

Quelle anthropologie face au raz de marée numérique?

Ultraforces
et
mondiation du cinquième type

Quelle anthropologie face au raz de marée numérique?

- Le problème 
- Un regard anthropologique 
- Un monde d'artifices 
- Niveaux de communication et cognition 
- Le « sujet » humain réactif et nu 
- Le jeu des « ultraforces » 
- Anthropologie : un nouveau monde? 
- Prise de distance? 

Le problème : Comment ...

- l'irruption du numérique dans tous les aspects de la vie
- va-t-elle changer radicalement le rapport du sujet humain à son environnement
 - humain,
 - naturel
 - ... et artificiel?

Appréhender le problème

- Analyser l'articulation de deux systèmes :
 - Le système anthropologique (anthropique + sociétal)
 - Le « système numérique » (avec tout ce qui l'accompagne)
- Grilles de lecture :
 - Anthropologique : les phénomènes de « mondiatation », l'homéostasie
 - Techno-économique : l'effet multitude et le jeu des « ultraforces »
 - Sémiotique : les interactions entre les deux systèmes anthropologique et numérique
 - Sociologique : l'effet glutamate

Grilles de lecture

"... dès que l'objet se présente comme un complexe de relations, il faut l'appréhender par des méthodes multiples. » Bachelard, Le nouvel esprit scientifique.

Grilles de lecture

"... dès que l'objet se présente comme un complexe de relations, il faut l'appréhender par des méthodes multiples. » Bachelard, Le nouvel esprit scientifique.

- Anthropologie
 - « Mondiation » / ontologie : analyse des relations entre humains et non-humains
 - 4 types de « mondiation » (Philippe DESCOLA *Par-delà nature et culture*).
 - Les « agents artificiels », autonomes et interagissant avec les humains, constituent-ils un troisième terme entre humains et non-humains → un nouveau type de « mondiation »?
 - Homéostase / conatus : la persévérance dans l'être des organismes (Antonio Damasio, *The strange order of things*)

Grilles de lecture

"... dès que l'objet se présente comme un complexe de relations, il faut l'appréhender par des méthodes multiples. » Bachelard, Le nouvel esprit scientifique.

- Anthropologie
 - « Mondiation » / ontologie : analyse des relations entre humains et non-humains
 - 4 types de « mondiation » (Philippe DESCOLA *Par-delà nature et culture*).
 - Les « agents artificiels », autonomes et interagissant avec les humains, constituent-ils un troisième terme entre humains et non-humains → un nouveau type de « mondiation »?
 - Homéostasie / conatus : la persévérance dans l'être des organismes (Antonio Damasio, *The strange order of things*)
- Le système techno-économico-sociétal
 - L'effet multitude (l'usage crée la valeur) (Colin et Verdier, *L'âge de la multitude*)
 - Le déploiement massif des agents artificiels relève-t-il d'un effet systémique incontrôlable : les « ultraforces »? (Pascal CHABOT : *Exister, résister : ce qui dépend de nous*)

Grilles de lecture

"... dès que l'objet se présente comme un complexe de relations, il faut l'appréhender par des méthodes multiples. » Bachelard, Le nouvel esprit scientifique.

- Anthropologie
 - « Mondiation » / ontologie : analyse des relations entre humains et non-humains
 - 4 types de « mondiation » (Philippe DESCOLA *Par-delà nature et culture*).
 - Les « agents artificiels », autonomes et interagissant avec les humains, constituent-ils un troisième terme entre humains et non-humains → un nouveau type de « mondiation »?
 - Homéostase / conatus : la persévérance dans l'être des organismes (Antonio Damasio, *The strange order of things*)
- Le système techno-économico-sociétal
 - L'effet multitude (l'usage crée la valeur) (Colin et Verdier, *L'âge de la multitude*)
 - Le déploiement massif des agents artificiels relève-t-il d'un effet systémique incontrôlable : les « ultraforces »? (Pascal CHABOT : *Exister, résister : ce qui dépend de nous*)
- Sémiotique : selon CS Peirce (1839 – 1914)
 - Les trois niveaux de signes (iconique, indexiel, symbolique)
 - L'interprétation d'un signe par un agent : ce que la réception du signe conduit l'agent à faire

Grilles de lecture

"... dès que l'objet se présente comme un complexe de relations, il faut l'appréhender par des méthodes multiples. » Bachelard, Le nouvel esprit scientifique.

- Anthropologie
 - « Mondiation » / ontologie : analyse des relations entre humains et non-humains
 - 4 types de « mondiation » (Philippe DESCOLA *Par-delà nature et culture*).
 - Les « agents artificiels », autonomes et interagissant avec les humains, constituent-ils un troisième terme entre humains et non-humains → un nouveau type de « mondiation »?
 - Homéostasie / conatus : la persévérance dans l'être des organismes (Antonio Damasio, *The strange order of things*)
- Le système techno-économico-sociétal
 - L'effet multitude (l'usage crée la valeur) (Colin et Verdier, *L'âge de la multitude*)
 - Le déploiement massif des agents artificiels relève-t-il d'un effet systémique incontrôlable : les « ultraforces »? (Pascal CHABOT : *Exister, résister : ce qui dépend de nous*)
- Sémiotique : selon CS Peirce (1839 – 1914)
 - Les trois niveaux de signes (iconique, indexiel, symbolique)
 - L'interprétation d'un signe par un agent : ce que la réception du signe conduit l'agent à faire
- Sociologique:
 - l'effet glutamate : l'amplification quantitative a une incidence qualitative majeure

Et la question :

- Faut-il y résister ?
 - Si oui, que faut-il préserver ?
- Cela est-il possible ?
 - Si oui, comment ?

Un regard anthropologique

Un passage par Peirce: le réel

- « < the real > is a conception which we must first have had when we discovered that there was an unreal, an illusion, that is when we first corrected ourselves. ... The real then is that which, sooner or later, information and reasoning would finally result in, and which is therefore independent of the vagaries of me and you. Thus the very conception of reality shows that this conception essentially involves the notion of a COMMUNITY, without definite limits, and capable of an indefinite increase of knowledge. »

Communauté connaissante

- La définition de Peirce met en évidence la notion de communauté connaissante.
 - Une communauté au sein de laquelle émerge un discours sur le monde
 - ... qui se renforce des échanges et des interactions entre les membres de la communauté
 - ... qui organise sa compréhension de la causalité

Communauté connaissante (suite)

- L'expérience des ethnologues
 - Dans une société « primitive », isolée du reste du monde, le réel est ce sur quoi tout le monde est d'accord : un « **monde** ».
 - Tout se tient et se renforce mutuellement (compétences, cognition, connaissances, structure sociale, mythes,...)
- De telles sociétés « primitives » isolées tendent à disparaître aujourd'hui. Mais les travaux des ethnologues passés sont toujours exploitables.

Un passage par Peirce: le réel

- « < the real > is a conception which we must first have had when we discovered that there was an unreal, an illusion, that is when we first corrected ourselves. ... The real then is that which, sooner or later, information and reasoning would finally result in, and which is therefore independent of the vagaries of me and you. Thus the very conception of reality shows that this conception essentially involves the notion of a COMMUNITY, without definite limits, and capable of an indefinite increase of knowledge. »
- « ... Now a proposition whose falsity can never be discovered , and the error of which is absolutely incognizable, contains, upon our principle, absolutely no error. »

Réel et causalité

- Chaque réel (chaque « monde ») est régi par une causalité qui lui est propre :
 - Différentes classes de causes produisent différentes classes d'effets
- Chaque discours reflète sa causalité propre :
 - Discours chamanique
 - Discours mythique
 - Discours historique
 - Discours scientifique
 - ...

La construction du réel

- Le réel se construit par interaction entre le sujet connaissant et son « monde » :
 - au niveau de l'appareil cognitif du sujet
 - et au niveau de ce qui est connu
- Le réel articule signifiants et signifiés pertinents
 - Il se construit par élimination
 - de signifiants identifiés comme sans signifiés pertinents (cf la vidéo des joueurs de basket)
 - des circuits neuronaux correspondants
 - Ce qui est exclu comme non-pertinent constitue les points aveugles d'un réel (d'une ontologie)
 - Exemple : dénier leur humanité à d'autres humains (Virno, Aristote)

Mondiation

(Philippe DESCOLA)

- La manière dont le sujet humain, dans une culture donnée, appréhende
 - le « monde » dans lequel il vit,
 - et, plus particulièrement, les relations entre humains et non-humains, entre intériorité et extériorité
- ... analysées par les anthropologues dans le cadre de sociétés « primitives » isolées,
- pouvant conduire à des observations de même nature dans notre monde.

Les 4 types de mondiation

(Philippe DESCOLA)

- Animisme : exemple : les indiens de haute Amazonie
- Totémisme : exemple : les aborigènes australiens
- Analogisme : exemple : le monde extrême-oriental, ou, plus près de nous (Moyen-Age, Renaissance), le jeu des correspondances macrocosme - microcosme
- Naturalisme : exemple : notre monde
 - Intériorité : l'humain d'un côté, le reste de l'autre
 - Physicalité : même biologie pour l'humain et le non-humain

Les 4 ontologies

(humains / non humains) *(intérieurités / physicalités)

(Philippe DESCOLA)

Ressemblance des intérieurités Différence des physicalités	Animisme	Totémisme	Ressemblance des intérieurités Ressemblance des physicalités
Différence des intérieurités Ressemblance des physicalités	Naturalisme	Analogisme	Différence des intérieurités Différence des physicalités

Naturalisme

- Causalité : les lois de la physique, etc.
- Depuis 1900, on a perdu la possibilité d'une synthèse appréhendable par l'individu :
 - Berthelot, « le dernier chimiste »
 - Discours de Hilbert
 - ... et, aujourd'hui, le boson de Higgs...



Un monde d'artifices

L'Intelligence artificielle

- Donnons à ce terme son extension la plus large :
 - un ensemble d'outils et de techniques,
 - utilisant l'informatique,
 - et se présentant sous la forme d'agents capables :
 - de résoudre des problèmes,
 - d'avoir un comportement autonome,
 - d'apprendre
 - et d'interagir avec les humains de façon potentiellement immersive ou englobante

Agents artificiels

- Quelques exemples en vrac :
 - Moteurs de recherche, moteurs de recherche intelligents et *big data*
 - Reconnaissance des formes, analyse d'images
 - Systèmes auto-apprenants
 - Robots autonomes, compagnons, exosquelettes,...
 - Véhicules autonomes
 - Réseaux sociaux
 - Jeux vidéo
 - Systèmes immersifs (... pouvant inclure capteurs corporels et retour d'effort...) et réalité virtuelle
 - Simulateurs d'environnements complexes
 - ...

Agents artificiels : modes d'interaction

- Peirce :
 - Interpréter un signe c'est engager une action déterminée par ce signe
- Les artifices interprètent leur environnement comme système de signes :
 - Capacité à appréhender son environnement, et à s'y orienter
 - Capacité à déterminer son action en fonction de l'environnement
 - ...
- Les artifices interagissent avec les humains au moyen d'un échange de signes :
 - Qui agissent sur le comportement des artifices
 - Qui agissent sur le comportement des humains
- *Les systèmes de signes sont toujours sélectifs.*

Agents artificiels : modes d'interaction

- Peirce :
 - Interpréter un signe c'est engager une action déterminée par ce signe
- Les artifices interprètent leur environnement comme système de signes :
 - Capacité à appréhender son environnement, et à s'y orienter
 - Capacité à déterminer son action en fonction de l'environnement
 - ... au service d'un but (goal)
- Les artifices interagissent avec les humains au moyen d'un échange de signes :
 - Qui agissent sur le comportement des artifices
 - Qui agissent sur le comportement des humains
- *Les systèmes de signes sont toujours sélectifs.*
 - Seul un petit sous-ensemble des signaux disponibles se constitue en signe

Interactions avec les humains

- Interactions sensori-motrices:
 - visuelles, auditives, cénesthésiques (captation du mouvement, retour d'effort)
 - immersives dans un « monde » virtuel
 - en interaction avec l'appareil cognitif des interlocuteurs humains
- L'effet **multitude** et la construction de communautés...
 -
- ...

Interactions avec les humains

- Interactions sensori-motrices:
 - visuelles, auditives, cénesthésiques (captation du mouvement, retour d'effort)
 - immersives dans un « monde » virtuel
 - en interaction avec l'appareil cognitif des interlocuteurs humains
- L'effet **multitude** et la construction de communautés...
 - ...de communautés connaissantes...
- ...

L'effet multitude

- Ce ne sont pas les applications elles-mêmes qui apportent de la valeur mais l'usage qu'en font ceux qui s'en servent.
- Leur « valeur » : « valeurs d'usage » ou « externalités positives »
- Cf. Nicolas COLIN, Henri VERDIER, *L'âge de la multitude* (Armand Colin, 2012)

Exemple: Google : valeur d'usage

- Contenu des recherches : l'ensemble des informations qu'il va chercher sur les millions de sites Internet de la planète qui les détiennent et qui les publient.
- Pertinence thématique : l'ordre dans lequel il présente les informations, et qui reflète les choix effectués par ses utilisateurs, c'est à dire, les jugements que les utilisateurs précédents ont effectués en ce qui concerne la pertinence des informations présentées.
- Pertinence pour un utilisateur donné : la façon dont Google utilise les choix déjà effectués par cet utilisateur pour lui présenter prioritairement des informations en cohérence avec ce qu'il a déjà consulté.
- *Le comportement passé des ses utilisateurs informe le comportement présent de Google.*

La création de communautés :

Moteurs de recherche

- La consolidation d'une pertinence thématique en vient à constituer une communauté d'utilisateurs qui partagent les mêmes critères de pertinence.
- La consolidation d'une pertinence personnelle en vient à enfermer l'utilisateur dans un monde qui est le reflet des préférences qu'il a préalablement exprimées :
 - Sur des sujets de fond
 - Mais aussi, sur l'information courante, avec la disparition progressive de la fonction éditoriale de la presse
- *→ et, en plus, plus forte la pertinence, plus fréquentes les visites*
- *Le comportement présent de Google informe le comportement futur de ses utilisateurs.*

La création de communautés :

Réseaux sociaux

- Par le jeu des « *post* » et des « *like* » se créent des communautés.
- Les codes implicites de nombreux groupes de jeunes , en obligeant à « *liker* » les « *posts* » des autres, et à en contribuer d'autres dans le même sens, contribuent à constituer des communautés plus ou moins fermées, articulées autour d'un conformisme de groupe.
- → *et en plus, le buzz créé incite les gens à revenir plus souvent sur le site.*
- *Le comportement passé des ses utilisateurs informe le comportement présent du réseau social.*
- *Le comportement présent du réseau social informe le comportement futur de ses utilisateurs.*

La création de communautés :

Amazon

- *« Ceux qui ont acheté ce livre ont aussi acheté ... »*
- Construction d'un conformisme et constitution d'un groupe implicite par enfermement dans une problématique commune.
- *→ et en plus, ça permet de vendre davantage*
- *Le comportement passé des ses utilisateurs informe le comportement présent d'Amazon.*
- *Le comportement présent d'Amazon informe le comportement futur de ses utilisateurs (effet silo).*

La création de communautés :

Les jeux vidéo

- Les jeux en réseau créent :
 - Des communautés de joueurs.
 - Des comportements addictifs
- *Par ailleurs, certains jeux immersifs créent de véritables **mondes** à part entière.*
- *→ et en plus, ça permet de vendre des bots, etc.*
- *Le comportement présent du jeu informe le comportement futur de ses utilisateurs.*

La création de communautés :

La constitution d'agrégats

- Le jeu successif des interactions « communautaires » tend à constituer des agrégats de sens qui se consolident et tendent à se refermer au cours du temps
 - Phénomène de « frontière », qui tend à se refermer avec le temps, en devenant schéma explicatif.
- Cf. Peirce.
- *Le comportement passé des ses utilisateurs informe le comportement présent de l'artifice.*
- *Le comportement présent de l'artifice informe le comportement futur de ses utilisateurs en leur proposant un univers de sens*
- *Effet glutamate : bien sûr, la notion d'agrégat est connue depuis longtemps des économistes, des sociologues et des marketeurs, mais on change d'échelle...*
- *... et l'on passe du descriptif au **performatif***

Homéostasie communautaire

- Fragmentation sociétale en groupes (sous cultures) homéostatiques
 - Tendant à persister dans leur être (homéostasie), et à s'étendre (conatus)
- Donc :
 - Coexistants
 - Et antagonistes, faute d'un niveau d'identification supérieur

Mondialisation et barrières culturelles

- Vendre des produits à l'échelle du monde oblige à s'affranchir des barrières culturelles au niveau des « *atomes* » :
 - Disney, Mac Do, Coca,...
 - Modes d'emploi des machines : schémas iconiques, DVD sans paroles
 - ...
- A plus forte raison, au niveau des *bits* :
 - Les réseaux donnent accès à tout de partout
- *Effet glutamate : bien sûr, la notion de « neutralité culturelle » est connue depuis longtemps de l'industrie de masse (cinéma, jouets, alimentation, vêtement,...), mais on change d'échelle...*
- *... et l'on laisse le champ libre à la constitution de communautés alterculturelles*

Finalités et effets collatéraux

- But et direction :
 - Un but fixe un terme qui peut s'atteindre (et alors...?)
 - Une direction oriente un mouvement sans lui fixer de terme
- But
 - *Deep learning* : « Les seules choses que l'on maîtrise aujourd'hui, ce sont des tâches **goal oriented** »
 - 26.12.2017, par Yaroslav Pigenet (<https://lejournel.cnrs.fr/articles/des-machines-enfin-intelligentes>)
 - Qui maîtrise aujourd'hui les buts? Avec quelles finalités?
 - Vendre plus?
 - Produire plus et mieux?
 - Consolider une situation acquise par certaines entités ?
 - Déterminer une orientation politique ?
- Effets collatéraux
 - Dépendance addictive du sujet humain
 - Comportementale
 - Cognitive
 - Consommation
 - Energie
 - Matières premières



Niveaux de communication et cognition

Retour sur les modes d'interaction

- ... selon Peirce : les 3 niveaux de communication (dans le monde du vivant) :
 - Iconique
 - Indexiel
 - Symbolique
- Les artifices introduisent-ils d'autres modes d'interaction?

Les trois niveaux de communication

(Peirce)

- « iconique » :
 - le signe est l'objet lui-même (le mur, le buisson d'épines), ou quelque chose qui y ressemble et qui l'évoque directement (le bras tendu en travers de la route par l'agent de circulation pour arrêter les voitures et faire traverser les enfants des écoles ; le geste de frotter son pouce contre les autres doigts de la main pour mimer le comptage de billets de banque,...)
- « indiciel » :
 - le signe est une étiquette attachée conventionnellement à l'objet, à la suite d'un apprentissage élémentaire, soit au niveau gestuel, soit par l'intermédiaire d'un objet conventionnel (le feu de circulation pour signifier : circulez, ralentissez, arrêtez), soit par l'intermédiaire d'une expression prédéfinie du langage articulé (dire « Non ! » ou « Au pied ! » à son chien après l'avoir dressé ; dire : « Prenez place ! » à ses invités ; appeler quelqu'un par son nom).
- « symbolique » :
 - le signe est arbitraire, et n'est accessible qu'à l'humain, également à la suite d'un apprentissage de la structure complexe du langage (par exemple, précéder la désignation d'une action d'un marqueur grammatical de négation).

Communication symbolique, négation et polysémie

- La communication symbolique est (globalement) le propre de l'humain.
- La négation est une dimension fondamentale du symbolique :
 - Nier implique détacher le signifiant du signifié :
 - Ex. « la table n'est pas rouge »
 - Les animaux (et les rêveurs) ne connaissent pas la négation (Freud, Bateson,...)
- La polysémie est une propriété fondamentale du langage. Elle permet l'exercice *de jeux de langage*.

La construction du symbolique

(1) Dans le monde pré-numérique

- L'appareil cognitif se construit
 - Par spécialisation de l'appareil neuronal (et construction de points aveugles)
 - Avec la maturation de l'individu, entre la petite enfance et l'âge adulte.
 - Suite à ses interactions avec son environnement
- Facteurs clé pour l'appareil cognitif:
 - La dimension cénesthésique
 - La localisation du corps dans son environnement
 - La dimension socio-culturelle (cf. Itard / Truffaut, Victor de l'Aveyron)
 - Au niveau du contenu (ex. le langage)
 - Au niveau de la reconnaissance par autrui (place de l'individu dans la société)

La construction du symbolique

(1) Dans le monde pré-numérique

- Le moi
 - se construit en enfouissant dans l'inconscient expériences et fantasmes
 - se protège contre les explosions pathologiques de l'inconscient grâce à des soupapes de médiation symbolique métaphoriques et métonymiques (dévoiler / cacher)
- La médiation symbolique est une composante essentielle de la construction du sujet humain

L'interaction avec les artifices

- Indiciel :
 - Chercher sur Google: « *le doux appel du bois pourri* », et voir s'afficher les pages des Mythologiques de Lévi-Strauss
 - Plus besoin de la médiation par la mémoire ou la fiche de lecture.
 - Commande vocale ...
- Iconique
 - S'identifier par reconnaissance biométrique
 - Interagir avec un jeu vidéo en gesticulant.
 - Plus généralement, interagir avec des systèmes de reconnaissance du mouvement du corps (systèmes d'apprentissage, robots de co-working, exosquelettes...), des yeux...
 - Modes d'emploi en vidéo ...
- Sous prétexte de communication « naturelle », et, surtout, affranchie du langage et des références culturelles (mondialisation oblige), se dirige-t-on vers une élimination du symbolique?

La construction du symbolique

(2) Dans le monde numérique

- L'appareil cognitif se construit en relation avec des artifices (écrans, casques, manettes, capteurs de mouvement, reconnaissance vocale, etc.).
- Les artifices
 - Séparent le corps de son environnement corporel et symbolique
 - Court-circuitent les médiations symboliques
- La dimension cénesthésique de l'apprentissage change de nature.
- Les interactions socio-culturelles changent de nature, et tendent à perdre leur dimension corporelle
 - La « reconnaissance » devient virtuelle.
 - La « profondeur du visage » (Lévinas) disparaît

La construction du symbolique

(2) Dans le monde numérique

- Quelles conséquences pour la construction et l'exercice de la faculté symbolique?
 - Sans discours langagier, pas de négation possible.
Sans négation, ne reste que le conditionnement (cf. Fahrenheit 451)
 - Sans langage, pas de jeux de mots, d'ambivalence, de dévoiler / cacher (cf. Freud, Lacan)



Le *sujet* humain
réactif et nu

Réactivité

- Le modèle : *stimulus – réponse* (Cf. Pavlov)
- Un mécanisme réactif bien en place se passe d'un instance réflexive qui émette un jugement, et décide de l'action à engager (spécialisation cognitive)
- **L'ambivalence fondamentale :**
 - apprentissage : appropriation
 - dressage : conditionnement

Un monde de sujets réactifs : Marketing

- La promotion :
 - Faire naître un désir immédiat d'acheter, et le faire précéder toute médiation réflexive
 - Créer une dépendance en instituant une récurrence de l'acte d'achat
- Les marketeurs savent le faire depuis longtemps, mais les nouveaux outils leur donnent une nouvelle et redoutable efficacité :
 - Publicités ciblées, émises au bon moment
 - Story telling sur les réseaux sociaux etc.
 - Connaissance approfondie des comportements (big data)
- *Effet glutamate : bien sûr, la notion de conditionnement de l'acheteur potentiel est connue depuis longtemps des marketeurs, mais on change d'échelle, et on devient invasif.*

Réactivité et immédiateté

- Jeux vidéo
 - La vitesse de réaction est un facteur majeur de réussite.
- « *Dans 200 mètres, au rond-point, prendre la 2^{ème} sortie* »
 - Il ne s'agit plus de lire une carte, ou de concevoir un itinéraire, mais d'obéir en temps utile aux injonctions du GPS.
 - Le besoin de se situer dans l'espace disparaît de la construction de la conscience de soi
- « *Je suis en bas de chez toi et j'ai oublié le code* » « *Je suis à la bourre et je serai là dans 20 minutes* »
 - La disponibilité immédiate de l'information déresponsabilise et change le rapport au temps.
- La fin des récits de voyage pour ses proches
 - On reçoit les photos en temps réel : que reste-t-il à raconter? Quelle place est-elle laissée à la reconstruction par le récit?
- Multiplication des « brèves », des tweets instantanés : on est saisi par l'immédiat.

Du réflexif au réactif :

- Réduction de l'espace d'autonomie et de libre choix de l'individu
- Régression de l'homme à l'animal : l'homme est de plus en plus souvent mis en condition de se comporter comme un animal :
 - Est-ce à dire que, dans de nombreux domaines, la différence entre humain et animal va devoir s'estomper?
 - Serait-ce l'une des causes du nouvel intérêt pour la cause animale ?
- Quelle place est laissée à la médiation culturelle ? Sommes nous condamnés à la seule médiation par l'excès?

Nudité

Un mouvement qui se déploie sur la longue durée

- Disparition progressive
 - des articulations avec l'environnement
 - des médiations corporelles et narratives
- Apparition de nouvelles formes de médiation
 - Fabriquées par l'homme
 - Impersonnelles, abstraites, technologiques

L'accès à la « nature »

Un mouvement qui se déploie sur la longue durée

- Qui, dans les villes et leur périphérie, a vu le soleil se lever?
- Qui aujourd'hui sait :
 - Manier une faux? L'affûter ?
 - Tailler une haie à la cisaille ?
 - Bêcher un jardin potager ?
 - Creuser un fossé avec pelle et pioche ?
 - Fendre du bois ?
 - Cf. Tim Ingold: *Making*

L'articulation signifiant / référent

Un mouvement qui se déploie sur la longue durée

- L'art face à la nature :
 - Exacerbation du signifiant au détriment du signifié : maniérisme, romantisme, expressionnisme, abstraction...
 - L'expression (picturale) a remplacé la *représentation*
 - « *S'affranchir de la dépendance bourgeoise à l'objet* » (Malevitch)
 - L'artifice de la photo a remplacé le contact avec la « nature » que procurait le dessin
 - L'urbanisation massive a fait de la ville le paysage quotidien
- L'histoire :
 - de la médiation du « grand récit » historique à l'analyse des documents d'archive
- Les sciences :
 - Découverte de l'épaisseur du symbolique (linguistique, psychanalyse, histoire,...)
 - La physique s'affranchit de la médiation de l'intuition.

•

L'articulation signifiant / référent

Un mouvement qui se déploie sur la longue durée

- L'art face à la nature :
 - Exacerbation du signifiant au détriment du signifié : maniérisme, romantisme, expressionnisme, abstraction...
 - L'expression (picturale) a remplacé la *représentation*
 - « *S'affranchir de la dépendance bourgeoise à l'objet* » (Malevitch)
 - L'artifice de la photo a remplacé le contact avec la « nature » que procurait le dessin
 - L'urbanisation massive a fait de la ville le paysage quotidien
- L'histoire : du « grand récit » historique à l'analyse des documents :
 - De la médiation des « grands hommes » à celle des documents d'archive
- Les sciences :
 - Découverte de l'épaisseur du symbolique (linguistique, psychanalyse, histoire,...)
 - La physique s'affranchit de la médiation de l'intuition.
- Irruption de l'artifice : le mouvement se poursuit sans distance critique :
 - Représentations immersives faisant abstraction des lois de la vraisemblance physique / humaine / ...

Quelles médiations reste-t-il entre moi et le monde ?

- ... du corps :
 - ... du corps face à la « nature » ?
 - ... du corps face à une communauté reconnaissante?
 - Qui sait calligraphier, dessiner ce qu'il voit?
 - Bientôt, la dictée vocale, la voiture autonome,...
 - Quel rôle pour le face à face avec un enseignant humain? (Exemple: Michel Serres : *Petite poucette*)
 - Quel accès restera-t-il du corps au monde sensible hors de l'exercice physique (sport en salle ou sur pistes, danse immersive, extrêmes,...), de l'ingestion des aliments, de la sexualité, de la ritualité formaliste ?
- ... de la connaissance :
 - Il ne s'agira plus de connaître le monde pour interagir avec lui, c'est le monde qui viendra me reconnaître pour saisir « *mes* » intentions et me conduire
 - Ce ne sont plus mon savoir, mes connaissances, mes références symboliques qui médiatisent mon accès au monde, c'est l'artifice.
 - Ce n'est plus l'enchaînement (causal) du discours, c'est mon comportement passé et le flash de l'artifice
- ... de la spécificité des cultures :
 - Dans une offre mondialisée, faute de médiations culturelles, il ne reste plus que la médiation par l'excès (de sucre, de vitesse, d'érotisme, de ritualité, de psychotropes, ...)

D'une médiation à l'autre

Un mouvement qui se déploie sur la longue durée

- Le monde numérique devient la fenêtre à travers laquelle je vois le monde
- Le monde numérique a multiplié les artifices et les a rendu invasifs (« effet glutamate ») :
 - Leurs murs Facebook tient lieu de mes amis
 - Les effets spéciaux remplacent les lois de la physique
- « *L'enfer des miroirs* » (Edogawa Rampo)

Le jeu des « ultraforces »

Les « Ultraforces »

- « Ultraforces » :
 - L'effet d'auto-renforcement du jeu des différents composants de l' « économie numérique » Cf. Pascal CHABOT : *Exister, résister : ce qui dépend de nous.* (PUF 20187)
 - Un phénomène d'émergence ?

Winner takes all?

- Renforcement mutuel : un effet « trou noir »?
- Les acteurs sont-ils :
 - des prédateurs malfaisants et pervers, cherchant à établir une domination
 - ou ne sont-ils que des rouages intégrés par effet d'opportunité à un système qui poursuit son chemin, mû par des « Ultraforces », dont :
 - la numérisation,
 - la financiarisation,
 - la décorporalisation,
 - etc.
 - les Jobs, Bezos, Zuckerberg, ...
 - ont occupé des places que d'autres auraient occupées s'ils n'avaient pas été là
 - s'inscrivent dans un mouvement qui a commencé bien avant eux.
- -
 -

Winner takes all?

- Renforcement mutuel : un effet « trou noir »?
- Les acteurs sont-ils :
 - des prédateurs malfaisants et pervers, cherchant à établir une domination
 - ou ne sont-ils que des rouages intégrés par effet d'opportunité à un système qui poursuit son chemin, mû par des « Ultraforces », dont :
 - la numérisation,
 - la financiarisation,
 - la décorporalisation,
 - etc.
 - les Jobs, Bezos, Zuckerberg, ...
 - ont occupé des places que d'autres auraient occupées s'ils n'avaient pas été là
 - s'inscrivent dans un mouvement qui a commencé bien avant eux.
- Ultraforces :
 - Incontrôlables?
 - Jusqu'où iront-elles?
 - Quid de la prise annoncée du pouvoir par les GAFA chinois?

L'économie de l'effet multitude

- Applications et plateformes : construction de la valeur d'usage :
 - Le résultat de l'usage qu'en font les tiers, et, notamment, les utilisateurs,
 - En dehors de toute relation contractuelle de nature marchande.
 - Plus la plate-forme capte de tiers, plus grande est sa valeur d'usage
- Exemples : moteurs de recherche, réseaux sociaux :
 - Revenus directs nuls
 - Mais : revenus indirects potentiellement colossaux :
 - Publicités ciblées
 - Big Data
 - ...



L'économie de l'effet multitude

- Applications et plateformes : construction de la valeur d'usage :
 - Le résultat de l'usage qu'en font les tiers, et, notamment, les utilisateurs,
 - En dehors de toute relation contractuelle de nature marchande.
 - Plus la plate-forme capte de tiers, plus grande est sa valeur d'usage
- Exemples : moteurs de recherche, réseaux sociaux :
 - Revenus directs nuls
 - Mais : revenus indirects potentiellement colossaux :
 - Publicités ciblées
 - Big Data
 - ...
- On sort du modèle : travail → valeur
 - Quel autre modèle pourrait-il s'appliquer ?

Mining ? Un modèle?

- L'exploitation minière :
 - L' «exploitant » extrait une ressource d'un gisement préexistant
 - La convertit en ressource économique :
 - Par transformation (injection dans une séquence de production d'objets)
 - Par destruction / dégradation (ressources énergétiques, production de déchets : terrils, ...)
 - Le lieu d'où la ressource a été extraite est rendu stérile
- Quelle est la **ressource** que l'effet multitude convertit en ressources économiques?

L'attention comme ressource

- Dans l'industrie classique des médias, l'on parlait de « brain bandwidth »
 - L' « exploitant » extrait du *public* un temps d'attention (conscient ou **non**) (la ressource) ...
 - ... pour y loger un signal...
 - ... dont l'interprétation par le *public* (auditeur / spectateur / utilisateur / joueur ...) sera un acte ...
 - ... porteur de valeur (économique, politique, statutaire,...) pour l' « exploitant » ou son client
- Le temps d'attention consommé n'est plus disponible pour autre chose

L'économie numérique de l'attention

- L' « exploitant » numérique extrait du *public* un temps d'attention pour y loger des contenus
 - Les contenus:
 - Des informations « intéressantes »
 - Des signes
 - dont l'accès par le public valorise l' « exploitant »
 - dont l'interprétation par le public pourra être un acte porteur de valeur pour l'« exploitant » ou son client
 - auxquels l'accès focalise l'attention du public sur le *même*
 - La « gratuité » enlève toute barrière à l'accessibilité des contenus
 - La saturation
 - « *Toute votre musique, partout, tout le temps avec Deezer* », ...
- *Effet glutamate*

Les informations « intéressantes »

- « Intéressante » : qui donnera envie à celui qui le reçoit de revenir sur le site.
- Les moteurs de cette envie ?
 - Le prix ?
 - Pourquoi payer pour un service si on peut l'avoir « gratuitement »?
 - Produire une information sérieuse coûte cher : qui paye le travail de recherche nécessaire?
 -
 - Les contenus : gratification immédiate vs réflexion distanciée?
 - Brèves « percutantes »
 - Figures *people* fabriquées (Ex. Nabila : sur Instagram : 2,6 millions d'abonnés, de 3000€ à 6000€ le tweet , + Twitter, + Facebook...)

Les informations « intéressantes »

- « Intéressante » : qui donnera envie à celui qui le reçoit de revenir sur le site.
- Les moteurs de cette envie ?
 - Le prix ?
 - Pourquoi payer pour un service si on peut l'avoir « gratuitement »?
 - Produire une information sérieuse coûte cher : qui paye le travail de recherche nécessaire?
 - *Quelle place reste-t-il pour une information non mercenaire?*
 - Les contenus : gratification immédiate vs réflexion distanciée?
 - Brèves « percutantes »
 - Figures *people* fabriquées (Ex. Nabila : sur Instagram : 2,6 millions d'abonnés, de 3000€ à 6000€ le tweet , + Twitter, + Facebook...)

La fabrique du non-sens

- Epuisement du sens des mots :
 - « Gratuité »
 - Télé - «réalité », *Star* de la télé-réalité!
 - « moi » « soyez vous-mêmes »
- Dépossession des lieux de sens : les terrils :
 - Construction des « oracles » par externalités positives
 - Désintermédiation : l'intermédiation numérique désintermédie
 - Médias
 - Exercice de la démocratie
 - Accès aux faits constitutifs du savoir
 - Disproportion : opposer et magnifier un « petit fait », et ignorer un fait majeur : *la peau du lait*.
 - Axiologisation : opposer en toute circonstance « bons » et « méchants »
 - Atomisation de l'information, perte du contexte, perte de l'enchaînement causal, perte du récit.
- Loi de Gresham : « *la mauvaise monnaie chasse la bonne* »

La fabrique de la reconnaissance

- Au sein de communautés rassemblées autour du « même » ...
- ... l'usage du bouton « like » est régi par un protocole informel et contraignant...
- ... assurant la reconnaissance mutuelle au sein du groupe

Le retour à l'iconique

- Disparition progressive des jeux de langage, perte de l'intérêt pour le langage en tant que tel.
 - La voie a été ouverte par le cinéma et la BD, mais :
effet glutamate
- Perte de la soupape intermédiaire et de l'exutoire de la métaphore (Cf. Freud) et de la métonymie (Cf. Lacan) :
 - Beaucoup de *marmites* vont exploser (sous forme de problèmes psy, de violence ± « gratuite », etc.)



Anthropologie : un nouveau
monde?

Agents et communautés

- De nouvelles communautés se créent :
 - partiellement isolées
 - porteuses de leurs propres critères de reconnaissance
 - portées par des artifices,
 - pouvant chacune posséder leur propre « réel »,
 - en *hybridation* avec le monde « naturaliste » de nos pères.
 - Les agents artificiels viennent prendre place à côté des humains et de la « nature » :
 - Humains
 - Non-humains : « Nature »
-

Agents et communautés

- De nouvelles communautés se créent :
 - partiellement isolées
 - porteuses de leurs propres critères de reconnaissance
 - portées par des artifices,
 - pouvant chacune posséder leur propre « réel »,
 - en *hybridation* avec le monde « naturaliste » de nos pères.
- Les agents artificiels viennent prendre place à côté des humains et de la « nature » :
 - Humains
 - Non-humains : « Nature »
 - Non-humains : Agents artificiels

Le nouveau réel

- Dans la mesure où le réel est ce qu'une communauté tient pour vrai, la constitution de « communautés » artificielles
 - va créer de nouveaux espaces de réalité. (Cf. les enquêtes sur la théorie du complot)
 - va interagir de façon nouvelle avec la construction de l'appareil cognitif du sujet humain, dès l'enfance
- Ces espaces de réalité s'articuleront sans doute les uns aux autres selon des modèles d'hybridation :
 - Pour aboutir à quelles pratiques?
 - Pour se traduire pour quels discours?
 - Pour ouvrir sur quels modèles de société?



Prise de distance ?

La place de l'humain : ce qui est menacé

- La maîtrise humaine du symbolique
 - Distingue l'homme de l'animal
 - Permet à l'homme l'exercice de la liberté
 - Permet l'exercice d'une homéostase collective à grande échelle
 - Fournit une soupape à la marmite de l'inconscient
 - Permet un « civilisationnal containment » (Antonio Damasio)
- L'ouverture du sujet humain à la diversité (Ashby, Law of Requisite Variety)

Protéger la maîtrise du symbolique

- Comment reconstituer les ressources nécessaires pour protéger la maîtrise par l'homme du symbolique?
- Travailler au niveau :
 - De la personne et de sa construction?
 - Du corps social?

Une éthique personnelle?

- Faire la part des choses et mettre l'articulation au niveau de la **personne**? Ce que Pascal CHABOT appelle « Résister ».
- Selon Pascal CHABOT :
 - inefficacité de tout mouvement anti-système
 - qui ne peut aboutir qu'à la mise en place d'un nouveau système, soumis aux mêmes forces
 - seule approche viable : le déploiement et l'approfondissement du *soi*,
 - dans toute la richesse de son enracinement temporel,
 - dans son élargissement culturel
 - donc, il faut se donner les moyens de permettre ce déploiement du *soi*.

Confrontation du sujet humain avec la diversité du monde ?

- Reconstruire les lieux de la critique ?
- Réintroduire du faire ?
- S'exposer au vivant ?

Reconstruire les lieux de la critique?

- Dans la construction de la personne, redonner sa place :
 - à la prise de distance
 - à l'épaisseur critique du langage
- Développer la critique en situation :
 - Face à soi-même?
 - Face à d'autres interlocuteurs humains ?
 - Dans un contexte de face à face scolaire ?
 - Par rapport à des discours littéraires, historiques, politiques, philosophiques, poétiques, artistiques ...

Réintroduire du faire?

- Etre confronté de nouveau à la résistance de la matière :
 - A l'aide d'artifices? Par ex. développer des artifices pour accompagner le *do it yourself* ?
 - Impression 3D pour customiser ses propres objets ?
 - Ateliers de *makers*, *Fablabs* ?
 - Robots collaboratifs?
 - En bricolant, cuisinant,... ?
 - En retrouvant le chemin de la nature (jardin, forêt, animaux...) ?

L'exposition au vivant?

- Retrouver la profondeur du visage (Lévinas) :
 - Multiplier les rencontres entre amis, entre voisins...
 - Multiplier les lieux, les occasions
- Retrouver du non-intentionnel ?
 - Immerger son agir dans un environnement non-intentionnel
 - Avoir une direction et non un but
 - Retrouver une « nature » ??
 - Exemples :
 - Partir en randonnée (Tim Ingold, Anthropology and/as Education)
 - Réintroduire l'exercice physique dans sa banalité quotidienne : circuler à vélo, à pied

Eloge de la faiblesse?

La faiblesse humaine, source de diversité salvatrice?

- Accepter la montée en puissance des « ultraforces » en faisant confiance à la nature humaine pour qu'il continue à se passer quelque chose.
 - Humans are not goal-driven
- Par exemple : Robert Maggiori (Libération, n° spécial AI) :
 - « Ce qui fait l'humanité de l'homme, c'est sa faiblesse même, sa vulnérabilité, le fait qu'il est certes un être rationnel, mais à qui la passion fait perdre le nord, à qui la peur ôte toute assurance et la colère toute clairvoyance, un être tordu, torturé, qui, au lieu de décider, se rétracte, qui, voulant ceci, choisit cela, qui hésite, qui tremble, qui tourne en rond, qui sait ce qu'il faut faire et ne le fait pas, qui sait ce qui est mal et le comment pourtant, un être dont la supposée volonté de puissance retombe comme un soufflet sous les coups indolores de la timidité, de la retenue, de l'embarras, de la maladresse, de la pusillanimité »
 - « ... alors, il n'a aucune raison de craindre. »
- Edgar Morin (Le paradigme perdu - La nature humaine) :
 - « Ainsi l'illusion, le désordre, l'erreur, le “ bruit ” vont-ils accompagner sans relâche l'activité pensante de *sapiens*, ... »

Approches sociétales ?

- Développer des lieux de « gratuité » proactive :
 - Fréquentation de lieux de « gratuité » hors des circuits productifs ?
 - Salles de gym, musique, danse, randonnées, bird watching, jardinage, bricolage, bénévolat, artisanat de loisir...
 - Dans le respect de *l'authenticité* des pratiques (éviter le n'importe quoi)
- Redonner une place au *parcours* symbolique à enracinement culturel ?
 - Réappropriation de récits porteurs de sens, tels que les grands récits identitaires, historiques, mythologiques, religieux ?
 - Redonner sens au parcours du patrimoine (littéraire, muséographique, architectural, historique,...) ?
 - Bénévolat?
- Redonner vie aux rites de passage qui inscrivent le déroulement de la vie humaine dans une temporalité structurée?
- Reconstruire des lieux de débat politique à dimension humaine?
- ...

