

Revue des Interactions Humaines Médiatisées

Journal of Human Mediated Interactions

Rédacteurs en chef

Sylvie Leleu-Merviel & Khaldoun Zreik

Vol 15 - N° 1 / 2014



© Europia, 2014

15, avenue de Ségur,
75007 Paris - France

Tel (Fr) 01 45 51 26 07 - (Int.) 33 1 45 51 26 07

<http://europia.org/RIHM>

rihm@europia.org

Revue des Interactions Humaines Médiatisées

Journal of Human Mediated Interactions

Rédacteurs en chef / *Editors in chief*

- Sylvie Leleu-Merviel, Université de Valenciennes et du Hainaut-Cambrésis, Laboratoire DeVisu
- Khaldoun Zreik, Université Paris 8, Laboratoire Paragraphe

Comité éditorial / *Editorial Board*

- Thierry Baccino (Université Paris8, LUTIN - UMS-CNRS 2809, France)
- Karine Berthelot-Guiet (CELSA- Paris-Sorbonne GRIPIC, France)
- Pierre Boulanger (University of Alberta, Advanced Man-Machine Interface Laboratory, Canada)
- Jean-Jacques Boutaud (Université de Dijon, CIMEOS, France)
- Aline Chevalier (Université Paris Ouest Nanterre La Défense, CLLE-LTC, France)
- Yves Chevalier (Université de Bretagne Sud, CERSIC -ERELLIF, France)
- Didier Courbet (Université de la Méditerranée Aix-Marseille II, Mediasic, France)
- Viviane Couzinet (Université de Toulouse3, LERASS, France)
- Milad Doueïhi (Université de Laval - Chaire de recherche en Cultures numériques, Canada)
- Pierre Fastrez (Université Catholique de Louvain, GReMS, Belgique)
- Pascal Francq (Université Catholique de Louvain, ISU, Belgique)
- Bertrand Gervais (UQAM, Centre de Recherche sur le texte et l'imaginaire, Canada)
- Yves Jeanneret (CELSA- Paris-Sorbonne GRIPIC, France)
- Patrizia Laudati (Université de Valenciennes, DeVisu, France)
- Catherine Loneux (Université de Rennes, CERSIC -ERELLIF, France)
- Marion G. Müller (Jacobs University Bremen, PIAV, Allemagne)
- Marcel O'Gormann (University of Waterloo, Critical Média Lab, Canada)
- Serge Proulx (UQAM, LabCMO, Canada)
- Jean-Marc Robert (Ecole Polytechnique de Montréal, Canada)
- Imad Saleh (Université Paris 8, CITU-Paragraphe, France)
- André Tricot (Université de Toulouse 2, CLLE - Lab. Travail & Cognition, France)
- Jean Vanderdonckt (Université Catholique de Louvain, LSM, Belgique)
- Alain Trognon (Université Nancy2, Laboratoire InterPsy, France)

Revue des Interactions Humaines Médiatisées

Journal of Human Mediated Interactions

Vol 15 - N° 1 / 2014

Sommaire

Editorial

Sylvie LELEU-MERVIEL, Khaldoun ZREIK (Rédacteurs en chef) 1

Rituels télévisuels et connexions métropolitaines dans la Cosmopolis luxembourgeoise

Television rituals and metropolitan ties in the Cosmopolis of Luxembourg

Christian LAMOUR, Nathalie LORENTZ 3

Un système de navigation pour optimiser la recherche d'information sur le web

A navigation system that improves information retrieval on the web

Mohamed DJOUANI, Stéphane CARO DAMBREVILLE, Jean-Michel BOUCHEIX 21

Interactions tactiles sur tablettes pour l'apprentissage de la géométrie dans l'espace : présentation et premières évaluations

Tactile interactions on tablets for learning geometry in space: presentation and first assessments

Robin VIVIAN, David BERTOLO, Jérôme DINET 51

Analyse simondienne de l'otakisme et du robotisme japonais

Simondian analysis of Japanese otakism and robotism

Nicolas OLIVERI 91

Editorial

R.I.H.M., *Revue des Interactions Humaines Médiatisées*, aime à croiser les regards pluri-disciplinaires, tout en restant centrée sur la science de l'information-communication. Elle est du reste qualifiante dans cette discipline, puisqu'elle figure sur la liste AERES-CNU de 71^{ème} section. Nous avons indiqué au dernier numéro qu'elle gagnait en sélectivité, arrivant aujourd'hui à un taux de sélectivité d'environ 50%. Son rayonnement s'internationalise également. Comme la précédente, la présente parution s'ouvre ainsi sur un article luxembourgeois.

En effet, le premier article porte sur les routines de consommation audiovisuelle dans le Grand-Duché. Dans ce contexte où plusieurs communautés nationales coexistent, l'article examine si l'outil télévisuel est mobilisé par l'individu pour s'ouvrir à la diversité et la complexité communautaire de son espace de vie, ou au contraire s'il ravive un lien national dissous dans la Cosmopolis luxembourgeoise.

Le deuxième article présente les effets d'un dispositif technique dont le but est de faciliter la navigation dans les documents numériques. L'expérimentation, conduite avec 59 participants, compare les effets produits dans trois conditions expérimentales d'un site d'agence immobilière spécialement conçu pour l'étude. La méthode de l'enregistrement des mouvements oculaires (Eye-Tracking) est employée en vue d'obtenir des indicateurs destinés à mieux comprendre les stratégies d'exploration visuelle et d'autre part, de donner une indication précise sur les ressources cognitives investies durant la tâche.

Le troisième article envisage les interactions tactiles sur tablettes pour l'apprentissage de la géométrie dans l'espace. Il présente la problématique, analyse les besoins correspondants et montre le manque de solutions existantes avant de proposer un prototype avancé de logiciel et les premières évaluations effectuées auprès d'un public cible (enfants de 9 à 11 ans) et d'utilisateurs tout venant.

Enfin, le dernier article s'appuie sur un phénomène culturellement identifié, l'*otakisme* japonais, mais également sur le *robotisme* qui en découle, pour proposer une autre lecture de la relation ambiguë entre culture et technique, généralement située au carrefour d'un angélisme technophile béat ou d'une diabolisation technophobe réductrice. L'enjeu est de parvenir à réinsuffler au centre du discours sur la technique toute une dimension humaine et sociale, nichée au cœur de la culture technique.

Nous vous souhaitons à toutes et à tous une très bonne lecture et nous vous remercions de votre fidélité.

Sylvie **LELEU-MERVIEL** et Khaldoun **ZREIK**
Rédacteurs en chef

Analyse simondienne de l'otakisme et du robotisme japonais

Simondian analysis of Japanese otakism and robotism

Nicolas OLIVERI

Groupe IDRAC-SUP' DE COM
Communication et solidarité, EA 4647, Clermont Université
nicolas.oliveri@yahoo.fr/nicolas.oliveri@idracnice.com

Résumé. Trivialement, le courant technophile s'oppose ontologiquement à une pensée estampillée comme technophobe. Pourtant, les limites de ce type d'opposition binaire apparaissent rapidement. Plutôt que de chercher à les cloisonner, le philosophe Gilbert Simondon a tenté au contraire, de les repenser ensemble. C'est sous cette approche « simondienne » mais également prospective, que s'inscrit cet article proche de l'essai. Il vise donc à s'appuyer sur un phénomène culturellement identifié, l'*otakisme* japonais, mais également sur le *robotisme* qui en découle, compris pour l'occasion comme des leviers exploratoires de la culture technique « simondienne ». Le but étant de proposer une autre lecture de la relation ambiguë entre culture et technique, généralement située au carrefour d'un angélisme technophile béat ou d'une diabolisation technophobe réductrice. L'enjeu est également celui de parvenir à réinsuffler au centre du discours sur la technique toute sa dimension humaine et sociale, nichée au cœur de la culture technique.

Mots-clés. Otakisme, robotisme, culture technique, théorie simondienne

Abstract. Historically, technophile and technophobe people are opposite. However, this debate is clearly limited. Instead of separating, philosopher Gilbert Simondon wished to think of them as a united entity. This article deals with this original approach. Using Japanese *otakism* and *robotism*, our goal is to analyze technical culture without manichaeism. Then, an alternative view of the relationship between technology and culture is considered. The main aim is to restore the human and social aspects within their place in technical culture studies.

Keywords. Otakism, robotism, technical culture, Simondon's theory.

1 Introduction

Initialement proposé par Nakamori Akio¹, le qualificatif *otaku* est utilisé en 1983² pour la première fois. La langue française ne permet pas de traduire avec

¹ Chroniqueur, éditeur et essayiste, Akio Nakamori est devenu le porte-parole de cette communauté en popularisant le terme *otaku* dans ses écrits.

² L'article où apparaît pour la première fois le mot *otaku* est extrait de la revue japonaise de bandes dessinées pour adultes *Burrico*.

précision cette expression japonaise. Toutefois, le *kanji*³ qui la caractérise le plus justement s'approche des termes de « logis », de « maison » ou de « endroit où l'on vit ». Une autre interprétation est également possible : « [...] La deuxième signification du mot est en fait une extension du premier sens : c'est un vouvoiement impersonnel et assez distant que les Japonais utilisent quand ils ont besoin de s'adresser à quelqu'un sans désirer pour autant approfondir la relation ainsi nouée » (Barral, 1999). Les *otakus* s'interpellent entre eux ainsi et nomment également leurs interlocuteurs de la sorte. Cette désignation sous une bannière commune, proclame implicitement l'appartenance à cette large communauté. Mais pas seulement. « C'est une façon de marquer leur indifférence vis-à-vis des personnes avec qui ils parlent, de manifester une sorte d'égoïsme aseptisé comme si les ressorts de leur sensibilité et de leur affectivité étaient définitivement distendus » (Yamanaka, 1997). Deux auteurs italiens définissent ainsi l'*otaku* type : « Collectionneurs dévoués et maniaques, fétichistes de l'image, esthètes de la sérialisation, les jeunes *otakus* habitent une dimension 'autre', où l'univers des mangas, des jeux vidéo, du sexe médiatique, remplace tout principe de réalité » (Furnari & Griner, 1999). Mais il n'existe pas à ce jour une définition consensuelle du terme. Quoi qu'il en soit, le phénomène *otaku* interpelle avec inquiétude la sociologie et la psychologie japonaises depuis désormais une trentaine d'années. En France, certains travaux⁴ récents proposent une analyse comparative du phénomène, en interrogeant plus largement « les rapports entre technique, culture et individu » (Oliveri, 2011). L'*otaku* japonais, archétype du *digital native*⁵, pourrait alors incarner selon une approche théorisée par Gilbert Simondon⁶, la finalité de ce qu'il nomme « culture technique », où précisément la culture et la technique ne seraient aucunement à opposer, mais au contraire, à repenser conjointement au prisme d'une médiation faite par l'objet technique (téléphonie, informatique, internet, jeux vidéo, machines au sens large, etc.). La technique serait alors envisagée ici comme partie prenante de la culture puisque « [...] la culture n'est rien d'autre que la capacité d'hériter collectivement de l'expérience de nos ancêtres et cela a été compris depuis longtemps. Ce qui a été moins compris, c'est que la technique [...] est la condition d'une telle transmission » (Stiegler, 1998). Dans cette acception du terme « culture », que nous validons dans le cadre de cet article, la technique se positionne au cœur même de la culture, stimulant ainsi l'observation d'un jeu d'influences réciproques, tantôt complémentaires, tantôt contradictoires.

Pour comprendre les modalités de cette transmission évoquée par Bernard Stiegler, la démarche de Simondon propose un positionnement original vis-à-vis de notre relation aux objets techniques, évacuant à l'occasion la trop simpliste opposition technophile *versus* technophobe, qui renvoie passivement dans leur camp respectif culture et technique. Il justifie alors sa démarche : « Les idées d'asservissement et de libération sont beaucoup trop liées à l'ancien statut de l'homme comme objet technique pour pouvoir correspondre au vrai problème de la relation de l'homme et de la machine. Il est nécessaire que l'objet technique soit connu en lui-même pour que la relation de l'homme à la machine devienne stable et valide : d'où la nécessité d'une culture technique » (Simondon, 1958). L'objectif affiché est alors de considérer la technique comme partie prenante de la culture qui l'abrite, sous la forme d'une imbrication de concepts trop volontiers renvoyés dos à

³ Idéogramme japonais.

⁴ Oliveri, N. (2011). *Cyberdépendances. Une étude comparative France-Japon*. L'Harmattan, Paris.

⁵ Cf: Caselli, A. (dir.) (2011). « Cultures du numérique ». *Communications*, n°88. Seuil, Paris.

⁶ Simondon, G. (1958). *Du mode d'existence des objets techniques*. Méot, Paris.

dos par un discours sur la technique encore largement manichéen⁷. Simondon ajoute : « La culture se conduit envers l'objet technique comme l'homme envers l'étranger quand il se laisse emporter par la xénophobie primitive. Le misonéisme orienté contre les machines n'est pas tant haine du nouveau que refus de la réalité étrangère. Or, cet être étranger est encore humain, et la culture complète est ce qui permet de découvrir l'étranger comme humain. De même, la machine est l'étrangère ; c'est l'étrangère en laquelle est enfermé de l'humain, méconnu, matérialisé, asservi, mais restant pourtant de l'humain » (Simondon, 1958). Notre volonté est donc celle d'une réinterprétation conjointe de la culture et de la technique, de l'humain et de la machine, à partir de l'*otakisme* et du *robotisme*. Ces deux propositions de concepts renferment effectivement une forte propension à fournir les clés d'une relecture pertinente de la culture technique, telle que formulée par Gilbert Simondon à la fin des années 50.

2 L'émergence d'une hégémonie de la technique

La dichotomie présupposée entre technophiles et technophobes s'inscrit dans une histoire longue, où détracteurs et défenseurs entrent en friction quant au statut accordé à la technique. La pensée saint-simonienne, par exemple, illustre cette volonté du rapprochement de l'homme et de la technique par la nature, en vue d'une relation fusionnelle et symbiotique. En résumant cette pensée, Pierre Musso dit ceci : « La Terre est la seule matrice et il faut la féconder grâce au travail d'intérêt général, notamment la réalisation de réseaux de communication » (Musso, 1999). Et déjà, l'idée implicite d'une société de communication en réseau, alimentée par des flux informationnels se dessine, « transformant l'utopie sociale en utopie technologique, dans un culte mystique des réseaux de communication » (Musso, 1999). La technophilie trouverait ici ses fondements majeurs, où les techniques seraient envisagées comme les ressources nécessaires au développement social et spirituel de l'humanité⁸. Le courant technophile va poursuivre son développement, en s'abreuvant de nouveaux concepts et de théories novatrices. Au cours du XX^{ème} siècle, il va connaître un nouvel essor par l'intermédiaire du jésuite Pierre Teilhard de Chardin, dont l'œuvre⁹ laisse entrevoir toute une série de discours susceptibles d'inspirer les futurs défenseurs de la technique. Outre ses prédispositions d'homme de foi, il fut un éminent homme de sciences (il a enseigné la physique et la chimie et s'est consacré par la suite plus spécifiquement à l'anthropologie). L'essentiel de sa pensée est centrée sur deux idées majeures, la foi et la science. Seuls ses écrits strictement scientifiques (anthropologiques principalement), ont été publiés de son vivant. Ses pensées philosophiques et théologiques n'ont pu être éditées qu'après sa mort, Pierre Teilhard de Chardin étant entré en conflit permanent avec l'Église. De nombreux sites Internet lui sont aujourd'hui consacrés et soutiennent l'essentiel de ses idées. Concernant la partie philosophique de son œuvre, certains textes énoncent : « Éclairés d'une vision synthétique du déroulement universel de l'évolution, ils [ses écrits] mettent en valeur le phénomène de complexification cérébrale du phylum humain, aboutissant au surgissement de la conscience de soi ('pas' de la réflexion), puis à un réseau mondial de communication des pensées humaines, la noosphère, au cœur duquel agit le 'Christ évolutif' et qui conduit

⁷ Cf : Lakel, A., Massit-Folléat, F. & Robert, P. (2009). *Imaginaire(s) des technologies de l'information et de la communication*. Maison des Sciences de l'Homme, col. « PrATIcs », Paris.

⁸ Point de vue actuellement défendu par le courant transhumaniste.

⁹ Notamment dans *Le Phénomène humain* (1955). Seuil, Paris.

l'humanité, de façon immanente et transcendante tout à la fois, vers le 'point Oméga' (royaume de Dieu)¹⁰ ».

Cette citation aux accents prophétiques semble entrer en résonance avec les travaux de certains auteurs, notamment Nicholas Negroponte¹¹ ou Philippe Quéau¹². L'utopie planétaire par la mise en réseau défendue par Pierre Teilhard de Chardin, fait encore recette au sein des discours d'accompagnement relatifs au développement des technologies de l'information et de la communication, des mondes virtuels ou plus globalement, de la « cyberculture » (Lévy, 1997). Joël de Rosnay, dans son ouvrage *L'homme symbiotique*, exposait clairement sa pensée quant au devenir de la fusion entre l'homme et la machine. « Ni sur-homme, ni bio-robot, ni superordinateur, ni mégamachine, l'homme du futur sera simplement *l'homme symbiotique*, en partenariat étroit - s'il parvient à le construire - avec le système sociétal qu'il a extériorisé à partir de son cerveau, de ses sens, de ses muscles » (De Rosnay, 1995). Cette fusion est rendue possible, selon le scientifique, par l'interconnexion des réseaux informatiques, seuls capables de relier les humains entre eux, permettant alors leur participation au développement de ce qu'il nomme le *cybionte*, et dont il donne la définition suivante : « Toute nouvelle forme de vie a droit à un nom. Je propose de baptiser cet organisme planétaire le *cybionte*, nom que j'ai formé à partir de 'cybernétique' et de 'biologie'. Il représente [...] un modèle hypothétique, une métaphore utile pour envisager une des étapes possibles de l'évolution de la matière, de la vie et de la société humaine sur notre planète » (De Rosnay, 1995). Cette vision de la technique insiste sur le fait que les technologies et la technicité qui en découlent, donneront aux hommes des sociétés modernes l'occasion de se rapprocher par le biais de l'interconnectivité que représentent les ordinateurs et les réseaux virtuels. Le philosophe Pierre Lévy s'inspire également de la pensée saint-simonienne ou de celle de Pierre Teilhard de Chardin. Dans son rapport remis au Conseil de l'Europe en 1997, intitulé *Cyberculture*, on peut lire ceci : « [...] Je prétends que la cyberculture peut être considérée comme un digne héritier (quoique lointain) du projet progressiste des philosophes du XVIII^{ème} siècle. En effet, elle valorise la participation à des communautés de débats et d'argumentation » (Lévy, 1997). Une technophilie communautaire en ligne pourrait trouver là certains de ses ancêtres.

Néanmoins, il est possible de déceler à plusieurs reprises un sentiment de doute, d'incapacité à entrevoir clairement les formes concrètes d'un avenir centré exclusivement sur la technique. Pierre Lévy, dans un souci de prise de recul, de distanciation par rapport au phénomène de ce qu'il nomme « cyberculture », reconnaît alors : « On me considère souvent comme un optimiste. On a raison. Mais mon optimisme ne promet pas qu'Internet résoudra magiquement tous les problèmes culturels et sociaux de la planète » (Lévy, 1997). Dès lors, une brèche s'entrouvre pour les opposants de la toute-puissance de la technique, venant alimenter un courant littéraire technophobe soutenu.

3 Contre le principe *tekhne*

Effectivement, une sévère critique, sous l'impulsion d'auteurs dont le discours vise à démontrer la séparation qui s'opère entre la technique d'un côté et l'homme de l'autre, a vu le jour. Cette vision pessimiste, portée par des théories parfois

¹⁰ Cf: http://www.planet-women.com/fr/cultur/psy/_view.asp?id=2&page=2, consulté le 29/01/14.

¹¹ Cf: Negroponte, N. (1995). *L'homme numérique*. Pocket, Paris.

¹² Cf: Quéau, P. (2000). *La Planète des esprits, pour une politique du cyberspace*. Odile Jacob, Paris.

virulentes, postule une prise d'indépendance de la technique vis-à-vis de l'être humain, ce dernier perdant le contrôle de ce qu'il crée. La puissance de la technique a très rapidement été perçue comme source de craintes ou de visions chaotiques, apanage des différents discours d'accompagnement qui la commentent depuis toujours. La philosophie peut alors éclairer la nature de cet « effroi technologique » (Dyens, 2008). Pour Martin Heidegger, l'homme cherche à maîtriser la technique sans se soucier de son contrôle. Il avance : « On veut, comme on dit, 'prendre en main' la technique et l'orienter vers des fins 'spirituelles'. On veut s'en rendre maître. Cette volonté d'être le maître devient d'autant plus insistante que la technique menace davantage d'échapper au contrôle de l'homme » (Heidegger, 1953). Il souligne ici l'incapacité de l'homme à contrôler le progrès technique qu'il génère, d'où une volonté exagérée de vouloir tout - ou trop - contrôler son environnement, de peur qu'il ne lui échappe et ne l'assujettisse.

Le philosophe allemand continuera de développer cette pensée afin d'établir ce qui deviendra plus tard son discours sur la « théorie de l'arraisonement », et dont il donne la définition suivante : « L'essence de la technique, je la vois dans ce que j'appelle le *Gestell*. [...] Le règne du *Gestell* [arraisonement] signifie ceci : l'homme subit le contrôle, la demande et l'injonction d'une puissance qui se manifeste dans l'essence de la technique et qu'il ne domine pas lui-même » (Heidegger, 1977). Ce type de prise de position sur la technique est alors révélateur d'un certain nombre d'interrogations concernant l'appropriation et l'assimilation de la technique par l'homme, mais aussi et surtout, de possibles dérives. Deux autres auteurs s'inscrivent dans cette vision négative de la technique. Tout d'abord Jacques Ellul, dont l'œuvre est pléthorique sur le sujet. La pluridisciplinarité de cet universitaire confère à son discours une force tout à fait singulière. Forte d'une cinquantaine d'ouvrages, l'œuvre de Jacques Ellul est extrêmement riche et dense. Dans *La Technique ou l'enjeu du siècle*, il dénonce toute l'ambivalence du progrès technique. Par ailleurs, certaines citations relevées par Jean-Luc Porquet dans sa biographie¹³ consacrée à Jacques Ellul, peuvent être ici retenues. Le journaliste rapporte les propos suivants : « L'homme ne maîtrise pas la technique : elle s'auto-accroît en suivant sa propre logique. La technique crée des problèmes, qu'elle promet de résoudre grâce à de nouvelles techniques. [...] Nous vivons sous l'emprise d'une incessante propagande. La publicité et le bluff technologique sont les moteurs du système technicien. Devenue universelle, la technique est en train d'uniformiser toutes les civilisations [...] » (Porquet, 2003). Ce pessimisme témoigne là aussi de la séparation plus que marquée entre l'individu et la technique. Dans le cadre d'une critique similaire, des rapprochements sont à effectuer avec la pensée de Paul Virilio, principalement dans son ouvrage *L'Art du moteur*¹⁴.

D'autres traces de la technophobie sont également visibles dans la culture populaire et les représentations sociales qui lui sont associées, notamment dans le roman de Mary Shelley, *Frankenstein ou le Prométhée*, datant de 1818. La mythologie qui s'y rattache fait directement référence à la symbolique de l'homme dépassé par sa machine et incapable de la contrôler. Plus significatif encore, le fait que cette dernière soit capable de se retourner contre son propre créateur¹⁵ afin de le faire disparaître. La continuité de ce courant de pensée s'incarne aujourd'hui à travers le traitement de sujets aussi controversés que le clonage, le développement des OGM, les nanotechnologies, la perte d'identité dans les réseaux informatiques ou le rôle

¹³ Porquet, J.-L. (2003). *Jacques Ellul, l'homme qui avait presque tout prévu*. Cherche Midi, Paris.

¹⁴ Virilio, P. (1993). *L'Art du moteur*. Galilée, Paris.

¹⁵ Nous pouvons également retrouver cette thématique à travers le mythe juif du *Golem*.

des experts scientifiques¹⁶. Il est vrai qu'il existe une forte résonance entre le discours technophobe et certains produits issus des industries culturelles (cinéma, littérature, etc.). Dès lors émerge, en Occident du moins, une idéologie technicienne fortement réfractaire à l'idée d'un « meilleur des mondes »¹⁷, par le seul fait d'une technicité accrue et d'une interconnexion numérique planétaire. Paul Virilio développe également son œuvre dans cette direction. Sa vision de la technique, d'Internet ou du monde en réseau, illustre parfaitement le courant technophobe. Il énonce : « Je crois que la technique véhicule toujours son contraire. Chaque objet technique véhicule sa propre négativité. Je le répète sans arrêt, inventer le train c'est inventer le déraillement, et inventer l'électricité c'est aussi inventer l'électrocution. Il y a une négativité des technologies informatiques. Il n'y a pas de technique pure. Toute technique est double » (Virilio, 1993). Fortement axée sur les notions de vitesse et d'accélération incontrôlées de la technique, cette vision paraît corroborer le danger du « tout-communicationnel »¹⁸. Paul Virilio poursuit alors : « L'enjeu aujourd'hui, ce sont les machines : les robots et tous ces objets extraordinairement puissants. Il ne faut pas les fuir, mais leur faire face. Il faut se battre avec l'ange car il n'y a de combat qu'avec lui, c'est la grandeur de l'homme » (Virilio, 1993).

Mais l'ambiguïté des relations entre culture et technique porte bien au-delà. Ainsi, « [...] de même, les techniques, invoquées comme libératrices à travers le progrès, au siècle des Lumières, sont aujourd'hui accusées d'asservir l'homme et de le réduire en esclavage en le dénaturant, en le rendant étranger à lui-même par la spécialisation qui est une barrière et une source d'incompréhension. Le centre de convergence est devenu principe de cloisonnement. C'est pourquoi l'humanisme ne peut jamais être une doctrine ni même une attitude qui pourrait se définir une fois pour toutes ; chaque époque doit découvrir son humanisme en l'orientant vers le principal danger d'aliénation » (Simondon, 1958). La figure du robot ou plus largement celle de l'être mécanisé associé à l'humain, résonne au sein de certaines sociétés comme le désir de faire coexister la technique au sein de la culture, par la convergence de l'objet technique au cœur des usages, des pratiques et des représentations sociales. Au Japon, ce principe d'une fusion homme-machine occupe une place à part et singulière, s'incarnant dans la société nipponne à travers le « mythe du robot » (Ichbiah, 2005), (Chouteau & Vievard, 2011), représentation anthropomorphique et mécanique d'une culture technique qui a su imprégner toute la société de manière remarquable, notamment au niveau des productions éditoriales et audiovisuelles. Ces dernières ont su s'exporter dans de nombreux pays européens, plus particulièrement en France.

4 Mythologie robotique

La figure du robot¹⁹ est un mythe bien plus ancien que ses origines mécatroniques le laissent apparaître. La genèse du robot est particulièrement stimulante dans la mesure où sa symbolique alimente une quantité considérable de représentations, s'appuyant à leur tour sur un imaginaire puissant qui, semble-t-il,

¹⁶ Colloque ISCC (Institut des sciences de la communication du CNRS). *Les chercheurs au cœur de l'expertise*. Paris, 4 avril 2011.

¹⁷ Selon une formule empruntée à Aldous Huxley dans son ouvrage éponyme.

¹⁸ Expression proposée par Lucien Sfez dans son ouvrage *Critique de la communication* (1992). Seuil, Paris.

¹⁹ « Robot » est issu des langues slaves (russe, biélorusse, polonais) et signifie « esclave » ou « travailleur forcé ». Le terme est utilisé pour la première fois en 1920 par l'écrivain Karel Capek dans sa pièce de théâtre R.U.R. (Rossum's Universal Robots).

visé à combler les limites de l'être humain. Depuis l'Antiquité²⁰ déjà, le robot préfigure le fantasme humain de la fusion parfaite entre l'homme et la machine tout en pointant ses dangers, même si la culture dans laquelle cette symbolique du robot émerge, transforme durablement les représentations qui lui sont associées. C'est pourquoi la réception et la diffusion de l'image du robot vont emprunter des voies radicalement opposées, selon la culture dans laquelle le *robotisme* s'implante. Ainsi, en Europe, le robot va drainer à partir de la révolution industrielle une image strictement utilitariste et connotée négativement, dans un contexte de forte rentabilité économique. Le robot y est perçu comme une machine froide et obéissante, cherchant pourtant implicitement à supplanter l'homme, en lui dérobant son travail. L'œuvre d'Isaac Asimov²¹ énonce clairement ce désir du créateur humain d'assujettir ce simulacre mécanisé, faisant de lui son esclave, intégralement à son service. Peu à peu, émerge alors dans l'imaginaire européen et occidental, l'idée d'une rivalité marquée entre l'homme et la machine, cette dernière possédant désormais les capacités techniques de le surpasser. Un courant technophobe alimente alors de nombreuses formes artistiques, littéraires et cinématographiques²² notamment, où la machine y est représentée comme le double maléfique de l'humanité, souhaitant explicitement sa disparition. « Enfin, pour l'Occident dont la culture est modelée par le monothéisme [...] la création d'artefacts 'vivants', relève de la pratique blasphématoire, car créer la vie incombe à Dieu et à lui seul. Plus la machine singe les mouvements du corps humain, ses émotions et son intelligence, plus elle devient donc sacrilège [...]»²³. L'Occident tend donc à rejeter l'idée de pouvoir être affilié « humainement » aux robots. Ainsi, « le robot représente une menace pour la civilisation occidentale, qui cherche à s'en distinguer et à préserver sa supériorité²⁴ ». Historiquement, la robotique et le *robotisme*, en Europe et en Occident du moins, s'impose difficilement, malgré les progrès techniques considérables accomplis.

5 Le courant *mecha* japonais

A contrario, le point de vue adopté par la culture asiatique - notamment japonaise - à l'égard du robot est particulièrement éclairant. En effet, la culture nipponne entretient des rapports privilégiés avec l'univers robotique. Premièrement, « les traditions ancestrales liées à la culture des automates et le shintoïsme, religion animiste nationale du Japon qui met sur un pied d'égalité l'organique et l'inorganique, la nature et la technologie, pourraient suffire à expliquer le fait que l'archipel a toujours accueilli ces êtres mécaniques sans la moindre réticence²⁵ ». Mais il ne s'agit pas là de la seule raison. La défaite atomique, subie en 1945 par le Japon, est le point de départ d'un profond traumatisme national. Convaincus de la supériorité de leur esprit guerrier²⁶ sur la technologie occidentale, les Japonais ont très durement vécu la perte de valeurs comme le courage, l'abnégation ou la volonté

²⁰ Cf: Mythe de *Pandora*.

²¹ Auteur russe né en 1920 et mort en 1992, naturalisé américain en 1928. Il est l'un des pères fondateurs du genre science-fiction en littérature.

²² *Metropolis* de Fritz Lang (1925), *Planète interdite* de Fred McLeod Wilcox (1956), *2001, L'Odyssée de L'Espace* de Stanley Kubrick (1968), *Blade Runner* de Ridley Scott (1982), *Terminator* de James Cameron (1984) sont les films les plus représentatifs du genre.

²³ Collectif. « Nos amis robots », *Chronic'art*, n° 15, été 2004.

²⁴ Collectif. « Nos amis robots », *Chronic'art*, *op cit*.

²⁵ *Ibid*.

²⁶ *seishin* en japonais.

comme seuls moteurs de la victoire. Le peuple nippon a dès lors compris tout l'intérêt qu'il avait d'accepter la machine plutôt que de chercher à la combattre. Elle avait bien plus à leur apporter si les Japonais parvenaient à l'intégrer dans leur culture. Au-delà de « réformes économiques entreprises en ce sens au début des années 50 » (Gravereau, 1993), cette assimilation de la machine s'est principalement diffusée sur un mode artistique, et plus particulièrement à travers le manga, où certains auteurs ont créé des personnages robotisés « sauveurs de l'humanité ».

Dès 1951, le célèbre *mangaka*²⁷ Osamu Tezuka donna vie à *Astro Boy*²⁸, robot à visage d'enfant, fonctionnant avec une pile atomique. Alors qu'en Europe et aux États-Unis, les super-héros sont des extraterrestres (*Superman*), des mutants (*Wolverine*) ou des humains victimes d'un grave accident, à l'origine de leurs super-pouvoirs (*Hulk*), la figure du héros japonais est un robot humanoïde fait de circuits imprimés et de câbles électroniques, dont il tire sa puissance (*Gundam*, *Macross*, *Evangelion*). La culture nipponne entraîne ainsi le développement d'un courant littéraire issu du manga, le *mecha*²⁹, où le thème central du corps mécanisé et la fusion entre l'homme et la machine y est largement exploité. L'écrivain et journaliste anglais Paul Gravett, spécialiste de la bande-dessinée, précise : « [...] Au moment même où la technologie japonaise faisait progresser la miniaturisation des objets électroniques, les scientifiques des mangas firent proliférer des êtres mécaniques massifs. Le genre fut lancé par Go Nagai et ses Dynamics Productions en 1972 avec *Mazinger Z*. C'était le premier manga à exploiter le fantasme de pouvoir consistant, à partir d'un poste de contrôle situé dans le cerveau de la machine, à piloter un miracle de technologie géant construit dans un métal indestructible appelé le « Japonium ». Le manga *Mazinger Z* et ses produits dérivés donnèrent le coup d'envoi à une véritable sous-culture complexe et élaborée de la *mecha* [on retrouve aussi le terme employé au masculin], pour la 'mécanique high-tech' » (Gravett, 2004). *Mazinger Z* aura une suite, introduite en France au début des années 80, sous l'appellation de *Goldorak*.

Au Japon, le *mecha* témoigne du rapprochement explicite entre un individu et son environnement technologique. Jamais aucun autre pays n'avait auparavant entraîné derrière lui une aura aussi forte en termes de présences technologiques. Par ailleurs, les spectaculaires progrès de la robotique renforcent le fantasme du corps mécaniquement augmenté, des facultés motrices décuplées ou d'une force surhumaine à portée de main. Une approche psychologique peut être également entrevue. « Dans la régression à une phase d'omnipotence infantile, caractéristique en psychanalyse du stade du développement œdipien, l'adolescent rêve de contrôler le monde et de maîtriser sa propre anxiété. Ce fantasme, surtout masculin, est mis en scène aussi bien dans les *anime* que dans les jeux vidéo » (Gomarasca, 2002). La quête du corps mécanisé correspond effectivement à des attentes virtuelles de devenir plus fort dans la réalité. Pouvoir contrôler à nouveau son existence et son anxiété, serait la promesse implicite formulée par le courant *mecha*, à l'attention de personnes physiquement ou psychologiquement diminués par exemple. L'armure mécanique dont sont affublés les héros de mangas fait directement écho à l'armure métaphorique que certaines personnes se sont constituée, dans le but d'affronter quotidiennement une pression sociale ou une discrimination quelconque. Ces armes

²⁷ Dessinateur de mangas.

²⁸ Connu en France sous le nom d'*Astro*, le petit robot.

²⁹ De l'anglais *mechanics* pour « mécanique ». Genre littéraire où l'on rencontre essentiellement des machines de guerre robotisées, généralement d'aspect humanoïde.

de guerre sont souvent pilotées par de craintifs adolescents dans les *anime*³⁰, qui se révèlent en tant que héros dès qu'ils ne font plus qu'un avec la machine dont ils ont pris les commandes. Selon l'auteur italien, « [...] le *mecha* peut être également lu comme un substitut parental. [...] De nombreuses histoires de robots mettent en scène une relation triangulaire entre le jeune héros, son père (ou le père adoptif) et le robot géant. Les mères sont généralement absentes ou restent dans l'ombre, tandis que le père, lorsqu'il ne meurt pas, est présenté comme une figure hostile ou émotionnellement absente. Dans cette situation, le héros découvre le robot géant, entre dans son corps 'utérin' et établit un lien psychologique, presque somatique, avec sa nouvelle coquille protectrice » (Gomarasca, 2002). Sous cet angle, la technologie robotique devient un substitut maternel. La maternité et la protection qu'elle représente, sont donc incarnées par un engin mécanique surpuissant, qui transcende la fonction maternelle en lui adjoignant des prérogatives guerrières et défensives.

En outre, la genèse du mouvement *mecha* intègre des pans entiers de l'histoire culturelle et politique de l'archipel nippon, où des relents de nationalisme et de peur de l'étranger, sans doute accentués par l'insularité et des années de propagande, sont visibles et identifiables dans les œuvres à caractère robotique. Les scénarii s'appuient alors dans de très nombreux cas, sur une invasion extraterrestre ou une situation de crise extrême. Le recours à la technologie, aux armures mécanisées et autres exosquelettes métalliques, devient la solution pour résoudre ces situations *a priori* désespérées.

Le *mecha* puise donc dans les mythes les plus anciens de la tradition japonaise, tels le militarisme glorieux d'antan et la crainte de l'invasion occidentale. Jusqu'au milieu des années 90, la frontière entre l'humain et le robot était relativement bien cloisonnée dans les œuvres de courant *mecha*. Cependant, la tendance de ces vingt dernières années est à une remise en question de la dissolution de l'âme humaine au cœur même de la toute-puissante technologie. Les auteurs de mangas et d'*anime* s'interrogent sur le point de non-retour que l'humanité se doit de ne pas atteindre puis franchir, afin de ne pas devenir machine elle-même. Inversement, de nombreux robots humanoïdes de l'animation nipponne s'interrogent sur leur part d'humanité et leur identité³¹. Certains *mangakas* ont également mis en avant, dans leur scénario, les possibles dérives technologiques consécutives à la volonté d'une fusion totale entre l'organique et l'artificiel. « Dans toutes ces histoires, accidentellement ou par intention malveillante, l'élément biologique et le composant technologique se fondent dans le corps du héros. Le résultat est invariablement un cauchemar sanglant [...] » (Gomarasca, 2002). Il existe toujours dans l'imagerie du manga ou de l'*anime* nippon, et ce malgré la glorification de la technologie qui y est décrite, une sorte de méfiance à son égard, comme si l'homme qui cherchait à la posséder en totalité, risquait à chaque instant de perdre à jamais son identité d'être humain. Il paraît donc judicieux d'outrepasser ce discours strictement « techno-orientaliste³² », qui dans les représentations sociales occidentales domine largement, faisant du Japon un pays « robotique », où la

³⁰ Le terme *anime* désigne au Japon l'ensemble de la production des dessins animés, séries TV ou films d'animation, au sens du cartoon américain.

³¹ Les films d'animation *Ghost In The Shell* (1995) et sa suite *Innocence* (2003) de Mamoru Oshii, en sont les plus belles illustrations. Le réalisateur américain Steven Spielberg propose également sa vision de l'humanisme robotique dans *A.I. Intelligence artificielle* (2001).

³² Le « techno-orientalisme » est un terme que l'on doit à deux professeurs de communication anglais, David Morley et Kevin Robins (*Goldsmiths College, University of London*). Il a été repris par des auteurs japonais.

technologie serait salvatrice et innovante, une panacée à tous les dysfonctionnements sociaux et un vecteur puissant de diffusion culturelle. Pourtant, l'archipel nippon lutte en interne contre ses propres démons technologiques, en s'interrogeant lui aussi sur les limites de l'artificiel, et plus généralement de la science³³, complexifiant un peu plus encore le débat sur la culture technique.

6 Le corps techniquement « virtualisé »

A contrario du *robotisme* décrit précédemment, l'*otakisme* permet également d'envisager la culture technique « simondienne » comme une forme d'abandon du corps (humain ou mécanique) au profit d'une virtualisation de l'individu. Il semble pertinent de traiter le rapport qu'un *otaku* peut entretenir avec son corps, ou plus exactement, avec la perte de son corps. L'émancipation virtuelle recherchée passe par l'idée d'un dédoublement de l'individu qui s'y projette. La virtualité devient cet univers « en miroir », dans lequel le corps va s'affranchir des contraintes physiques que la réalité lui impose. Dans le monde numérique, la place du corps peut alors disparaître, digérée par la complexité de la cyberculture et la diversité de ses modes de fonctionnement. La communication interpersonnelle physique n'est plus la condition du jugement de l'autre, puisque ce dernier n'existe plus réellement. Le cyberspace propose donc ce renoncement de l'utilisation du corps comme pratique communicationnelle. Ainsi, l'*otaku* approuve implicitement la perte de son corps physique, par une sorte de dénigrement de celui-ci. Il s'agit d'ailleurs d'un des premiers comportements observés chez les pionniers de l'informatique, pour qui l'apparence physique était la dernière des préoccupations. Philippe Breton rappelle ainsi l'anecdote suivante : « L'exemple de Steve Jobs [...], montre bien quel rapport au corps entretiennent certains créateurs en informatique. Cet incroyable visionnaire, dirigeant millionnaire de l'entreprise fondatrice de la micro-informatique, n'est apparu en public pendant de longues années que pieds nus, d'une saleté repoussante, et indifférent, à l'évidence, à ce qui pouvait bien arriver à son corps » (Breton, 1990). Les stéréotypes généralement associés à l'informaticien assidu ou au cyberdépendant, insistent sur cette caractéristique de la négligence du corps. Il est alors question d'obésité, de physique ingrat, de chétivité ou de timidité malade. Image dont les *otakus* font parfois les frais, même si les représentations qui leurs sont rattachées, stigmatisent nettement plus leur désengagement social ou leur incapacité pathologique d'affronter des situations réelles. Cependant, émerge cette idéologie d'un renoncement du corps grâce à la technique, d'une mise à l'écart de la corporéité, dans un monde où le paradigme ambiant est pourtant tributaire d'une glorification permanente du corps et d'un « culte de la performance » (Ehrenberg, 1991). La démarche otakiste est de toute évidence consécutive à cette indifférence manifestée à l'égard du corps, face au diktat de la beauté dont la société marchande l'abreuve et le soumet continuellement. Renoncer à son corps est encore le meilleur moyen de valoriser son esprit, semble prôner la cyberculture. Ne sommes-nous d'ailleurs pas au cœur d'un paradoxe évident, celui d'un monde parfaitement cartésien et pragmatique, à savoir celui de l'informatique mathématique et rigoriste, s'opposant clairement au projet de l'abandon du corps, influencé par quelques philosophies indiennes ou bouddhistes, et dont les pionniers de l'informatique se targuaient d'être les divins messagers ? Philippe Breton ajoute que « l'informatique exalte l'acte créateur, et plus particulièrement cette forme de création qui ne fait pas appel au corps mais à l'esprit. La création sans corps est ainsi

³³ Cf: Hiroyuki Kitakubo, *Roujin Z*, Studio APPP, 1991.

une autre des valeurs centrales de la tribu informatique. Cette modalité de création s'oppose bien sûr à la création biologique, qui met en scène, de façon centrale, le corps humain » (Breton, 1990).

Intrinsèquement, le cyberspace procure à des individus diminués socialement, car négativement jugés de par leur corps, la possibilité de s'extraire d'un nombre important de préjugés dont ils subissent la rudesse dans la réalité. L'oubli du corps (culture) permet à la virtualité (technique) de débattre du statut égalitaire chez les membres de communautés virtuelles³⁴, tout en reléguant la corporéité à un stade moindre, pour ne pas dire superflu. L'ordinateur postule la promesse offerte à son utilisateur, de parvenir à échafauder son existence à partir de quelques exécutions de programmes informatiques. Cette promesse d'une vie réelle dans le virtuel, s'opérerait donc par le truchement d'un clavier, sans que le corps n'ait plus (hormis les doigts) en théorie à intervenir. L'écran incarne alors cette frontière invisible où « l'adieu au corps » (Le Breton, 1999) devient possible. Le corps peut néanmoins reprendre ses droits à l'intérieur même de la virtualité dans le cas spécifique de l'utilisation d'une technique anciennement connue sous le nom de « réalité virtuelle », aujourd'hui plus largement répandue sous l'expression de « réalité augmentée ». Cas de figure concret, qui confond à la fois la dimension corporelle et l'expérience virtuelle. En outre, le corps devient dans le cyberspace une notion floue, brouillant à son tour la notion « d'identité virtuelle » (Georges, 2010). Car si un individu peut effectivement laisser derrière lui son identité première telle une mue de serpent, alors il postule l'infinie possibilité d'être quelqu'un et personne à la fois. Le fait de ne plus appartenir à son corps peut être envisagé comme le point de départ d'une profonde déresponsabilisation de l'individu qui enfile les identités sans discontinuer. Ce pouvoir de correspondre virtuellement au fantasme d'une identité imaginée, est remarquable. L'impossibilité pour l'interlocuteur de vérifier les dires transmis par l'écrit, font de lui l'incarnation vivante et matérialisée de l'individu qu'il souhaiterait être, sachant que l'interlocuteur jouit également de ces mêmes prérogatives afin de créer un double imaginaire de sa personnalité³⁵. L'identité numérique peut être également entrevue au regard d'une « cartographie des médias sociaux » (Stenger & Coutant, 2011) utilisés par les internautes par exemple. Pourtant, communiquer plus n'est pas communiquer mieux, rappelle Dominique Wolton³⁶. Si le renoncement du corps permet une éventuelle émancipation de l'individu dans la virtualité, rien ne garantit pour autant la véracité des dires de chacun. Ainsi, on peut aisément imaginer l'attrait réciproque entre deux personnes qui ne correspondraient pourtant en rien à l'avatar qu'elles auraient créé pour les représenter. L'effacement du corps possède donc lui aussi ses limites dans la relation. David Le Breton souligne que « dans le cyberspace le sujet se libère des contraintes de l'identité, il se métamorphose provisoirement ou durablement en ce qu'il veut sans craindre le démenti du réel, il s'évanouit corporellement pour se transformer selon une multitude possible de masques, devenir pure information dont il contrôle avec soin le contenu et les destinataires » (Le Breton, 1999). Ainsi pour l'anthropologue et sociologue, une telle segmentation de l'identité et donc de la corporéité, semble laisser derrière elle un sentiment empreint d'inquiétudes diverses liées à la multiplication des identités. La plus vivace est celle de la déresponsabilisation. Il existe effectivement un danger potentiel lié à la

³⁴ Rheingold, H. (1995). *Les communautés virtuelles*. Addison Wesley, Paris.

³⁵ Cf: « Concept du masque » (Wiszniewski & Coyne, 2002).

³⁶ Sa pensée s'articule autour de l'idée selon laquelle la diversification des moyens de communication, n'est pas la condition d'une augmentation de la qualité des échanges sociaux.

déshumanisation numérique, celui de perdre à jamais sa véritable identité, aussi lourde soit-elle à assumer dans le réel. La succession ininterrompue d'identités pourrait entraîner une situation où un individu se verrait incapable de choisir la « meilleure » d'entre elles pour se présenter à l'autre³⁷.

« Le cyberspace est à cet égard une sorte de rêve éveillé pour ceux qui entendent jouer plus en profondeur avec leur identité sans craindre un choc en retour du réel, il permet la construction d'innombrables mondes et des formes multiples d'incarnation virtuelle, non plus soumis au principe de réalité, mais tout entière sous l'égide du plaisir et de l'imaginaire » (Le Breton, 1999). L'*otakisme* renferme cette philosophie sous-jacente du mépris du corps au profit d'une élévation de l'esprit. Le cyberspace devient pour les *otakus* ce lieu unique et réconfortant, où le corps n'a plus sa place. Paradoxalement, l'imaginaire otakiste est également jalonné de fantasmes du remplacement de parties organiques en prothèses électroniques, dans le but de prolonger l'existence ou d'améliorer la force. Les représentations du corps sont donc confinées à une pulsion de finalité, de limites, d'entropie précoce, mais que la machine et la virtualité sont censées devoir étendre. Qu'il s'agisse de réparer artificiellement un corps défaillant ou privilégier uniquement l'esprit, les techniques de réparation ou « d'augmentation » (Kleinpeter, 2013) sont encore largement centrées sur l'amélioration du corps, voire de son remplacement intégral au profit de la préservation de l'esprit, seule entité apte à poursuivre son chemin dans les méandres du virtuel³⁸. Sans atteindre un degré aussi fort de radicalisation pour le rejet du corps, le mouvement *otaku* peut néanmoins préfigurer une catégorie de personnes présentant un intérêt manifeste à l'idée d'abandonner leur corps, jugé particulièrement encombrant ou synonyme d'oppressions sociales. Les limites physiques du corps humain démontrent parfois la nécessité d'un recours à la technique afin de le surpasser, mais rappelle pourtant le danger perpétuel d'en dépendre ou d'y perdre son identité d'humain. Ainsi, Jean-Michel Besnier précise que « [...] les utopies posthumaines accomplissent la fonction critique de toute utopie : percer à jour les folies du monde réel, derrière l'imaginaire ou les fantasmes qu'il produit, afin d'orienter le présent vers un avenir désirable » (Besnier, 2009). Selon le philosophe, l'homme ne parviendrait plus à gérer cette honte de n'être justement qu'un être humain, « voué à mourir » (Durand, 1960). C'est pourquoi l'*otakisme* (associé au *robotisme*), permet alors de repenser les rapports complexes et parfois ambigus entre culture et technique, précisément par le rapprochement de leurs contradictions respectives et le phénomène paradoxal d'attraction-répulsion qu'elles provoquent.

7 Conclusion

L'intérêt de l'approche simondonienne formulée à l'égard de la culture technique réside donc dans cette capacité d'offrir une relecture globalisante de la technique, appréhendée comme le « contenu » d'une culture, devenue quant à elle le « contenant ». L'œuvre de Gilbert Simondon permet surtout de mettre à distance les discours convenus et binaires sur la technique, en repensant ensemble ces deux entités qui, *a priori*, ont tout intérêt à être envisagées comme un système complexe, au sens de « ce qui est tissé ensemble » (Morin, 1995), plutôt que comme les éléments hétérogènes d'un univers dans lequel elles graviteraient sans jamais se confronter l'une à l'autre. Simondon précise : « La plus forte cause d'aliénation dans

³⁷ Lardellier, P. (2012). *Les réseaux du cœur. Sexe, amour et séduction sur Internet*. François Bourin, Paris.

³⁸ Principe soutenu par Ray Kurzweil dans son concept de « Singularité technologique ».

le monde contemporain réside dans cette méconnaissance de la machine, qui n'est pas une aliénation causée par la machine, mais par la non connaissance de sa nature et de son essence, par son absence du monde des significations, et par son omission dans la table des valeurs et des concepts faisant partie de la culture » (Simondon, 1958). Pourtant, les limites de cette approche d'une convergence des concepts restent palpables et ont fait l'objet d'une tentative intéressante de dépassement³⁹.

L'apport simondien est toutefois celui qui permet de s'extraire d'une simpliste vision utilitariste de la technique, tout en limitant la prétendue portée chaotique de cette dernière. En effet, on peut considérer que « l'actuelle opposition entre la culture et la technique résulte du fait que l'objet technique est considéré comme identique à la machine. La culture ne comprend pas la machine ; elle est inadéquate à la réalité technique parce qu'elle considère la machine comme un bloc fermé (Simondon, 1958). Car la technique s'inscrit effectivement dans une culture déterminée, interagit avec elle et propose alors des objets techniques. Consécutivement, ces derniers peuvent engendrer un phénomène de « circulation culturelle » (Oliveri, 2011) entre pays, expliquant par exemple l'existence d'une *otakisme* spécifique dit « à la française » (Oliveri, 2011). Les objets techniques forment ainsi l'appareil d'une culture technique, essentiellement basée sur la relation entretenue entre l'objet et son utilisateur. L'*otaku* japonais, dans son inscription culturelle singulière, son rapport fusionnel aux technologies, sa volonté parfois de se « virtualiser » en totalité, peut alors représenter cet individu juché au cœur de la culture technique. L'idée d'une dissolution de la technique dans la culture peut alors être entrevue à travers le principe extrême de virtualisation de l'individu. Inversement, cette fusion homme-machine peut être également interprétée au prisme de la figure du robot, incarnation mécanique de la culture technique. Avec comme apport heuristique celui de comprendre comment une approche simondienne de l'*otakisme* et du *robotisme* japonais, permet de recentrer un discours sur la technique parfois stéréotypé, atrophie et coupé de la culture, démontrant tout au contraire leurs interactions perpétuelles et leurs emprises réciproques sur les enjeux du développement de la culture technique, telle que l'avait envisagée Gilbert Simondon.

Bibliographie

- Barral, E. (1999). *Otaku, les enfants du virtuel*. Denoël Impacts, Paris.
- Barthélémy, J-H. (2005). *Penser la connaissance et la technique après Simondon*. L'Harmattan, Paris.
- Besnier, J-M. (2009). *Demain les posthumains. Le futur a-t-il encore besoin de nous ?* Hachette Littératures, col. « Haute Tension », Paris.
- Breton, P. (1990). *La tribu informatique. Enquête sur une passion moderne*. Métailié, Paris.
- Caselli, A. (dir.) (2011). « Cultures du numérique ». *Communications*, n°88. Seuil, Paris.
- Chouteau, M. & Vievard, L. (2011). *Représentations des robots. Imaginaire et éthique*. Synthèse de travail dans le cadre de Innorobo, 1^{er} salon professionnel International de la Robotique de Services.
- Durand, G. (1969). *Les structures anthropologiques de l'imaginaire*. Dunod, Paris.

³⁹ Barthélémy, J-H. (2005). *Penser la connaissance et la technique après Simondon*. L'Harmattan, Paris.

- Dyens, O. (2008). *La condition inhumaine. Essai sur l'effroi technologique*. Flammarion, Paris.
- Ehrenberg, A. (1991). *Le culte de la performance*. Hachette, Paris.
- Ellul, J. (1954). *La Technique ou l'enjeu du siècle*. Armand Colin, Paris.
- Furnari, R-I. & Griner, M. (1999). *Otaku, I giovani perduti de Sol Levante*. Castelvecchi editore, Roma.
- Georges, F. (2010). *Identités virtuelles. Les profils utilisateur du web 2.0*. Questions théoriques, Paris.
- Gomasasca, A. (2002). *Poupées, robots la culture pop japonaise*. Autrement, Paris.
- Gravett, P. (2004). *Manga : Soixante ans de bande dessinée japonaise*. Éditions du Rocher, Paris.
- Heidegger, M. (1953). *La Question de la technique*, in *Essais et Conférences*. Gallimard, 1958, Paris.
- Heidegger, M. (1977). *Martin Heidegger interrogé par « Der Spiegel »*. Réponses et questions sur l'histoire et la politique, Mercure de France.
- Ichbiah, D. (2005). *Robots. Genèse d'un peuple artificiel*. Minerva, Paris.
- Kleinpeter, E. (dir.) (2013). *L'humain augmenté*. CNRS Éditions, Paris.
- Lakel, A., Massit-Folléat, F. & Robert, P. (2009). *Imaginaire(s) des technologies de l'information et de la communication*. Maison des Sciences de l'Homme, col. « PraTICs », Paris.
- Lardellier, P. (2012). *Les réseaux du cœur. Sexe, amour et séduction sur Internet*. François Bourin, Paris.
- Le Breton, D. (1999). *L'Adieu au corps*. Métailié, Paris.
- Lévy, P. (1997). *Cyberculture*. Éditions Odile Jacob, Paris.
- Morin, E. (1995). « La stratégie de reliance pour l'intelligence de la complexité ». *Revue Internationale de Systémique*, vol. 9, num. 2.
- Musso, P. (1999). *Saint-Simon et le saint-simonisme*, col. « Que Sais-je ? ». PUF, Paris.
- Negroponete, N. (1995). *L'Homme numérique*. Pocket, Paris.
- Oliveri, N. (2011). *Cyberdépendances. Une étude comparative France-Japon*, col. « Communication et Civilisation ». L'Harmattan, Paris.
- Porquet, J-L. (2003). *Jacques Ellul, l'homme qui avait presque tout prévu*. Cherche Midi, Paris.
- Quéau, P. (2000). *La Planète des esprits, pour une politique du cyberspace*. Éditions Odile Jacob, Paris.
- Rheingold, H. (1995). *Les communautés virtuelles*. Addison Wesley, Paris.
- (De) Rosnay, J. (1995). *L'Homme symbiotique*. Seuil, Paris.
- Shelley, M. (1818). *Frankenstein ou le Prométhée*. Lackington, Allen & Co, Angleterre.
- Simondon, G. (1958), *Du mode d'existence des objets techniques*. Méot, Paris.

- Stenger, T. & Coutant, A. (dir.) (2011). « Ces réseaux numériques dits sociaux ». *Hermès*, n°59. CNRS Éditions, Paris.
- Stiegler, B. (1998). « Leroi-Gourhan : l'inorganique organisé ». *Les Cahiers de médiologie*, n°6.
- Teilhard De Chardin, P. (1955). *Le Phénomène Humain*. Paris, Seuil.
- Virilio, P. (1993). *L'Art du moteur*. Galilée, Paris.
- Wiszniewski, D. & Coyne, R. (2002). *Mask and Identity. The Hermeneutics of Self-Construction in the Information Age*. Cambridge University Press, UK.
- Wolton, D. (2000). *Internet et après ? Une théorie critique des nouveaux médias*. Champs Flammarion, Manecourt.
- Yamanaka, K. (1997). *Le Japon au double visage*. Denoël, Paris.