

L'HOMME, LA MACHINE ET LES ZOMBIES [1/2]

LE 28 OCTOBRE 2011 VINCENT LE CORRE

Première étape du voyage au pays des zombies en compagnie du psychanalyste Vincent Le Corre. Où l'on apprend que notre rapport aux morts-vivants est très proche de celui que l'on entretient avec les machines.



Les philosophes et les scientifiques ont souvent utilisé "l'animal" comme catégorie pour penser, par différence, celle de "l'homme". Il s'agit alors bien souvent de tenter de cerner "une certaine nature humaine" en opposition à une autre nature, qui serait plus "naturelle" en quelque sorte, et que l'animal incarnerait. Avec les progrès technologiques, un certain type de machines a pris de plus en plus d'importance dans nos vies, à savoir les robots.

Une des questions (que l'on retrouve dans la science-fiction de manière imposante) sera ou est, de savoir quelle(s) relation(s) nous aurons avec ce type de machines que sont les robots. Il semble important de relever que nous avons déjà des dispositifs technologiques qui engagent nos subjectivités, les modifient, les disciplinent tant elles engagent nos corps, et qui sont déjà largement diffusés, à partir desquels nous pouvons d'ores et déjà penser des débuts de réponse. Ces dispositifs sont les jeux vidéo.

Nous cheminerons donc ici en deux temps au travers de réflexions mettant en jeu robots, ordinateurs ou encore jeux vidéo, qui mériteront d'être remises en ordre plus tard, mais que je voudrais voir fonctionner comme des pistes de travail, pour saisir certains phénomènes que j'ai l'impression de pouvoir mettre sur le même plan.

Du Cyborg aux Zombies...

Serge Tisseron s'intéresse au devenir de nos relations avec les machines. Et il fait le lien très justement avec les relations que nous entretenons déjà avec les jeux vidéo¹. Car en effet, les jeux vidéo proposent des expériences de relation avec un type de machine, dite Intelligence Artificielle, qui sont finalement très proches de celles que l'on peut mettre en place avec un robot, à la différence cependant importante, que les robots ont un corps, c'est-à-dire qu'ils occupent un espace physique, ont un poids, une texture, etc. qui peut d'ailleurs rappeler celui d'un animal de compagnie.

Cette relation de l'homme avec la machine a une longue histoire. Dans la période qui a succédé à l'invention de **la machine universelle de Turing**, la métaphore du Cyborg a fait fortune.

Le philosophe Mathieu Triclot, qui a écrit l'excellent *Philosophie des jeux vidéo* (dont on peut trouver **quelques mots ici**), nous interpelle dans un texte récent qui lui aussi articule relations aux machines et relation aux jeux vidéo : **Cyborg vs Zombies. Ou pourquoi il est**

important de considérer les jeux vidéo.

Dans ce texte, il rappelle que deux textes scandent l'évolution de la figure métaphorique du Cyborg :

- Manfred E. Clynes, Nathan S. Kline, *Cyborg and space*, Astronautic, September 1960.

- Donna Haraway, *A Manifesto for Cyborgs : Science, Technology, and Socialist Feminism in the 1980s*, in *The Haraway Reader*, Routledge, New York, 2004.

Face à cette figure du Cyborg qui nous a aidés pour penser nos relations avec la machine sur le mode d'une hybridation de nos corps avec les dispositifs mécaniques (*"Le terme apparaît pour la première fois dans l'article si souvent cité de Manfred E. Clynes et Nathan S. Kline de 1960 pour désigner le cyber-organisme, l'organisme qui délègue ses fonctions de régulation à un système mécanique exogène"*²), se sont développés d'autres usages et pratiques relationnelles avec les machines, qu'un autre texte moins connu a cherché à saisir au même moment, précisément en mars 1960, à savoir celui de Joseph Carl Robnett Licklider intitulé : **Man-Computer Symbiosis**³. La symbiose homme-machine *"repose sur la relation entre deux organismes dissemblables, qui maintiennent leurs logiques propres."*⁴



Mais au-delà de cet aspect historique tout à fait important (car il faut, et le travail de Triclot est important sur ce sujet, articuler le contexte socio-politique avec l'évolution de nos relations avec les machines), il y a cette question qui me fait me sentir tout à fait proche de ce travail de recherche, c'est celle de *"la fabrique de la subjectivité dans la relation intime aux machines informatiques."*⁵

J'ai en effet déjà écrit ici, au travers de mes recherches sur Turing, que je cherchais à penser le lien qui peut nous unir aux machines. Un lien de jouissance assurément. Et j'ai déjà également dit combien les jeux vidéo sont un bon terrain d'observation. Les jeux vidéo sont intrigants en effet quant aux questions qu'ils peuvent soulever sur la façon dont on peut vivre le fait d'être incarné dans un corps, et dont on en jouit. Je conçois le jeu vidéo comme permettant une sorte de léger déplacement, d'expérimentation de cette possibilité de subjectiver son corps différemment, et donc d'en jouir de manière également différente.

Et c'est là que l'on peut parler du lien que Mathieu Triclot fait avec un auteur que j'apprécie également, et qui avance des choses intéressantes, à savoir Pierre Cassou-Noguès. Ce dernier a écrit notamment **Une histoire de machines, de vampires et de fous** et *Mon zombie et moi*.

En usant de cette figure du Zombie, via le travail de Cassou-Noguès, Triclot nous enjoint donc à penser désormais avec les Zombies, plutôt qu'avec les Cyborgs.

Pour lui, ces Zombies possèdent en effet trois propriétés intéressantes :

1) Le zombie *"constitue comme le cyborg un être frontière qui frappe l'imaginaire, à l'articulation de l'organique et de l'inorganique, du vivant et du mort. Le zombie est une sorte d'animal-machine cartésien, un corps privé de conscience, sans regard ni parole. Il n'y a pas de machine en lui, seulement la mort, mais sa démarche hésitante et bancal rappelle cependant la formule de Bergson à propos du rire : de la mécanique plaquée sur du vivant."*

2) *"Le deuxième intérêt du zombie est de nous renvoyer directement aux variations possibles du corps propre. C'est ainsi que l'utilise Cassou-Noguès : le zombie permet de tourner en variations imaginaires autour du corps, d'en interroger la constitution et les limites."*

3) [...] “contrairement au cyborg, aussi bien qu’à la figure proche de la créature de Frankenstein, le zombie va par bandes. L’ontologie du zombie est de hordes, disparates et bariolées. Par différence avec le héros romantique de Shelley, qui erre sans fin sur la terre gelée, rejeté par les hommes, le zombie agit en groupe, sous la forme du déplacement aléatoire ou de la convergence vers la citadelle assiégée. La horde maintient l’individuation, la dissemblance entre individus.”

Leibniz disait déjà “Nous sommes des automates dans les trois-quarts de nos actions”. Cassou-Noguès est un auteur qui prend au sérieux à la fois les rapports de la rationalité avec la fiction, et notre fascination pour les machines, notamment la question qui me semble éminemment contemporaine, en quoi sommes-nous et surtout continuerons-nous à être différent des machines ?

J’ai l’impression, comme d’autres psychanalystes, qu’un certain devenir-machine pourrait être à l’œuvre dans notre culture. Il consisterait en cette illusion de pouvoir se libérer de la pulsion comme du désir. Cette “part maudite” qui pèse finalement si souvent sur l’être humain. La machine, bien qu’il s’en défende, pourrait apparaître alors à l’être humain comme une figure libérée du Mal.

Cassou-Noguès travaille également à saisir la bascule qui a eu lieu selon lui dans notre imaginaire autour de notre conception de la machine, et donc par conséquent dans notre conception de ce qu’est l’humain. Cette évolution du paradigme classique au moderne, il lui semble qu’on peut l’observer au travers des textes de Descartes qui proposent une conception de l’homme-machine exactement contraire à celle des robots contemporains.



Des relations d’empathie et de la symbiose homme-machine

Récemment, **un reportage d’Arte** indiquait que des chercheurs japonais ont mis au point un robot qu’ils ont placé dans certaines institutions accueillant des personnes âgées atteintes neurologiquement.

Serge Tisseron qui parle de ce même robot, développe ses réflexions dans **cet article** *De l’animal numérique au robot de compagnie : quel avenir pour l’intersubjectivité* à partir d’une notion qu’il met au centre, l’empathie.

C’est en effet à partir de l’empathie qu’il explique les phénomènes que les joueurs, ou les arpenteurs de mondes virtuels, connaissent bien, mais qui restent parfois tout à fait surprenantes à qui les éprouve. Ce sont en effet ces sensations physiques que l’on peut éprouver au travers de ce que vit le personnage censé nous représenter dans l’espace numérique que l’on nomme avatar.

Je m’interroge quant à moi sur la manière dont il pourrait être possible d’articuler ces phénomènes avec d’autres que tout le monde connaît lorsqu’il utilise d’autres machines, une voiture par exemple, et qui ont déjà été étudiés dans le domaine de la clinique du travail. Ces phénomènes sont ressentis et désignés par le fait d’avoir la sensation de “faire corps

avec la machine". Lorsque nous conduisons une voiture, ou bien lorsque nous jouons à un jeu vidéo, il me semble que l'éprouvé de notre corps change, et que notre "enveloppe corporelle" s'étend si l'on peut dire.

Christophe Dejours est un psychiatre et psychanalyste français. Professeur au CNAM, il a fondé une discipline qu'il a baptisée, la psychodynamique du travail. Ses thèmes de prédilection sont l'écart entre travail prescrit et réel, les mécanismes de défense contre la souffrance, la souffrance éthique ou bien encore la reconnaissance du travail et du travailleur.

Dejours a travaillé sur ce qu'on pourrait appeler "la symbiose du travailleur avec sa machine". Il me semble que cela pourrait rejoindre certaines réflexions de Licklider sur la symbiose homme-machine. Dejours a remarqué que lorsque se développe un véritable dialogue entre le travailleur et sa machine, il se développe en parallèle un certain type de fantasme, un fantasme vitaliste, qui donne vie à cette machine, afin de la domestiquer comme un animal. C'est bien évidemment ce fantasme qui est à l'œuvre lorsque nous commençons à donner des petits surnoms à nos machines, nos smartphones par exemple, lorsqu'on se surprend à les encourager, ou bien à les gronder lorsqu'elles ne fonctionnent pas comme on l'attend. Christophe Dejours explore donc ces phénomènes en mettant en avant ce qu'il appelle l'intelligence du corps.

En effet c'est par le corps que l'on développe cette sensibilité. Et c'est cette sensibilité qui nous fera apprécier le contact avec le bois, l'acier ou bien encore le langage binaire... Selon Dejours, ce n'est que dans ce dialogue sensible que se développent nos compétences techniques, y compris celles qui restent en apparence les plus intellectuelles, et non pas grâce à une intelligence désincarnée.

Dejours rappelle dans un exposé⁶ que ce sens technique a déjà été étudié par certains cliniciens du travail, et il me semble que ces pistes de recherche pourraient tout à fait nous aider à comprendre ce qui se passe lorsqu'un gamer "subjective" son jeu vidéo et sa manette, afin d'en faire une véritable extension de son propre corps.

Le corps qui est en mesure de subjectiver, de se transformer finalement en Zombie, de faire corps avec une machine, ce n'est donc pas le corps des biologistes, ou en tout cas de ceux qui réduisent le corps à un pure organisme (c'est-à-dire finalement à une machine ?).

C'est bien plutôt le corps que chacun éprouve, celui qu'il habite dans une relation intime et qui évolue au fil des ans. C'est "le corps qui est engagé dans la relation à l'autre". Et c'est finalement le corps érogène qu'a conceptualisé la psychanalyse.



Dejours, dans la perspective la plus traditionnelle de la théorie psychanalytique, nous rappelle que ce corps, celui du travailleur, du gamer et j'ajouterai donc celui du Zombie, s'est construit dans la relation à l'autre, et en premier lieu dans la relation la plus intime avec la mère ou son substitut. Ce corps est ainsi "contaminé" par le sexuel de l'adulte, les fantasmes érotiques de la mère, du père. Et c'est bien ce corps qui est convoqué à la fois

par le travail, mais également par une relation avec la machine, et donc par les jeux vidéo.

Il nous faudrait donc explorer plus en avant ces liens, entre la seconde propriété du Zombie dont parle Triclot, et ce que la psychanalyse peut nous apporter sur le corps érogène et sa capacité à s'étendre, à développer une sensibilité qui englobe la machine pour en faire une extension du corps propre, car je crois que le corps tel qu'il a déjà été théorisé en psychanalyse pourrait constituer comme des pré-conditions à l'advenue du Zombie. Le corps est un construit, façonné par sa rencontre avec le langage, ainsi que ses rencontres avec les incarnations de l'Autre ayant pris soin de ce corps.

Retrouvez la suite de cet article ici.

Article initialement publié sur **le blog de Vincent Le Corre**

Image de une par Loguy

Illustrations CC Flickr: **watt dabney** (cc-by-sa), **ttc press** (cc-by-sa), **johnson cameraface** (cc-by-nc-sa), **johnson cameraface**(cc-by-nc-sa)



1. Par exemple dans *De l'animal numérique au robot de compagnie : quel avenir pour l'intersubjectivité* [↔]
2. Mathieu Tridot, *Cyborg vs Zombies. Ou pourquoi il est important de considérer les jeux vidéo* [↔]
3. <http://group.s.csail.mit.edu/medg/people/pesz/Licklider.html> [↔]
4. Mathieu Tridot, *Cyborg vs Zombies. Ou pourquoi il est important de considérer les jeux vidéo*. On lira également **le post de Yann Leroux sur Licklider** [↔]
5. Mathieu Tridot, *Cyborg vs Zombies. Ou pourquoi il est important de considérer les jeux vidéo* [↔]
6. Christophe Dejours, *Subjectivité, Travail et Action* [PDF] [↔]

ADAM

le 28 octobre 2011 - 21:07 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



Article très intéressant qui donne à réfléchir...

VOUS AIMEZ  0 VOUS N'AIMEZ PAS  0



LUI RÉPONDRE

KUENEMANN

le 28 octobre 2011 - 21:58 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



Le sexe, le sport, la danse ou un travail en relation avec la terre ou simplement physique ne suffisent-ils pas à ressentir son corps autrement et dans la jouissance ?? La machine est-elle nécessaire ou seulement supplétive dans un monde de citoyens ennuyés repliés sur leurs jeux virtuels (ok en réseau) ne pratiquant ni sexe, ni sport ni danse, ni travail physique??!!! Psychologues faites de la sociologie et vous nous intéresserait... C du léchage de turbine... neuronale. mais l'application Robot thérapeutique très intéressante dans le cadre de la démence... montre bien que banaliser le cyborg revient à banaliser des conduites humaines peu enclines au partage humain réel... Le virtuel est-il la solution pour se couper de sa solitude... et le jeu un pis aller d'une société se délitant par faute de liens d'expériences sensoriels au quotidiens. Apprenons à pouvoir toucher les autres et à ressentir nos propres corps..... Ceci serait le début d'une nouvelle éducation... plus pragmatique spirituelle (car avec un contrôle du désir) mais épicurienne et moins technologique. L'amalgame d'un corps organique et inorganique est en effet bien proche du mort-vivant !! Entièrement d'accord sur cette intéressante réflexion.

VOUS AIMEZ  1 VOUS N'AIMEZ PAS  0



LUI RÉPONDRE

AN391

le 28 octobre 2011 - 21:58 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



Une machine reste un livre, typiquement windows 8 ou 9 mac os, photoshop, site web, distributeur de billet, systèmes de gestion commandes factures banque, GPS, etc, donc avant out interactions avec un texte, en particulier tout les "dialogues" obligatoires, mais il n'y a pas vraiment plusieurs instances d'un même modèle de machine, la technique est un gros bouquin, qui commence à s'auto asphixier d'ailleurs, il lui manque du carburant idéogrammatique jetable pour pouvoir évoluer, même si bien sûr toujours mort ...

VOUS AIMEZ  0 VOUS N'AIMEZ PAS  0

LUI RÉPONDRE

NAT404

le 29 octobre 2011 - 8:51 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



pour info, le texte de Donna Haraway "manifeste cyborg..." dont il est question est en version française ici : <http://www.cyberfeminisme.org/txt/cyborgmanifesto.htm>

VOUS AIMEZ



0

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

AN391

le 29 octobre 2011 - 15:54 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



@Nat404

Il vaut mieux lire le slut manifesto de Valerie Solanas, beaucoup plus drôle, bien écrit, to the point, et moins poussif

VOUS AIMEZ



0

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

AN391

le 29 octobre 2011 - 16:05 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



Sans compter que c'est un tissu de "mensonges", la science fiction est et restera de la merde, globalement, et la "Jerusalem céleste" n'a quoi qu'on en dise pas bougé d'un millimètre et s'en approcher reste toujours aussi dangereux

VOUS AIMEZ



0

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

AN391

le 29 octobre 2011 - 16:13 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



scum manifesto, plas slut, désolé

VOUS AIMEZ



0

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

NAT404

le 29 octobre 2011 - 16:22 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



@an391 le scumm manifesto je suppose ????
ça n'a rien à voir, on ne peu pas mettre ces deux textes en équivalence. Les deux sont drôle.
je n'ai rien à répondre à l'argument 'X c'est de la merde', ça demande une argumentation plus rigoureuse ...

VOUS AIMEZ



0

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

REDCHA

le 30 octobre 2011 - 13:11 • SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



Bonjour,
Quelqu'un aurait-il le nom de l'illustrateur qui a créé le zombie bleu en aplats de couleurs utilisés pour la une s'il vous plaît ? :)
Merci !

VOUS AIMEZ



0

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

AN391

le 30 octobre 2011 - 17:02 &bullet; SIGNALER UN ABUS - PERMALINK



@Nat404

*Oui, plus précisément le S.C.U.M manifesto :**<http://www.womynkind.org/scum.htm>**Rien à voir ? Pas forcément, mis à part le rapport féministe, Solanas aborde aussi beaucoup la techno et bio génétique dans son texte.**Sinon j'avoue avoir lu celui d'Haraway en travers, mais clairement je n'accroche pas, trop science fiction bon teint pour moi, quand la technique est en fait l'écriture d'un monstrueux bouquin toujours mort. Mais bon vais peut-être le lire plus complètement, préfère aussi relire Mallarmé, par exemple :**<http://iiscn.wordpress.com/2011/05/15/mallarme-sur-le-beau-et-lutile/>*

VOUS AIMEZ



0

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

VINCENT LE CORRE

le 31 octobre 2011 - 15:39 &bullet; SIGNALER UN ABUS - PERMALINK

*Merci pour vos commentaires.**@kuenemann Oui tout à fait. Le sexe, le travail, sont tout autant des activités qui nous font ressentir notre corps différemment. Je ne sais pas si la machine est "nécessaire"... Ma réflexion ne se situe pas non plus sur un plan moral. Je prends surtout acte que nous vivons entouré de machines, et ce fait ne date pas d'hier... Paro, le robot dit thérapeutique, est utilisé comme objet de médiation entre des soignants et des patients. Et non comme une fin en soi, ou une machine remplaçant un humain. Bien au contraire, son efficacité tient à cette place d'objet médiateur venant stimuler certaines réactions émotionnelles chez le patient, et par là ménager une relation entre deux sujets en difficulté. Car il permet également aux soignants de faire face à des relations qui sont compliquées pour eux, et pour leurs patients très diminués dans leur possibilité de communiquer. Un véritable chien peut également être utilisé comme médiation. Ce documentaire vaut la peine d'être visionné.*

VOUS AIMEZ



0

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

MCKUENEMANN

le 9 novembre 2011 - 0:56 &bullet; SIGNALER UN ABUS - PERMALINK

*Merci pour l'intérêt porté à mon commentaire et votre réponse. J'avais déjà visionné la video dont vous me parlez qui est très émouvante, raison pour laquelle je parlais des applications ds le champ thérapeutique et qui confirme donc mon point de vue (et le vôtre sans doute, je crois) que les applications cyborg concernent le champ du mort-vivant...à tous niveaux !! (avec toute ma compassion pour les déments).*

VOUS AIMEZ



0

VOUS N'AIMEZ PAS



0

LUI RÉPONDRE

2 pings

Hommes, machine, zombie « La Science et sa culture le 1 novembre 2011 - 18:50

[...] deux parties. Il traitera de cette relation à un être imaginaire, pourtant si proche de l'humain. <http://owni.fr/2011/10/28/homme-machine-zombies-psychoanalyse-philosophie/> [...]

Le bibliothécaire, ce chasseur de zombies le 19 novembre 2011 - 20:09

[...] humaines et sociales. Pour ne se limiter qu'à quelques auteurs frenchy : Philippe Gargov, Vincent Le Corre, Olivier Schefer dans l'indispensable tome 2 de la Fresh Theorie – le black [...]