

STÉPHANE VIAL ET LE NUMÉRIQUE ONTOPHANIQUE : QUESTIONNEMENT SUR L'ÊTRE HUMAIN

Roland Toussaint TECHOU

Universite De Poitiers- Paris / Ecole Normale Superieure (Porto- Novo/Uac)

trolant@yahoo.fr

&

Sedjro Bernadin BOKO

Universite De Poitiers- Paris / Institut Jean-Paul II-Cotonou

bobecap2000@yahoo.fr

Résumé : Depuis l'avènement de *l'homo faber* avec son invention d'outils, le problème de la technique est devenu une question majeure au cœur des préoccupations humaines. Les études que nous entreprenons ici voudraient s'intéresser à la question de la technique numérique pour entrevoir sa portée sur l'être humain. Il est évident qu'une grande partie de notre être ne se passe plus aujourd'hui des appareils numériques. Ce qui nous donne de mesurer combien le développement des ordinateurs personnels, l'Internet, la téléphonie mobile et autres dispositifs ont radicalement changé notre relation au monde et notre façon de percevoir. Le véritable problème se trouve dans le fait que nous vivons avec ces appareils numériques sans connaître ce qu'ils sont et ce qu'ils révèlent. Cet article voudrait confirmer que l'être humain demeure la phénoménalité de tout phénomène y compris la technologie et surtout le numérique.

Mots-clés : humain, numérique, être, phénoménologie, HEIDEGGER, VIAL.

Abstract : Since the advent of homo faber with his invention of tools, the problem of technique has become a major issue at the heart of human concerns. The studies that we are undertaking here would like to look at the question of digital technology in order to glimpse its impact on human beings. It is obvious that a large part of our being today does not do without digital devices. This gives us a measure of how much the development of personal computers, the Internet, mobile telephony, added to the interconnection of machines and other devices, have radically changed our relationship to the world and our way of perceiving. The real problem lies in the fact that we live with these digital devices without knowing what they are and what they reveal. This article would like to confirm that the human being remains the phenomenality of any phenomenon including technology and especially digital.

Keywords: human, digital, being, phenomenology, HEIDEGGER, VIAL

Introduction

A travers cette méditation phénoménologique que nous entreprenons sur la révolution numérique et les mutations techniques qu'elle introduit dans certains actes humains, nous voudrions répondre à des questions relatives à l'identité de la révolution numérique, la nature des êtres que nous percevons sur nos écrans, ce qu'ils font de notre être et les expériences qu'ils nous font vivre. Ce travail s'appesantira essentiellement sur les recherches élaborées dans ce

sens par Stéphane VIAL¹ qui ouvre à la compréhension de la radicalité des questionnements de Martin HEIDEGGER au sujet de la technique et de l'inquiétude qu'aura provoquée son avènement.

Martin Heidegger posa très tôt la question de l'essence de la technique. Contrairement aux nombreux commentaires de la célèbre phrase « La science ne pense pas » (M. Heidegger, 1949 p.356), Heidegger est loin d'avoir dénigré la technique. Bien au contraire, il énonce avec lucidité phénoménologique l'impossibilité pour l'humain d'échapper à l'hégémonie de la technique. Grâce au passage effectué aujourd'hui de la technique au numérique Stéphane Vial auteur de *L'Être et l'Écran* illustre les visions de Martin Heidegger et permet de cerner la phénoménalité du numérique.

Il s'agira pour nous de cerner à nouveau frais avec l'auteur, la clarification de la notion de technique pour comprendre le sens du passage de la technisation à la numérisation. Le deuxième point procédera à l'élaboration d'une analyse phénoménologique de la révolution numérique pour entrer en connaissance des nouveautés qu'elle apporte. Le dernier point sera quant à lui consacré à une étude anthropologique du numérique renseignant sur les formes d'expériences de l'homme au cœur du numérique. L'objectif, comme le montre Stéphane Vial lui-même est de montrer que : « *face à la phénoménalité des êtres numériques, ce que nous avons appris à considérer comme réel tombe en désuétude, nous obligeant à refaire l'apprentissage de la perception pour embrasser la nouvelle ontophanie du monde* » (S. Vial, 1993, p.192).

1. L'évènement numérique et ses impasses

1.1. De la technisation à la numérisation

S'il y a des choses dont la nature est encore discutable de nos jours, la technique en fait partie. De fait, on ne s'entend pas sur ce qu'elle est ni sur ce qu'elle constitue pour l'homme. Mais étymologiquement, on retient qu'elle est issue du mot grec « *τέχνη* » ou « *technè* », et désigne une « production » ou une « fabrication matérielle ». La littérature la considère comme ensemble des procédés qu'on doit méthodiquement employer pour un art, pour une recherche, dans un métier. Ce n'est donc pas opportun, de réduire la technique aux objets techniques (outils, machines, etc.). Il faut plutôt la prendre pour l'ensemble de manières de faire, des savoir-faire qui ne nécessitent pas le recours à des outils sophistiqués. L'utilisation de notre corps peut également relever de la technique. Du point de vue de sa configuration physique et intellectuel, l'homme est un être technique. C'est d'ailleurs ce qui motive Stéphane Vial à penser que la question de la technique et de l'être sont une même question. La technique est intrinsèquement liée à l'être humain. On ne peut rien faire sans elle. Ainsi, en ce qui relève de notre ressort, nous pensons qu'elle est le résultat combinatoire de l'intelligence humaine, des outils et des données de la nature, destiné à favoriser les rapports de l'homme avec sa nature.

¹ Né le 21 juillet 1975 à Bourgoin-Jallieu, Stéphane Vial est un philosophe et un enseignant chercheur spécialisé dans la recherche en *design* et l'analyse de la révolution numérique. Il est auteur de plusieurs ouvrages traitant de la question du numérique. *L'Être et l'écran* est un produit issu de sa thèse de doctorat.

Pour Stéphane VIAL, la technique est toujours un système. Il n’y a pas une technique mais il y a des techniques ou du moins une technique répond toujours à des combinaisons. « *Chaque technique considérée en elle-même n’est en réalité qu’une combinaison technique* » (S. VIAL, 2017, p. 26). La technique est toujours un processus combinatoire qui implique une diversité de facteurs. Instrument, machine, appareil, tous considérés comme des objets techniques résultent toujours des assemblages de plusieurs éléments. La systématique de la technique lui confère un certain pouvoir au point que certaines personnes lui accordent, vu les prodiges dont elle est responsable, une place majestueuse.

Elle fait objet d’appréciation et de réticence. Dans l’un ou l’autre des cas, il se pose la question de l’homme face à la technique. Un tel homme ne peut se dérober d’être un “être-au-monde”. Dans l’impossibilité de renoncer à l’être technique que nous sommes « parce qu’exister ou être-au-monde implique que le monde possède une forme qui puisse nous faire être » (S. Vial, 1993, p. 193), Stéphane Vial partage la conception de Peters SLOTERDIJK pour qui le monde est une “Sphère” (2005, p. 232). Comprendre le monde comme une sphère c’est ainsi que l’exige le travail du philosophe, décrire le “monde propre” (*Umwelt*) du philosophe :

Tenter de philosopher sur ce qu’est « être jeté dans le monde » sans définir plus précisément, plus littéralement ces sortes d’enveloppes dans lesquelles les humains sont jetés, c’est comme tenter d’envoyer un cosmonaute dans l’espace sans combinaison spatiale. Les hommes nus sont aussi rares que les cosmonautes nus. Définir les humains, c’est définir les enveloppes, les systèmes de support de vie, l’Umwelt qui leur permet de respirer (B. Latour, 2009, p.8)

Ainsi, sans avocat, la technique est livrée à ses accusateurs qui, comme le souligne Stéphane Vial, ne sont guère parvenus à dépasser le niveau de l’angoisse dans l’analyse du phénomène technique. D’une part, on lui reproche d’ensorceler l’homme en gagnant son enthousiasme. D’autre part, on l’accuse de semer le trouble dans l’homme en l’égarant. La première accusation, se penche sur le caractère fétichiste ou sacré de la technique. Un fétichisme et une sacralité dans lesquels d’aucuns trouvent une sorte de puissance à laquelle l’homme doit se soumettre pour vivre. C’est la technophilie qui est de ce fait mise en index. La seconde accusation de la technique relève de la technocritique. Elle souligne les dangers dont la technique est supposée être responsable. Ce qui pousse inexorablement à la désolidarisation d’avec la technique. C’est la technophobie dans toute sa teneur. La technophobie est une conséquence directe des conceptions pessimistes développées envers la technique.

1.2. Sortir l’humain de l’impasse

Face au double pouvoir de la technique : son fétichisme ou sa sacralité et sa volonté de domination, deux attitudes se développent de la part de l’homme. Ou bien on pactise avec la technique en devenant un technophile avéré. Ou bien on est désintéressé en devenant un opposant ou un technophobe désenchanté. Tous autant que nous sommes, ces deux tendances nous habitent. Mais la question cruciale qui se pose est celle de savoir l’issue favorable qui pourrait nous sortir de l’impasse ?

En dépit des accusations que certains tiennent à l'égard de la technique, nous ne pourrions jamais nous passer d'elle. Elle est « ce sans quoi nous sommes sans pouvoir » (S. VIAL, 2017, p.48). Le sachant, il ne s'agira pas pour le philosophe de vouloir révolter la société contre la technique. Il faut plutôt montrer ce pourquoi la technique est conçue. Il nous revient de nous familiariser avec elle. La reconnaissance de ce qu'elle voudrait en temps normal apporter à l'humanité pourrait nous sortir de la méfiance. En effet, le vœu premier de la technique, est de rendre l'humanité plus accomplie car elle « est capable de produire des valeurs dignes d'édifier l'homme et la société » (*Ibidem*, p.44). Pour sortir de l'impasse, nous voudrions suggérer comme issue, la sérénité. Seule la sérénité pourra dissiper l'angoisse qui nous plonge dans l'impasse. Elle pourra également faire de nous, moins des technophiles aveugles ou des technophobes révoltés. Dans cette posture sereine, nous pourrions mieux étudier le mouvement de la technisation du monde.

Même si la technique est à l'origine de l'apparition de l'homme et de ses rapports avec son milieu de vie, la technisation du monde est rendue effective par deux mouvements. Il s'agit de la machinisation et de la numérisation. S'agissant de la machinisation, elle envisage concéder à la machine tout effort de l'homme. Il s'agit de remplacer l'effort corporel et les opérations manuelles par des machines mécaniques, c'est-à-dire des appareils de métal, motorisés ou automatisés (S. VIAL, 2017, p.54). La numérisation que nous pouvons qualifier de la machinisation augmentée, nourrit cette volonté de remplacer l'effort intellectuel et cognitive par des machines numériques, qui traitent de l'information de manière massivement automatique (*Ibidem*, p.54). Elle nous conduit inexorablement dans un nouveau monde, celui dans lequel, la machinisation, conquérant de nouveaux territoires, dont personne n'avait imaginé qu'ils pourraient un jour lui être accessibles, nous a conduits. La découverte du monde numérique témoigne du triomphe de la technique. Notre quotidien se déroule presque dans les environnements numériques et la plupart des activités s'effectue par la technique numérique. (M. VOLLE, 1999, p.26). Tout ce qui relève de l'esprit devient « Assisté par Ordinateur » (AO). Elle permet d'autre part l'automatisation et la programmation des tâches. C'est déjà une mutation technique des actes humains qui se révèle. La deuxième étape a consisté en l'interconnexion. En effet, nous vivons dans une culture où tout est connecté. Non seulement les machines, mais aussi des personnes à travers les machines. Il n'y a plus de distance entre les choses, pourvu qu'elles soient connectées : « L'ordinateur est partout et, partout où il est, il porte tout » (S. VIAL, 2017, p.72). Il nous fait vivre des expériences bouleversantes. Ce qui nous introduit dans une nouvelle révolution technique appelée « révolution numérique », digne d'intérêt philosophique.

2. Le monde entre Révolution et Evolution numérique

2.1. Nature ou fonctionnalité de la révolution numérique

L'apparition du monde numérique est un événement révolutionnaire dans la mesure où celui-ci change nos habitudes naturelles. Nous ne pouvons pas cerner la nature de la révolution

numérique si nous ne la plaçons pas dans la sphère des révolutions philosophiques. Stéphane Vial identifie trois caractéristiques qui font d'elle une révolution philosophique.

Primo, la révolution numérique est une révolution phénoménologique. Car, « une révolution phénoménologique se produit lorsque l'acte de percevoir est affecté et modifié par une innovation artistique, scientifique ou technique » (S. VIAL, 2017, p.74). Secondo, elle a une fonctionnalité phénoménologique. En effet, la phénoménologie fonctionne comme une révélation de la réalité dissimulée à notre capacité perceptive. Dans cet angle, la révolution numérique fonctionne comme une « révélation numérique » (*Ibidem.* p. 22). Tertio, elle est une révolution de la perception. En effet, « elle ébranle nos habitudes perceptives de la matière et corrélativement, l'idée même que nous nous faisons de la réalité » (*Ibid.*).

D'après ces caractéristiques, il ressort selon Stéphane Vial que, la révolution numérique étant révolution phénoménologique et une révolution de la perception, fonctionnant comme une révélation numérique, n'est pas seulement un évènement historique qui relève de l'histoire des techniques. Elle est aussi un évènement philosophique. Stéphane Vial convie ses contemporains amis de la sagesse à comprendre non seulement l'évènement philosophique dont la révolution numérique tient le nom, mais aussi à analyser ce que la technique numérique modifie dans les structures mêmes de la perception.

2.2. *La phénoménalité numérique comme dématérialisation du monde*

La dématérialisation du monde auquel conduit le numérique est salutaire pour l'émergence de la dignité humaine. Celle-ci en effet, n'est pas matérielle quoique portée par une entité matérielle qu'est le corps humain. Bien au contraire cette perception change l'ordre du contenu conceptuel et se précise phénoménologiquement. Bien que perceptible, toute perception renvoie à l'être de l'apparaître. Le regard phénoménologique, à poser ici sur la réalité, permet de voir comment la dignité humaine transparait dans toute production humaine au point de faire voir dans la culture la première modalité naturelle de l'humain : « *La culture a toujours été une affaire de technologie. Nous utilisons des dispositifs techniques ou des artefacts plus ou moins élaborés, le livre, le film, la salle de cinéma ou de théâtre, etc., pour produire ou plutôt favoriser la production de certaines formes d'expérience* » (M. TRICLOT, 2001, p.14)

Dès lors, la spécificité de la phénoménologie exige l'exercice primordial de la reconsidération des choses ou encore de l'acte de la perception des objets qui s'offrent à la connaissance. Cet exercice de la perception, chemin de connaissance des phénomènes, se réalise différemment et change d'une époque à une autre ou d'une culture à une autre. Cette perception a connu un changement dans la culture numérique actuelle. Comme le souligne Stéphane VIAL²,

² Cf. S. VIAL, « *Voir et percevoir à l'ère numérique : théorie de l'ontophanie* ». [en ligne] <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01516807/document.pdf>. [Consulté le 7/10/21].

« percevoir à l'ère numérique, ce n'est pas percevoir des objets nouveaux, comme si la perception, s'appliquant identiquement à toutes les classes d'objets possibles, se trouvait simplement enrichie d'une nouvelle classe d'objets auxquels elle n'avait plus qu'à s'appliquer comme à n'importe quelle autre. Percevoir à l'ère numérique, c'est être contraint de renégocier l'acte de perception lui-même »

La perception dont il est question ici est une perception assistée. Car, cette renégociation perceptuelle n'a rien de naturel. Pour percevoir dans la culture numérique qui est la nôtre, un travail phénoménologique doit être fait. La perception qui autrefois n'engageait que la conscience du sujet et la présence de l'objet, engage désormais une autre dimension : la technique. Percevoir à l'ère du numérique c'est non seulement inventer les processus ou les techniques de la perception mais c'est apprendre désormais à percevoir avec et par des appareils numériques. Ce qui nécessite la connaissance des structures techniques de la perception. Nous en relevons quatre propriétés.

Tout d'abord, la technique a la propriété de construire. C'est ce que Gaston Bachelard montrait dans sa perspective constructiviste, Pour lui, « *dans le domaine de la connaissance rien n'est donné, tout est construit* » (1993, p. 14). Seule une technique adaptée pourra nous amener de la phénoménalité à la nouménalité des choses. Ensuite, la technique conditionne la manière dont le réel ou l'être nous apparaît c'est-à-dire que tout phénomène se révèle techniquement. En effet, la technique a cette capacité de nous dévoiler les choses qui nous échappent ou qui sont jusque-là voilées à notre perception. Il a fallu la mise en place des techniques bien définies pour que la lune nous apparaisse enfin comme une planète. Par ailleurs, la technique a la propriété d'engendrer la phénoménalité. Elle est par conséquent matrice de l'être dans la mesure où elle donne existence à l'être ou favorise la perception de l'être. Ainsi, si la constructibilité technique est un critère d'existence phénoménale, cela n'est pas seulement vrai pour les phénomènes de la science ; les phénomènes du monde doivent eux aussi leur phénoménalité à des facteurs techniques (2017, p.85). Enfin, La technique a la propriété d'être une forme où se coule la perception. Elle est une condition a priori de la perception. Si la manifestation d'un phénomène dépend des structures a priori de connaissance identifiées par Kant, (le temps et l'espace), elle dépend aussi et surtout des structures techniques et même des appareils conçus à partir des données scientifiques.

D'après ces différentes propriétés, nous comprenons que les appareils techniques donnent aux choses la manière de nous apparaître. C'est la dialectique de l'appareil et de l'apparaître. Cette dernière s'exprime dans la détermination de la perception par l'appareil qui change l'aura³ des choses. L'aura dans laquelle nous percevons le portrait dans l'œuvre réalisée manuellement par l'artiste n'est pas la même chose que celle dans laquelle nous plonge l'appareil. Plus l'appareil est augmenté, plus l'aura phénoménal augmente et plus l'expérience perceptuelle augmente laissant autre manière pour la réalité de se manifester. De ce fait, « *les appareils fondent la capacité du monde à s'offrir à la perception* » (S. VIAL, 2017, p.104). Pour mieux percevoir le réel, il faudrait bien s'appareiller. C'est ce que les appareils numériques

³ L'aura désigne ici l'atmosphère qui entoure ou semble entourer un phénomène et qui s'impose fortement à l'attention.

réalisent en nous. Ils modifient nos perceptions du réel et nous donnent de percevoir autrement l'être. Toutefois, on se demande si l'être que nous percevons avec les appareils numériques, en l'occurrence l'ordinateur, relève-t-il de la réalité ou de la virtualité.

2.3. Phénomène numérique entre virtualité et réalité : fin du dualisme numérique

Ordinairement, on qualifie de virtuel une chose qui n'existe pas de manière complète ou concrète ou encore ce qui n'appartient pas tout à fait au monde réel. Les conceptions issues de certains domaines scientifiques (en optique, en psychanalyse, en informatique) ont engendré l'opposition facile et trompeuse entre le réel et le virtuel. En effet, l'usage courant considère le virtuel comme la pure et simple absence d'existence. Puisque la "réalité" suppose une effectuation matérielle, une présence tangible.

Le virtuel tient son sens originel de la sphère philosophique médiévale. Il s'applique à la distinction aristotélicienne entre « en puissance » et « en acte ». Dérivé du latin « *virtualis* », lui-même issu de « *virtus* », force, puissance, le terme désigne dans la philosophie scolastique, ce qui existe en puissance et non en acte. Serait virtuel ce qui existe sans se manifester ou ce qui a la capacité d'être. C'est ce que soutiennent certains philosophes comme Pierre LEVY, pour qui le virtuel serait « *ce qui tend à s'actualiser, sans être passé cependant à la concrétisation effective ou formelle* »⁴. La question qu'il reste à résoudre après cette clarification est celui de la vraie nature des êtres que nous percevons sur les écrans. A ce propos, la conception philosophique du virtuel, qui depuis plus de vingt ans, a dominé les études philosophiques sur le numérique semble être mal fondée.

Le souci de Stéphane Vial est de nous sortir de la rêverie qui voudrait conférer la nature de la virtualité à ces êtres perçus sur les écrans. Pour lui, la virtualité dans laquelle nous semblons vivre n'est qu'un aspect parmi tant d'autres des phénomènes que nous percevons au travers des appareils numériques. Stéphane Vial ne refuse donc pas qu'on applique l'adjectif virtuel à l'être numérique mais il souligne que le terme est inapproprié pour saisir philosophiquement l'essence même du phénomène numérique. C'est une erreur phénoménologique que de parler de monde virtuel comme si tout ce qui s'y trouve n'est que de l'ordre de la virtualité. La virtualité réside foncièrement en l'homme. Puisque, c'est lui qui, en tant qu'être doté de conscience et ayant cette capacité de perception, se rend compte de l'actualisation de ce qui virtuellement habitait son esprit. Or, ce qui émerge sur les artefacts est de l'ordre du visible c'est-à-dire de l'actualité. Il n'est pas de l'ordre d'une "irréal-réalité". Il ne se situe non plus entre l'être et le néant. Il est précisément entre l'être et l'écran et relève de la pure réalité. Ainsi, en toute rigueur philosophique, le virtuel ne s'oppose pas au réel mais à l'actuel. Virtualité et actualité sont seulement deux manières différentes d'être. Le virtuel n'est pas irréel dans la mesure où le réel ne se résume pas à ce qui est concret ou matériel. Le virtuel est partie prenante du réel. Il est la représentation invisible du réel. Une représentation

⁴ P. LEVY, *Sur les chemins du virtuel*, [en ligne]. http://www.manuscritdepot.com/edition/documents-pdf/pierre-levy-le-virtuel_01.pdf [consulté le 06/11/19].

dynamique qui s'actualise sous plusieurs modes. Pour l'appréhender dans sa profondeur, Stéphane Vial nous convie à une éducation à la nouvelle ontophanie à travers une rupture phénoménologique avec le dualisme numérique.

Le dualisme numérique est cette tendance de la métaphysique contemporaine qui se fonde sur une bipartition ontologique et postule que nous vivons dans un monde coupé en deux par une frontière invisible. D'un côté, se trouve la sphère numérique (en ligne, sur écran) dans laquelle les choses existent sous l'aspect virtuel ou irréel et par conséquent invraisemblable et incertain. D'un autre côté, la sphère physique (hors ligne, hors écran) dans laquelle vivent les êtres visibles et sensibles. Ce dualisme selon Stéphane Vial n'est pas seulement une impasse scientifique ou une erreur. Il est un symptôme intellectuel, c'est-à-dire une illusion au sens freudien⁵. Pour sortir de cette illusion, il propose la démarche d'archéologie phénoménologique. Elle consiste à partir de l'analyse d'une série de vécus de situation pour interpréter leur perception afin d'en tirer des jugements de valeur socialement partagés. Ces jugements, exempts de la logique et du goût, seront essentiellement portés par la perception au sens phénoménologique. Il s'agira concrètement de faire une rupture épistémologique et esthétique afin de considérer le phénomène en elle-même sans jugement aprioristique. Ainsi, dans le cas du phénomène numérique, il ne s'agira pas de se laisser influencer par les connaissances métaphysiques antérieures qui voudraient un grand partage du monde en identifiant les choses réelles ayant leurs correspondants dans un monde irréel ou illusoire. Il ne s'agira non plus d'apprécier selon le sentiment qu'on vit dans un monde hors ligne ou en ligne, les expériences vécues de concrètes ou de virtuelles. Il s'agira précisément d'apprécier chaque expérience et chaque phénomène tels qu'ils se révèlent à notre entendement. Ce dépassement du dualisme numérique nous amène au "monisme numérique" selon lequel le réel forme une seule et même substance continue, foncièrement hybride, à la fois numérique et non numérique, en ligne et hors ligne, hors écran et sur écran. Ce dépassement nous permet d'avoir une juste considération de l'être numérique pour entrevoir sa phénoménalité et pour en faire une étude anthropologique.

3. L'ouverture sur l'être humain : Du numérique ontophanique au *designer*

On ne saurait comprendre les mutations techniques que connaissent les expériences de l'homme à l'ère de la révolution numérique si on n'a pas une juste interprétation de la nature de l'être numérique. Dans cette dynamique, Stéphane Vial a élaboré une nouvelle théorie de la connaissance. Il s'agit de la théorie d'ontophanie numérique. Il y montre avant tout que :

La plus grande partie de nos expériences existentielles sont aujourd'hui conditionnées a priori par la situation interactive ; Par là, il faut entendre la forme que prend l'expérience-du-monde quand elle est ontophaniquement engendrée par une interface numérique. Aujourd'hui, les expériences existentielles correspondent pour la plupart à des situations interactives, que ce soit dans la vie professionnelles ou personnelle, publique ou privée. Celles-ci sont d'ailleurs très diverses. [...] Ces formes longtemps réduites à celle du poste de travail de l'ordinateur personnel, sont aujourd'hui sans cesse plus nombreuses,

⁵ Cf. S. VIAL, *La fin des frontières entre réel et virtuel : vers le monisme numérique* [en ligne]. <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01516823/document> [consulté le 17/11/19].

innovantes, inattendues, étant donné que la matière calculée tend de plus en plus à s'inviter dans la totalité des artefacts humains (S. Vial, 1993, p.207).

Formé de toute pièce en 1956 par Mircea Eliade dans *Le Sacré et le Profane* à partir des mots grecs « *ontos* » (étant) et « *phaino* » (se manifester), le concept d'ontophanie désigne étymologiquement la manifestation, la révélation ou l'apparition de l'être, de son existence ou de son essence. Stéphane Vial l'a récupéré pour désigner le processus par lequel l'être (*ontos*) nous apparaît (*phainomenon*) en tant que celui-ci induit une qualité particulière de se sentir-au-monde (2017, p. 85). L'ontophanie numérique désignerait donc la manière dont les êtres et les choses nous apparaissent à travers les appareils numériques ou sous l'effet de leur omniprésence. Il peut être décrit à l'aide de onze caractéristiques : nouménalité, idéalité, interactivité, virtualité, versatilité, réticularité, reproductibilité instantanée, réversibilité, destructibilité, fluidité, ludogénéité. Ces caractéristiques sont en même temps, des concepts qu'introduit Stéphane Vial pour nous amener à saisir la complexité phénoménologique de l'être numérique (*Ibidem*, p.187).

La nouménalité : les processus numériques sont des noumènes dans la mesure où ils ne nous apparaissent pas directement, mais au travers des appareils que sont les interfaces.

L'idéalité : parce qu'ils sont des langages de programmation définis comme des langues formelles constituées de symboles permettant de réduire un problème à un algorithme, les phénomènes numériques relèvent de l'idéalité. L'interactivité : Le phénomène numérique est une interaction. Vivre donc à l'ère numérique, c'est vivre dans les interactions. Lorsqu'on utilise un ordinateur, on n'agit pas ; on interagit. La virtualité : le phénomène numérique est qualifié de virtuel parce qu'il rend visible une réalité invisible. La versatilité : l'être numérique est versatile puisqu'il est instable et change au cours du temps. La réticularité : cette caractéristique trouve son sens en ce que le phénomène numérique est "autrui-phanique". C'est-à-dire qu'il nous manifeste l'autre et nous met en relation avec lui, mêlant ainsi présence et absence. La reproductibilité : du point de vue de la reproductibilité ou de la copiabilité, le phénomène numérique offre la possibilité technique d'engendrer instantanément un nombre potentiellement infini de copies d'un même élément (texte, image, son, etc.). La réversibilité : le phénomène numérique est réversible parce qu'elle est capable de s'annuler et de se reproduire ou de retourner à un état antérieur. Au pays de la matière calculée, il est toujours possible d'annuler (Ctrl-Z) ou de refaire (Undo-Redo). La destructibilité : le phénomène numérique est destructible. Il nous fait vivre des expériences regrettables et même psychologiquement affectantes. De fait, il est capable de se néantiser. Ainsi, après une coupure de courant, la quantité de matière calculée non enregistrée présente dans la mémoire vive de l'ordinateur (mémoire RAM) disparaît littéralement, sans trace et sans se transformer ou quand on supprime définitivement une donnée. La fluidité : le phénomène numérique se révèle comme un roi thaumaturge et nous met dans une phénoménologie pseudo-miraculeuse dans laquelle les

choses ont perdu leur pesanteur ancienne pour devenir légères et fluides⁶. Ainsi, tout ce qui peut être accompli l'est de manière plus légère et fluide. La ludogénéité : le phénomène numérique est caractérisé par sa capacité d'engendrer une attitude ludique.

Ces onze caractéristiques identifiées par Stéphane Vial nous donnent de percevoir dans toute sa profondeur la phénoménalité du phénomène numérique ainsi que le caractère numérique des actes de l'homme dont il est responsable. Dès lors que la responsabilité humaine du numérique est assumée on peut se convaincre d'avoir opéré le passage de l'homme, le *Cogito* (maître et possesseur de la nature) à l'être humain (l'étant fini doté de possibilité). Il y a là l'opération d'une "sortie du sommeil anthropologique" dont Michel Foucault aura averti et qu'assume Vial en termes élogieux :

La condition humaine contemporaine tend à devenir celle d'une situation interactive généralisée. L'homme contemporain est principalement un être en interaction, qui manipule en permanence des interfaces numérique, à la maison, au travail, dans les transports dans la rue, dans l'intimité... Façonnée par les propriétés ontophaniques inédites de la matière calculée, son expérience-du-monde correspond à une forme de vie où se trouve de plus en plus présente, quoique à des degrés divers, ce trait existentiel contemporain : l'immersion. (S.Vial, 1993, p.208).

L'immersion est une insertion. Elle manifeste l'intégration de l'humain à son être avec l'acceptation de sa condition de fini voire d'être sensibilité comme atout existentiel. Il est impossible de le percevoir ainsi sans l'apport et le rôle des projeteurs de sens. Artiste contemporain, le *Designer* pour Stéphane Vial n'est ni architecte ni artiste mais un "projeteur" en ce sens qu'il récapitule toutes ces traditionnelles "figures spirituelles de l'humanité".

Le *design* se définit ordinairement comme une conception de produit ou de service innovant ; une activité se rapportant à l'aspect extérieur d'un produit industriel en vue d'un résultat esthétique s'accordant aux impératifs fonctionnels et commerciaux. Stéphane Vial a élaboré dans son *Court traité de design*, une conception qui tient compte de trois dimensions du *design*⁷. Il s'agit de l'effet callimorphe lié à la beauté formelle de l'objet (2010, p. 56) de l'effet socioplastique relatif à la forme sociale (*Ibidem*, p. 61) et de l'effet d'expérience qui combine le premier et le deuxième effet vers « l'expérience utilisateur » (*Ibidem*, p. 62). Ces trois dimensions constituent « l'effet design », ce que nous désignons par la capacité de faire être. Ainsi, de toutes les techniques, le *design* a des capacités phénoménotechniques singulières et édifiantes. Il améliore les objets qui engendrent une forme de vie particulière.

Si la révolution numérique est une révolution de la perception c'est parce qu'elle détermine l'expérience-au-monde de l'homme et participe à la donation de l'être. Le *design* numérique est le moteur qui alimente cette capacité du faire-être et du faire-faire. Ceci pour trois raisons. D'abord, en tant que faiseur d'expérience-au-monde le *design* est fabriqué de l'ontophanie (S. VIAL, 2017, p.192). De fait, les *designers* décident de la phénoménalité des phénomènes et composent le cadre ontophanique de notre existence par le travail qu'ils

⁶ Cf. S. VIAL, « Voir et percevoir à l'ère numérique : théorie de l'ontophanie ». [en ligne] <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01516807/document.pdf>. [Consulté le 7/11/19]. p. 19.

⁷ Cf. Maxence ALCALDE, « Stéphane Vial, *Court traité du design* », Marges, [en ligne], consulté le 21/11/19 <http://journals.openedition.org/marges/306>.

exécutent sur la qualité de l'expérience de l'utilisateur. Ils ont cette responsabilité philosophique et anthropologique de construire un homme nouveau en ce sens qu'ils nous font percevoir, vivre et éprouver des choses d'une autre manière. Comme preuve chaque nouvelle version d'appareil provoque une nouvelle expérience chez l'utilisateur. Ensuite, le *design* revêt d'une intentionnalité factitive. Toute action du *design* vise un vécu ontologique et c'est intentionnellement que le designer cherche à produire un effet d'expérience (S. VIAL, 2010, p.62). Enfin, le *design* est une condition de possibilité des expériences-au-monde. Car il cherche de nouvelles manières d'apparaître (faire-être) en vue de rendre possible d'autres expériences du monde (faire-faire).

Dans le contexte numérique qui est le nôtre, le quotidien de l'homme devient un produit du *design* numérique avec des expériences émouvantes qui font de l'homme un *homo numerus* digne d'études anthropologiques. Dès lors, la révolution numérique est, à son sommet, une révolution anthropologique car elle crée une nouvelle culture avec de nouvelles approches de l'homme. Elle donne à l'anthropologie aussi phénoménologique qu'elle se veut être à notre époque, de considérer la médiation technique des relations, en particulier les médiations numériques des relations humaines. En effet, l'anthropologie phénoménologique jusque-là a centré son intérêt sur la relation entre soi et l'autre ou entre soi et l'objet, délaissant de ce fait la médiation technique des relations interindividuelles (S. VIAL, 2017, p. 260). Or, la technique fait partie de l'être de l'homme. Stéphane Vial le souligne à travers l'interaction des activités humaines :

Si toute ontophanie est un résultat phénoménotechnique, alors toute ontophanie est chose fabriquée. Certes, dans le quotidien, les architectes, les ingénieurs et les *designers* n'ont pas le sentiment de fabriquer à proprement parler de l'ontophanie. Ils travaillent sur des espaces, des objets, des services, des interfaces. Mais, indirectement, ces espaces, ces objets, ces services, ces interfaces sont des opérateurs ontophaniques. Ils structurent notre expérience-du-monde possible. Par conséquent, les architectes, les ingénieurs, les designers et, plus généralement, tous les concepteurs ont une responsabilité philosophique : celle d'être des générateurs d'ontophanie ou des faiseurs d'être-au-monde. (S. VIAL, 1993, p. 192).

A partir des expériences que nous vivons dans le monde numérique et considérant la responsabilité du design numérique dans le devenir humain sur les interfaces numériques, deux faits ont le fort besoin d'être "éthisés". D'abord, les actions humaines deviennent de plus en plus technisées dès lors que tout devient assisté par le numérique et que tout est connecté. L'homme n'a plus la pleine liberté d'agir par sa volonté. Et même s'il agirait ainsi, il serait toujours conditionné par la programmation des logiciels. Toutes ses actions sont commandées. Cela remet en cause la vision éthique qui n'accorde aucune place aux objets. Ensuite, les expériences ou les relations du sujet avec Autrui sont vécues dans un environnement numérique.

Immergé dans cet environnement, l'homme fait face à des réalités qui le dépassent : communiquer sans être vu, interagir avec l'Autrui dans une présence-absence, le face-à-face médiatisé et beaucoup d'autres choses. Les réseaux sociaux (Facebook, Twitter, WhatsApp, Messenger...) et les moteurs de recherche (Google, Wikipédia) sont autant d'environnements

numériques où l'homme agit et interagit. Il y vit en permanence, et une bonne partie de son être y est sollicitée notamment sa raison et son corps. De ce fait, l'identité de l'homme numérique constitue l'humain métamorphosé et son accessibilité nécessite une médiation numérique. Ce qui engendre plusieurs problèmes d'ordre éthique. Quelquefois, l'identité de celui avec qui on est en relation est dissimulée, la vie privée et l'intimité sont violées, la pudeur reçoit de coups inéluctables, la criminalité et la barbarie se développent aisément ajouté à tout cela, la liberté est mise à l'index et les sollicitations viennent de partout obligeant le sujet à opérer des choix qui ne relèvent prioritairement pas de sa volonté. Dans tous les cas, c'est la dignité de l'humain qui est remise en cause.

L'éthique qui doit selon nous, orienter l'action humaine au cœur de la culture numérique est la liberté responsable. En effet, une liberté responsable importe pour que les concepteurs numériques (les designers numériques) et les utilisateurs agissent avec la conscience d'être responsable de ce que l'humain devient dans la culture numérique. Cela requiert d'une part, un rejet de la tendance utilitariste qui pousse les designers à concevoir des produits pouvant satisfaire le plus grand nombre et apporter des rémunérations. Il ne faudrait pas produit pour des fins économiques mais plutôt pour des fins humanisantes, c'est-à-dire celles qui garantissent la dignité humaine. Comme le préconise Stéphane Vial, le *design* ne doit pas seulement viser la qualité extérieure qui relève du marketing mais il doit engager la personnalité en considérant son humanité. D'autre part, l'utilisateur doit reconquérir, et ceci de façon permanente, sa liberté pour ne pas être manipulé par la force des objets numériques.

Conclusion

La question de la révolution numérique et la mutation technique des actes humains est la préoccupation de ce travail. Elle nous a permis, à la lumière des investigations de Stéphane Vial, de faire une étude considérable de la réalité de l'être numérique. En effet, le regard phénoménologique permet de réaliser qu'on ne saurait appréhender l'humain en ignorant sa dimension technique et plus précisément sa dimension numérique dans notre contexte actuel. La révolution numérique fait de l'homme un *homo numerus* c'est-à-dire être agissant par la médiation technique des appareils numériques. C'est pourquoi il doit la rendre participant de son humanité dans une orientation éthique. Deux maximes découlent de ce principe de liberté-responsable que nous avons envisagé : d'une part, il faudrait agir avec la conscience qu'on est responsable du devenir humain au cœur de la culture digitale et, d'autre part il faudrait agir avec la conscience qu'on est responsable de ce que le numérique fait de nous et de notre liberté.

Il est donc de grand intérêt de saisir la révolution numérique dans laquelle nous sommes pour en faire une révolution philosophique et anthropologique voire une anthropologie phénoménologique à l'ère du numérique ontophanique. Le défi de la philosophie dès lors est de travailler à un changement de paradigme et à une reprise herméneutique de la conception de l'être humain. Celle doit passer par la déconstruction du concept millénaire d'homme au profit de la reconstruction en cours de l'humanité de l'être humain.

Références bibliographiques

- BACHELARD Gaston, 1934, *Le nouvel esprit scientifique*, Paris, PUF.
- , 1938, *La formation de l'esprit scientifique*, Paris, Vrin.
- DROESBEKE Jean-Jacques, 2018, Catherine Vermandele, *Histoire des données numériques*, EDP, science ;
- DUFRENNE Mikel, 1953, *Phénoménologie de l'expérience esthétique*, Paris, éd. PUF.
- DURKHEIM Émile, 1884, *Trois leçons sur l'Esthétique, dans son Cours de philosophie*, Paris, Vrin.
- FERRY Luc, 1990, *Homo aestheticus, l'invention du goût à l'âge démocratique*, Paris, éd. Livre de Poche.
- KANT Emmanuel, 1790, *Critique de la faculté de juger*, Paris, Vrin.
- KUHN Thoams, 1962, *La structure des révolutions scientifiques*, Paris, Flammarion.
- LATOUB Brunon, 2009, « A Cautious Prometheus ? A Few Steps Toward a Philosophy of Design (with Special Attention to Peter Sloterdijk) », Proceedings of the 2008 Annual International Conference of the Design History Society, F. Hackne, J. Glynne & V. Minto (eds), Falmouth, 3-6 September 2009, e-books, Universal Publishers.
- LACOSTE Jean, 1986, *L'Idée de beau*, Paris, Vrin.
- LYOTARD Jean-François, 1991, *Leçons sur l'analytique du sublime* Paris, Galilée.
- MOUNIER Pierre , 2018, *Les humanités numériques, Editions de la Maison des sciences de l'homme, Paris, Vrin.*
- RANCIERE Jacques, 2004, *Malaise dans l'esthétique*, Paris Flammarion.
- SIMONDON Gilbert, 1958, *Du mode d'existence des objets scientifiques*, Paris, Aubier.
- , 1989, *Du mode d'existence des objets techniques*, Paris, Aubier.
- , 1961, « Psycho-sociologie de la technicité », Bulletin de l'École pratique de psychologie et de pédagogie, n°2 (1960), p. 127-140 ; n°3 (1961), p. 227-238 ; n°4 (1961), p. 319-350, Université de Lyon.
- SLOTERDIJK, P.2004, « Foreword to the theory of Spheres », in *Cosmograms*, Melik Ohanian & Jean-Christophe Royoux (eds.), New York, Lukas & Sternberg, 2005.
- STIMLER N., VIAL S., 2014, « Digital Monism: Our Mode of Being At The Nexus of Life, Digital Media and Art », *Theorizing the Web 2014*, New York.
- TURKLE, Sh. 1995, *Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet*. New York: Simon & Schuster Paperbacks.

UEXKÜLL VON, J. 1934, *Mondes animaux et monde humain suivi de Théorie de la signification*, trad. fr., Paris, Denoël, 1965.

VIAL Stephan, 2013, *L'être et l'écran : comment le numérique change la perception*, Paris, PUF.

-----, 2014, « Ce que le numérique change à autrui : introduction à la fabrique phénoménoteknique de l'altérité », *Hermès*, 68, p.151-157.

-----, 2015, *Le Design*, Paris, PUF.

-----, 2014, « Pour introduire le “plaisir” : pourquoi les appareils numériques sont “ludogènes” », *Interfaces numériques*, Volume 3, n° 1/2014, p. 149-161.