

# Culture et numérique, une histoire de consentement

**Gemma Serrano**

DANS **REVUE LUMEN VITAE** 2020/2 (VOLUME LXXV), PAGES 129 À 138

ÉDITIONS **UNIVERSITÉ CATHOLIQUE DE LOUVAIN**

ISSN 0024-7324

DOI 10.2143/LV.75.2.3287700

Article disponible en ligne à l'adresse

<https://www.cairn.info/revue-lumen-vitae-2020-2-page-129.htm>



**CAIRN.INFO**  
MATIÈRES À RÉFLEXION

Découvrir le sommaire de ce numéro, suivre la revue par email, s'abonner...

Flashez ce QR Code pour accéder à la page de ce numéro sur Cairn.info.



**Distribution électronique Cairn.info pour Université catholique de Louvain.**

La reproduction ou représentation de cet article, notamment par photocopie, n'est autorisée que dans les limites des conditions générales d'utilisation du site ou, le cas échéant, des conditions générales de la licence souscrite par votre établissement. Toute autre reproduction ou représentation, en tout ou partie, sous quelque forme et de quelque manière que ce soit, est interdite sauf accord préalable et écrit de l'éditeur, en dehors des cas prévus par la législation en vigueur en France. Il est précisé que son stockage dans une base de données est également interdit.

# Culture et numérique, une histoire de consentement

Par **Gemma Serrano**

Gemma Serrano, professeur de théologie dogmatique et fondamentale à la Faculté Notre-Dame, directeur de la licence canonique et du département de recherche « Humanisme numérique » au Collège des Bernardins. Sa recherche actuelle explore différentes lignes d'intersection de la « conversion numérique » dans les champs de pratiques et de savoirs théologiques. Les lignes particulièrement étudiées sont : le corps, les affects et les imaginaires numériques.

34 bis, avenue de Villeneuve-  
l'Étang  
F-78000 Versailles  
gemma.serrano@  
collegedesbernardins.fr

Plutôt que de nous demander : « Qu'est-ce que le numérique change à la culture ? », nous avons choisi de nous interroger sur les modalités d'adhésion de la culture au numérique. Comment se fait-il que notre culture se soit attachée au numérique ? Quelles sont les significations culturelles de cet attachement ? Quelle culture numérique sommes-nous en train de construire ?

Pour emprunter le chemin de ces problématiques, nous suivrons quelques recherches qui, à notre avis, donnent des pistes pour penser quelques éléments fondamentaux de la transformation culturelle de nos sociétés. Comme il s'agit d'une question vaste, nous nous contenterons de deux lignes de force intimement liées : le corps et les affects. Le dessin de ces lignes sera bien évidemment en pointillé.

Commençons par citer Milad Doueïhi : « Si la culture numérique a bien réussi, c'est qu'elle a su, au fur et à mesure, convaincre le corps et non pas l'esprit et l'âme. [...] Retour donc au corps, à ce qui a été dès les origines le point de départ d'une informatique qui a su exploiter, pour son intelligence, les échanges entre les formes qui rendent toute pensée possible et la corporé-  
lité. Peut-être que c'est bien le défi auquel l'humain est confronté aujourd'hui<sup>1</sup>. »

1. Milad DOUEIHI et Frédéric LOUZEAU, *Du matérialisme numérique*, Hermann, Collège des Bernardins, Paris, p. 55-56.

## Les corps ont été convaincus

Cette première affirmation nous met sur la piste d'une adhésion corporelle au numérique laissant de côté ce qui avait été annoncé sur l'effacement du corps physique de l'internaute. Rappelons-nous les thèses de Margaret Mose dans *Virtualites: television, media, art and cyberculture*<sup>2</sup> et David Le Breton dans *L'adieu au corps*<sup>3</sup>. Le corps n'a pas disparu, au contraire, il est l'une des parties centrales de la culture numérique, il a manifestement adhéré dans l'attachement physique et étroit aux dispositifs. Attachement qui a produit des changements de postures et de nouvelles gestualités corporelles. Il suffit pour attester ce type d'adhésion physique de voir les mains tapoter, effleurer, caresser les écrans ; d'observer les mouvements synchrones des poignets, oreilles, yeux quand se perçoit la lumière des notifications ; de décrire les mouvements des pouces, de tête, le fléchissement des cous, la manière de marcher ou d'être assis de celui qui est en ligne. Postures et gestes accompagnent les traces sonores, visuelles, haptiques, émotionnelles, enregistrées. Traces corporelles qui remplissent les environnements numériques. Ce sont des postures familières socialement reconnaissables, identifiables, explicables<sup>4</sup>.

L'adhésion dont parle Doueïhi a un écho nietzschéen indéniable. L'espace corporel est compris comme un espace culturel : « Il ne faut cependant pas se faire illusion sur la méthode employée : une simple discipline de sentiments et de pensées a un résultat presque nul [...] C'est le corps que l'on doit tout d'abord convaincre [...] Cela décide du sort des peuples et de l'humanité si l'on commence la culture à l'endroit juste, — non pas sur "l'âme", mais sur le corps, les attitudes, le régime physique, la physiologie : le reste s'ensuit...<sup>5</sup>. »

La culture numérique a commencé sans aucun doute au juste endroit. Elle a progressivement fait de l'espace corporel la matière première de l'architecture informatique : « Le passage par le corps, le corps technique ou le corps associé à la technique est un acte de communication. Le corps devient le lieu premier de la communication<sup>6</sup>. »

2. Margaret MOSE, *Virtualites: television, media, art and cyberculture*, Indiana University Press, Bloomington, 1998.

3. David LE BRETON, *L'adieu au corps*, Éditions Métailié, Paris, 1999.

4. Trois renvois : Antonio A. CASILLI, *Les liaisons numériques*, Seuil, Paris, 2010, qui montre le rôle central du corps dans les environnements numériques ; le travail de Nicolas NOVA décrit une gestuelle sociale, industrielle, standardisée de notre être au monde, *Curious rituals. Gestural interaction in the digital everyday*, Near Future Laboratory, Los Angeles, 2012 ; le travail de Rémy RIEFFEL en particulier sur le rôle d'éléments économiques, générationnels et socioculturels, *Révolution numérique, révolution culturelle ?*, Gallimard, Paris, 2014.

5. Friedrich NIETZSCHE, « La beauté n'est pas un accident », dans *Crépuscule des idoles*, § 47.

6. Milad DOUEIHI, *Pour un humanisme numérique*, Seuil, Paris, 2011, p. 70.

La voix, la vue, l'ouïe, le toucher, et en moindre mesure, le goût, le sentir sont devenus des interfaces privilégiées du numérique. Les dispositifs (tablettes, smartphones, ordinateurs, etc.) polarisent les sens. L'*eye tracking*, la reconnaissance vocale et émotionnelle, l'analyse du toucher sont quelques exemples du traitement de cet espace corporel. Le corps est en quelque sorte transformé et incorporé dans le code.

Ce n'est pas la discipline de l'âme, mais bien celle du corps « pris » dans les multiples capteurs dont le monde est enveloppé qui est en train de décider du sort des peuples. Le corps consent à son dressage et s'habitue à être mesuré, cadencé, calculé, rythmé...

Ce dressage n'est pas qu'intellectuel, il ne consiste pas seulement à augmenter le savoir ou à modifier et influencer les pensées, mais il touche et transforme la gestuelle et le comportement des corps, nouvelles gestuelles liées à l'écriture, la lecture, mais aussi à la visiophonie. Ces postures sont en train de s'inscrire dans notre corps, dans notre quotidien domestique comme dans notre espace public. Autrement dit, cette culture sait exploiter la signification corporelle des formes culturelles (politique, religion, art, science, philosophie, économie, etc.).

L'affirmation de la persuasion des corps par le numérique nous permet d'emprunter des chemins qui nous font sortir d'une conception du numérique comme unique outil technique extérieur au corps. Si depuis son évolution l'homme a créé des artefacts, des outils, des instruments, etc. et si le corps s'est toujours doté de la *tekhmê* en l'extériorisant, en créant des organes artificiels, cette fois-ci la donne est changée. Le numérique ne se laisse pas comprendre comme un autre processus d'exomatization et ne laisse pas décrire les dispositifs numériques comme des outils prothésiques<sup>7</sup>.

L'avantage théorique est dû au fait qu'elle ne rentre pas dans la discussion d'extériorisation ou intériorisation de la technique par l'homme. Cette « *tecknè* » est à penser en termes d'espace, elle est devenue l'environnement où le corps habite. Ces environnements numériques seraient le lieu d'habitation de l'homme. Environnements qui s'adaptent, apprennent, interagissent, dressent les corps et *vice-versa*. Le corps et l'environnement deviennent ainsi des interfaces sensorielles<sup>8</sup>.

7. Les études sont nombreuses, je souligne le travail de Mauro Carbone avec lequel des recherches sont en cours. Il soutient l'intériorisation de ces prothèses techniques, voir *Philosophie-écrans. Du cinéma à la révolution numérique*, Vrin, Paris, 2016.

8. Je souligne ici que les interfaces ne sont pas à comprendre uniquement comme l'interaction entre deux éléments : humain et machine. Il y a plusieurs niveaux d'interfaces : page-écran, logiciel, navigateur, système d'exploitation, et plusieurs espaces et convergences sont à tenir en compte. Je me situe dans la ligne de pensée de Benoît DROILLAT et Maria WAINER, *Le design des interfaces numériques en 170 mots clés*, Dunod, Paris, 2013 ; François DAGOGNET, *Faces, surfaces, interfaces*, Vrin, Paris, (1982), 2007 ; Alexander R. GALLOWAY, *The Interface Effect*, Polity Press, Malden, 2012.

La conséquence en est que ces outils appelés périphériques deviennent de plus en plus centraux dans leur relation avec le corps. Il ne s'agit pas seulement d'un prolongement, d'émanations, de potentialisation technique. Il ne s'agit pas davantage d'occuper un espace avec un outil, mais d'habiter les situations qui naissent dans les interactions dynamiques avec ces environnements. Comme l'affirmait Maurice Merleau-Ponty : « Dynamique veut dire que mon corps m'apparaît comme posture en vue d'une certaine tâche actuelle ou possible. Et en effet sa spatialité n'est pas comme celle des objets extérieurs ou comme celle des "sensations spatiales" une spatialité de position, mais une spatialité de situation<sup>9</sup>. »

Ainsi, l'adhésion corporelle va de pair avec l'habitation de l'espace numérique. Cette habitation n'est pas pour l'homme une approche technocrate ou abstrait, mais bien un mode charnel et affectif pour connaître le monde et y être domicilié.

L'invitation des interfaces à apprivoiser les environnements, la répétition de gestes et d'expériences toujours réitérées et renouvelées aménagent un monde où le corps se sent chez soi, un monde où se forme une mémoire d'usage qui est mémoire corporelle de notre habitation numérique. D'ailleurs, nous l'avons souvent expérimenté, au moindre changement, la mémoire corporelle des déambulations demande immédiatement à se réhabituer à l'architecture proposée et réaménager les espaces. On pourrait dire que le trouble dû au changement des interfaces habituelles est à la mesure du niveau de familiarité.

Aménager les espaces contribue à s'accoutumer, à rendre le « milieu technique » plus « efficace » dans sa configuration d'interaction avec nos corps. Ce qu'on nomme le développement de l'expérience de l'utilisateur correspond à une des formes du rythme qui est imparti aux corps.

Si habiter se comprend comme domiciliation et aussi comme domestication des espaces, habiter s'entend aussi comme habitude et apprentissage. Les corps sont, comme nous l'avons déjà affirmé, incorporés et dressés par l'environnement. En suivant le travail de Mauss qui écrit : « Je crois que l'éducation fondamentale de toutes ces techniques consiste à faire adapter le corps à son usage. Par exemple, les grandes épreuves de stoïcisme [...] ont pour but d'apprendre le sang-froid, la résistance, le sérieux, la présence d'esprit, la dignité, etc.<sup>10</sup> », nous nous interrogeons sur les usages qui ont, aujourd'hui, dressé les corps. Qu'apprennent-ils ? Faut-il vérifier l'hypothèse du lien entre technique et esclavage<sup>11</sup> ?

9. Maurice MERLEAU-PONTY, *Phénoménologie de la perception*, Gallimard, Paris, 1954, p. 129.

10. Marcel MAUSS, « Les techniques du corps », dans *Techniques, technologie et civilisation*, PUF, Paris, 2012, p. 392.

11. Giorgio AGAMBEN, *L'uso dei corpi*, Neri Pozza, Vicenza, 2014, p. 97-113.

Il est possible d'entendre cet apprentissage à habiter en termes de dressage, de domestication de l'homme ou comme un espace qui reste à habiter, cette partie revenant à l'habitant. C'est à lui d'habiter, de construire de nouvelles architectures, ou de les finir.

L'adhésion corporelle passe par des gestuelles, des comportements, des habitudes, des aménagements, une habitation quotidienne des environnements numériques. Ce qui suppose de se dégager d'une conception binaire de cet espace : réel-virtuel, numérique-non numérique, naturel-artificiel, matériel-immatériel<sup>12</sup>, mais aussi de revisiter la notion de « milieu » et de concevoir l'espace de l'action humaine sans interstice, dans une solution de continuité du geste et de la parole.

Cette culture du contact, de l'interaction, de l'incorporation des corps, s'exprime de manière affective. Le corps ne cesse de s'investir dans l'espace où il habite, et y convoque tout un potentiel affectif. Pour tenter de décrire l'adhésion affective des corps aux environnements qu'ils habitent, nous présentons une série de thèses qui essayent de modaliser culturellement les usages, comportements, gestes, attentes, dans les environnements numériques.

## La libido a été séduite

Selon B. Stiegler, l'adhésion au numérique est décrite sous la forme d'un attachement libidinal aux environnements numériques qui provient de l'exploitation propre à l'économie capitaliste. Pour cet auteur, la disruption ferait que les individus et les réseaux sociaux se trouvent « désindividus par le fait même que leurs propres données, qui constituent aussi ce que l'on appelle (dans le langage de la phénoménologie husserlienne du temps) des rétentions, permettent de les déposséder de leurs propres protentions — c'est-à-dire de leurs propres désirs, attentes, volitions, volonté, etc.<sup>13</sup> »

Sont alors dénoncées la perte de la raison, les structures marchandes de la société automatique, la destruction des liens sociaux, la prise du contrôle de l'imagination, la confusion entre les choix libres et la production des clicks, la destruction de tout pouvoir symbolique et de tout processus d'identification intergénérationnelle, filiale, individuelle, l'élimination de la faculté de rêver, la dissolution algorithmique du social... L'adhésion libidinale et son exploitation exténueraient le désir.

12. Quelques auteurs qui maintiennent ces binômes : Boris BEAUDE, *Internet, changer l'espace, changer la société. Les logiques contemporaines de synchronisation*, Fyp, Limoges, 2012 ; Michel SERRES, *Atlas*, Julliard, Paris, 1994 ; Paul VIRILIO, *La Bombe informatique. Essai sur les conséquences du développement de l'informatique*, Galilée, Paris, 1998 ; Evgeny MOROZOV, *Le mirage numérique. Pour une politique des big data*, Les Prairies Ordinaires, Paris, 2015.

13. Bernard STIEGLER, *Dans la disruption. Comment ne pas devenir fou ?*, Les liens qui libèrent, Lonray, 2016, p. 23.

L'urgence dans la disruption sera de reconstituer le désir et d'affronter son exténuation<sup>14</sup>. Cela demande une conversion dans les façons de vivre, d'appréhender le temps présent : « La conversion à venir est celle du devenir en avenir<sup>15</sup> » et de croire à la possibilité d'un miracle à tout moment. Ni pessimiste ni optimiste, il affirme que le *pharmakon* numérique est aussi porteur d'une *nouvelle néguentropie qui bifurquerait au-delà du chaos disruptif*<sup>16</sup>.

Cela appelle à une transformation radicale de l'innovation et requiert courage et volonté de lutter, d'analyser, de critiquer, de laisser des traces, d'assumer « l'indétermination radicale du futur comme avenir irréductible au devenir<sup>17</sup> » et de tout faire pour en inverser la direction vers laquelle la société court.

Cette « conversion numérique » appelle à un revirement tant au sein d'une collectivité que chez les individus. Le revirement est décrit comme une bifurcation qui va conduire au point d'où l'on s'éloignait, c'est-à-dire au point où la libido n'était pas asphyxiée, captée ni canalisée.

Pendant, faire revenir et reconstituer le désir, éliminer le renforcement de la pulsion n'implique pas de faire appel à une transcendance<sup>18</sup> ou à un Dieu même s'il a été considéré, comme écrit cet auteur « l'objet de tous les désirs. C'est-à-dire le désir de tous les désirs. Et c'est en conséquence l'objet de toutes les attentions. Ce que le nom Dieu a nommé, c'est l'objet de toutes les attentions : l'attente absolue d'un avenir absolu qui contient tous les désirs. Qu'on veuille lui donner le nom de Dieu ou pas m'est absolument égal<sup>19</sup>. »

Pour ce penseur il resterait encore une place à l'impossible, et l'improbable deviendrait le rêve. Cet improbable donnerait lieu à créer du sens dans l'immonde et à reconnaître dans l'enfer qui est devenu l'époque sans époque *ce qui n'est pas enfer et lui faire place* :

« Comment une conversion pourrait-elle se produire à partir de l'absence d'époque ? En faisant des mondes dans l'immonde, en redonnant lieu, en faisant proliférer l'avoir lieu en mille lieux où faire la différence. C'est ce que nous disent René Char et Italo Calvino, faisant naître dans

14. *Ibid.*, p. 427.

15. *Ibid.*, p. 429-430.

16. *Ibid.*, p. 76-77.

17. *Ibid.*, p. 107.

18. Bernard STIEGLER, « De l'économie libidinale à l'écologie de l'esprit », dans *Multitudes* n° 24, 2006/1 : « Non, cela ne m'intéresse pas du tout la transcendance, il s'agit de lutter contre cela, car c'est la tentation actuelle. En revanche, il faut essayer de comprendre ce fantasme de production de transcendance, il ne faut pas le balayer d'un revers de main. C'est quelque chose qui s'inscrit au cœur d'une misère spirituelle. Dire qu'il n'y a pas de transcendance ne veut pas dire qu'il n'y a pas d'esprit. L'esprit, c'est le cœur de l'économie libidinale. »

19. Bernard STIEGLER, *Dans la disruption*, op. cit., p. 463.

les lieux de l'urbanité les miraculeuses relations d'admiration mutuelle où recule l'enfer devant ce qui au milieu de l'enfer, n'est pas l'enfer, et le faisant durer, et lui faisant place<sup>20</sup>. »

Un autre angle de cette structure de l'adhésion libidinale de nos sociétés se centre plutôt sur le pouvoir de séduction et d'envoûtement médiatique opéré par le numérique. L'envoûtement qui capture l'attention, soumet et surexpose à des images, ferait perdre

« des médiations qui autrefois permettaient de traiter — filtrer, décoder, critiquer, métaboliser — les sèmes que lui injecte le capitalisme contemporain. Littéralement, le sémiocapitalisme *nous a fait la peau*. Autrement dit, les médias dominants ont détruit les médiations individuelles et collectives par leur envoûtement : leur vol du temps et de la sensibilité<sup>21</sup>. »

Les envoûtements médiatiques sont de divers ordres : politiques, informationnels, actifs, effectifs, imaginaires, individuels, phantasmatiques, religieux. Ils prennent possession du vivant et le dépossèdent limitant « l'horizon de pensée et de sensibilité ». Il y a captation de l'imagination, dressage des désirs, chronophagie, hypnose, somnambulisme.

Cet envoûtement toucherait à toutes les dimensions de la vie quotidienne de l'homme : travailler, acheter, apprendre, dormir, jouer, rêver, désirer, etc. Les outils numériques sont compris simultanément comme prolongements de la vie psychique et comme ses façonneurs. Dans ce contexte instrumental du numérique le désir est compris de manière naturaliste, c'est-à-dire, comme quelque chose, un élan, une pulsion, qui doit être simplement satisfaite. C'est la raison pour laquelle les propositions de bien-être, d'apaisement, de confort, proposées par les outils témoignent de la volonté d'éviter tout type de friction avec le monde et les autres.

Les propositions des plateformes numériques auraient comme conséquence la perte de la curiosité, l'enfermement, la conformisation et l'appauvrissement de la vie de l'esprit. Il y aurait un système technologique qui aurait poussé à des modes de vie<sup>22</sup> et formerait le sujet libidinal de la société numérique.

20. *Ibid.*, p. 440-441.

21. Yves CITTON, Frédéric NEYRAT, Dominique QUESSADA, « Envoûtements médiatiques », dans *Multitudes* n° 51, 2012/4.

22. Les formes de vie sont définies comme « les attentes de comportement durablement imposées par le système aux individus et aux groupes, et qui s'imposent indépendamment de la volonté des acteurs » (Marc HUNYADI, *La tyrannie des modes de vie. Sur le paradoxe moral de notre temps*, Le Bord de l'eau, Lormond, 2014, p. 43).



En imposant des modes de vie, le « système » viserait à contraindre des individus, à les faire entrer dans des moules de conformité, afin de les rendre plus facilement contrôlables et donc de permettre la reproduction de son hégémonie : « Les outils que propose le système numérique s'imposent par l'adhésion libidinale qu'ils provoquent, c'est-à-dire par leur capacité à épouser les contours de la vie psychique des utilisateurs<sup>23</sup>. »

## Les émotions ont été captées

L'étude de Julien Pierre et Camille Alloing considère l'affect comme le produit central dans la production de valeur économique des plateformes. Les auteurs distinguent l'émotion, centrée sur l'individu et l'affect, de l'émotion centrée sur la relation sociale. Les expressions affectives qui circulent signalent le désir de partager ce qui nous affecte et le souhait d'affecter les autres : « L'affect est un élément qui circule entre les corps, et certains dispositifs numériques tendent à faciliter cette circulation. Il faut alors considérer l'affect comme une donnée informatique et ce qui est en jeu dans cette transformation numérique de nos émotions : une nouvelle façon d'agir sur nos corps<sup>24</sup>. »

La captation affective est analysée de manière processuelle. Tout d'abord, l'identification, la mesure, les évaluations des états affectifs qui vont conduire à une personnification toujours plus affinée des émotions des utilisateurs. Les « données émotionnelles » proviennent de tout type de traces : reconnaissance faciale, écritures, pression et rapidité des doigts qui touchent la surface des écrans, SMS, *likes*, courriels, photographies, vidéos, reconnaissance vocale, suivi du regard, objets connectés, l'expressivité corporelle qui se montre à travers les émojis, émoticons, etc.

Ce qui est mesuré ce ne sont pas les émotions, mais les affects : « Ces mesures visent à mieux appréhender des contextes, et évaluent ce qui affecte un individu plus que ce qui stimule ses émotions<sup>25</sup>. » L'affect inclut les comportements, les structures qui produisent leur circulation et leurs effets sur les sujets. Ces affects sont captés et évalués, sollicités et calculés par les plateformes et constituent une valeur marchande. Autrement dit, la circulation des affects produit du capital ; plus il y aura d'adhésion et de captation affective des usagers plus l'affect produira de la valeur économique. Toute

23. ID., « Du sujet de droit au sujet libidinal. L'emprise du numérique sur nos sociétés », dans *Esprit*, mars 2019.

24. Camille ALLOING et Julien PIERRE, *Le web affectif. Une économie numérique des émotions*, INA, Paris, 2017, Éditions Kindle, emplacement 44 sur 2501.

25. *Ibid.*, emplacement 1234 sur 2501.

cette base de traces émotionnelles permet de dessiner avec plus de précision l'expérience des utilisateurs.

L'adhésion affective est décrite dans cette étude comme un attachement qui est le fruit des stratégies particulières des plateformes. L'exploitation des affects répond à des finalités marchandes et de gouvernance : « Le web affectif dévoile un accès au corps, une mise à disposition de l'intime et une exploitation par des acteurs économiques<sup>26</sup>. »

La dénonciation de cette captation des émotions incite les auteurs à proposer quelques pistes en faveur de ce que nous appellerons une conversion des affects numériques. Cette conversion exige de sortir de l'exploitation des affects et demande aux utilisateurs une « gestion de ses affects ». Gestion qui permettrait de connaître et d'analyser les propres écritures affectives, de se confronter à ses propres émotions, de développer des tactiques telles que bloquer les cookies affectifs ou tromper les dispositifs de vidéosurveillance. Gestion qui ressemble à une sorte d'introspection qui a le pouvoir cognitif et critique de contrecarrer et déchiffrer, grâce à une éducation aux médias, les propositions des dispositifs.

Dans leurs travaux, les formes de captation affective répondent à l'ensemble des manœuvres, des stratégies, destinées à obtenir des « données émotionnelles » afin de leur donner une valeur économique et de soutenir une ambiance affective d'engagement et de dépendance des utilisateurs<sup>27</sup>.

## Conclusion

Dans ces modèles d'explication le consentement de la culture au numérique est décrit comme dressage, habitude, fascination, envoûtement, manipulation, captation, sollicitation continue. L'assentiment viendrait de la promesse renouvelée par le système d'une satisfaction presque totale dans le lieu d'habitation qui est le numérique.

Il nous apparaît que dans ces descriptions nous sommes devant un affect dépossédé de sa capacité cognitive et décisionnelle. Un affect pauvre, impuissant et malléable qui se contenterait de bien-être, de satisfaction pulsionnelle, de séjourner dans un présent sans avenir. Le rapport *eros-tekné* s'exprime dans la pulsion d'auto-réalisation, d'auto-croisement, et d'auto-assujettissement. Ce rapport se trouve privé d'une sensibilité pour la justice,

26. *Ibid.*, emplacement 1563 sur 2501.

27. Julien PIERRE, Camille ALLOING, *Le design du web affectif: entre empathie et universalité. Retour sur les phases de conception de l'affectivité numérique*, H2PTM, octobre 2017, Valenciennes, France, hal-01626544; Laurence ALLARD (IRCAV), Camille ALLOING (CEREGE), Mariannig LE BÉCHEC (CEREGE), Julien PIERRE (GRESEC), « Émergences : les affects numériques », dans *Revue française des Sciences de l'information et de la communication* n° 11, 2017.

pour la liberté, d'une sensibilité spirituelle. Autrement dit, dans ces analyses, la qualité éthique, la puissance critique, la forme de la justice, la force des liens propres aux affects<sup>28</sup> sont refoulées.

Si l'humain adhère affectivement (*adfectus*) aux environnements numériques, il en est affecté, mais aussi affectionné. Dans ces environnements se configurent, mais aussi s'épuisent des formes de l'imagination (*adfacio*), des récits pluriels s'écrivent, mais aussi des histoires standardisées (*fictio*). En eux s'exécutent des actions et pas seulement des habitudes (*ad et facio*).

Aussi, il apparaît que le numérique est identifié au pouvoir des plateformes, sans prendre en considération que le monde et nos corps sont devenus interfaces dans tous les sens du terme, ils en sont profondément affectés et affectionnés. Même si certaines « architectures informatiques » deviennent des programmes de « contrôle » symbolique, de prédiction-prescription des comportements, elles restent aussi des espaces d'apprentissage, de créativité, d'adaptation et de dressage non seulement des humains, mais aussi des « machines ».

### **Culture and the digital world, a history of consent**

Rather than ask whether the digital phenomenon changes anything in our culture, I we have opted to enquire into the modalities by which culture adheres to the digital world. How do we explain the fact that our culture has become so attached to all things digital? What is the cultural significance of that attachment? And what sort of digital culture are we in the process of constructing?

The article suggests three pathways to explaining the considerable success with which digital culture has met: our bodies have been won over, our libido seduced and our desires captivated. This history of mutual consent is one of continuity among the world of the imagination, desires and affections implemented through technology in order to inhabit the world.

28. Ces affirmations s'inscrivent dans la suite de l'anthropologie des affects du théologien Pierangelo Sequeri.