Document généré le 9 août 2025 13:26

Revue québécoise de psychologie

Turkle, S. (2015). *Seuls ensemble. De plus en plus de technologies, de moins en moins de relations humaines.* Paris : L'Échappée

Léandre Bouffard

Volume 37, numéro 2, 2016

URI : https://id.erudit.org/iderudit/1040046ar
DOI : https://doi.org/10.7202/1040046ar

Aller au sommaire du numéro

Éditeur(s)

Revue québécoise de psychologie

ISSN

2560-6530 (numérique)

Découvrir la revue

Citer ce compte rendu

Bouffard, L. (2016). Compte rendu de [Turkle, S. (2015). *Seuls ensemble. De plus en plus de technologies, de moins en moins de relations humaines.* Paris : L'Échappée]. *Revue québécoise de psychologie, 37*(2), 265–267. https://doi.org/10.7202/1040046ar

Tous droits réservés © Revue québécoise de psychologie, 2016

Ce document est protégé par la loi sur le droit d'auteur. L'utilisation des services d'Érudit (y compris la reproduction) est assujettie à sa politique d'utilisation que vous pouvez consulter en ligne.

https://apropos.erudit.org/fr/usagers/politique-dutilisation/

Cet article est diffusé et préservé par Érudit.

Érudit est un consortium interuniversitaire sans but lucratif composé de l'Université de Montréal, l'Université Laval et l'Université du Québec à Montréal. Il a pour mission la promotion et la valorisation de la recherche.

https://www.erudit.org/fr/

Turkle, S. (2015). *Seuls ensemble. De plus en plus de technologies, de moins en moins de relations humaines.* Paris : L'Échappée.

L'AUTEURE

Sherry Turkle a intégré le Massachussetts Institute of Technology il y a 30 ans pour étudier « les cultures informatiques ». Psychologue-anthropologue, elle a publié, en 1984 : *The second life* (MIT Press). Ce premier ouvrage porte sur les petits robots qu'on donne aux enfants. Ces « créatures numériques » réclament l'attention des enfants autant qu'elles semblent s'intéresser à eux. En 1995, elle faisait paraître *Life on screen* (Simon & Schuster) qui traite de la vie en ligne que beaucoup de gens préfèrent à ce qu'ils nomment, avec une pointe d'ironie, « la vraie vie ». Avec *Seuls ensemble*, l'auteure fait état de ses recherches des 15 dernières années auprès d'un grand nombre de personnes, jeunes et moins jeunes, spécialistes et amateurs. Elle ne présente pas d'élaborations théoriques ni de statistiques récentes en matière de nouvelles technologies de l'information et de la communication, mais reste proche du vécu des gens, qualifiant ses recherches « d'ethnographie intime ». Les nouveautés technologiques nous invitent à reconsidérer la nature de la pensée, de la mémoire, du sens de la vie et des relations humaines. Bref, elle s'intéresse à « ce que *nous font* ces technologies ».

PREMIÈRE PARTIE : « LE MOMENT ROBOTIQUE » (SEPT CHAPITRES)

Le moment robotique s'étend des robots sociaux dans les salles de jeux des enfants, aux robots plus perfectionnés des laboratoires en passant par ceux qui sont déployés dans les résidences pour personnes âgées. L'auteure explique que, dans la mesure où les robots deviennent plus complexes, l'intensité de nos relations avec eux augmente, mais les relations avec nos semblables diminuent. Au cours des années 1970 et 1980, les premiers jeux électroniques animés et interactifs arrivent dans la vie des enfants. Ces premiers jeux informatiques changent la façon dont les enfants pensent la question du vivant. Nous sommes ainsi passés de la physique à la psychologie. Avec les années 1990, les enfants rencontrent des robots sociaux qui leur demandent « de prendre soin d'eux » et qui font connaître leurs « états d'âme » à leurs jeunes propriétaires. Même les plus primitifs (les Tamagotchi et les Furby) transforment la façon dont les enfants déterminent ce qui est vivant ou non. Le critère est moins la cognition que la possibilité d'établir « une relation d'affection mutuelle ». Aujourd'hui, pour les adultes comme pour les enfants, les robots ne sont pas des machines mais des « créatures ». On en prend soin, on s'y attache et on leur raconte ses problèmes.

DEUXIÈME PARTIE : « EN RÉSEAU » (SEPT CHAPITRES)

Sherry Turkle s'intéresse à la vie en ligne puisqu'elle redessine les frontières du moi. Elle reconnaît les aspects positifs du réseau qui facilite les amitiés, les liens familiaux, l'éducation, le commerce et le divertissement. Mais la technologie des réseaux sociaux ne se définit pas comme une « épopée héroïque ». Le monde virtuel est réductionniste, comme l'illustre les avatars, les profils, les messages codés, les « émoticônes » au lieu des émotions, etc. « Où se trouve le dialogue sur la complexité des sentiments? », demande l'auteure. Nous sommes de plus en plus connectés, mais seuls, conclut-elle. D'où le titre de son ouvrage. (Voir l'histoire de cas pathétique d'Adam dans l'Encadré 1).

En conclusion, Sherry Turkle déclare que la complexification des robots et la prolifération des réseaux sociaux réduisent les relations

Encadré 1

Simulation glorieuse - vie réelle décevante : le cas d'Adam

Adam est un célibataire de 43 ans qui a toujours rêvé de chanter, de composer et d'écrire des scénarios. Pour gagner sa vie, il travaille au service technique d'une compagnie d'assurances et s'occupe d'un vieil homme la fin de semaine. Ces boulots ne l'intéressent pas. Ce qui compte vraiment pour lui, ce sont les jeux vidéo – surtout *Quake* et *Civilization* – dans lesquels il s'immerge pendant de longues heures, se privant même de sommeil et de nourriture. Il a déjà joué en groupe, soit au travail (pendant que les patrons étaient en réunion), dans des sous-sols d'amis ou des salles d'hôtel. Il décrit ces expériences avec l'enthousiasme d'un adolescent.

> Tu veux battre tes potes. […] Il y a toute une série d'avions que tu peux prendre, et tu peux voler jusqu'à l'autre bout de la carte, choper le drapeau et revenir sur ta base. Et pendant que t'es en train de voler, soudain tu entends un gros « boum » [il imite bruyamment un son d'explosion, frappe des mains]. […] L'équipe rouge marque un point [il prend une voix dramatique et fait « ding, ding, ding, ding » pour monter qu'il y a de la musique]. Et là tu hurles : « Putain! ». Tu comprends tout ce qui se passe, avec toute cette intensité [il rit].

Ceux avec qui il jouait ont été les personnes les plus importantes pour lui. Maintenant, il préfère jouer seul avec des « bots » (des intelligences artificielles) qui comptent beaucoup pour lui. Maîtriser un jeu lui procure une grande joie. Dans ces jeux, il adopte toutes sortes de rôles, il fait des conquêtes, il remporte des victoires; il est grandiose!

Ses réussites dans le royaume de la simulation compensent le sentiment d'échec qu'il éprouve en dehors, dans la vraie vie. Il n'a réalisé aucun de ses rêves et il s'attend à perdre son emploi, mais il ne réussit pas à terminer son CV ni à remplir son formulaire d'impôts. Pour lui, la vraie vie n'est qu'une série d'échecs et de déceptions. Il se sent déprimé. Aussi, la délaisse-t-il pour trouver lumière, joie et puissance dans la simulation… (p. 341-348).

humaines authentiques[1]. « Où allons-nous? », s'inquiète-elle. Il ne s'agit pas de rejeter cette technologie – serait-ce possible? – mais de la façonner pour qu'elle respecte ce qui nous est cher. Il importe de prendre conscience que si nous développons des technologies, celles-ci nous façonnent à leur tour. Il convient donc de veiller à ce qu'elles soient à notre service et non l'inverse[2].

APPRÉCIATION

Avec l'expansion des nouvelles technologies de la communication qui envahissent notre vie et surtout celle des adolescents, *Seuls ensemble* est un ouvrage salutaire. Il stimule la réflexion grâce à la présentation des résultats de 15 ans de recherches qualitatives : extraits d'entrevues avec des personnes de tous âges et études de cas, comme celle présentée dans l'Encadré 1. Sherry Turkle ne condamne pas ces technologies, mais elle fait état de certains dangers liés à leur usage excessif. Elle constate que les relations humaines authentiques diminuent avec l'augmentation de l'utilisation des médias sociaux; telle est la thèse fondamentale du livre.

On pourrait souhaiter que les parents et les éducateurs parlent du contenu de cet ouvrage avec les adolescents dont ils ont la responsabilité. En effet, il apparaît que c'est particulièrement ce groupe d'âge qui risque d'encourir le plus de dommages quand on considère le temps qu'ils passent à échanger des *textos* (plus de 100 par jour, en moyenne). Malgré tout, ces jeunes se sentent seuls…

Comme le *New York Times*, j'ai trouvé cet ouvrage « fascinant » et comme le *Washington Post*, je considère que c'est « une étude passionnante ».

> Une « ethnographie intime » fascinante, perspicace et troublante du moment robotique et numérique que nous vivons (*Natural History Magazine*).

Léandre Bouffard[3]
Université de Sherbrooke

1. Au moment d'écrire ces lignes, paraît un avis de la section jeunesse de la Commission de l'éthique en science et en technologie intitulé *L'éthique et les TIC* [technologies de l'information et des communications] *à l'école : un regard posé par des jeunes*. Parmi les écueils signalés, ces jeunes éthiciens s'inquiètent de la déshumanisation des rapports sociaux (rapporté par Le Devoir, 26-08-15).
2. J.C. Havens (2014), spécialiste des technologies de la communication, dans *Hacking H(app)iness* (Penguin), recommande la plus grande prudence en ce qui a trait aux informations personnelles que l'on révèle dans les médias sociaux. Cet ouvrage a été présenté dans la *Revue québécoise de psychologie* (2015), vol. 36, no 2.
3. Courriel de l'auteur de la recension : leandrebouffard1939@yahoo.ca