

UNIVERSITÉ DE TECHNOLOGIE DE COMPIÈGNE

UTC

Costech

Séminaire PHITECO

UV SC01 (4 ECTS) - Mineur Phiteco

PHILOSOPHIE • TECHNOLOGIE • COGNITION

Le soi façonné : techniques et technologies du soi

du 27 au 31 janvier 2020

UTC • Centre Pierre Guillaumat • Amphi L200

Inscriptions : chimene.fontaine@utc.fr

Informations : florent.levillain@utc.fr

donnons un sens à l'innovation



PHITECO 2020		lundi 27 janvier	mardi 28 janvier	mercredi 29 janvier	jeudi 30 janvier	vendredi 31 janvier
9h30-10h45	Présentation du séminaire et de l'UV SC01	amphi L200 (PG1)	amphi L200 (PG1)	amphi L200 (PG1)	amphi L200 (PG1)	amphi L200 (PG1)
10h45-11h00		Vincent Ciciliato (Université Jean Monnet de Saint-Étienne) Autour de Discursive Immanence : présence artificielle et forme oraculaire	Judith Nicogossian "Concept de soi au IIIème millénaire", du point de vue de l'anthropobiologiste	Stéphanie Caët (Université de Lille) Parler de soi dans des interactions adulte(s)-enfant(s) : perspective développementale	Etienne-Armand Amato (UPEC) Etienne Pereny (Université Paris 8) La figure emblématique de l'avatar jouable	
11h-12h15	Nicolas Marquis (Université Saint-Louis de Bruxelles) Agir sur soi et sur autrui dans une société de l'autonomie	Wilfried Coussieu (Télécom ParisTech) La construction du soi dans les jeux vidéo	Nathanaël Jarassé (CNRS) La prothèse : entre réparation du corps et du soi ?	Samira Ibelkaïd (Université Lyon 2) "Je suis expérience"	Ariane Mayer (Université Sorbonne-Nouvelle) Le concept de soi à l'aune de ses techniques de lecture : du narratif au poétique ?	
12h15-14h		<i>pause déjeuner</i>	<i>pause déjeuner</i>	<i>pause déjeuner</i>	<i>pause déjeuner</i>	<i>pause déjeuner</i>
14h-15h15	Gabriel Dorthe (Université Catholique de Lille) Les espaces de l'augmentation humaine	Pierre-Jean Renaudie (Université Lyon 3) Les techniques narratives du soi	Alain Ehrenberg (CNRS) Neurosciences cognitives : quel récit de l'individualisme contemporain ?	Serena Ciranna (Institut Jean Nicod) Injustice épistémique et identité numérique. Le cas des tests génétiques offerts directement aux consommateurs via Internet	Séance de conclusion à destination des étudiants	
15h15-15h30		<i>pause</i>	<i>pause</i>	<i>pause</i>	<i>pause</i>	Florent Levillain
15h30-16h45	John Stewart (UTC) Une généalogie du soi	Emmanuel Kessous (AgroParisTech) La rencontre sur applications géolocalisées : amour de soi ou amour des autres	Alain Giffard La lecture comme technique de soi	Alberto Romele (Université Catholique de Lille) De l'ipsité à l'habitus ; ce que le numérique fait de nos identités	(préparation de l'UV SC01)	

A propos du séminaire PHITECO

Le séminaire PHITECO (Philosophie Technologie Cognition) est un séminaire de recherche interdisciplinaire annuel, à destination des étudiants et des chercheurs, dont le principal objectif est de conduire un questionnement fondamental sur les technologies cognitives, notamment à travers la thèse de la technique anthropologiquement constitutive. Selon cette thèse, nos modes d'organisations sociales et politiques, nos valeurs, nos modes de pensée, nos structures cérébrales, sont rendus possibles par l'usage, le développement et la transmission de dispositifs techniques. Dans ce cadre, le séminaire propose de faire dialoguer les recherches scientifiques, technologiques et philosophiques autour de thèmes partagés et d'enjeux concrets, sociaux, cognitifs, éthiques, philosophiques, politiques.

Le soi façonné : Techniques et technologie du soi

Séminaire PHITECO 2020

27-31 JANVIER 2020

UNIVERSITÉ DE TECHNOLOGIE DE COMPIÈGNE

Le séminaire PHITECO se propose cette année d'investir les relations entre soi et techniques. L'environnement technologique contribue-t-il au façonnage, voire à l'émergence du soi ? Le soi serait-il constitué techniquement ? Est-ce en s'appropriant et en faisant usage de techniques que l'on devient soi ?

Le concept de soi est plurivoque, il a fait l'objet de théories et typologies nombreuses dans la psychologie et les sciences cognitives¹. Il est clair aujourd'hui qu'il n'y a guère de sens à parler d'un soi unique, mais qu'il faut plutôt considérer différentes formes de soi ou différents niveaux d'organisation et de complexité du soi. Soi biologique rudimentaire marquant les frontières de l'organisme par rapport à son environnement, ou soi comme persona, masque ou interface sociale, le concept de soi, selon ses déclinaisons, est plus ou moins poreux aux influences du milieu technique. On peut ainsi supposer que certaines formes du soi émergent à travers l'appropriation et l'usage de certaines techniques, et au sein de certaines formes d'organisations sociales, tandis que d'autres formes du soi ont un caractère "pré-technique".

"Être soi", "devenir soi-même", telles sont les injonctions ressassées sous la promesse d'un épanouissement et d'un développement tout au long de la vie². A ces injonctions correspondent des techniques du soi, méthodes et pratiques, ainsi que des développements technologiques, par exemple sous la forme d'applications permettant de mesurer différents aspects du soi (*quantified self*). Le développement du soi est attaché à des possibilités d'augmentation, de remodelage du corps, sous la figure du "cyborg" qui accompagne aujourd'hui les pensées de l'hybridation et des mutations de la corporéité³. Si ces nouvelles techniques de soi peuvent apparaître comme une inflation du souci de soi conceptualisé par Michel Foucault⁴, quelles peuvent être les nouvelles pistes du soi, les nouveaux rituels, les nouvelles techniques capables d'accompagner les mutations de la société contemporaine ?

¹ Voir par exemple la typologie de Neisser U. (1988). Five kinds of self-knowledge. *Philosophical Psychology*, 1:35-59.

² Ehrenberg, A. (1998). *La fatigue d'être soi – dépression et société*. Paris, éditions Odile Jacob.

³ Haraway, D. (2007). *Manifeste cyborg et autres essais*. Paris, éditions Exils.

⁴ Foucault, M. (1984). *Histoire de la sexualité III. Le souci de soi*. Paris, éditions Gallimard.

Au trop plein de soi répond parfois un sentiment de perte : le soi n'a plus de contours familiers. Les technologies de la représentation de soi (dans les réseaux sociaux, les médias interactifs) contribuent à virtualiser l'identité, en propulsant les enjeux de réputation au-delà des réseaux de socialisation traditionnels, ou en reformulant les rapports du corps et de l'identité. Le soi est également amené à être réétalonné dans ses interactions avec les agents artificiels. L'introduction d'algorithmes d'intelligence artificielle dans les prises de décision humaines, le recueil de traces comportementales par des plateformes numériques, amènent à repenser les notions d'agentivité, de responsabilité et d'éthique, voire celle d'individu même.

Dans ce contexte de transformations, d'élargissement ou de rétrécissement des contours du soi, le séminaire PHITECO aura pour objectif d'établir quelques repères historiques, anthropologiques, sociaux et cognitifs pour penser la fondation technique du soi.

Parmi les thèmes que nous aimerions aborder :

- **Conditions techniques de l'émergence du soi**

Un soi écologique rudimentaire, à savoir la capacité d'un organisme à distinguer les signaux issus de l'environnement de ceux issus de ses propres actions, est vraisemblablement en place chez le nouveau-né humain, avant tout apprentissage et toute exposition à des techniques. L'émergence d'autres formes du soi est-elle tributaire de relations à la technique ? Par quel processus de genèse ou de complexification du soi l'individualité humaine se constitue-t-elle ? Quelles formes de soi émergent selon les espèces ?

- **Langage et construction de soi chez l'enfant**

Parmi les techniques développées par l'espèce humaine, le langage constitue un élément central de la construction de l'identité. Dans quelle mesure la construction de soi est-elle déterminée par les possibilités d'auto-désignation permises par le langage ?

- **La narration de soi**

Les approches narratives du soi subordonnent son émergence à la maîtrise du langage et du récit. L'acquisition de ce que les psychologues appelle le « concept de soi » (ou soi conceptuel) présuppose la capacité à décrire (physiquement, psychologiquement, socialement) celui que l'on est, et est subordonné, de même, à un certain niveau de maîtrise du langage et des pratiques descriptives portant sur les personnes.

- **Culte et industrie du soi**

Être ou devenir soi-même est une préoccupation aujourd'hui omniprésente. Nous assistons à la prolifération de techniques, méthodes et pratiques visant la transformation ou l'« amélioration » de soi, à travers le développement personnel, la culture du fitness, ou les technologies du *quantified self*. Quelles sont les différentes injonctions qui président à la constitution du soi contemporain ? Dans quel rapport à la technologie se fabriquent aujourd'hui les modèles de l'individualité, et quels sont les codes émergents de l'être et du bien-être ?

- **Techniques de soi et développement personnel**

Dans son projet d'herméneutique des techniques de soi, Foucault initie une description des rituels, entraînements ou exercices qui participent à la connaissance de soi-même. Quelles méthodes et outils sont aujourd'hui proposés pour travailler sur soi ? Dans quelle mesure participent-ils au processus de subjectivation ?

- **Numérisation du soi**

Les notions d'identité et de soi intime sont aujourd'hui confrontées à la capture de nombreuses données personnelles par des algorithmes de profilage visant à établir préférences, valeurs et opinions. D'autre part, l'automatisation de certaines tâches cognitives modifie l'idéal de libre-arbitre associé à l'individualité. Quels sont les conséquences, en termes sociologiques et psychologiques, de la dématérialisation du soi ? Quel est le devenir des concepts de responsabilité et d'individualité ?

- **Mise en scène du soi**

Se mettre en scène sur les réseaux sociaux, constituer un profil numérique, se représenter grâce à un avatar dans un univers virtuel, constituent autant de formes de délégation du soi. Dans ces aspects de représentation, comment penser la formation d'une identité numérique et sa mise en scène ? Dans quel rapport d'intimité ou de détachement se constituent ces représentations ? Quels aspects de la personnalité sont affirmés, quels autres effacés ?

- **Le soi augmenté**

Plus que jamais les contours du soi ne peuvent être réduits aux frontières corporelles. Bien plutôt, ces contours sont indexés aux possibilités d'action, d'échange, de communication que permettent les appareillages autour du corps. Quelles conséquences l'addition de prothèses (numériques, corporelles) a-t-elle sur l'image du corps ? Quels sont les idéaux développés autour de l'homme augmenté ?

Résumés des interventions

Étienne-Armand Amato

maître de conférences en sciences de l'information et de la communication à l'UPEM, chercheur au laboratoire DICEN-IDF,

Etienne Pereny

chercheur en sciences de l'information et de la communication au laboratoire Paragraphe

La figure emblématique de l'avatar jouable comme vecteur d'instanciation et d'émergence d'un « autre soi » technologique

De quelle manière tout à fait intégrée et banale en est-on venu à fréquenter aisément les environnements « immersifs » les plus complexes et dynamiques, à la fois persistants et multi-participants, offrant un haut degré d'engagement et de présence à travers des interactions interpersonnelles très diverses ? Dans quelle mesure ou non cette projection dans les mondes de simulation interactive ; transforment-ils notre sensibilité intime et nos capacités cognitives, alors même que nos civilisations les plus technologiquement avancées se questionnent quant aux modifications identitaires et corporelles propres aux cyborgs, post- ou trans-humains.

Il n'est plus à démontrer qu'avec les premières interfaces humain-ordinateur en temps réel, sont apparues des entités graphiques comportementales et contrôlables (vaisseaux, créatures animées humanoïdes, animales ou robotiques), de façon au départ discrète (1962-1971), mais consubstantielle aux technologies de l'image interactive et au cybermédium « jeu vidéo ». Appelés de façon à la fois générique et métaphorique « Avatars », ils sont finalement devenus les analyseurs et leviers de phénomènes de fond, comme « l'avatarisation généralisée » théorisée par E. Pereny, ou la « co-instanciation de l'humain et du programme » au fil du couplage interactif.

L'ambition de cette intervention est de cerner les propriétés techno-sociales de ces étranges et paradoxaux protagonistes, dans lesquels l'interacteur se projette et auxquels il s'identifie. Que provoque la fabrication d'une créature évolutive et comportementale, sorte d'« alter-techno » (E. Perény), en terme d'attachement et d'encapacitation. Et au-delà, à quelles connaissances de l'humain et de la technique nous fait accéder ces nouvelles formules de vies identitaires.

Sera aussi présentée et discutée la plateforme immersive « Devenez Avatar » (<https://www.youtube.com/channel/UC20B-HxwYRgJcaAsjRaCdEw>) et son paradigme de « l'avatar volant autoscopique » (Pereny, Amato, Berthoz, Gorisse, 2016), conçue de façon interdisciplinaire pour rendre expérimentables nos hypothèses sur l'incorporation et la télé-existence, sur les conditions de « l'immersion avatariale » et les effets de « la bilocalisation par dédoublement ».

Stéphanie Caët

maître de conférences en sciences du langage à l'Université de Lille, chercheur au laboratoire Savoirs, Textes, Langage (STL, UMR 8163)

Parler de soi dans des interactions adulte(s)-enfant(s) : perspective développementale

Dès sa naissance, l'enfant est plongé dans un bain de relations et d'interactions avec son environnement. Les interactions langagières dans lesquelles l'investissent tout particulièrement les

adultes lui donnent à faire l'expérience de mises en mots variées de ces relations. En même temps qu'ils lui proposent des outils, des techniques pour parler de lui/de soi dans ces relations, les adultes verbalisent des modes de rapports au monde qui contribuent à la constitution de son moi biologique et social.

Progressivement, l'enfant s'empare des formes et des fonctions langagières qui lui sont présentées, dans un mode de référence principalement non verbal d'abord (il pointe pour indiquer ce qu'il veut, dirige l'attention de l'adulte vers ce qui est source d'intérêt) puis multimodal. Ces premières tentatives de « parler de soi » sont reprises et reformulées par les adultes qui ce faisant contribuent au processus d'acquisition des constructions permettant la référence à soi.

Les constructions qu'utilise l'enfant pour référer à lui-même sont variées : verbes sans sujet, prénom, filler (ex : [ə]), pronoms de 1ère, 2ème ou 3ème personne, déterminants possessifs, dislocations (ex : moi je), structures clivées (ex : c'est moi qui). Cette diversité de constructions et la façon dont elles s'organisent les unes par rapport aux autres dans le temps ou à un âge donné nous renseignent sur la façon dont l'enfant reçoit ces outils, dont il traite les rapports entre ces formes et ce qu'elles permettent de faire et de dire de soi dans l'interaction, dont il se positionne par rapport au monde et à ses interlocuteurs.

Ce cheminement de l'enfant dans le processus d'acquisition de la référence à soi en interaction sera illustré à partir d'études conduites sur des corpus d'interactions spontanées parent-enfant (notamment le corpus CoLaJE : Morgenstern, 2006 ; Caët, 2013) et familiales (corpus Dîner en Famille : Morgenstern, Caët, Debras, Le Mené & Beaupoil-Hourdel, à paraître).

Vincent Ciciliato

artiste et maître de conférence en arts numériques à l'Université Jean Monnet de Saint-Étienne

Autour de Discursive Immanence : présence artificielle et forme oraculaire

A travers plusieurs caractéristiques formelles et fonctionnelles de l'oeuvre, il s'agira d'interroger certaines modalités du soi (soi comme existence à la fois conscience et inconsciente) dans la mise en place d'un échange discursif. Nous examinerons comment la fabrication d'un dialogue entre un sujet réel (le spectateur) et une entité artificielle (automate, avatar, IA...) permet de questionner le statut de cette dernière en tant qu'oracle (c'est-à-dire sa capacité à révéler à soi-même la personne à laquelle elle s'adresse), et comment ce dialogue peut stimuler de manière plus ou moins détournée certaines activités inconscientes du spectateur. L'analyse s'ouvrira également sur d'autres productions plus anciennes et des oeuvres appartenant au champ des arts technologiques.

Serena Ciranna

doctorante en philosophie à l'Institut Jean Nicod (ENS-CNRS-EHESS)

Injustice épistémique et identité numérique. Le cas des tests génétiques offerts directement aux consommateurs via Internet (DTC genetic tests)

Ma contribution analysera les nouveaux cas d'injustice épistémique (Fricker 2007) qui émergent des objectivations de l'individu issues des technologies numériques. Je m'intéresse aux représentations des usagers - tels les dataselves, les identités algorithmiques (Lippold, 2011) et les profils sur les réseaux socionumériques - qui introduisent des éléments dissonants par rapport à l'identité narrative préexistante chez le sujet, voire à son histoire telle qu'il la connaît et à son image de soi (Origgi & Ciranna, 2017). Je présente l'identité génétique en ligne comme un nouveau volet du mouvement de mise en chiffre de soi, qui aurait le pouvoir de mettre en question l'autorité épistémique du sujet

dans la définition de soi et dans les processus de subjectivation. Pour illustrer ce phénomène, je m'attache aux narrations de soi qui émergent du partage en ligne des résultats des tests génétiques DTC (direct-to-consumer), comme forme de renégociation de l'identité et appropriation des données personnelles.

Références bibliographiques :

Baylis, Françoise. «Black as Me: Narrative Identity». *Developing World Bioethics* 3, n. 2 (Dec 2003): 142–50.

Grimmett, Chloe, Charlotte Brooks, Alejandra Recio-Saucedo, Anne Armstrong, Ramsey I Cutress, D Gareth Evans, Ellen Copson, et al. «Development of Breast Cancer Choices: A Decision Support Tool for Young Women with Breast Cancer Deciding Whether to Have Genetic Testing for BRCA1/2 Mutations». *Supportive Care in Cancer* 27, n. 1 (Jan 2019): 297–309.

Klitzman, Robert. «“Am I my genes?”: Questions of identity among individuals confronting genetic disease». *Genetics in Medicine* 11, n. 12 (Dec 2009): 880–89.

Lachance, Christina R., Lori A. H. Erby, Beth M. Ford, Vincent C. Allen Jr, e Kimberly A. Kaphingst. «Informational Content, Literacy Demands, and Usability of Websites Offering Health-Related Genetic Tests Directly to Consumers». *Genetics in Medicine* 12, n. 5 (May 2010): 304.

Lippold J.C « A New Algorithmic Identity Soft Biopolitics and the Modulation of Control », *Theory, Culture & Society* 28 no. 6 (Nov 2011)

Lynch, John, Jennifer Bevan, Paul Achter, Tina Harris, e Celeste M. Condit. «A Preliminary Study of How Multiple Exposures to Messages about Genetics Impact on Lay Attitudes towards Racial and Genetic Discrimination». *New Genetics and Society* 27, n. 1 (Mar 2008): 43–56.

Lupton, Deborah. «Feeling Your Data: Touch and Making Sense of Personal Digital Data»: *New Media & Society* (12 Jul 2017).

Mittos, Alexandros, Jeremy Blackburn, e Emiliano De Cristofaro. «“23andMe Confirms: I’m Super White” -- Analyzing Twitter Discourse On Genetic Testing», (30 Jan 2018).

Nayar, Pramod K. «Autobiogenography: Genomes and Life Writing». *A/b: Auto/Biography Studies* 31, n. 3 (Sept 2016): 509–25.

Nordgren, Anders. «Genetics and Identity». *Community Genetics* 11, n. 5 (2008): 252–66.

O’Riordan, Kate. «Biodigital Publics: Personal Genomes as Digital Media Artefacts». *Science as Culture* 22, n. 4 (Dec 2013): 516–39.

Origi, G., Ciranna S., “Epistemic Injustice: the Case of Digital Environments” *Routledge Handbook of Epistemic Injustice*, 2017

Wilfried Coussieu

doctorant en sociologie à l’Institut Mines-Télécom ParisTech, Institut interdisciplinaire de l’innovation (i3, UMR 9217)

La construction du soi dans les jeux vidéo au-travers des concepts meadiens de conversation gestuelle et d’autrui généralisé

Les environnements de jeux informatisés prédisposent des conduites en relation à des stimuli incarnés par des objets programmés et virtuellement manipulables. La tension vidéoludique se décrit comme une forme d'engagement spécifique : course d'obstacles virtuels, affrontement avec des entités artificielles témoignant d'une conduite (IA), complétion d'objectifs basés sur la réalisation de tâches cognitives variées et de combinaisons motrices de préhension complexes (combo) requérant des compétences (skills) de sélection et d'ajustement permettant de se coordonner et d'agir dans le jeu. Ainsi, pour gagner la partie ou ne pas perdre le plus longtemps possible (éviter le "game over"), les joueurs doivent faire l'expérience d'un Soi mesuré, évalué et façonné par ses interactions avec le logiciel de jeu. Notre réflexion porte sur les rouages de la construction de ce "Soi numérique" dont l'attitude dépend de ses interactions avec des artefacts numériques jouables. Nous nous appuyons sur une lecture des travaux de G.H. Mead, une des références de la cognition distribuée (Conein, 1998), notamment autour de la problématique de la "conversation gestuelle" et des "bodily selves" (soi incarnées par des choses physiques) dans un questionnement appliqué au contexte des pratiques de jeu sur support informatique. Nous questionnerons le travail du game design et de la programmation, qui consiste à organiser dans un programme ces "choses physiques jouables", sous la forme de textes et de solides projetés qui adoptent certaines conduites, et auxquels le joueur accède comme à autant de "stimulus/réponses" qu'il peut provoquer en lui-même. S'engage alors

un dialogue de gestes, et une compétence relationnelle à traiter de ces objets, processus au cours duquel le joueur apprend à jouer et à déployer un Self dont la nature, les propriétés et les conséquences restent à éclaircir.

Références bibliographiques :

Conein B. (1998) "La notion de routine : problème de définition." In: Sociologie du travail, 40^e année n°4, Octobre-décembre 1998. pp. 479-489.

Conein B., Jacopin E. "Action située et cognition. Le savoir en place." In: Sociologie du travail, 36^e année n°4, Octobre-décembre 1994. Travail et cognition. pp. 475-500.

Duflou, C. (1997). Jouer et philosopher. Paris, PUF, Pratiques théoriques.

Juul, J. (2005). Half-real. Video games between real rules and fictional world, MIT Press.

Mead, G. H. (2006 [1934]). L'esprit, le soi et la société, Paris : PUF, Le lien social, Introduction de D. Cefaï et L. Quéré.

Salen, K., Tekinbaş, K. S., & Zimmerman, E. (2004). Rules of play: Game design fundamentals. MIT press.

Gabriel Dorthe

chercheur post-doctorant en philosophie au laboratoire Ethics (EA 7446), Université Catholique de Lille, chaire Ethique, Technologie et Transhumanisme

Les espaces de l'augmentation humaine

Les questionnements autour de l'augmentation humaine et de l'émergence annoncée de cyborgs sont inscrits dans une temporalité marquée par l'urgence, et projetées dans un espace dépolitisé et dépourvu de dimensions écologiques. Les débats, qui n'en ont souvent que le nom, sont ainsi polarisés entre "pour" et "contre" l'augmentation humaine ; "pour" et "contre" le transhumanisme. Ma présentation cherchera à prendre ce problème par un autre bout, en suivant trois humains équipés de prothèses et en ancrant l'attention non pas dans un hypothétique humain augmenté, mais dans les objets techniques susceptible des permettre cette augmentation. Ce faisant, il sera possible de réinscrire l'objet technique dans un dense registre de pratiques et de contraintes.

Alain Ehrenberg

sociologue, directeur de recherche au CNRS, chercheur au Centre de recherche médecine, sciences, santé, santé mentale, société (Cermes3, UMR 8211)

Neurosciences cognitives : quel récit de l'individualisme contemporain ?

L'expertise des neurosciences cognitives est de plus en plus demandée dans des domaines variés de la vie sociale. L'engouement à leur égard indique qu'elles ont acquis une autorité morale. La conférence montrera que cette autorité se présente comme un grand récit de l'individualisme qui repose sur la transfiguration, dans des jeux de langage scientifiques, d'idéaux traditionnels de régularité, nés au 18^e siècle et repérables dans l'histoire des psychologies scientifiques, infléchis par des idéaux récents de changement personnel.

Alain Giffard

spécialiste des technologies de l'écrit. Il a été directeur de l'informatique et de la numérisation de la Bibliothèque de France, à l'origine de Gallica, directeur adjoint de l'Institut mémoires de l'édition contemporaine, conseiller technique auprès de la ministre de la Culture et de la Communication, puis président de la Mission interministérielle pour l'accès public à l'internet

La lecture comme technique de soi

Ici : une introduction à l'approche de la lecture comme technique de soi.

D'abord, les éléments constitutifs du cahier des charges d'une telle lecture-technique de soi sont repérés dans un double corpus : antique (Philon, Sénèque) et chrétien (Augustin, Hugues de Saint Victor). Occurrences au XX^{ème} siècle : Proust, Pelloutier.

En retour, les premiers résultats de cette enquête généalogique sont utilisés pour interroger les notions de technique et de pratique de soi chez Michel Foucault, et d'exercices spirituels chez Pierre Hadot.

L'actualité de cette approche, théorique et pratique, est questionnée à travers deux exemples : la lecture scientifique, telle qu'elle a été proposée comme exercice par Pierre Hadot ; la lecture numérique, en revenant sur la notion de « lectures industrielles » suggérée par Alain Giffard. Sur cette base, l'hypothèse d'une « technique ou technologie numérique de soi » est examinée.

Finalement, à partir de l'exemple du numérique, on essaiera de prendre la mesure d'un certain déplacement de la notion de technique de soi, d'une conception philosophique et généalogique, associant culture de soi et subjectivité, vers un autre usage théorique, plutôt sociologique, autour du couple construction de soi / identité.

Samira Ibnelkaïd

docteure qualifiée en sciences du langage, sciences de l'information et de la communication, épistémologie, à l'Université Lyon 2, chercheure associée au laboratoire ICAR (5191)

« Je suis expérience »

Dans une approche interactionniste de la construction identitaire, nous proposons ici de lier la notion de soi à celle d'expérience à partir de la définition qu'en propose Schaeffer (2005 : 39) comme « l'ensemble des processus interactionnels de nature cognitive, émotive, volitive qui constituent notre relation avec le monde et avec nous-mêmes, ainsi que l'ensemble des compétences acquises par la récurrence de ces processus ». Je suis mes expériences passées et présentes. Celles qui sont encore vives et se rappellent à moi expressivement autant que celles qui se sont évanouies et me guident à mon insu. Je suis mes expériences vécues et éprouvées autant que mes expériences imaginées, rêvées, espérées et intangibles. Je suis aussi les expériences d'autrui. Ses expériences tangibles et intangibles. Je fais partie de ses actions et de son réseau comme il fait partie des miennes et du mien. La construction de soi apparaît irrémédiablement attachée à l'autre dans une relation d'intersubjectivité. Dans le partage dialogique de son expérience, le soi recherche la validation par l'autre de ses propres modes de croire, en fonction desquels il agit (Taylor, 1992). Et chacune des interactions du sujet avec le monde et autrui constitue, selon nous, une co-expérience esthésiologique impliquant trois dimensions principales : matérielle (interface physico-numérique, etc.), affective (empathie, émotions, etc.) et esthétique (scénographie de la présence, etc.). Nous explorerons donc ici les modalités intersubjectives et technico-corporelles de co-construction du soi à l'ère (post)digitale dans une perspective interactionniste et épistémologique et illustrée d'extraits de corpus de données vidéo de séquences interactionnelles par écran.

Références bibliographiques :

SCHAEFFER, J.-M. 2015. L'expérience esthétique. Paris : Gallimard.

TAYLOR, C. 1992. Grandeur et misère de la modernité. Montréal : Bellarmin.

Nathanaël Jarassé

bioingénieur, chargé de recherche au CNRS, chercheur à l'Institut des Systèmes Intelligents et de Robotique (ISIR)

La prothèse : entre réparation du corps et du soi ?

L'objectif de cette intervention sera, à partir d'un état de l'art des dernières avancées dans le domaine des prothèses et de la robotique d'assistance au corps, d'analyser les possibilités (ou impossibilités) de réparation que peuvent offrir ces technologies, que ce soit du point de vue fonctionnel, psychologique ou social.

Emmanuel Kessous

professeur de sociologie à AgroParisTech, chercheur au LISIS (UMR 9003) et chercheur associé au CEMS

La rencontre sur applications géolocalisées : amour de soi ou amour des autres ?

Les sites de rencontre en ligne sont devenus un des carrefours importants où se croisent les célibataires urbains. Dans un précédent écrit, nous avons décrit comment le désir de partenaires amoureux s'inscrivait dans l'économie des réseaux et pouvait s'interpréter comme la mise en œuvre d'un projet supposant des compétences particulières (Kessous, 2011). La première génération de sites de rencontre se présentait ainsi comme des arènes à deux faces (les hommes et les femmes pour les sites hétérosexuels) d'une économie de plateforme (Rochet and Tirole, 2003). L'appariement s'effectuait à partir de repères normés (âge, taille, poids, profession, religion...) et des champs libres et plus subjectifs de présentation de soi. Il en résultait un coût important de mise en forme du profil personnel et des stratégies pour attirer l'attention des protagonistes et consolider rapidement les liens. Nous avons montré que ces sites répondaient aux ressorts de l'économie de l'attention (Kessous, 2012) dans laquelle nous plonge la multiplicité des informations disponibles et des sollicitations. Le développement des applications mobiles a permis de s'ajuster encore plus fortement aux caractéristiques de l'horizontalité du monde. Il ne s'agit pas là de déterminisme technologique mais d'une co-construction de la technique et des formes d'engagement dans l'économie de la connaissance. Les développements marchands et leur design s'adaptent au nouveau monde et ce faisant en renforcent certaines caractéristiques. L'une d'entre elle est l'accélération du temps et notre moindre tolérance à l'attente d'un résultat concret (Rosa, 2010). Pour répondre à cette demande, les applications comme Tinder ou Grindr proposent dès les années 2010 des modes de coordination simplifiés avec des applications mobiles pour lesquelles l'inscription ne dure que quelques minutes. Il suffit de télécharger une ou plusieurs photos, d'indiquer son âge (réel ou supposé) et éventuellement, mais ce n'est pas obligatoire, d'écrire quelques lignes de présentation de soi. Les participants font défiler les profils et font glisser à droite ceux qu'ils retiennent et à gauche ceux dont ils ne veulent pas. Lorsque les participants des deux faces font glisser à droite leurs photos respectives, un « match » se réalise et une interaction écrite peut commencer. Les photos qui se présentent sont celles des protagonistes à proximité et « fraîchement » connectés à l'application. La rencontre devient ludique, grisante. Mais ne renforce-t-elle pas la recherche de satisfaction personnelle au détriment de la relation intime qui nécessairement se construit à deux dans une autre temporalité ?

Nicolas Marquis

professeur de sociologie à l'Université Saint-Louis de Bruxelles, co-directeur du Centre d'Anthropologie, sociologie, psychologie — études et recherches (CASPER – USLB)

Psychiatrie, santé mentale, développement personnel, coaching : Agir sur soi et sur autrui dans une société de l'autonomie

Dans une société valorisant comme jamais auparavant l'autonomie individuelle et l'idéal d'un potentiel caché en chaque individu, on peut observer deux tendances concomitantes. D'un côté, les relations inégalitaires, c'est-à-dire les relations dans lesquelles une personne, reconnue par un statut (un parent, un prof, un soignant) intervient sur ce qui est considéré comme relevant de l'autonomie individuelle d'une autre personne (un enfant, un étudiant, un patient), sont de plus en plus critiquées au nom d'un manque de respect et d'une inefficacité. D'un autre côté, travailler sur soi, agir afin de perpétuellement augmenter ses possibilités de vie, sont des attitudes dotées d'un prestige important, valorisées socialement, et pouvant donner accès à différents types de capitaux. Un jeu de langage, qui trouve une expression très claire dans le développement personnel prend son essor à la confluence de ces deux tendances. Elle vise à transformer les modes d'interventions sur autrui, valorise des relations égalitaires de type "coaching", et fait de la santé mentale le marqueur de la qualité de vie d'un individu. Avec quelles conséquences ? Qu'est-ce que cela peut nous apprendre sur les sociétés dans lesquelles nous vivons ?

Ariane Mayer

maître de conférences à l'Université Sorbonne-Nouvelle Paris 13 et IUT de Paris, chercheure au laboratoire Théorie et histoire des arts et des littératures de la modernité (THALIM, UMR 7172)

Le concept de soi à l'aune de ses techniques de lecture : du narratif au poétique ?

Cette intervention se propose d'examiner les transformations de notre relation à soi à l'épreuve des mutations contemporaines de nos techniques d'écriture et de lecture. Elle se déroulerait en deux temps.

Un premier moment visera à poser un cadre conceptuel pour penser le lien entre le soi et la lecture littéraire. J'essaierai de montrer comment cette dernière a pu être pensée, tout au long de l'histoire du XX^{ème} siècle, comme la clé de voûte de la compréhension et de la construction de la subjectivité personnelle (avec Proust et sa notion de "lecteur de soi-même" dans le Temps retrouvé, Alberto Manguel et sa pensée de la lecture comme "métaphore" du rapport du sujet au monde qui l'entoure, et Foucault dans son analyse de la lecture comme "technique de soi"). Il s'agira surtout de s'attarder sur le cas particulier du genre narratif - du récit, et plus encore du roman - comme prisme moderne de lecture de la subjectivité, que Paul Ricoeur a mis en lumière à travers l'idée du récit littéraire comme modèle d'intelligibilité de l'identité personnelle.

Après avoir installé ce cadre de référence, montrant la solidité de l'apport de la narration à la construction du soi dans l'histoire littéraire et philosophique, j'aimerais pointer les remises en cause qu'il traverse à l'époque très contemporaine - et qui exposent le lien entre le soi et le récit à des tensions. Une première tension, d'ordre herméneutique, interrogera la pertinence du modèle narratif et romanesque du soi face aux mutations des modes de vie contemporains : selon Galen Strawson, la notion de tempérament "épisode" pourrait, plus justement que l'identité fondée sur le récit, exprimer des parcours temporels moins linéaires et plus fragmentaires. Une deuxième tension est d'ordre technique : à l'heure du numérique, ce sont aussi nos manières de raconter des histoires (et de se raconter) qui changent, délaissant la linéarité du roman qui fut le socle du soi narratif. Les récits de soi que l'on inscrit et lit sur les réseaux sociaux, tout comme nos façons de lire de la littérature à l'écran, tendent à faire émerger ou ré-émerger d'autres modèles littéraires de la subjectivité : modèle théâtral, modèle poétique.

Judith Nicogossian

anthropobiologiste, anthropologue de la santé, chroniqueuse, spécialiste de l'impact des techniques et des technologies sur le corps humain

« Concept de soi au III^{ème} millénaire », du point de vue de l'anthropobiologiste

Le XX^{ème} siècle est le siècle de nombreuses découvertes technologiques, l'ère de la sérendipité : la découverte des rhésus, du groupe sanguin, de l'anesthésie, des sciences du cerveau (plasticité cérébrale, neurones-miroirs, vicariance fonctionnelle, ...), des blockbusters de l'industrie pharmaceutique, la découverte du génome, des technologies omiques et oniques (génomique, protéinique, métabolinique, etc.), ont progressivement transformé la manière d'être un corps, d'avoir un corps et de se le représenter.

De pair, également, les systèmes d'apprentissage de machine learning deviennent de plus en plus autonomes, avec une capacité décisionnelle en propre. Ils s'imposent dans la relation à l'humain en induisant un (in)anthropomorphisme : des mécanismes d'empathie réciproque, mimée sur le langage, une attitude corporelle, etc.

Progrès technologique ne signifie pas forcément progrès civilisationnel, social ou éthique. Ainsi cette question du souci de soi amène immédiatement la suivante : souci de soi pour soi ou contre soi ?

Je propose de discuter des technologies du XXI^{ème} siècle, produites à cœur joie, parfois salvatrices, parfois empoisonnant l'existence, souvent vendues de façon illusoire (90% de junk technologies) pour augmenter la puissance d'agir de l'être, dans un souci de soi dénaturé de la puissance herméneutique, car désormais, le corps augmenté se heurte sans cesse à l'illimité des limites.

Pierre-Jean Renaudie

maître de conférence en philosophie à l'Université Lyon 3

Les techniques narratives du soi

L'étude du rôle et de l'implication des différentes formes et modèles de narration dans la constitution du soi a permis de renouveler, depuis presque un demi-siècle, le questionnement sur le soi, en mettant au jour un nouveau concept d'identité : l'« identité narrative ». Si cette approche « narrative » du soi a incontestablement contribué à enrichir le traitement philosophique de la question de l'identité personnelle, elle a aussi suscité un nombre important de critiques, qui doivent nous amener à interroger plus précisément le type de techniques que la narration met en jeu.

En repartant de l'opposition entre les conceptions du récit de soi de Proust et de Sartre et en examinant les reprises et les interrogations contemporaines auxquelles elles ont donné lieu (chez Ricœur et Moran notamment), nous essayerons de reconstruire les termes de ce débat afin de proposer quelques éléments d'analyse critique des techniques narratives du soi.

Références bibliographiques :

Cavell, Stanley: *Must we Mean What we Say? A Book of Essays*, Cambridge University Press 2002 (ch.10, "The avoidance of love, an essay on Shakespeare's King Lear")

Moran, Richard : *The Story of my Life. Narrative and Self-Understanding*, Marquette University Press, 2015

Proust, Marcel: *Le temps retrouvé*, in *Œuvres*, t.3, Pléiade, 1988

Ricœur, Paul: *Temps et récit*, t.3, « Le temps raconté » Paris, Seuil, 1985

Soi-même comme un autre, Paris, Seuil, 1989

Sartre, La nausée, Paris, Gallimard, 1938

« Une idée fondamentale de la phénoménologie de Husserl : l'intentionnalité », in *Situations 1*, Paris, Gallimard, 1947

« M. Mauriac et la liberté » (1939), in *Situations 1*, Paris, Gallimard, 1947

Alberto Romele

maître de conférence en philosophie à l'Université Catholique de Lille, au sein de la chaire Éthique, Technologie et Transhumanismes (ETHICS, EA 7446)

De l'ipséité à l'*habitus* ; ce que le numérique fait de nos identités

Notre intervention portera sur la question du statut du soi et de l'identité personnelle en milieu numérique. Le prisme théorique utilisé sera la confrontation entre deux théories de la subjectivité, celle proposée par Paul Ricœur, notamment à travers sa notion d'identité narrative, et celle de Pierre Bourdieu avec son concept d'*habitus*.

Dans la première section, nous présenterons et confronterons les deux concepts. Notre thèse sera que l'*habitus* bourdieusien correspond à ce que Ricœur appelle « identité-idem (mêmeté) », dépourvue néanmoins de ce que Ricœur considère comme l'autre pôle de l'identité personnelle, à savoir « l'identité-ipse (ipséité) ». Autrement dit, Bourdieu considère seulement les aspects les plus stables du soi, sans se soucier des capacités d'initiative personnelle, de nouveauté et de détournement des déterminations culturelles, naturelles et sociales qui sont quotidiennement mises en œuvre par les sujets. Nous montrerons aussi comment le « tournant pragmatique » entrepris en sociologie par des auteurs tels que Luc Boltanski et Laurent Thévenot peut être lu comme la tentative, dans les sciences sociales, de réintroduire l'ipséité après son exclusion par les sociologies d'héritage durkheimien.

Dans la deuxième partie, nous formulerons l'hypothèse selon laquelle le numérique et les pratiques de subjectivation qui lui sont liées ont d'une certaine manière suivi le trajet opposé. À partir de l'achat, en avril 2007, de l'entreprise DoubleClick par Google, le web social a laissé en effet la place au web des données et des algorithmes. Les initiatives personnelles en ligne, les interactions sociales ou les histoires que nous racontons et qui nous sont racontées, sur nous et les autres, ne comptent pas en tant que telles. Les nouvelles machines algorithmiques sont pour ainsi dire indifférentes aux sujets. Les mises en intrigues que nous entreprenons, et dans lesquelles nous sommes toujours pris, sont traitées en ligne comme des traces, indices et symptômes d'autre chose. Les nouvelles machines algorithmiques sont alors des machines à *habitus*, dans le double sens qu'elles nous interprètent selon nos tendances moyennes, et dans le sens que la répétition continue de ces images moyennes de nous-mêmes nous amène à nous comprendre selon ce moyennement du soi.

Dans la conclusion, nous considérerons deux trajectoires d'émancipation. La première, d'inspiration ricœurienne, consiste à mettre en avant de nouveau les capacités individuelles de raisonner au delà des déterminismes, mais aussi à la limite de sortir de tout régime de calcul. La deuxième, d'inspiration bourdieusienne, invite à des initiatives d'ordre collectif, politique et institutionnel. Sans vouloir choisir entre les deux, nous argumenterons qu'il s'agit aujourd'hui, en milieu numérique, de cultiver et promouvoir l'articulation entre les deux attitudes.

John Stewart

Chercheur retraité en sociologie des sciences et sciences cognitives au laboratoire Costech (EA 2223) à l'UTC de Compiègne

Une généalogie du soi

Le but de cette présentation est de tracer quelques étapes dans l'évolution du soi, depuis ses origines jusqu'à nos jours.

Tous les organismes vivants possèdent un soi, au moins rudimentaire ; et les organismes vivants sont seuls à posséder un soi. Dans ces conditions, l'origine du soi coïncide avec l'origine de la vie, il y a 4

milliards d'années. La prochaine grande étape est l'émergence d'organismes multicellulaires, qui a pris son plein essor avec l' « explosion cambrienne » il y a 600 millions d'années. Ensuite, il y a le processus d'homínisation, qui a commencé Il y a 2 millions d'années avec les premiers homínidés, et qui a culminé avec l'émergence d'homo sapiens il y a 100 mille ans. Il y a eu le sédentarisme ; l'agriculture ; les villes ; l'invention de l'écriture avec l'origine des mathématiques et l'entrée dans l'histoire ; et finalement, avec la chute des grands régimes de l'Antiquité (Égypte, Babylone, les Incas...), ce qui marque peut-être l'origine de la conscience réflexive avec l'effondrement de l'esprit bicaméral. Depuis il y a eu la Renaissance et l'origine de la science moderne ; l'invention de l'imprimerie et la libre circulation de livres ; et, de nos jours, l'ère de l'informatique.

On remarquera que la plupart des étapes listées ci-dessus ne concernent pas directement le « soi » au sens habituel du terme. Néanmoins, je soutiens que toutes ont marqué de façon essentielle ce que cela veut dire, aujourd'hui, d'avoir un « soi ».

Notes

