferts affectifs !²² Mais le point le plus sensible sur lequel porte l'analyse de Sherry Turkle concerne l'un des effets les plus inquiétants de ce qu'elle nomme *l'ultra-connectivité* : l'incapacité des individus à assumer une certaine solitude dont toutes les spiritualités, ainsi que les études des psychologues et des psychanalystes nous ont appris qu'elle est nécessaire à la construction de soi, cette dernière étant au fondement de toute relation humaine. Mais ne nous y méprenons pas, *l'ultra-connectivité* relève de l'excès et de l'abus, elle n'est pas le fait de la technologie elle-même, mais résulte plutôt de l'injonction consumériste.

A condition d'apprendre à faire un usage raisonné des technologies numériques, il reste que le passage à l'écran interactif permet à un grand nombre de personnes à travers le monde d'accéder à des savoirs auparavant réservés à quelques-uns, et également de constituer de nouvelles formes de sociabilité, donc de rencontre, de partage et d'échange sans l'obstacle des distances. A nous qui en ce lieu considérons comme primordiale *la question mémorielle*,

²¹ Albert Bandura : *L'apprentissage social* (USA, 1976). 206 p., éditions Mardaga, 1995.

²² Sherry Turkle : *Seuls ensemble : De plus en plus de technologies, de moins en moins de relations humaines*. 523 p., Editions L'échappée, 2015.

comment douter de l'importance des écrans numériques en matière de mémoire, et de partage de mémoire, c'est-à-dire d'expériences, de témoignages, de partage de documents et de possibilités de transmissions, grâce à toutes les possibilités ouvertes, dans l'espace-temps par la pratique des écrans interactifs ?

Je donnerai le mot de la fin à Valérie Charolles qui conclut d'une riche réflexion sur *La philosophie de l'écran*²³, que nous nous nous trouvons face à une tâche considérable, qui est de repenser ce monde peuplé d'écrans où l'espace et le temps, les frontières du public et de l'intime, les capacités de contrôle des Etats et des entreprises subissent et nous font subir de telles métamorphoses que nous nous sentons démunis pour nous orienter. Je souhaite que la réflexion de ce soir ait pu contribuer à cette orientation.

²³ Valérie Charolles : *Philosophie de l'écran. Dans le monde de la caverne ?* 312 p., Fayard, 2013.