

Le concept de « surgissement » dans le rapport de l'homme à la technique

Geoffroy WILLO

« L'émergence » est un vieux concept qui ne cesse d'être moderne. Il est à première vue assez simple de le définir. Pour le biologiste Stuart KAUFFMAN, « ce qui qualifie un phénomène émergent, c'est une propriété collective qui n'est présente dans aucune des molécules individuelles » (2002) ; l'eau, combinaison d'hydrogène et d'oxygène, est une émergence en tant que ses propriétés ne sont pas les mêmes que celles des éléments qui la composent. L'idée philosophique de « l'émergence » qu'on trouve déjà chez ARISTOTE est la suivante : un système, même composé d'éléments simples, est susceptible d'évoluer dans le temps de façon imprévisible. La biologie fait de plus en plus appel à ce concept, au même titre que la physique, qui commence à admettre qu'il n'est pas possible d'expliquer l'apparition des structures complexes en recherchant des lois simples régissant les composants premiers de la matière ; le prix Nobel américain Robert LAUGHLIN, physicien quantique, l'a montré de la manière la plus convaincante (2005).

Nous supposons que les « interactions humain-ordinateur » relèvent d'une telle structure complexe, partant d'un humain « limité dans ses capacités à traiter l'information » (Dix et al., 2004) face à la puissance computationnelle. D'un côté, nous avons un composant biopsychique en demande, de l'autre, un composant artificiel qui répond. On sait que la cybernétique s'est fondée comme la science dont l'objet est d'assurer une correspondance entre cette demande et cette réponse : quelque 70 ans après la correction que Norbert WIENER, le fondateur de cette science, apporta au dialogue humain/machine dans le système de tirs de la DCA, « le combat » est aujourd'hui toujours le même : il faut que ça « matche » entre l'organique et l'artificiel. La nécessité d'avoir eu à créer cette science hautement composite qu'est la cybernétique démontre à elle seule que la fracture communicationnelle entre ces deux entités est extrêmement difficile à réduire. Entre ce que l'humain attend de la machine et ce que celle-ci lui délivre, il se produit du « bruit » ou des phénomènes « collatéraux », ce que SHANNON dans sa théorie de l'information a désigné sous le terme « d'entropie », coextensive au degré de complexité de l'information (1948).

Nous avons pris comme objet d'étude ce décalage structurel entre la demande humaine et la réponse algorithmique pour en interroger la possibilité d'une

émergence, que nous avons nommé dans ce cas précis « surgissement » répondant au sens conceptuel d'émergence, évoqué plus haut, mais articulé avec la question du fantasme en psychanalyse, c'est-à-dire une représentation psychique « métissée » entre le conscient et l'inconscient (FREUD, 1915). La question est la suivante : ce bruit dans le système humain/machine pourrait-il jouer un rôle particulier sur le plan psychique ? Nous avons cherché à explorer jusqu'où l'imprédictibilité de l'algorithme pouvait jouer un rôle dans le rapport établi entre la singularité de l'individu (son idiosyncrasie) et l'algorithme. Ou pour le dire le plus simplement sous la forme d'une hypothèse, si l'on ne sait pas ce qu'un algorithme peut délivrer, alors son usager peut tout en espérer et alimenter ainsi les plus grands espoirs ou les pires craintes. Il ne suffit pour s'en convaincre que de considérer le rôle qui était assigné au projet cybernétique de l'après-guerre dans les années cinquante, et celui de la contre-culture des années soixante (TURNER, 2005) : le premier visait à reproduire un cerveau humain sous la forme d'une machine afin de conjurer la tragédie de l'holocauste, le second poursuivait l'utopie d'une émancipation de l'individu qui, par la technique, devait conjuguer paradis artificiels et intelligence artificielle.

Le fantasme reposant sur la promesse technique est donc non seulement culturel, mais aussi individuel.

Notre recherche nous a conduits à associer l'excitation psychique et l'état d'alerte auxquels nous soumettent les écrans comme des marqueurs de surgissements, générant un attrait naturel pour ce qu'ils vont nous délivrer. Le phénomène de surgissement excède donc de beaucoup la phénoménologie numérique : plus généralement, c'est ce que la philosophie désigne sous le terme de *contingence* qui organise de manière intrinsèque un rapport « passionnel », subjectif, entre l'homme et son environnement lorsque celui-ci est promoteur d'imprévisibilité.

Une étude des conditions d'émergence d'un questionnement psychanalytique du virtuel révèle qu'historiquement, les « nouvelles technologies » ont toujours existé et ont généré chez lui une virtualité suffisamment forte pour prendre une part active dans certains tournants de l'Histoire. On peut à titre d'exemple citer la Réforme qui a enflammé la chrétienté par les pamphlets de LUTHER sur un rythme comparable aux

« tweets » des récentes Révolutions arabes (DARNTON, 2011). Cette approche historique de la contingence, étroitement liée à l'histoire de la technique, conduit à considérer que si l'objet numérique est nouveau, la structure de cet objet, elle, n'est pas nouvelle : le numérique produit de la contingence au même titre que la *Pascaline* ou la table des matières du *codex* le faisait, ce dont témoigne la variété des passions qu'elles ont chacune déchaînées en leur temps, respectivement au XII^{ème} et XVII^{ème} siècle (HUMBERT, 1947). Notre travail de thèse amène donc des éléments d'analyse produits par l'historien et l'anthropologue qui récuse toute idée de rupture entre le virtuel et l'histoire qui l'a produit.

Par la suite, le numérique ne s'est spécifié qu'en réussissant à renouveler en permanence une contingence de l'outil, c'est-à-dire en parvenant à éviter l'effet d'accoutumance et de prévisibilité amenant l'invention vers le statut d'outil du quotidien (nul doute par exemple que le métro fut très « virtuel » pour son usager lors de sa mise en service...). Cette spécificité du « virtuel moderne » à pouvoir renouveler sa contingence peut être attribuée à six facteurs qui concourent à ce que le numérique « densifie le présent » et cultive le mythe d'un « passage-à-l'actuel » de la revendication inconsciente. Par les écrans, l'environnement devient moins fixe, quelque chose peut « toujours se passer », appelant à croire en la promesse d'un « site » dans lequel le sujet pourra s'en remettre à un algorithme qui lui fournira une réponse « magique ». Le phénomène trouve particulièrement à s'illustrer dans certaines requêtes adressées par millions à l'algorithme *Google* (« Je désire un autre homme », « Je voudrais que quelqu'un m'attende », « Je veux mourir », « J'ai peur d'être enceinte »...) s'inscrivant dans le droit fil de « l'organisme pensant » dont la *Pascaline* était accusée, simultanément à l'adulation dont elle faisait l'objet. La dimension existentielle de ces requêtes témoigne de ce que l'une des prérogatives assignées à l'algorithme ne consiste rien moins qu'à donner au sujet des réponses sur sa condition humaine.

En première analyse, la mécanique du phénomène est simple : si l'utilisateur de l'algorithme sait qu'il y a toute une machinerie qui traite ce qu'il y a déposé de lui-même, il ne sait pas ce que cet algorithme ne peut pas faire. À l'image des premiers hominidés face au monolithe de 2001, *L'Odyssée de l'Espace* (allégorie de la naissance de l'âme humaine), il n'en discerne pas les limites et il se trouve donc parfaitement fondé à tout en espérer ou tout en craindre, quitte, par cette activité psychique à s'acquiescer d'un profond animisme à l'égard de cet Autre technologique.

Il y a donc deux fonctionnements évolutifs : d'un côté, celui du monde extérieur et notamment du numérique en mouvement permanent, de l'autre celui de l'humain en demande, et il s'agit de comprendre comment l'un s'articule à l'autre, c'est-à-dire comment quelque chose qui se passe dans l'environnement devient quelque chose qui se passe pour le sujet ?

C'est précisément cette rencontre que nous avons désignée sous le terme de « surgissement » et que le rapport immédiat avec la temporalité invite dans le corpus psychanalytique.

Expérimentation

Le dispositif que nous avons mis au point pour analyser le rapport au temps t+1 de l'humain face à l'écran repose sur une séquence en deux temps. Sans en faire le résumé, il est nécessaire d'en restituer les grandes lignes.

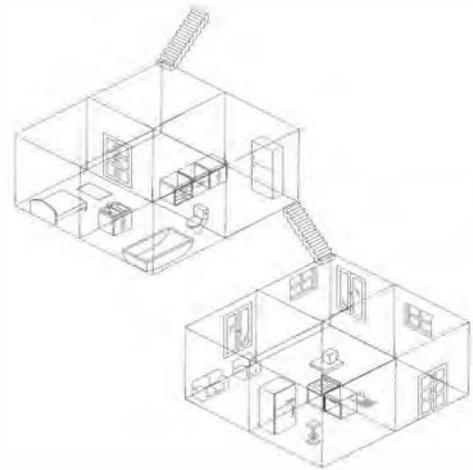
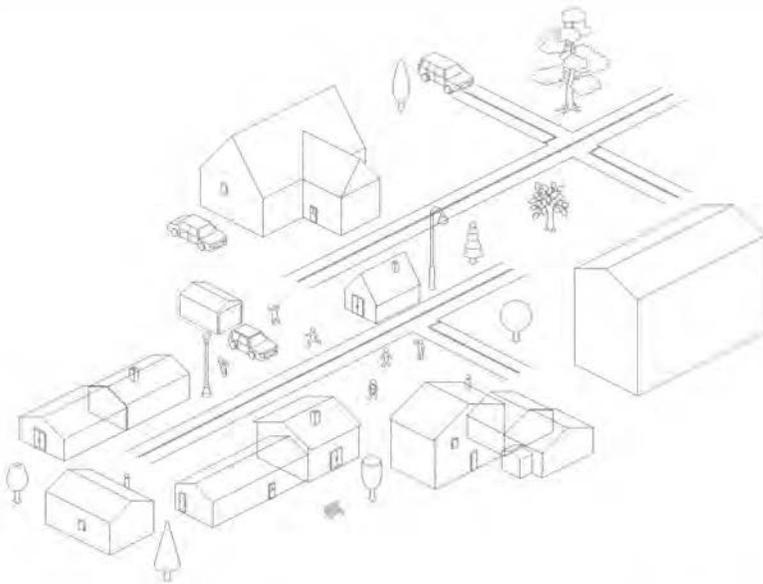
De la façon la plus empirique, nous avons choisi, pour disposer d'un système humain/algorithme, de nous intéresser au couple adolescent/jeu vidéo. Le jeu vidéo que nous avons choisi est celui d'une « simulation de vie » proposant des contenus très divers, susceptibles de supporter une grande variété de thèmes de surgissement. La méthode que nous avons utilisée se déroule en trois temps.

Le premier temps consiste à *repérer* les possibles émergences ; schématiquement, ce temps correspond à l'illusion d'un sujet qui se dirait « l'algorithme va faire cela ». Durant cette première étape, nous laissons le sujet jouer comme il le souhaite pendant une heure et nous n'intervenons que sur sa demande s'il a besoin d'aide pour accomplir quelque chose à l'écran. Nous repérons le surgissement à partir de nos propres réactions (contre-transférentielles, dit-on en psychanalyse) nous faisant pressentir qu'il est « en train de se passer quelque chose » entre le sujet et l'algorithme ; des critères plus formels de reconnaissance de l'émergence peuvent être énoncés : manifestation de « suspense » ou d'angoisse, stationnement électif sur une séquence, excitation psychique ou motrice, signes de déception ou d'enthousiasme, d'incompréhension, arrêts inattendus, phénomènes de récurrence, d'insistance. Par ailleurs, la partie que joue le sujet à l'écran est enregistrée en vidéo, de telle manière que nous pouvons la revoir seuls pour repérer des surgissements inaperçus pendant la séquence de jeu.

La seconde étape consiste à *vérifier* ces surgissements. Un entretien de 45 minutes est proposé à chaque sujet une semaine après la séance de jeu, supporté par la rediffusion des séquences d'émergence repérées. Chacune de ces séquences vidéo dure environ une minute, à l'issue desquelles nous demandons « est-ce que tu attendais qu'il se passe quelque chose à ce moment ? ».

Le troisième temps est lui aussi un temps de vérification. Avec l'accord du sujet, nous avons organisé une rencontre avec lui, son psychologue et ses parents afin d'obtenir des éléments de comparaison entre ses surgissements et les éléments les plus significatifs de son histoire. Voici trois illustrations issues de notre expérimentation :

Jean, 14 ans, manifeste des signes d'angoisse alors que sa mère-avatar prend un bain ; il cherche à plusieurs reprises à la faire sortir, clique plusieurs fois avec précipitation sur le personnage sans y parvenir et me demande finalement de le faire moi-même. À l'entretien une semaine plus tard, le jeune homme m'explique : « Il fallait que je l'envoie au lit sinon elle risquait de s'endormir et de se noyer ». Nous apprendrons que le jeune homme vit en foyer et demande régulièrement aux services sociaux les lettres de sa mère qui est schizophrène, sans domicile fixe et incapable d'assurer sa sécurité dans sa situation.



Sophie, 15 ans, se rend pendant le jeu dans un cimetière ; elle le visite et clique à plusieurs reprises sur les sépultures sans que rien ne se passe. Elle expliquera la semaine suivante : « Je voulais savoir si on pouvait aller sous les tombes (...). J'ai entendu qu'une petite fille a vécu sous le cimetière avec ses parents morts ». J'apprendrai que le passé de la jeune fille a été marqué par des abandons précoces : après le décès de sa mère lors de sa naissance, Sophie à l'âge de cinq ans s'est vécue comme « enlevée » à sa famille (en fait une famille d'accueil) au motif d'une adoption qui s'est finalement terminée quelques années plus tard par un nouvel abandon et un placement en foyer.

Estelle, 16 ans, crée trois jeunes filles pour habiter sa maison virtuelle. Elle me demande dès que la partie commence s'il est possible d'acheter des alarmes pour sa maison ; une fois installées, elle consacre toute sa partie au choix d'une clôture autour du jardin : muret, barrière, grillage, palissade, rien de ce que le logiciel mettra à sa disposition ne pourra la satisfaire. À l'entretien, Estelle m'expliquera qu'elle s'attendait à ce que le jeu envoie des voleurs ou des gens qui pourraient l'enlever et que les filles vivaient ensemble pour veiller chacune l'une sur l'autre. J'apprendrai par la suite qu'Estelle a subi l'inceste par son père à l'entrée de son adolescence.

Ces résultats expérimentaux, au fond, ne sont pas surprenants : ils attestent que dans le système humain/algorithmique, des émergences surviennent à partir de l'ignorance de l'individu face à la « gouvernamentalité algorithmique ». Quel humain sait qu'un distributeur de billets « n'accepte » son retrait d'argent qu'après avoir vérifié, outre le montant qu'il demande, sa localisation, la date de sa dernière transaction, le montant de ses derniers retraits ou encore le délai écoulé entre ses derniers retraits (liste non-exhaustive) ? Dans le rapport le plus quotidien qu'un humain établit avec un algorithme, la subjectivité est requise pour « décoder » l'usage qu'il peut en faire, ce qu'il peut « rationnellement » lui demander. Et il arrive que l'on se trompe : le retrait d'argent peut bel et bien être refusé, ce qui signifie que l'on n'accède qu'à une compréhension

du code algorithmique que par essais/erreurs. Si « le code est la loi » selon la célèbre formule de LESSIG (2000), alors les émergences du système humain/machine sont de structure, car il est impossible qu'un être humain « connaisse » un code algorithmique dans son potentiel et ses limites. Autrement dit, le savoir inhérent à « ce qu'il va se passer » est pure affaire de spéculation.

Notre expérimentation révèle toutefois une dimension supplémentaire à l'exemple du « distributeur », qui témoigne de phénomènes de surgissements d'un certain type, dans lesquels ce qui est attendu de l'algorithme échappe à la conscience immédiate de son usager. Ainsi, Jean, Sophie et Estelle ont chacun spéculé sur un scénario qui devait annoncer à un certain moment du jeu le temps « t+1 » d'une production algorithmique « mandatée » pour rejouer leur problématique psychique sur un mode *idéal*. La mère de Jean qui devait s'endormir dans son bain a été « sauvée » d'une noyade annoncée en lieu et place de sa mère réelle, Sophie devait vivre sous un cimetière pour retrouver ses parents décédés et enfin Estelle devait réussir à se protéger contre l'intrusion d'un homme malintentionné dans sa demeure, figure d'un père incestueux.

Ces résultats illustrent que ce qui a causé dans le passé un traumatisme ou qui génère encore dans le présent une forte angoisse « doit » se retrouver à l'écran comme si le patient, dans sa souffrance, attendait inconsciemment une opportunité offerte par une *complaisance algorithmique* pour « refaire le film » de son existence.

Cette question d'une « opportunité » offerte par l'algorithme a d'ailleurs été parfaitement désignée en psychologie cognitive sous la modélisation du rapport humain/algorithmique par l'image de la « machine à sous ». Tant que la machine n'offre pas ce qui est demandé par son utilisateur, celui-ci peut rejouer à volonté en attendant sa « récompense » : la « bonne combinaison » finira bien par tomber. Nous ne faisons en cela que donner à cette modélisation le prolongement de sa logique en spécifiant que la source de cette récompense peut être inconnue de l'utilisateur lui-même et que cette source peut organiser discrètement son rapport à l'algorithme et ainsi générer une forte dépendance.

Jean, Sophie et Estelle, qui, chacun, passaient des journées et des nuits entières devant leur ordinateur au détriment de leur assiduité scolaire ont par la suite poursuivi une psychothérapie utilisant le principe de cette expérience « séquence sur ordinateur/exploitation des surgissements en entretien » qui a très notablement réduit leur exposition aux écrans et a permis une rescolarisation satisfaisante. Les exorbitantes potentialités du code algorithmique associées à l'opacité de son fonctionnement devenu hypercomplexe élève « l'ordinateur » à quelque chose d'autre qu'une simple machine qui ordonne et exécute des commandes. Son utilisateur, et plus particulièrement son utilisateur en souffrance, peut y voir une puissance apte à reproduire un « paysage psychique » dans lequel rejouer les conditions pathogéniques de sa problématique psychique.

Pour le dire une nouvelle fois avec FREUD, il survient parfois accidentellement « l'occasion actuelle du souvenir » qui va provoquer pour le sujet une conjoncture dynamique, « quelque chose va se passer », à partir des effets revendicatifs de l'histoire.

Le surgissement viserait ainsi une réactualisation idéalisée de ce qui aurait causé l'insatisfaction du sujet inconscient. Plus un sujet est névrosé, plus les repérages des conjonctures favorables à ses surgissements seront animistes.

La « mécanique » de notre rapport aux écrans repose donc sur le repérage d'une impression, d'un indice, d'un « trait unique » (FREUD, 1921) qui va permettre que ce qui arrive fortuitement, par hasard, devienne le signe d'une situation susceptible d'être enrôlée par le déterminisme inconscient. À l'image des restes diurnes à partir desquels s'édifient les rêves, le sujet inconscient cherche à prélever un trait qui va esquisser l'occasion du souvenir, ce qui ne manquera pas de provoquer au passage une parole dont le Moi conscient ignore à la fois son origine et son but. Aucune raison donc, pour que le névrosé s'arrête un jour de parler puisqu'il ne sait au fond ce qu'il veut dire.

Cette thèse réaffirme donc que le déterminisme en psychanalyse n'a rien de métaphysique : ce déterminisme ne renvoie pas à une existence donnée par avance qui permettrait de prévoir un destin, mais il s'articule avec ce que le hasard lui propose en chemin, « il fait avec », il compose et progresse en trouvant dans les données de l'environnement ce qui correspond métaphoriquement au mieux à ce qu'il veut trouver. On ne se représente pas ce qu'on perçoit, on ne fait que percevoir ce qui veut se représenter, pourrait-on dire en écho à BERGSON et MERLEAU-PONTY.

Le surgissement est donc le produit de l'opportunisme inconscient qui attend son avenir. La métaphore de FREUD dans le Bloc magique est à ce titre éloquente : « ce serait comme si l'inconscient, par le moyen du système Pré-conscient/Conscient, tendait en direction du monde extérieur des antennes qui dégustent les excitations » (Date, pages). Dès lors, quoi de mieux qu'un environnement qu'on peut faire évoluer à l'envi dès qu'il semble trop statique, dès qu'il est trop figé, dès qu'il ne « dit rien » à son utilisateur et qu'il échoue à produire un « site » pour son désir ? La vie réelle, hors-numérique s'entend, marcher dans la rue

par exemple, va exposer le passant à des hasards qui vont sporadiquement retenir son attention et provoquer chez lui des rêveries, mais l'environnement numérique, par sa disruptivité et sa contingence, semble fait pour l'inconscient, dans la mesure où il permet itérativement de produire des hasards à volonté jusqu'à ce que « la bonne combinaison » tombe et que l'écran fasse enfin apparaître « ce qui dit quelque chose » au sujet et qui va provoquer sa mise en tension.

Notre thèse apporte donc un premier modèle explicatif de la cyberaddiction en tant qu'elle serait en réalité une dépendance de l'inconscient à un outil producteur de contingence et de ce fait, potentialisant la rencontre de « la bonne conjoncture » qui ferait advenir la réactualisation sur un mode idéal de l'histoire du sujet.

C'est précisément cette hypothèse de « la machine à sous », pourrait-on dire, qui a été testée dans la partie clinique de cette recherche : un sujet en souffrance peut légitimement attendre d'un algorithme que survienne à son profit « la bonne combinaison », c'est-à-dire la possibilité de rejouer métaphoriquement ce qui l'a fait souffrir pour recueillir de la part de cette altérité algorithmique, sinon quelque chose de son idéal, au moins des représentations qu'il n'a su lui-même élaborer.

Ce travail apporte en outre un cadre et une rigueur méthodologique à une pratique de la « médiation numérique » gouvernée le plus souvent par l'intuition, dont le vice est de souvent pâtir d'une haute fétichisation du médium numérique, comme si l'ordinateur présentait en lui-même une portée thérapeutique.

Cette thèse s'oppose à cette représentation des choses puisqu'elle démontre *in fine* ceci : c'est ce qu'on ne voit pas à l'écran qui révèle le sens de ce qui s'y figure, c'est-à-dire, en dernier terme, ce que le sujet y prélève pour se créer une promesse.

Geoffroy WILLO,
Psychologue clinicien,
Docteur en psychologie