



La pensée et l'acte, et réciproquement

Stéphane Vial

► To cite this version:

Stéphane Vial. La pensée et l'acte, et réciproquement. Sciences de l'information et de la communication. Université de Nîmes, 2015. tel-01237907

HAL Id: tel-01237907

<https://hal.science/tel-01237907>

Submitted on 3 Dec 2015

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0 International License

#UniversiteDebout

La pensée et l'acte, et réciproquement

Mémoire de synthèse de l'activité scientifique

en vue de l'obtention de
l'Habilitation à Diriger des Recherches

présenté publiquement à UNÎMES le
25 novembre 2015

par

Stéphane Vial

Maître de conférences à l'Université de Nîmes
Chercheur à l'Institut ACTE UMR 8218 (Université Paris 1 Sorbonne, CNRS)

Membres du jury

Anne Beyaert-Geslin

Catherine Chomarat-Ruiz

Bernard Darras (*Garant*)

Serge Proulx

Imad Saleh

Professeure à l'Université Bordeaux Montaigne

Professeure à l'Université de Valenciennes

Professeur à l'Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne

Professeur à l'Université du Québec à Montréal (Canada)

Professeur à l'Université Paris 8

*« Je hais tout ce qui ne fait que
m'instruire, sans augmenter ou stimuler
directement mon activité. »*

— Goethe.

Table des matières

Introduction	5
Vue d'ensemble du parcours de recherche	5
Organisation thématique et problématique du mémoire	7
Dossier de travaux associé	7
« HDR » et « DH »	8
 Partie 1 — La pensée en quête d'un acte (1997-2010) : parcours de recherche avant la thèse	 9
Préambule : vertu des sauts épistémologiques	10
1.1. La philosophie ou la pensée sans acte ? (1997-2005)	11
— 1.1.1. Premier travail de recherche universitaire (1997)	11
— 1.1.2. Premier article soumis à une revue (1998)	12
— 1.1.3. Premier ouvrage publié (2005)	14
1.2. La psychologie ou la pensée à l'épreuve de l'acte clinique (2001-2005)	16
— 1.2.1. Vers l'entendement théorico-clinique ?	16
— 1.2.2. Première recherche de qualité scientifique, premier livre aux PUF (2007)	16
— 1.2.3. Vie et mort de la vocation clinique	18
1.3. Le design ou l'acte de projet : la pensée enfin appliquée (2005-2010)	20
— 1.3.1. La découverte du projet et de l'atelier	20
— 1.3.2. Philosophie et arts appliqués : penser la conjonction	22
— 1.3.3. Étude de cas : la direction des mémoires de recherche en DSAA	27
— 1.3.4. Premières publications dans le champ du design, deuxième livre aux PUF (2010)	31
 Partie 2 — Faire et penser le numérique (2003-2012) : genèse et soutenance de la thèse	 34
Préambule : stades sur le chemin du doctorat	35
2.1. Comprendre la sociabilité en ligne : l'expérience « pp7 » (2003-2006)	36
2.2. Psychanalyse de l'ordinateur : une tentative de thèse en psychologie (2005-2006)	39
2.3. Pratiques du design interactif : le terrain « LEKTUM » et sa portée (2009-2014)	41
2.4. Une philosophie du numérique : la thèse enfin soutenue (2009-2012)	44
— 2.4.1. Présentation	44
— 2.4.2. Méthodologie	45
— 2.4.3. La problématique générale de l'ontophanie	46
— 2.4.4. La théorie des révolutions techniques	48
— 2.4.5. L'ontophanie numérique	49
— 2.4.6. Ontophanie et design	50

Partie 3 — Philosophie des cultures numériques et recherche en design (2012-2015) : travaux et activités depuis la thèse	52
Préambule : design et cultures numériques	53
3.1. Philosophie de la technique : critique du « virtuel » et théorie de l'ontophanie	54
— 3.1.1. Confrontations théoriques : colloques et rencontres à l'international	54
— 3.1.2. « L'être et l'écran » ou la seconde vie de la thèse : troisième livre aux PUF (2013)	56
— 3.1.3. Critique du « dualisme numérique » : trois articles complémentaires contre le virtuel	58
— 3.1.4. Avancées dans l'analyse de l'ontophanie numérique : trois publications récentes	61
3.2. Phénoménologie et épistémologie du design : penser les régimes du projet	66
— 3.2.1. Vers la recherche en design au plan personnel, local, national et international	66
— 3.2.2. L'effet de design : penser le régime de réception du projet	67
— 3.2.3. Design et création : deux articles de poétique du design	69
— 3.2.4. Design et projet : trois articles de pragmatique du design	71
— 3.2.5. Design et communication : un article et une direction de numéro	74
— 3.2.6. Design et discipline : le « Que sais-je ? » et la revue « Sciences du Design »	75
— 3.2.7. Internationalisation : colloques, direction d'ouvrage et publications en anglais	79
Partie 4 — Phénoménologie des usages numériques et humanités digitales (2015 et au-delà) : perspectives programmatiques	81
Préambule : vers le tournant empirique	82
4.1. L'enquête phénoménologique : un terrain empirique complémentaire	85
4.2. L'acculturation numérique : programme général d'enquête phénoménologique	87
4.3. Les technologies de l'écriture : un objet d'étude et de design	89
— 4.3.1. Terrain empirique : enquête phénoménologique sur les pratiques scripturaires	89
— 4.3.2. Terrain pragmatique : réinventer le livre par la R&D	91
4.4. Les humanités numériques par le design : voie naturelle, voie nouvelle	93
— 4.4.1. Le design numérique au service des humanités	93
— 4.4.2. Le « tournant design » des humanités numériques	96
Conclusion	98
Références	100

Introduction

Vue d'ensemble du parcours de recherche

Entre l'obtention de mon baccalauréat en 1993 et ma nomination comme maître de conférences en 2013, vingt ans se sont écoulés. Deux décennies qui sont celles, au plan intellectuel, d'une longue maturation scientifique, qui a maintenant trouvé sa cohérence et son point d'équilibre. Deux décennies qui sont celles, au plan sociétal, de l'essor de l'Internet et de la société numérique, qui ont peu à peu transformé, à mesure qu'ils les constituaient, mes orientations de recherche, en vertu d'une heureuse sérendipité. Deux décennies qui sont celles, au plan professionnel, d'expériences diverses formant un tout atypique, ayant exercé successivement (et parfois simultanément) les métiers de professeur de philosophie, psychologue clinicien, web & UX designer, entrepreneur, directeur de création interactive, consultant, et enfin, universitaire.

Mon premier article soumis à une revue avec comité de lecture date de 1998. À l'époque, avec l'assurance excessive de la jeunesse, j'ai refusé d'effectuer les modifications demandées par les évaluateurs, et l'article n'a pas été publié. Ce n'est qu'en 2005, alors que j'avais opéré un premier changement de discipline en passant de la philosophie à la psychologie, que j'ai publié un premier article scientifique, dans une revue de psychanalyse. Depuis cette date, sur une période de dix ans (2005-2015), le rythme de mes publications s'est développé de manière croissante (*Tableau 1*). Je distinguerai néanmoins deux phases :

- *une phase de quête (2005-2010)* : malgré deux ouvrages publiés aux Presses Universitaires de France, cette période obéit encore à une logique de découverte et de formation ; elle est marquée par mon entrée en thèse et un nombre limité de publications, au rythme aléatoire ;

- *une phase de construction (2010-2015)* : avec deux nouveaux ouvrages publiés aux Presses Universitaires de France et un nombre plus élevé d'articles dans des revues à comité de lecture, de conférences et de communications dans des colloques nationaux et internationaux, ces années sont celles de la croissance et de la structuration de mes activités scientifiques ; elles sont marquées par un rythme de publications accéléré, parfois intense, qui s'explique par la joie et l'énergie que procure le sentiment d'avoir enfin trouvé sa voie ; la production est plus construite et s'organise désormais autour de deux thèmes de recherche fédérateurs et fédérés : le numérique et le design.

Tableau 1. Synthèse bibliométrique (1998-2016)

	1998	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	TOTAL
OS				1			1			1		1	?	4
OP		1											?	1
DO											1	5	1	7
CH								1	1	1	1	2	2	8
ACL	1 (*)	1					2		1	2	6	4	?	17
ASCL										1			?	1
DCL									1		1	1	?	3
COMI								1		3	4	4	?	12
COMN							1	2	3	1	2	1	?	10
C-INV						2	1	3	8	7	13	13	?	47
TOTAL	1	2	0	1	0	2	5	7	14	16	28	31	3	110

OS : Ouvrages scientifiques

OP : Ouvrages pédagogiques

DO : Direction et édition d'ouvrages ou de numéros de revues

CH : Chapitres d'ouvrages

ACL : Articles dans des revues avec comité de lecture

ASCL : Articles dans des revues sans comité de lecture

DCL : Direction et organisation de colloques

COMI : Communications dans un congrès international

COMN : Communications dans un congrès national

C-INV : Conférences sur invitation

(*) non publié

En vingt ans de parcours universitaire dont dix ans de publications effectives, on comprendra que ma thèse de doctorat, réalisée en trois ans de 2009 à 2012,

ne constitue ni un commencement ni un aboutissement mais plutôt une étape, longuement attendue et désirée, au sein d'une dynamique de recherche qui la précède mais qu'elle a, il est vrai, fortement contribué à accélérer.

Organisation thématique et problématique du mémoire

Le mémoire s'organise en quatre parties qui correspondent à quatre grandes étapes de mon parcours professionnel et académique :

- les années de formation jusqu'à la rencontre du design ;
- les années de thèse et d'entrepreneuriat numérique ;
- les premières années de vie académique et de travail universitaire ;
- les perspectives de recherche pour les années qui viennent.

Au-delà de la structuration bio-bibliographique qui permet de restituer la dynamique concrète de la recherche en incluant les moments de réussite autant que les moments d'impasse, le propos s'organise autour de deux grands enjeux :

- au plan problématique : la question de *l'acte*, véritable fil rouge de mon parcours scientifique, qui explique à la fois mes « sauts épistémologiques » d'une discipline à l'autre et la part grandissante de la pratique dans mes activités ; j'ai toujours cherché un acte *dans lequel loger* la pensée ;
- au plan thématique : les deux questions du *numérique* et du *design*, d'abord développées en parallèle l'une de l'autre, puis de plus en plus articulées entre elles, jusqu'à faire de cette articulation l'espace spécifique de ma recherche ; je n'envisage plus l'une sans l'autre.

Dossier de travaux associé

Ce mémoire d'habilitation est présenté avec un dossier de travaux de 258 pages intitulé « *Contributions à l'étude des cultures numériques et à la recherche en design* », dans lequel sont rassemblées les couvertures des ouvrages¹ et les copies des articles les plus représentatifs du parcours de recherche.

¹. Ceux-ci sont également fournis séparément sous la forme d'exemplaires brochés.

« HDR » et « DH »

Les publications auxquelles il est fait référence dans ce mémoire sont toutes répertoriées en ligne sur l'archive ouverte pluridisciplinaire HAL. Elles peuvent être consultées, soit comme document intégral soit comme référence bibliographique, à l'adresse suivante :

hal.stephane-vial.net.

Par commodité, les références qui y sont faites dans ce mémoire utilisent systématiquement l'identifiant *HAL id*. Dans la version PDF, ce dernier forme un hyperlien cliquable, ce qui augmente l'utilisabilité numérique de ce document. Ce dispositif hybride constitue la modeste contribution de cette « HDR » à l'acculturation numérique des usages académiques, dans l'esprit des Humanités Numériques (*Digital Humanities*, DH). Cela doit être mis en relation avec le fait que les Humanités Numériques constituent l'horizon de recherche vers lequel tend ce mémoire en sa dernière partie.

Partie 1 —

La pensée en quête d'un acte
(1997-2010) : parcours de
recherche avant la thèse

Préambule : vertu des sauts épistémologiques

Dès l'adolescence, j'ai perçu l'activité de pensée comme une vocation. La philosophie fut l'évidence. Néanmoins, la spéculation pure exerça sur moi un effet inattendu et ambivalent, à la fois « fascinant » et « fascisant ». Face au monde vécu, la philosophie purement spéculative, que j'aimais tant, me parut bientôt décevante et insuffisante. Je dus m'en détourner.

À vrai dire, j'ai cherché longtemps avant de trouver une activité de pensée qui me convienne, c'est-à-dire qui conjugue l'ambition de connaître avec celle d'agir. C'est pourquoi mon parcours de recherche avant la thèse s'apparente à une longue quête épistémologique, avec ses impasses et ses rebondissements, en vue de trouver comment penser autrement que de manière purement théorique. Pendant toutes ces années, mon but a été de trouver et d'éprouver une discipline où je puisse être à demeure, dans laquelle il me soit possible, dans l'unité d'un même geste épistémologique, de penser et d'agir à la fois.

Après la philosophie et la pensée pure (1.1), ma quête d'un entendement à la fois théorique et pratique s'est orientée vers la psychologie d'orientation psychanalytique et son articulation théorico-clinique (1.2). Mais il manquait encore quelque chose : la dimension créative. C'est alors que j'ai découvert le design (1.3), dans lequel j'ai compris plus tard que j'avais trouvé une « réalisation de la philosophie »².

À chacune de ces étapes, qui correspondent à des tranches de vie mais surtout à des « sauts épistémologiques », je me suis efforcé de publier, afin d'attester de mon effort de recherche. Par « saut épistémologique », j'entends le passage d'un champ disciplinaire à un autre en tant qu'il ne constitue pas seulement un changement de décor thématique et social, mais une véritable conversion de l'entendement, parfois douloureuse mais toujours féconde, qui m'a habitué très tôt aux regards multidisciplinaires et m'a donné le goût de l'interdisciplinarité.

². S. Vial, « Le design comme une réalisation de la philosophie », conférence à l'UNESCO, *Journée mondiale de la philosophie*, 14^e Rencontres internationales « Nouvelles pratiques philosophiques à l'école et dans la cité » Paris, Maison de l'UNESCO, 20 novembre 2014.

1.1. La philosophie ou la pensée sans acte ? (1997-2005)

— 1.1.1. *Premier travail de recherche universitaire (1997)*

Licencié en philosophie (1996) après une formation littéraire classique, mon mémoire de Maîtrise en philosophie fut un pur exercice scolaire d'histoire de la philosophie. Sans aucune prétention à l'originalité scientifique, il s'intitulait *Refus et réfutation de la théorie platonicienne des Idées chez Aristote*, et fut soutenu en juin 1997 à la Faculté de Philosophie de l'Université Jean Moulin Lyon 3. En accord avec mon directeur de mémoire, le but véritable de ce travail était moins d'apporter une contribution nouvelle à la connaissance de la philosophie d'Aristote que d'aiguiser ma capacité à lire des grands textes, en vue de me préparer aux concours de l'enseignement.

Ce travail d'exégèse philosophique contenait néanmoins une forte dimension de recherche philologique, en raison de la complexité des usages éditoriaux du corpus aristotélicien. Pour mener à bien mon travail avec la rigueur nécessaire, je dus consulter des éditions anciennes, notamment l'édition standard des œuvres d'Aristote (*Aristotelis Opera*) établie en grec et en latin par Emmanuel Bekker en 1831, dont les numéros de page (de 1 à 1213), les identifiants de colonne (a ou b) et les numéros de ligne (cités par tranches de 5 dans les traductions françaises) servent depuis plus d'un siècle et demi à se référer aux textes Aristote avec une précision remarquable (par ex., « 645 a 15-20 »). Cette enquête de paléographie éditoriale a certainement contribué à éveiller et à fortifier mon goût pour la fabrique de l'objet-livre, devenue aujourd'hui un de mes objets de recherche privilégiés.

En outre, en suivant la symbolique de « cette main baissée et tournée vers le sol qu'Aristote oppose au doigt que Platon lève vers le ciel dans la célèbre fresque *L'École d'Athènes* de Raphaël » (p. 20), je cherchai dans ce mémoire à distinguer Platon comme « le penseur de l'en-haut » et Aristote comme « le penseur de l'ici-bas ». Il m'apparaît aujourd'hui que je manifestais par ce biais un attachement personnel au matérialisme et au monde terrestre (« dans la cuisine aussi, il y a des dieux »³, dit Aristote à la suite d'Héraclite). Ce goût

³. Aristote, *Parties des animaux*, I, 5, 645 a 15-20.

profond pour le réel (non pas celui des Idées de Platon, mais celui des Individus d'Aristote), je l'assimilais, non sans naïveté, à l'amour de la « Vie » au sens que Nietzsche pouvait donner à ce terme. Et je me félicitais, non sans idéalisation, de trouver chez Aristote, « cette vertu si rare chez les hommes, qui consiste à aimer la Nature et à affirmer la Vie » (conclusion, p. 125). Je me souviens d'ailleurs que, pour mener à bien la rédaction du mémoire, j'avais passé au moins autant de temps à essayer de reconstituer la vie d'Aristote que sa pensée, soucieux que j'étais de comprendre la relation entre les deux. Trouver une philosophie capable d'articuler la pensée et la vie, telle fut l'obsession de ma jeunesse, que l'on retrouvera plus tard dans mon travail sur Kierkegaard.

● S. Vial, *Refus et réfutation de la théorie platonicienne des Idées chez Aristote*, mémoire de recherche pour la Maîtrise en philosophie sous la direction de Germain Malbreil, Université Jean Moulin Lyon 3, juin 1997, 149 pages, en ligne : <http://goo.gl/X9t69u>

— 1.1.2. *Premier article soumis à une revue (1998)*

Après ma Maîtrise, je me lançai dans la préparation des concours. En juin 1998, je fus reçu au CAPES externe⁴ de philosophie, où je m'étais distingué lors de la première épreuve (j'y fus reçu 2nd) sur le sujet « Penser et parler ». Mais c'est avant les épreuves admission, dans les limbes d'avril qui séparent l'écrit de l'oral, que j'ai répondu à un appel à contributions de la revue *De Philosophia*, revue des étudiants du Département de philosophie de l'Université d'Ottawa. Mon article s'intitulait « Définir la philosophie : perspectives sur l'évolution des rapports entre philosophie et vérité » (hal-01141513). Il avait été reçu par la rédaction de la revue le 4 mai 1998, avant d'être expertisé par deux évaluateurs en double aveugle. Deux mois plus tard, j'étais informé par la rédactrice en chef que mon article n'était publiable qu'à condition d'être remanié. J'avais mis toute mon âme dans ce texte, croyant énoncer une vérité sur la philosophie après cinq laborieuses années passées à l'étudier. Aussi je refusai de le modifier, et il ne fut pas publié.

Dans cet article, je posais une question simple : si la philosophie a toujours été définie comme l'amour de la vérité, peut-on encore soutenir pareille définition aujourd'hui ? Au-delà du mot, y a-t-il encore quelque chose de commun entre

⁴. Concours national externe de recrutement de professeurs certifiés, Ministère de l'Éducation Nationale.

un philosophe d'hier et un philosophe d'aujourd'hui ? La question peut également sembler naïve, tant la réponse, au fond, va de soi. Elle prend plus de relief si on la reformule ainsi : qu'est-ce que *faire* de la philosophie aujourd'hui ? En un mot : quel est *l'acte* de la philosophie ?

Telle fut ma première question de recherche et, d'une certaine manière, celle qui m'anime encore, après bien des transformations épistémologiques. Bien sûr, à l'époque, c'était aussi une question d'orientation. En cherchant « en quoi [la philosophie] peut bien consister, à la fin du XX^e siècle, pour un individu qui voudrait s'y consacrer pleinement » ([hal-01141513](#), p. 2), je me demandais à moi-même : en quoi vais-je bien pouvoir faire *acte de philosophie* dans les années à venir ? Mais ce questionnement n'était pas seulement le mien : il s'inscrivait dans le courant des recherches sur la nature de la philosophie à la fin des années 1990, dont Pierre Hadot (1995, 2001), qui travaillait sur « la philosophie comme manière de vivre », était l'éminent représentant.

Après avoir consacré ma maîtrise à une étude d'histoire de la philosophie, je cherchais donc maintenant à étudier la (nature de la) philosophie dans l'histoire. Un projet immense, sans doute voué à l'échec, mais à l'image de l'immensité de mon questionnement. On comprend pourquoi il était inévitable que mon article fût refusé à la publication. Il ne s'inscrivait pas du tout dans les standards internationaux des revues scientifiques. Ce fut néanmoins mon premier écrit philosophique original.

À la fin du texte, j'arrivais à la conclusion que le projet philosophique, resté relativement inchangé pendant deux millénaires, était « désormais à jamais transformé et altéré » ([hal-01141513](#), p. 19) en raison du rejet de la métaphysique par les sciences humaines et sociales. Je regrettais (ce que je voyais comme) l'âge d'or de l'Antiquité et du Grand Siècle, quand un seul homme (Aristote, Descartes, Leibniz, etc.) pouvait embrasser à la fois la physique et la métaphysique. Je prétendais que « l'esprit philosophique » avait « disparu » à l'époque contemporaine et qu'il ne restait plus que le « cadavre de la philosophie » (*ibid.*). Seul Alfred North Whitehead, mathématicien, physicien, métaphysicien, me paraissait reprendre au XX^e siècle le projet philosophique et faire renaître « la grande Philosophie de la tradition ». C'est ce qu'il appelait d'ailleurs la « pensée constructive » (Whitehead, 1929, préface, p. XIV). C'est ce

que je voulais faire, sans savoir comment m'y prendre et sans avoir les compétences pour cela.

Une chose était néanmoins certaine et cet article avait permis de l'atteindre : je ne voulais plus devenir historien de la philosophie, comme avait semblé devoir m'y conduire mon mémoire de Maîtrise. Le « commentarisme » m'apparaissait désormais comme la cause principale de la perversion de l'acte philosophique, en réduisant la philosophie à une « mémoire *inactive* d'elle-même » (p. 20). Plutôt que d'entamer une thèse dont j'avais pourtant un désir vif, je me lançai dans la *pratique* de l'enseignement. C'était sans doute la meilleure chose qui pouvait m'arriver. Car si j'avais envie de penser, je n'avais encore rien à dire.

● S. Vial, « Définir la philosophie : perspectives sur l'évolution des rapports entre philosophie et vérité », non-publié, avril 1998, en ligne : hal.archives-ouvertes.fr/hal-01141513

— 1.1.3. *Premier ouvrage publié (2005)*

Après une année de stage à l'IUFM⁵ de Lyon (1998-1999), puis une année de service militaire dans la Marine Nationale (1999-2000), je fus nommé professeur de philosophie des lycées dans l'Académie de Dijon au 1^{er} septembre 2000, pour la première rentrée du nouveau millénaire.

Naturellement, mes intérêts de recherche avaient pris un tour nettement pédagogique, même s'ils restaient fidèles à la question de l'acte philosophique. Mon mémoire de stage professionnel à l'IUFM s'intitulait *Philosopher en classe terminale : défense et illustration de la dissertation de philosophie*. Derrière l'apparente banalité de ce titre, se cachait une interrogation sur *l'enseignement de l'acte philosophique* : comment apprendre à philosopher ? Constatant le lien qui avait toujours lié l'activité des philosophes à celle d'une école, je soutenais que « c'est toute une conception de la philosophie qu'on engage dans telle ou telle manière d'aborder les problèmes de son enseignement » (p. 8).

M'écartant des approches didacticiennes, je cherchais dans ce mémoire à « subordonner l'enseignement de l'objet à l'objet de l'enseignement » (p. 11),

⁵. Créés en 1990, les Instituts Universitaires de Formation des Maîtres étaient des lieux d'accompagnement et de formation pour les lauréats des concours de l'enseignement. Ils ont été remplacés en 2013 par les Écoles Supérieures du Professorat et de l'Éducation (ESPE).

c'est-à-dire à aborder la pédagogie philosophique non pas comme une « didactique » mais comme « philosophiquement déduite de la philosophie même » (p. 10). C'est pourquoi j'avais choisi comme objet d'étude l'exercice de la dissertation. Comme Anatole de Monzie, je voyais dans la dissertation « la forme la plus personnelle et la plus élaborée du travail de l'élève en philosophie »⁶.

L'apport principal de mon mémoire fut d'aboutir à une reformulation complète de la méthodologie de la dissertation, afin qu'elle fût plus efficiente et moins rhétorique que celle qu'on trouvait dans les manuels courants. Plutôt que de parler de *plan dialectique* (thèse, antithèse, synthèse), je proposais de parler de *plan porétique* (thèse, parathèse, métathèse). Après quelques années de mise en application (une de mes élèves obtint un 20/20 à l'écrit de philosophie au baccalauréat), le modèle s'avéra assez fructueux pour envisager une publication.

En 2005, je publiai aux éditions Hatier, dans la collection « Prépubac », un manuel pédagogique de 288 pages intitulé *Philosophie Terminale L, ES, S : Examen* ([hal-01143592](https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01143592)). Outre une méthodologie détaillée, il offrait une synthèse des connaissances et des savoir-faire nécessaires à la préparation de l'épreuve de philosophie du baccalauréat. Traduit en Coréen en 2006, il a été réédité en 2009 puis refondu en 2012. Avec cet ouvrage, un premier cycle de recherche s'achevait et un premier saut épistémologique s'annonçait.

● S. Vial, *Philosopher en classe terminale : défense et illustration de la dissertation de philosophie*, mémoire professionnel, IUFM de Lyon, 1999, en ligne : <http://goo.gl/ZvWsG9>

● S. Vial, *Philosophie Terminale L, ES, S : Examen*, Paris, éd. Hatier, « Prépubac », 288 pages, 2005 (1^{ère} éd.), 2009 (2^e éd.), 2012 (3^e éd. refondue). Traduit en Coréen : Seoul, EZ-BOOK, 2006.
En ligne : hal.archives-ouvertes.fr/hal-01143592

⁶. « Instructions officielles du 2 septembre 1925 », *Revue de l'enseignement philosophique*, Novembre 1997, Brochure d'accueil / Supplément au n°1, p. 39.

1.2. La psychologie ou la pensée à l'épreuve de l'acte clinique (2001-2005)

— 1.2.1. *Vers l'entendement théorico-clinique ?*

C'était pendant mon service militaire, dans la Marine Nationale, que j'avais découvert la psychanalyse. Deux ans plus tard, en 2001, alors que je débutais ma carrière d'enseignant (et en parallèle de celle-ci), j'entamai un nouveau cursus universitaire en psychologie clinique, à l'Université Paris 7, connue pour son orientation psychanalytique. Je voulais expérimenter une activité de pensée qui, comme la philosophie, ait une haute exigence théorique d'élucidation de la réalité humaine et qui, contrairement à la philosophie, me rapproche réellement de la vie. La psychanalyse me parut être la philosophie que je cherchais.

Licencié en psychologie clinique (2003) après avoir tout recommencé à zéro⁷, je m'intéressais très vite à la recherche. Je ne voulais pas, comme autrefois en philosophie, perdre de vue l'objectif du doctorat. J'entrai alors en Maîtrise de psychologie comme on entre en thèse. Il faut dire que, si elles correspondaient à ma seconde formation universitaire, mes études en psychologie clinique furent celles de ma véritable formation scientifique. L'épreuve de la clinique, à laquelle toute théorie devait se soumettre, changeait la donne épistémologique et m'offrait l'occasion d'apprendre la relation au terrain, celui de la clinique⁸.

— 1.2.2. *Première recherche de qualité scientifique, premier livre aux PUF (2007)*

Assez naturellement, mes intérêts de recherche se portèrent sur les processus de pensée et sur la psychanalyse de la vie intellectuelle. Sous la direction de la Sophie de Mijolla-Mellor, mon mémoire de Maîtrise s'intitulait *Kierkegaard et le besoin d'écrire : essai pour introduire l'appareil psychique intellectuel*. Il fut soutenu en juin 2004 à l'Université Paris 7 Denis Diderot, devant un jury constitué de Sophie de

⁷. En 2001, je m'inscrivis par équivalence en deuxième année de psychologie à l'UFR Sciences Humaines Cliniques, aujourd'hui dénommée « UFR d'Études psychanalytiques ».

⁸. Je fis deux stages en psychiatrie adulte, et un en psychiatrie de l'enfant et de l'adolescent.

Mijolla-Mellor et Paul-Laurent Assoun. Fondée sur une lecture clinique de son journal intime, la recherche interrogeait ce que j'appelais « l'hypergraphie » de Søren Kierkegaard, c'est-à-dire à la fois l'abondance objective de ses écrits (aspect quantitatif) et l'intensité psycho-intellectuelle subjective sous-tendant sa pratique de l'écriture (aspect qualitatif). Cette étude de cas constituait le terrain privilégié d'une recherche qui avait deux objectifs.

Le premier objectif était clinique : il s'agissait d'analyser le processus d'écriture en tant qu'il est « un acte de la pensée » (p. 80) ou une « pratique concrète et opérante de la pensée » (p. 81). Je forgeai alors la notion de *praxis intellectuelle* pour désigner « une activité concrètement organisée qui constitue une effectuation de la pensée à travers un support matériel » (p. 81) et je tentai de montrer, en m'appuyant sur des extraits significatifs de son *Journal*, que l'écriture avait chez Søren Kierkegaard la fonction d'un *acte* thérapeutique lui permettant de supporter sa souffrance mélancolique.

Le second objectif était théorique : il s'agissait de développer une hypothèse métapsychologique à partir du cas singulier de Kierkegaard considéré comme paradigmatique. Cette hypothèse reposait sur la notion d'« appareil psychique intellectuel ». Par là, j'entendais un mode spécifique d'organisation psychique de la personnalité, typique des intellectuels. M'inspirant des travaux de Didier Anzieu, je proposais d'identifier au sein de cet appareil (en prenant en compte les trois points de vue métapsychologiques) un « Moi-peau intellectuel » (p. 86) conçu comme un lieu de la psyché en extension vers un support matériel extérieur (point de vue topique), dans lequel le sujet se projette par étayage sur une *praxis intellectuelle* (point de vue dynamique), et qui fonctionne comme un « ciel des idées » intra-psychique détoxiqué de toute agression du dehors ou du dedans et où peut se donner pleinement le « plaisir de pensée » (point de vue économique), tel qu'il a été défini par Sophie de Mijolla-Mellor (« la capacité dont font preuve certains sujets pour retirer du plaisir de leur fonction d'intellection et de leur activité discursive », Mijolla-Mellor, 1992).

Ce travail fut ma première recherche de qualité scientifique, elle fut saluée par le jury comme un début de thèse. En 2005, le prologue fut publié sous la forme d'un article dans la revue de psychanalyse *Le Coq Héron* ([hal-01143585](#)). Et en 2007, les deux premières parties furent publiées sous la forme d'un essai,

Kierkegaard, écrire ou mourir, dans la collection « Perspectives critiques » des Presses Universitaires de France, dirigée à l'époque par Roland Jaccard ([hal-01143588](https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01143588)).

Au-delà de leur publication, ces recherches jouèrent un rôle épistémologique majeur dans ma construction intellectuelle. Elles firent définitivement de moi un *philosophe psychanalytiquement modifié*, entièrement acquis au principe d'infiltration théorisé par Didier Anzieu. Ce principe, c'est celui qui postule « l'infiltration des processus psychiques primaires (désirs, angoisses, fantasmes) dans les processus psychiques secondaires (jugement, raisonnement, pensée) » (Anzieu, 1967, p. 130). Je n'ai jamais rien éprouvé de plus vrai, surtout chez les intellectuels.

● S. Vial, *Kierkegaard et le besoin d'écrire : essai pour introduire l'appareil psychique intellectuel*, mémoire de recherche pour la Maîtrise de psychologie, Université Paris 7 Denis Diderot, 148 pages, 2004, en ligne : <http://goo.gl/NRjfwQ>

● S. Vial, « Le "Rosebud" kierkegaardien ou le mythe de la faute du père », *Le Coq-héron*, 3/2005, no. 182, p. 147-159, en ligne : hal.archives-ouvertes.fr/hal-01143585

● S. Vial, *Kierkegaard, écrire ou mourir*, Paris, Presses Universitaires de France, « Perspectives critiques », 2007, 160 pages, en ligne : hal.archives-ouvertes.fr/hal-01143588

— 1.2.3. *Vie et mort de la vocation clinique*

Après l'obtention du DESS en Psychologie clinique et pathologique (2005), diplôme permettant de faire usage professionnel du titre de psychologue, je m'inscrivis au Répertoire ADELI du Ministère de la Santé et je commençai à exercer comme *praticien*, convaincu d'avoir trouvé dans l'entendement théorico-clinique la voie épistémologique que je cherchais. Parallèlement à mon métier de professeur de philosophie (1.1.3), je travaillai d'abord comme psychologue clinicien bénévole à l'*Association de santé mentale du 13^e arrondissement de Paris* (service du Dr Clément Bonnet), puis comme psychologue clinicien chargé de la réflexion éthique dans le service des *Urgences néphrologues et transplantation rénale* de l'hôpital Tenon (service du Prof. Éric Rondeau).

Toutefois, la rencontre vivante avec la clinique n'eut pas sur moi l'effet escompté. L'acte clinique n'était pas l'acte de pensée que je cherchais. Non sans déception et amertume, je dus renoncer à la carrière de clinicien, dans laquelle j'avais investi tant de temps et de forces. Et sans terrain clinique, il m'apparut

également impossible de poursuivre dans la voie du doctorat en psychanalyse et psychopathologie, pour lequel je venais de commencer un DEA. Un second cycle de recherche, qui n'était toujours pas le bon, prenait fin et un nouveau saut épistémologique se préparait, qui allait me ramener peu à peu à la philosophie, d'une manière renouvelée.

1.3. Le design ou l'acte de projet : la pensée enfin appliquée (2005-2010)

Au moment où était publié mon « Préfabac » de philosophie (août 2005), qui clôturait un premier cycle de recherches (1.1), et où je décrochais le titre professionnel de psychologue (septembre 2005), qui annonçait déjà la fin d'un second cycle (1.2), ma carrière de professeur de philosophie dans l'Éducation Nationale entra dans une phase nouvelle.

Le 1^{er} septembre 2005, après plusieurs années d'efforts en vue d'intégrer l'Académie de Paris, je fus nommé professeur de philosophie à l'École Boule⁹, sur un poste vacant dont la publication avait échappé à la vigilance de l'Inspection, qui réserve généralement ce type de « place » à des collègues agrégés. Une opportunité que je sus immédiatement apprécier puisque, outre une classe terminale d'arts appliqués, le service d'enseignement en philosophie allait jusqu'à Bac+4 et comprenait trois BTS (design d'espace, design de produits, design de communication espace et volume) et deux DSAA¹⁰ (design de produits, design d'espace).

— 1.3.1. *La découverte du projet et de l'atelier*

L'une des grandes originalités françaises de l'enseignement des arts appliqués, du moins dans l'Éducation Nationale, est la place particulière qui est faite à la philosophie. En BTS Design d'Espace, par exemple, la philosophie intervenait non pas au titre de l'enseignement général mais au titre du projet professionnel¹¹ et de « l'atelier de conception », suivant le principe de la « co-animation ». Le professeur de philosophie devait intervenir en atelier aux côtés d'un enseignant d'arts appliqués, pendant un nombre d'heures réduit mais obligatoire. D'après le référentiel pédagogique national de la formation, l'atelier devait être envisagé comme « un lieu de rencontre de la théorie et de la pratique ». Car chaque

⁹. L'École Boule est un établissement public d'enseignement relevant du Ministère de l'Éducation Nationale et de la Ville de Paris. Ses trois grandes filières sont : les métiers d'art, le design et l'agencement.

¹⁰. Diplôme Supérieur d'Arts Appliqués (formation en 2 ans, après un BTS).

¹¹. Le « projet professionnel » était le « projet de design » qui, en fin d'année, avait valeur de projet de diplôme.

étudiant en design, disait le texte officiel, « doit prendre conscience [...] de la responsabilité sociale engagée dans cette activité ».

Paradoxalement, les enseignants d'arts appliqués n'accueillaient pas tous de la même manière ce dispositif. La présence d'un professeur de philosophie dans l'intimité de l'atelier pouvait être reçue soit comme une chance profitable, soit comme une intrusion inquiétante. Il fallait donc, pour la trouver, défendre ma place en démontrant, si j'ose dire, ma « valeur ajoutée ».

J'envisageais mon rôle en atelier de trois manières. D'abord, il s'agissait de mettre en œuvre ce que j'appelais une « maïeutique des projets », conduite au cas par cas dans le but d'aider chaque étudiant dans la réflexion constitutive de sa *démarche de projet*, notamment dans la problématisation philosophique de celle-ci. Ensuite, il s'agissait d'accompagner les étudiants dans la maîtrise de leur *discours de projet*, et donc dans la communication écrite et orale de celui-ci. Enfin, il s'agissait de participer à l'évaluation des productions et des travaux d'atelier, en étant présent aux oraux de *soutenance des projets* et aux présentations des stages.

Au début, je ne voyais pas combien cette nouvelle activité résonnait avec mes désirs les plus anciens et avec ma quête théorico-pratique. Les deux premières années, je découvrais consciencieusement mes nouvelles missions de professeur de philosophie en arts appliqués, mais je restais encore fixé sur l'objectif de la thèse en psychanalyse et psychopathologie (j'exerçais une journée par semaine à l'Hôpital Tenon et je venais de m'inscrire en DEA). C'est vers l'année 2007 que je compris qu'un nouveau saut épistémologique était en train de s'opérer. Cette année-là, je cessais toutes mes activités dans le domaine de la psychologie.

Dans un premier temps, j'avais besoin de « faire mes classes » dans le domaine du design et de me former à la culture du projet. Je passais donc mes quatre premières années à l'École Boulle à apprendre et, à cet égard, l'expérience de la co-animation fut une chance, en ce qu'elle me plaça au cœur de l'enseignement du projet. D'une certaine manière, je fus à cette époque autant un enseignant qu'un étudiant de l'école. Sur la totalité de mes années passées dans l'établissement, j'ai ainsi eu l'opportunité d'accompagner plus de 400 projets d'étudiants de niveau BTS et plus de 220 projets de diplôme de niveau DSAA, faisant le tour (ou presque) de toutes les thématiques possibles en design. Ce fut en quelque sorte mon « terrain ».

— 1.3.2. *Philosophie et arts appliqués : penser la conjonction*

La première année, ma plus grande surprise fut de découvrir l'indigence de la bibliographie philosophique en matière de design. À l'époque, je ne connaissais pas les grandes revues internationales de recherche, et l'édition scientifique francophone dans le domaine du design était maigre. Sur quoi allais-je fonder mon enseignement ?

Je compris très vite que cette question n'était pas seulement une question pédagogique, mais une authentique question de recherche pour laquelle j'avais à ma disposition un terrain d'expérimentation privilégié : comment penser la rencontre entre design et philosophie ? comment définir un entendement commun entre les deux ? quelle méthode de travail mettre en œuvre ?

Au début, en bon professeur de philosophie, je proposai aux étudiants de DSAA des cours magistraux d'Esthétique fondés sur la lecture des grands textes. Face à leurs réactions et leurs attentes en matière de compréhension du monde contemporain, je compris très vite que le spectre d'analyse de l'Esthétique était trop limité. En outre, dans ces classes de 18 étudiants maximum, tous très motivés et attentifs, la forme magistrale n'était pas la plus adaptée. Dès la deuxième année, je leur proposais un autre dispositif, plus collaboratif, fondé sur des présentations orales de lectures de textes ou sur des questions de philosophie que j'avais spécialement mis au point pour eux, telles que :

- « À quoi tient la beauté des villes ? »
- « Faut-il prendre au sérieux les utopies ? »
- « Consommer, est-ce jouir des apparences ? »
- « Pourquoi se promener ? »
- « Le luxe est-il haïssable ? »
- « Qu'est-ce que le style ? »
- « Peut-on se passer d'ornements ? »
- « La culture est-elle urbaine ? »
- « Pourquoi aime-t-on les jardins ? »
- « Qu'est-ce que jouer ? »

(liste non exhaustive)

En BTS, j'orientais mon cours vers l'étude des penseurs-phare du monde contemporain, que cela ait (ou non) un rapport avec l'Esthétique et l'art. En revanche, le cours avait toujours un lien (thématique et problématique) avec un projet d'atelier. Par exemple, lorsque le projet d'atelier portait sur la conception du hall d'entrée d'un hôpital, je faisais un cours de philosophie de la médecine et de la santé ; lorsque le projet portait sur la conception d'un camping écologique, je faisais un cours sur la nature ; lorsque le projet portait sur la conception d'un show-room pour une coutellerie, je faisais un cours sur la marchandise et la société de consommation ; etc.

Cette manière d'articuler problématiques de philosophie et problématiques de design m'amena bientôt à tenter de théoriser ce nouvel acte de pensée. C'est sur mon site Web personnel, créé en 2005 lors de mon arrivée à l'école, que j'avais commencé ce travail. Avec comme sous-titre « philosophie et arts appliqués », le site s'intitulait *Reduplikation*¹² en hommage à Kierkegaard, qui nommait ainsi l'acte de reproduire sa pensée dans l'existence concrète. « Rédupliquer, c'est être ce qu'on dit »¹³, disait une célèbre phrase de son *Journal*. Le redoublement de la pensée dans la vie, c'était justement ce qui m'obsédait depuis les débuts de ma formation philosophique et je voyais quelque de cette sorte dans la conjonction entre philosophie et arts appliqués.

Reduplikation.net se présentait comme « un site de ressources et de réflexions sur la philosophie et les arts appliqués ». Le texte de présentation de la notion de « réduplication » remontait à novembre 2005, mais sa version la plus aboutie était celle de novembre 2007, intitulée « La réduplication : plaidoyer pour une philosophie au service du réel » ([hal-01143646](#)). Ce texte aurait sans doute pu être publié dans une revue philosophique (comme un point de vue) mais, à l'époque, je m'intéressais plus à l'auto-publication sur le Web. Dans ces trois pages, je présentais la notion de « réduplication » comme le noyau théorique d'une nouvelle méthode philosophique qui, disais-je, « consiste, pour la philosophie, à se détourner du seul "plaisir de pensée" pour se mettre au service de la société et agir sur l'existence concrète, en renonçant à la déréalisation métaphysique et l'abstraction gratuite » ([hal-01143646](#), p. 1). Je voyais dans la

¹². *Reduplikation.net*, en ligne : <http://www.reduplikation.net>. Archives 2005-2015 : http://web.archive.org/web/*/http://www.reduplikation.net

¹³. S. Kierkegaard, *Journal*, Paris, Gallimard, 1941-1961, vol. II, p. 292.

« philosophie réduplicative » une philosophie dont le but est de se reproduire dans la vie, « une philosophie qui augmente les possibilités d'expérience vécue, d'existence agie, d'échanges interactifs » (*idem*, p. 3). Mon questionnement de jeunesse visant à « définir la philosophie » et ce en quoi elle peut bien consister aujourd'hui (1.1.2) trouvait là, dix ans après, un début de réponse.

Au fil de mes expérimentations pédagogiques, cette approche encore intuitive prit plus d'ampleur. Peu à peu, je compris que, si je l'étayais sur la pratique du projet en design, j'obtenais un nouveau modèle théorique de l'acte philosophique. Abandonnant le terme de « réduplication », je décidai de parler plus simplement de « philosophie appliquée », en tant que celle-ci devait constituer à la fois une activité pédagogique et une activité de recherche.

En janvier 2008, dans un nouveau texte intitulé « La philosophie appliquée, une autre idée du philosophe : manifeste pour l'enseignement philosophique en arts appliqués », je revendiquais la « spécificité de l'enseignement philosophique en arts appliqués », en tant qu'elle était issue de « la rencontre interdisciplinaire et créatrice entre arts appliqués et philosophie ». Et je déclarais que l'acte philosophique en arts appliqués devait être envisagé comme une pratique de la philosophie au service du projet :

« Dans cette perspective, la philosophie n'est pas à elle-même sa propre fin. Son être est un *être-pour-le-projet* et on peut dire en ce sens qu'elle est une philosophie *asservie*, c'est-à-dire *au service* des projets. De cela, elle n'a pas à rougir ou avoir honte mais doit au contraire être fière. Car on peut dire ici de la philosophie *au service* des arts appliqués ce que Victor Hugo disait de l'art *au service* du progrès : il n'y a pas à trembler de voir ses bras se terminer en mains de servante, son idéal ne va pas gauchir dans trop de contact avec la réalité, et elle ne perdra rien de son âme si elle descend jusqu'à l'humanité. C'est tout le contraire. En effet, la philosophie en arts appliqués consiste, en s'ouvrant à toutes les disciplines et à tous les auteurs des sciences humaines qui peuvent l'aider dans cette tâche, à élaborer et problématiser l'enjeu fondamental, la raison d'être, le sens même d'un projet. Par là, il faut entendre tout ce qui ne constitue pas un enjeu purement formel, technique ou juridique, mais plutôt un enjeu humain, social ou culturel, dans ce qu'il a de fondateur et directeur pour la démarche de projet elle-même. » (p. 1-2)

Aujourd'hui, je pourrais encore signer ces lignes sans en changer un seul mot, sauf peut-être ceux du titre, que je simplifierais comme suit : « La philosophie appliquée au design : une philosophie au service du projet ».

Dès lors, même si je ne la nommais pas encore ainsi, je décidai de faire de cette nouvelle forme de philosophie mon credo autant que mon cheval de bataille, et ce, sur le terrain qui était le mien : celui de l'Éducation Nationale.

En février 2008, je proposai à plusieurs collègues, professeurs de philosophie en arts appliqués, de signer avec moi un rapport destiné aux différents corps d'inspection sur *L'enseignement de la philosophie dans les sections post-bac d'arts appliqués*. Ce rapport reprenait et développait mes intuitions, mais il s'appuyait également sur notre expérience commune de l'enseignement philosophique en BTS, et s'employait à défendre l'indispensable articulation entre projet de design et discours philosophique. Il se terminait par des propositions sur l'organisation des enseignements et des épreuves d'examen, sur l'invitation à développer des méthodes et des pratiques pédagogiques, et sur quelques réflexions concernant le recrutement des professeurs de philosophie en arts appliqués.

Il faut dire que l'enseignement philosophique en BTS était un formidable laboratoire d'expérimentation et d'innovation pédagogiques. L'injonction à faire se rencontrer la philosophie et les arts appliqués, tant en atelier que dans les travaux d'étudiants, nous obligeait à inventer des formes pédagogiques inédites. La « fiche de philosophie » en BTS Design d'Espace était l'une d'entre elles.

D'après le référentiel national, le document de synthèse du dossier de projet professionnel remis au jury en fin d'année devait « comprendre l'analyse philosophique développée de l'un des aspects du projet ou de sa finalité d'ensemble, selon un sujet qui aura été formulé en cours d'année par le professeur de philosophie de telle sorte qu'il soit à la fois conforme au programme et en adéquation avec le projet du candidat ». Concrètement, il s'agissait pour les étudiants de produire une fiche de philosophie « exposant les questions philosophiques associées au projet », d'une longueur d'« une page de format A4 » et remise avec l'ensemble du document de synthèse du dossier de projet professionnel.

Lors de l'épreuve orale de fin d'année, le candidat devait présenter son projet devant un jury mixte composé de deux professeurs d'arts appliqués intervenant en atelier de conception, d'un professeur de philosophie et d'un professeur d'économie-gestion. Tous prenaient part à l'évaluation et, pour ce qui est de la philosophie, celle-ci portait à la fois sur la fiche proprement dite, sur « la réflexion constitutive de la démarche » et sur la prestation orale.

Pour les étudiants, la plus grande difficulté résidait dans la compréhension du lien entre le projet de design et la fiche de philosophie. Pour y parvenir, je leur disais de considérer non pas le travail de philosophie comme un argumentaire de projet, mais le projet de design comme un sujet de philosophie. Ils devaient analyser le projet comme on analyse un « sujet de philo », dans le but de déceler en lui la problématique philosophique sous-jacente, c'est-à-dire le problème humain, social ou culturel du projet.

En ce sens, la problématique de la fiche de philosophie était dépendante du projet de design. Cependant, elle devait avoir aussi une certaine autonomie par rapport à lui. Elle devait pouvoir se poser sans lui, c'est-à-dire avoir sa raison d'être en elle-même, au sens où, si le projet n'existait pas, elle devait pouvoir se poser quand même. En ce sens, elle était indépendante du projet.

Évidemment, le but était de faire en sorte que la problématique de la fiche, tout en étant indépendante du projet, prenne un relief tout particulier en étant confrontée à lui. Dès lors, si elle ne pouvait pas se poser indépendamment du projet auquel elle était liée, alors au mieux c'était une mauvaise problématique et, au pire, ce n'était pas une problématique du tout. Un bon indice, disais-je aux étudiants, était de vérifier que les questions posées n'étaient pas de l'ordre du « comment » (comment rendre un espace comme ceci ? comment rendre un espace comme cela ?, etc.), mais plutôt de l'ordre du « qu'est-ce que » ou du « pourquoi » (qu'est-ce qu'un espace comme ceci ? pourquoi un espace comme ceci se présente-t-il toujours comme cela ?, etc.).

Ainsi, la fiche de philosophie devait être à la fois *dépendante du projet* (par les notions qu'elle soulève en lui) et *indépendante du projet* (par le questionnement plus large qu'elle formule sur ces notions). Par ce biais, je cherchais à compléter la notion de projet telle qu'elle nous était proposée par le référentiel national en ajoutant à la dimension « professionnelle » une dimension philosophique : non

seulement un projet était, selon les termes même du référentiel, une « démarche conceptuelle de projection (former le dessein) et d'anticipation, fondée sur une méthodologie complexe et évolutive, en réponse à une demande », mais c'était aussi, défendais-je, une démarche intellectuelle d'interrogation et de problématisation des enjeux humains, sociaux ou culturels d'une situation de conception, devant aboutir à une posture de projet philosophiquement assumée.

● S. Vial, « La reduplication : plaidoyer pour une philosophie au service du réel », *Reduplikation.net*, novembre 2007, en ligne : hal.archives-ouvertes.fr/hal-01143646

● S. Vial, « La philosophie appliquée, une autre idée du philosophe : manifeste pour l'enseignement philosophique en arts appliqués », *Reduplikation.net*, janvier 2008, en ligne : <http://goo.gl/D1HFxf>

● S. Vial, M.-V. Howlett, G. Gabillet, *L'enseignement de la philosophie dans les sections post-bac d'arts appliqués*, rapport adressé aux inspecteurs et inspectrices de philosophie et d'arts appliqués, février 2008, en ligne : <http://goo.gl/WHMrbC>

— 1.3.3. *Étude de cas : la direction des mémoires de recherche en DSAA*

Au cours de mes huit ans à l'École Boulle, j'ai assuré la direction de tous les mémoires de recherche des étudiants de 2^e année de DSAA (Diplôme Supérieur d'Arts Appliqués, équivalent d'une première année de Master).

Pendant cette fameuse « année de diplôme », tous les cours étaient organisés autour d'un enseignement central, celui du « projet de diplôme ». Accompagné par deux enseignants d'arts appliqués, chaque étudiant devait choisir un sujet (une thématique de design), identifier un contexte réaliste d'intervention (un lieu ou un bâtiment, un segment de marché ou un contexte d'usages, etc.), définir la commande et le cahier des charges du projet (en s'appuyant éventuellement sur un commanditaire réel dans le cadre d'un partenariat), et élaborer un projet de design complet et abouti, donnant lieu, en fin d'année, à une présentation devant un jury mixte d'enseignants de l'école et de professionnels extérieurs.

En parallèle, il était demandé aux étudiants de concevoir et rédiger un mémoire d'environ 60 000 signes, avec pour exigence centrale qu'il fût articulé au projet. Élaboré et réalisé pendant le premier semestre, ce mémoire avait été institué à l'École Boulle comme devant être un *mémoire de philosophie* et, de ce fait, il était supervisé par le professeur de philosophie. En huit ans, j'eus l'occasion

d'en diriger environ 220. C'est dans ce cadre que j'ai progressivement mis au point une méthode pédagogique de recherche en design que j'ai appelée « philosophie appliquée au design » (*philosophy applied to design*).

Pour bien comprendre l'organisation pédagogique de ce suivi de mémoires, il faut d'abord noter que je devais encadrer deux groupes d'environ 15 étudiants (l'un en design de produits, l'autre en design d'espace), chaque semaine pendant trois heures, au premier semestre uniquement. Les cours commençaient dès le début du mois de septembre et se terminaient au mois de février. J'avais divisé le travail à faire en trois étapes correspondant à trois grands objectifs :

1) *septembre-octobre* : définir un sujet de mémoire, c'est-à-dire préparer un titre, une thématique, une problématique, une bibliographie (ces éléments étant bien entendu provisoires et constamment soumis à des remaniements) ;

2) *novembre-décembre* : élaborer le plan du mémoire et rédiger un court synopsis comprenant une introduction, un plan détaillé en 3 parties et une bibliographie complétée ; la première partie du mémoire devait être informative (faire un état de l'art), la seconde devait être réflexive (soulever et discuter une problématique contemporaine), et la troisième devait être prescriptive (défendre une thèse) ;

3) *janvier-février* : rédiger intégralement le mémoire, sous la forme d'un texte dactylographié respectant les règles typographiques et éditoriales en usage dans le monde académique ; le mémoire devait comporter une page de couverture, une introduction, trois parties, une conclusion et une bibliographie (sans illustrations, sauf cas exceptionnels et isolés).

Pour chacune de ces périodes, le cours prenait la forme d'un séminaire de recherche teinté d'une dimension de maïeutique de groupe, un peu comme je l'avais expérimenté au début de mon DEA avorté en psychopathologie clinique et psychanalyse. Chaque semaine, pendant trois heures, les 15 étudiants et moi prenions place autour d'une grande table et, chacun à son tour, un étudiant devait présenter l'état d'avancement de son travail. Je demandais à tous de faire le même travail que moi, de manière horizontale et collaborative, à savoir :

- tenter de cerner l'univers de celui ou celle qui fait une présentation ;
- chercher à comprendre l'origine et la finalité de sa démarche ;
- la questionner, l'analyser, la critiquer ;

- suggérer des lectures ou des pistes de travail ;
- identifier et analyser les fantasmes de concepteur à l'œuvre ;
- et surtout, démêler ce qui relève du mémoire et ce qui relève du projet.

Pour mieux comprendre le modèle de recherche que nous construisions, voici quelques exemples de sujets traités.

Tableau 2 : Projets et mémoires de diplôme en DSAA design d'espace (5 exemples)

	Intitulé du projet de design	Titre du mémoire de philosophie
1.	Création d'un funérarium sur la rive gauche parisienne.	Vivre le deuil.
2.	Requalification des abords d'un échangeur autoroutier.	L'hyper-urbain.
3.	Réalisation d'une zone sportive, sociale et culturelle en milieu rural.	Le phénomène de rurbanisation.
4.	Restructuration du commissariat de police du XIII ^e arrondissement de Paris.	L'imaginaire policier.
5.	Requalification des kiosques à musique Fender parisiens.	L'événement urbain, outil pour construire et réinventer la ville.

Tableau 3 : Projets et mémoires de diplôme en DSAA Design de produits (5 exemples)

	Intitulé du projet de design	Titre du mémoire de philosophie
1.	Pour une éco-cantine.	Apprendre à manger, devenir un citoyen convive.
2.	Dialogue autour du geste en maison de retraite.	Le dernier âge, vivre la fin de la vie.
3.	Penser numérique, nouvelles conceptions.	Créativité et virtualité, l'acte de créer à l'ère du numérique.
4.	Un matin comme les autres.	Le réveil et les rituels du matin.
5.	Design (sans) vergogne.	La vergogne, particularité d'un comportement social.

À travers ces exemples, on voit bien que le problème méthodologique principal était de parvenir à penser l'articulation entre le mémoire et le projet : comment concevoir un mémoire de philosophie articulé à un projet de design ? comment penser une telle articulation pour qu'elle puisse faire sens à la fois pour le philosophe (soucieux d'élaborer des concepts théoriques) et pour le designer (soucieux de concevoir des solutions pratiques) ? comment faire un mémoire de philosophie appliquée au design ? comment amener la philosophie et le design à

produire ensemble un savoir, mais un savoir qui ne soit pas celui de l'un plus que de l'autre, mais bien le fruit de leur rencontre ?

C'est ce à quoi nous avons travaillé en suivant un modèle méthodologique inspiré du travail accompli en BTS, mais évidemment plus ambitieux. Dans le document de cadrage que je remettais aux étudiants au début de chaque année (« L'art du mémoire de philosophie en DSAA »), j'indiquais :

« Le mémoire de philosophie en DSAA est un essai philosophique indépendant du projet, ayant sa raison d'être en lui-même, qui défend une position théorique rigoureusement élaborée et personnellement assumée sur une problématique dégagée à partir des enjeux humains, sociaux ou culturels du projet. Cela signifie qu'il faut considérer le projet comme un matériau à problématiser philosophiquement [...]. À quelle question (sociale, culturelle, humaine...) le projet répond-il ? [...] Dans quelle problématique sociale, culturelle, psychologique, politique, industrielle s'inscrit-il ? Bref, quel est le sens humain du projet, au-delà de son sens formel, fonctionnel, spatial, architectural, etc. ? Quel est son sens pour l'homme, au-delà de son sens pour le designer ou l'architecte ? »

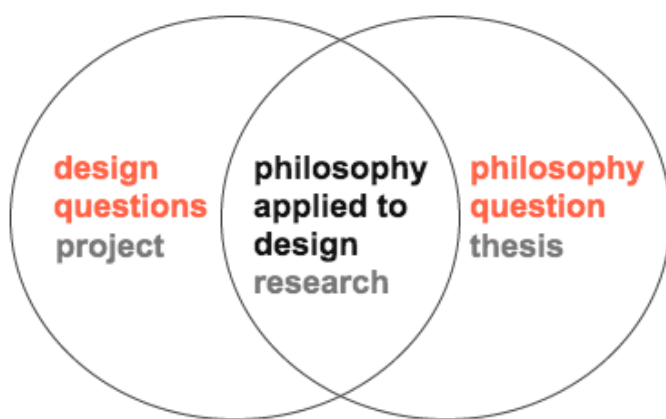


Fig. 1. Modèle épistémologique de la philosophie appliquée au design.

À partir de là, une distinction était faite entre deux types de questions : ce que j'appelais les *questions de projet*, présentées en termes de forme, fonction, espace, volume... ; et la *question de philosophie*, présentée en termes de problématique humaine, sociale, culturelle... Sans le savoir, je retrouvais là la distinction faite par les chercheurs en design entre la *question de design* et la *question de recherche*. L'enjeu pédagogique et méthodologique était d'amener les étudiants à acquérir la compétence intellectuelle qui permet de faire la distinction entre ces deux types de question (fig. 1), la plupart d'entre eux ne parvenant pas à la faire spontanément. Pourtant, je dirais aujourd'hui que l'acquisition de cette

compétence est non seulement la première qu'un designer doit acquérir s'il souhaite exercer comme chercheur en design mais encore que, sans elle, il n'accèdera jamais au registre de la recherche.

À l'époque, je menais ce travail à partir de mon terrain pédagogique dans le vase clos de l'Éducation Nationale. Non seulement je ne connaissais pas la littérature scientifique se rapportant aux mêmes sujets, mais j'ignorais que je touchais à des questions d'épistémologie de la recherche en design qui au même moment étaient (et sont encore) en vif débat dans la communauté internationale de recherche. C'est seulement quelques années plus tard que je serais amené à exploiter ces premières recherches.

● S. Vial, « L'art du mémoire de philosophie en DSAA », École Boulle, 2007-2008, en ligne : <http://goo.gl/YTW65B>

— 1.3.4. *Premières publications dans le champ du design, deuxième livre aux PUF (2010)*

Peu à peu, j'entrepris de revenir vers le monde universitaire et d'inscrire mon travail philosophique en design dans une logique de publications.

En février 2009, dans le cadre d'un workshop entre l'école Boulle et l'École d'architecture de Marne-la-Vallée sur le thème « Membranes, dedans/dehors », je donnais ma première conférence, intitulée « La façade et la fenêtre : petite philosophie de l'enveloppe architecturale ». Le texte de celle-ci, remanié, fut publié en juillet 2010 dans *Les Annales de la recherche urbaine* sous le titre « Habiter les interfaces : usages de la façade et pratiques de la fenêtre en architecture » ([hal-01146870](https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01146870)). Ce fut mon second article publié dans une revue à comité de lecture, mais le premier qui s'inscrivait dans le champ du design.

Dans cette étude critique, je m'interrogeais sur les présupposés de conception des architectes, en particulier dans la conception des façades et des fenêtres, éléments majeurs de l'enveloppe architecturale. Concernant la façade, je montrais que celle-ci était le plus souvent envisagée par les architectes à partir d'une hiérarchie de valeur entre le devant et le derrière faisant d'elle une surface de contemplation plutôt qu'un espace où puissent habiter des usages ; concernant la fenêtre, je montrais que celle-ci était le plus souvent envisagée par

les architectes comme des cadrages visuels sur l'espace extérieur, c'est-à-dire comme des tableaux ou des machines à regarder, plutôt que comme des espaces dans lesquels nous allonger ou nous promener.

L'année suivante, en 2010, je commençais la rédaction de *Court traité du design* ([hal-01144123](#)), un ouvrage qui, après cinq années passées à l'École Boulle, se voulait une introduction à la dimension philosophique possible du design. Publié à la fin de l'année 2010, ce livre marqua un tournant dans ma carrière, en ce qu'il me permit de faire de nombreuses rencontres « heuristiques ». Rédigé comme un essai philosophique assumant une forme de provocation, tant dans la forme que dans le ton, il se présentait comme un ouvrage de réflexion générale sur le design (chapitre 1), incluant à la fois des éléments d'étude critique (sur le terme *design*, chapitre 2), des considérations éthiques et politiques (sur design et capitalisme, chapitres 3 et 4), des propositions théoriques (sur l'effet de design, chapitre 5 et postface), des prises de position (sur design et art, chapitre 6), ou encore des analyses portant sur les évolutions récentes de la discipline (sur le *Design Thinking*, chapitre 7 ; sur le design numérique, chapitre 8)¹⁴.

Traduit en Suédois (2011) et en Coréen (2012), réédité dans la collection « Quadrige » (2014), la contribution principale de cet ouvrage à la recherche en design se situe dans le chapitre consacré à « l'effet de design ». Dans ce chapitre et dans la Postface qui lui est associée, je défends l'idée que « Le design n'est pas le champ des objets, mais le champ des effets » (Postface, proposition II). Par là, j'entends que « le design n'est pas un étant mais un événement, non pas une chose mais un retentissement, non pas une propriété mais une incidence » (p. 35). Le terme *effet* ne doit pas être compris ici comme un concept logique pris au sens de la conséquence (corrélât de la cause), mais comme un concept phénoménologique pris au sens de ce que j'ai appelé dans ma thèse « l'ontophanie », c'est-à-dire d'une éclosion créatrice de l'apparition (corrélât de la perception). Dans cette perspective, le design ne fait rien d'autre que modifier le régime qualitatif de l'expérience d'exister, c'est-à-dire : il joue sur la manière dont l'être (*ontos*) nous apparaît (*phainô*). Cette proposition théorique, qui a pu être considérée comme « une importante contribution à la phénoménologie du design » (Folkmann, 2013, p. 188), est une tentative philosophique de définition

¹⁴. Les numéros de chapitres ici mentionnés (tout comme les numéros de page dans les lignes suivantes) se réfèrent à la 2^e édition révisée et enrichie (2014).

du design du point de vue de la réception (expérience vécue de l'utilisateur), point de vue généralement délaissé par les chercheurs en design, plus préoccupés par le point de vue de la conception (expérience créative du designer). En l'envisageant en régime de réception, cette proposition théorique permet de considérer le résultat de l'acte de design non pas comme un artefact, mais comme un *effet* (ontophanique, callimorphique, socioplastique) dans l'expérience vécue d'un artefact. Tel est le modeste apport de ce livre à la connaissance du design. Il constitua une première étape, perfectionnée plus tard, dans mes recherches en design.

- S. Vial, « Habiter les interfaces : usages de la façade et pratiques de la fenêtre en architecture », *Les Annales de la recherche urbaine*, PUCA, n° 106, juillet 2010, p. 160-165 :

<https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01146870>

- S. Vial, *Court traité du design*, Paris, Presses Universitaires de France, collection « Travaux pratiques », 2010 ; 2^e édition révisée et enrichie, Paris, Presses Universitaires de France, collection « Quadrige », 2014 :

<https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01144123>

Partie 2 —

Faire et penser le numérique
(2003-2012) : genèse et
soutenance de la thèse

Préambule : stades sur le chemin du doctorat

Le doctorat a été un objectif dès les débuts de ma formation universitaire.

Le premier projet de thèse remonte à la fin des années 1990, au sortir de mes études de philosophie à l'Université Jean Moulin Lyon 3 : il portait sur la question de la nature de l'acte philosophique (1.1). Il est resté dans des cartons.

Le second projet de thèse date de l'année 2005, lorsque je me suis présenté en Master Recherche à l'Université Paris 7 Denis Diderot, après avoir achevé mon cursus en psychologie clinique : il proposait une approche psychanalytique de l'ordinateur et des pratiques informatiques (2.2.). Hélas, j'ai dû l'abandonner quand j'ai renoncé à suivre la voie de la psychologie.

Le troisième projet de thèse fut le bon et fut conduit en trois ans (2009-2012), dans le cadre d'un doctorat en philosophie à l'Université Paris Descartes. Le sujet déposé à l'inscription était le suivant, non sans lien thématique avec le précédent : « Internet et la révolution numérique. Genèse et structure du système technique numérique dans ses relations avec l'émergence d'une société de l'information et d'un nouveau modèle de civilisation. »

Soutenue en novembre 2012 et finalement intitulée *La structure de la révolution numérique : philosophie de la technologie*, la thèse a été fortement nourrie de mes activités personnelles (2.1) et expériences professionnelles (2.3) dans le monde du Web, dont elle est inséparable. Ces dernières ont en effet constitué un terrain à la fois fondateur et parallèle, à l'épreuve duquel ont été forgées toutes mes propositions théoriques.

C'est parce que j'ai *fait* du Web que j'ai voulu le *penser*, au plus près de ce que j'avais *compris-en-le-faisant*. Autrement dit, je n'aurais jamais écrit la même thèse si je n'avais pas dirigé pendant plusieurs années une agence Web. C'est cette dynamique théorico-pratique complexe, en sa genèse heuristique, qui est présentée dans les pages qui suivent, de mes débuts dans le Web jusqu'à la soutenance de la thèse (2.4)

2.1. Comprendre la sociabilité en ligne : l'expérience « pp7 » (2003-2006)

J'ai commencé à naviguer sur le Web à l'été 2000, en sortant de mon service militaire, alors que je préparais ma première rentrée comme professeur de philosophie des lycées. Aussitôt enthousiasmé par les usages du réseau, j'ai rapidement tout essayé. Passionné par les logiciels libres et l'approche Open Source, j'ai vu très tôt l'Internet comme un moyen de changer notre rapport à la connaissance. Dès le début des années 2000, alors qu'on ne parlait pas encore d'humanités numériques (*Digital Humanities*), je forgeais le rêve, que d'autres portaient déjà, d'une société où régnerait « l'intelligence collective » (Lévy, 1994) et où nous serions tous les « libres enfants du savoir numérique » (Blondeau et Latrive, 2000).

Pendant l'été 2003, alors que j'avais déjà commencé à étudier la psychologie à l'Université Paris 7, je décidais d'aller plus loin et d'apprendre à créer un site Web, « comme un hobby »¹⁵. Fasciné par tout ce que je pouvais apprendre en ligne gratuitement, je me donnais une contrainte qui fut en réalité une libération : n'acheter aucun livre et me nourrir uniquement des connaissances disponibles sur le Web. Je ne pensais pas que, par ce seul biais, je pourrais apprendre autant de choses sur l'informatique. Je me souviens notamment avoir appris les bases du HTML en trois jours, grâce à un site aujourd'hui disparu¹⁶.

Le 20 septembre 2003, je mettais en ligne mon premier site Web, hébergé par mes soins, entièrement « codé à la main » et graphiquement conçu en codant, sans maquette visuelle. Il s'appelait *PsychoParis7* et se présentait comme le site des étudiants en psychologie de l'université Paris 7, dont je faisais partie. Surnommé plus tard « pp7 » par les utilisateurs (« les pépéseptistes »), il s'agissait d'un site d'informations et de ressources destiné à faciliter le quotidien d'une communauté d'étudiants et à développer entre eux une dynamique de « partage libre ». Le fonctionnement du site reposait sur un principe simple, arboré dès la page d'accueil et inspiré de la philosophie du logiciel libre : « Si je dispose d'une information ou d'un document utile, je dois le partager avec d'autres étudiants à

¹⁵. Allusion à la célèbre formule de Linus Torvalds, père du système Linux.

¹⁶. *Apprendre le HTML*, archive en ligne : <https://web.archive.org/web/20030909230939/http://www.ccim.be/CCIM328/html/index.html>

qui il sera également utile. » Grâce à une campagne d’affichage dans les locaux de l’UFR¹⁷, les premiers visiteurs arrivèrent rapidement. Ils étaient plutôt enthousiastes dans la mesure où le site répondait à un vrai besoin. Concrètement, sur la page d’accueil, je reproduisais régulièrement l’affichage officiel de l’UFR, proposant ainsi aux étudiants une information fiable et sérieuse alors inexistante sur le Web, ce qui leur évitait de se déplacer inutilement. Grâce à un système de commentaires, le site était participatif et un groupe de fidèles s’était constitué pour m’aider. Mais c’est surtout avec la mise en place d’un forum intégré, en 2004, que le site prit un envol inattendu. Soudain, une foule d’habitues apparut aux yeux de tous dans la « liste des membres », affichant prénom ou pseudo, âge et sexe, année de diplôme et goûts musicaux, mots d’esprit et citations préférées... Une société entière, c’est-à-dire une foule d’identités numériques, était en train de naître sous le regard de ses membres ébahis assistant à son éclosion en même temps qu’ils y participaient.

Pendant trois ans, avec quelques autres, j’en fus le *community manager*¹⁸ attentif et passionné, avec une charge de travail proche d’une prestation professionnelle bénévole. À l’été 2006, le site comptait 900 membres enregistrés et 47 490 messages postés, tous lus et modérés. En trois ans, « pp7 » fut à la fois une incroyable odyssée créative et technique, une expérience personnelle inattendue de sociabilité et, bien sûr, un intense terrain d’observation et d’expérimentation des usages de l’Internet qui allait nourrir mes idées pendant plusieurs années.

Quelques années après la fermeture du site, j’en fis la matière d’un article de recherche sur la sociabilité en ligne intitulé « Il était une fois “pp7”, ou la naissance d’un groupe sur l’Internet : retour sur la socialisation en ligne d’une communauté étudiante ». Paru en 2010 dans la revue *Réseaux* ([hal-01147907](https://doi.org/10.1017/S0924646010000707)), cet article s’interrogeait, à partir de mon observation participante, sur la manière dont un groupe en ligne parvient concrètement à émerger comme entité sociale à partir d’un étayage sur un site web comme dispositif technique. L’étude tentait de montrer comment les relations sociales déterminées qui en résultent permettent à la fois de recomposer les processus traditionnels de construction identitaire et de définir une sociabilité nouvelle. Extrait :

¹⁷. Il s’agissait de l’UFR Sciences Humaines Cliniques, rebaptisée depuis UFR d’Études psychanalytiques.

¹⁸. Avant la lettre car, à ce moment-là, on n’employait pas encore ce terme, apparu avec les réseaux sociaux.

« Mais la richesse et la force de cette sociabilité en ligne, c'est qu'elle commence justement à avoir des effets hors ligne et qu'elle est *fondamentalement indissociable du monde hors-ligne*. Adossée dès le départ à une structure sociale physique (l'université), l'expérience pp7 ne reste pas longtemps sans conséquences sur les rapports sociaux de la vie étudiante et institutionnelle locale. [...] Mais surtout, au-delà de l'institution, c'est la vie étudiante elle-même qui se trouve remodelée. [...] Dans tous les cas, s'installe un jeu sur l'identité qui produit d'emblée des effets hors ligne : à force d'échanger des messages sur le forum, on se connaît et se reconnaît, on repère en ligne des personnalités que l'on retrouve hors ligne, on finit par identifier quelqu'un qui tentait de se cacher derrière tel ou tel pseudo, on croise dans les couloirs de l'université des gens avec qui on a discuté en ligne la veille, on parle du site, on crée des liens inattendus avec des personnes qu'on n'aurait pas rencontrées autrement, des amitiés hors ligne se constituent, on organise des soirées entre habitués du site, etc. Un jeu de rencontres et d'événements hors ligne, qui sont ensuite racontés en ligne, vient ainsi amplifier en lui donnant une épaisseur insoupçonnée la vie sociale qui est apparue en ligne, brouillant complètement les prétendues frontières entre « le réel et le virtuel », dont l'idée même devient absurde. Au point où l'équipe du site va jusqu'à s'engager dans des chantiers hors ligne ambitieux, comme la présentation d'une liste de candidats aux élections étudiantes, la mise en place d'un système ouvert de retranscriptions dactylographiées de cours, l'organisation de pique-niques sur les bords de Seine..., toutes choses qui n'auraient jamais eu lieu si le site n'avait pas existé. » ([hal-01147907](https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01147907), p. 60-61)

Cette idée que la sociabilité en ligne est « fondamentalement indissociable du monde hors-ligne » et que la distinction entre réel et virtuel est absurde, se retrouvera plus tard dans ma critique systématique du virtuel et de ce qu'il est désormais convenu d'appeler le « dualisme numérique » (*digital dualism*). À ce titre, mais aussi parce que c'est le premier qui touche au numérique et parce qu'il aborde la sociabilité en ligne avant même l'essor des réseaux sociaux, cet article dans *Réseaux* est un jalon important dans mon parcours, une sorte de point de départ pour mon travail de recherche sur le numérique. Il incarne la conviction que j'ai eu très tôt, dès l'année 2004, selon laquelle le numérique constitue un authentique objet de recherche en SHS, ce qui n'allait pas de soi à cette époque. C'est cette idée qui allait me ramener dès 2005 sur le chemin de la thèse, pour laquelle j'étais certain d'avoir maintenant quelque chose à dire.

● S. Vial, « Il était une fois "pp7", ou la naissance d'un groupe sur l'Internet : retour sur la socialisation en ligne d'une communauté étudiante », *Réseaux*, 6/2010 (n° 164), p. 51-70 : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01147907>

2.2. Psychanalyse de l'ordinateur : une tentative de thèse en psychologie (2005-2006)

En 2005, après l'obtention de mon DESS en Psychologie clinique et pathologique, j'ai été l'un des premiers en France à proposer un sujet de thèse de psychologie sur le numérique. Cela se passait à l'Université Paris 7, dans le cadre du Master Recherche « Psychoses et états limites », sous la direction de Sophie de Mijolla-Mellor. À cette époque, on ne disait pas encore « le numérique ». Le titre officiel était : « Psychanalyse de l'ordinateur : approche métapsychologique et psychopathologique des pratiques informatiques ».

Au-delà de l'approche psychanalytique de l'informatique, l'avant-projet mentionnait l'ambition de développer une « approche psychanalytique plus globale de la technique », la notion de technique étant habituellement peu abordée par les psychanalystes. Il s'agissait de considérer l'ordinateur « non pas seulement comme *objet technique*, mais encore comme *objet pulsionnel* » et de procéder à « une étude des interactions entre l'appareil psychique et l'ordinateur du point de vue psychanalytique ». L'extrait suivant de l'avant-projet souligne assez bien les questions de recherche que je voulais mettre au travail :

« En quoi consiste alors cette liaison pulsionnelle spécifique que l'homme moderne entretient avec son ordinateur, surtout quand il lui arrive si souvent d'être rivé devant son écran pendant de longues heures, que ce soit pour travailler, pour échanger du courrier avec des amis, ou encore pour « chatter » avec un(e) amant(e) ? Comment en décrire et en comprendre les aspects, les détours, les travers au plan métapsychologique comme au plan psychopathologique ? Quelle est la vie psychique du simple usager de l'ordinateur et quelle est celle de l'informaticien professionnel ou du *geek* passionnel ? Y a-t-il une pulsionnalité informatique spécifique ? Peut-on comparer l'appareil psychique à un ordinateur ? Peut-on comparer un ordinateur à un appareil psychique ? »

Dans le même document, qui date de l'automne 2005, on trouve déjà les premières impulsions de ma critique du virtuel, en forme d'interrogation :

« Comment articuler tout cela à la notion de virtuel et à la pensée française du virtuel ? peut-être en s'y opposant ? les penseurs français sont (trop) obsédés par cette notion... »

Si je prends la peine de rappeler l'existence passagère et transitoire de ce projet de recherche doctorale en psychanalyse et psychopathologie clinique, dont la durée de vie institutionnelle a été très courte, c'est pour souligner l'ancienneté de mes interrogations sur le numérique et la lente maturation qui a suivi, mais aussi parce que c'est la première fois que je proposais un sujet de recherche personnel, i.e. sans qu'il m'ait été soufflé par un-e professeur-e.

Dans un paragraphe d'autocritique tiré du même document (un travail d'auto-analyse était indispensable pour une thèse de ce type), j'écrivais en effet :

« Est-ce que je ne glisse pas, sans m'en rendre compte, vers une approche de passionné d'informatique pour passionnés d'informatique, bref vers une approche un peu « geek » ? Je ne crois pas. Mais j'ai à travailler pour m'en départir. C'est là que réside la dimension personnelle de ce travail pour moi : éclaircir ma propre pulsionnalité informatique ; à moins que ce soit une manière pour moi de la développer ou de la sublimer ? »

Cette empathie pour la chose numérique, dont je n'ai jamais réussi à avoir peur, se retrouvera dans tous mes travaux ultérieurs, tout comme dans ma pratique du design interactif, devenue rapidement un second métier.

2.3. Pratiques du design interactif : le terrain « LEKTUM » et sa portée (2009-2014)

À partir de l'année 2007, fort de l'expérience « pp7 » (2.1) et de la culture du projet découverte à l'École Boulle (1.3), j'ai commencé à développer une activité professionnelle de webdesigner indépendant. Exerçant d'abord seul sur des projets Web de petite taille pour lesquels je prenais moi-même en charge toutes les phases de travail (conception, graphisme, développement), je me suis entouré ensuite de graphistes puis, à mesure que les projets prenaient de l'ampleur, de développeurs.

Deux ans plus tard, en 2009, j'ai créé LEKTUM, agence de design interactif pour les métiers de l'art et de la culture, le monde du savoir et de la recherche, le secteur public et associatif. Pendant cinq ans, *dont les trois années de la thèse*, j'ai créé avec mes collaborateurs des identités visuelles, des sites Web et des services en ligne pour de grandes institutions culturelles, académiques ou citoyennes, souvent dans le cadre de marchés publics dont j'ai été lauréat.

Parmi mes clients, on peut citer le Centre André Chastel (UMR 8150 CNRS, Université Paris-Sorbonne), les Abattoirs (Musée d'art moderne et contemporain à Toulouse et FRAC Midi-Pyrénées), le Laboratoire Techniques Territoires et Sociétés (UMR 8134 CNRS, École des Ponts ParisTech et Université Paris-Est Marne-la-Vallée), la Bibliothèque des Phares (École des Ponts ParisTech), la Fondation Maison des Sciences de l'Homme, le Muséum National d'Histoire Naturelle, le Centre de Documentation de la Musique Contemporaine, le Ministère de l'Éducation Nationale, la Délégation Interministérielle à l'Éducation Numérique en Afrique, le Centre musical Fleury Goutte d'Or Barbara de la Ville de Paris, le Syndicat Français des Artistes-interprètes, l'Association Française des Cinémas d'Art et d'Essai, AIDES, ATTAC France, La Gazette de Montpellier, l'École Boulle...

Directeur de la création et directeur technique, j'ai personnellement piloté chaque projet en dirigeant des graphistes et des développeurs, et en réalisant moi-même l'architecture de l'information et l'UX design. Les projets avaient trait soit à des enjeux de communication (identités visuelles, sites Web, e-mailing, réseaux sociaux et *community management*, etc.) soit à des problématiques relevant

des humanités numériques (bases de données et outils en ligne pour chercheurs, artistes, architectes...). Ces projets, tous réalisés avec l'outil de gestion de contenu Drupal, m'ont apporté une solide expertise en design numérique, en conduite de projets et développement informatique, c'est-à-dire au fond une connaissance intime du comportement et du fonctionnement de ce que j'ai appelé dans la thèse la « matière calculée » (ou matière informatisée). C'est de ces expériences dans les métiers de l'Internet que provient en effet mon idée du numérique comme matière créative susceptible de réinventer l'expérience.

Ces années de terrain sont aussi celles de mes charges de cours en multimédia interactif à l'Université Paris 1 Panthéon Sorbonne où, grâce à mes contacts au sein de l'Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines dont j'étais (et suis toujours) membre, j'ai eu l'opportunité d'enseigner. En lien direct avec ma pratique professionnelle, j'y ai dispensé pendant près de trois ans des enseignements de niveau Master touchant le Web 2.0 et les services Cloud, la publication Web, la maîtrise d'ouvrage interactive (analyse et conception de projet multimédia), la maîtrise d'œuvre interactive (direction artistique interactive, direction éditoriale, direction de projet) et l'infographie.

C'est aussi pendant ces années de pratique professionnelle que je me suis rapproché de l'association *Designers interactifs*, qui m'a permis de me former aux méthodologies les plus récentes et offert diverses opportunités.

En 2012, alors que j'approchais de la fin de la thèse, j'ai publié un article dans le premier numéro de la revue *Interfaces numériques*. Intitulé « Qu'appelle-t-on “design numérique” ? » ([hal-01154867](#)), ce papier illustre encore aujourd'hui de manière paradigmatique l'inséparabilité du travail philosophique de ma thèse et de ma pratique professionnelle au sein de LEKTUM. Reprenant les acquis de mon *Court traité du design* publié deux ans plus tôt, l'article proposait de définir le « design numérique » en opposition au « design numériquement assisté » tout en le situant historiquement par rapport au « design d'interaction » (point de vue de la pratique professionnelle). Mais, en replaçant la question du numérique au sein de la « révolution phénoménologique » globale qu'il représente (point de vue de la thèse), cet article montrait aussi en quoi l'expression « design numérique » est plus pertinente que les autres pour désigner l'ensemble des activités de conception impliquant la « matière informatisée ». À la fin du texte,

je proposais une redéfinition de la matière à l'ère numérique en distinguant entre « matière mécanisée » et « matière informatisée », et je tentais d'esquisser les fondements philosophiques du champ du design numérique.

Comme on peut l'imaginer, ces années furent particulièrement intenses et éprouvantes, mêlant à la fois pratiques entrepreneuriales et créatives, recherches philosophiques, charges de cours universitaires et enseignements à l'École Boulle, où j'avais obtenu d'exercer à mi-temps pendant trois ans. L'ironie du sort veut qu'en 2012, grâce à l'expertise acquise, c'est moi qui ai dirigé le projet de refonte du site Web de l'École Boulle et qui en ai conçu l'architecture de l'information et le design d'expérience utilisateur. Une manière de « rendre » à l'école tout ce qu'elle m'avait donné. Aujourd'hui, elle est devenue mon client et le site qui a vu le jour le 20 septembre 2012, neuf ans après le site « pp7 », est toujours en ligne.

● S. Vial, « Qu'appelle-t-on "design numérique" ? », *Interfaces numériques*, vol. 1/1, 2012, p. 91-106 : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01154867>

2.4. Une philosophie du numérique : la thèse enfin soutenue (2009-2012)

En 2009, je me suis finalement inscrit en doctorat de philosophie. La difficulté a d'abord été de trouver un(e) directeur(e) de thèse qui fût ouvert(e) à encadrer un travail philosophique ne relevant pas du dogme de l'histoire de la philosophie et traitant des pratiques les plus récentes du monde contemporain, celles du numérique. Aussi, c'est avec une joie certaine et assumée que je me suis inscrit, non pas dans une UFR de philosophie, mais dans une école doctorale de sciences humaines et sociales, à l'Université Paris Descartes, pour y faire néanmoins un doctorat de philosophie, sous la direction de Michela Marzano.

Intitulée *La structure de la révolution numérique : philosophie de la technologie* (tel-00776032v1), la thèse a été conduite en trois ans et soutenue en Sorbonne le 21 novembre 2012 devant un jury composé, outre la directrice de thèse, de Bernard Darras, Bernard Lafargue, Franck Varenne et Sylvie Leleu-Merviel. Plutôt qu'un résumé abrupt, je présenterai ci-après les points-clé de cette recherche, tels que je les avais défendus lors de mon discours de soutenance.

— 2.4.1. Présentation

Cette recherche doctorale est une recherche philosophique. Son objectif est à la fois phénoménologique et épistémologique. Il s'agit de proposer un renouvellement conceptuel dans l'analyse philosophique de la technique en général et des technologies numériques en particulier, en s'appuyant à la fois sur l'observation des usages vécus (aspect phénoménologique) et sur le matériau de l'histoire des techniques (aspect épistémologique).

Depuis vingt ans, en effet, le concept philosophique qui domine les études françaises sur le numérique¹⁹ est le concept de virtuel. Ma thèse repose sur le postulat que ce concept, bien qu'il soit d'origine *philosophique*, n'est pas pertinent pour saisir *philosophiquement* la nature du phénomène numérique. C'est pourquoi la thèse consacre un chapitre entier à la déconstruction critique et heuristique

¹⁹. Jusqu'ici, les études françaises sur le numérique se sont développées hors du champ de la philosophie, à l'aide d'emprunts plus ou moins heureux à ses concepts.

du virtuel ([tel-00776032v1](#), chap. 5). Vingt ans d'accoutumance quotidienne aux interfaces nous ont en effet montré que la dimension de la virtualité n'est qu'une dimension parmi d'autres dans les expériences que nous vivons avec les appareils numériques. De nouveaux concepts sont nécessaires, plus aptes à saisir la complexité philosophique du phénomène numérique et susceptibles d'éclairer plus en profondeur le sens de ce que nous éprouvons en face des interfaces.

C'est pourquoi ce travail de thèse propose d'introduire le concept général d'ontophanie. Ce dernier, dont l'étymologie convoque la dimension de l'être (*ontos*) et de l'apparaître (*phainô*), témoigne d'une approche fondamentalement phénoménologique. De manière générale, on peut dire que cette recherche est une méditation sur la technique et la perception. Le numérique y est étudié comme phénomène, c'est-à-dire comme ce qui apparaît et se donne au sujet à travers les interfaces. Aussi, le principal résultat conceptuel auquel la thèse parvient réside dans le concept général d'ontophanie technique et dans sa déclinaison dans le concept particulier d'ontophanie numérique.

— 2.4.2. *Méthodologie*

Cette recherche repose principalement sur un travail conceptuel. Cependant, il ne s'agit pas d'un travail purement spéculatif. Les concepts proposés ont été mis au point de manière à pouvoir résister à l'épreuve de réalité, et ce, en deux sens.

D'abord, l'épreuve de réalité professionnelle. Pendant presque dix ans, j'ai exercé en parallèle de ma carrière d'enseignant des fonctions de webdesigner indépendant, puis de directeur de création au sein de ma propre agence interactive (2.3). Mon travail philosophique est donc constamment soumis à l'épreuve de réalité de ma pratique professionnelle, au sens où l'observation quotidienne de la matière numérique, de ses comportements, de ses réactions, de ses manies, est pour moi un terrain empirique que je présuppose constamment et que je revendique. Mon objectif dans cette thèse n'est donc pas de créer des concepts pour philosophes, mais des concepts philosophiquement opératoires, que chacun peut mettre à l'épreuve de son expérience avec le numérique.

Ensuite, l'épreuve de réalité historique. La thèse fait une large part au travail des historiens. Il ne s'agit pas seulement de puiser dans l'histoire des exemples concrets nécessaires aux démonstrations. Il s'agit surtout d'un véritable choix de méthodologie philosophique, conforme à la tradition française de « l'épistémologie historique » (Lecourt, 1969). L'objectif est de fonder en effet ma philosophie de la technologie sur le matériau objectif de l'histoire des techniques, tout comme chez Bachelard l'épistémologie se fonde sur le matériau objectif de l'histoire des sciences. Ne jamais dissocier le propos philosophique du matériau historique, tel est le principe méthodologique que j'ai tenté de suivre, en m'attachant à ne jamais tomber dans l'écueil spéculatif ou, pire, idéologique. C'est pourquoi les concepts que je développe sont constamment rapportés à des situations tirées de l'histoire des techniques et, en particulier, de l'histoire des appareils numériques.

— 2.4.3. *La problématique générale de l'ontophanie*

Tout le monde parle aujourd'hui de « révolution numérique ». C'est presque un fait social de vocabulaire. Mais qu'est-ce qui nous autorise à parler précisément de *révolution* ? En quoi les changements induits par les technologies numériques méritent-ils d'être considérés comme révolutionnaires ? Pourquoi ce mot ? Qu'est-ce qui se renverse et se bouleverse, se réforme et se transforme, se déplace et se remplace, dans ce qu'on appelle la « révolution numérique » ? En un mot : *de quoi la révolution numérique est-elle la révolution ?*

La réponse peut tenir en une phrase : du point de vue phénoménologique, ce qui se renverse et se transforme, ce dont nous procédons au remplacement, ce sont nos structures perceptives. Telle est la thèse de la thèse. À travers l'adoption au plan socio-historique d'un nouveau *système technique* (en l'occurrence, celui que j'appelle le « système technique numérique »), nous adoptons au plan phénoménologique une nouvelle matrice ontophanique (en l'occurrence, celle que j'appelle « l'ontophanie numérique »). Comme toute révolution technique, la révolution numérique est donc une *révolution ontophanique*, c'est-à-dire un ébranlement du processus par lequel l'être nous apparaît et, par suite, un bouleversement de l'idée même que nous nous faisons de ce qui est réel. C'est

pourquoi la révolution numérique contient une certaine violence phénoménologique : elle introduit dans nos existences un trauma perceptif.

Mais plus encore, la *révolution* numérique fonctionne comme une *révélation* numérique. Elle nous *révèle* que nous ne sommes pas seulement entourés d'objets objectivement techniques. Elle nous *révèle* que nous sommes déjà des sujets subjectivement constitués par la technique. Elle nous *révèle* que notre rapport au monde, comme rapport phénoménologique aux « choses mêmes », est fondamentalement conditionné par les techniques de l'époque dans laquelle nous vivons. Comme le moule coule le plastique, les techniques coulent nos perceptions et notre culture matérielle de référence coule notre être-au-monde.

Tel est le sens du concept d'ontophanie technique, forgé à partir du concept bachelardien de *phénoménotechnique*. La phénoménotechnique, c'est justement l'idée que les techniques engendrent les phénomènes. Dans la physique quantique, par exemple, c'est seulement quand on met en marche les appareils que les phénomènes apparaissent. L'idée d'ontophanie technique est donc simplement l'idée d'une phénoménotechnique généralisée, c'est-à-dire étendue à tous les phénomènes, bien au-delà de ceux de la science. Autrement dit, le fait d'apparaître comme une chose (le fait d'être phénomène) est un processus phénoménotechnique en soi. Tous les artefacts sont donc des appareils, c'est-à-dire des machines phénoménotechniques, ou machines à faire apparaître le monde. Et l'ensemble des machines phénoménotechniques d'une époque donnée constituent une *matrice ontophanique*. C'est en ce sens qu'on peut dire que toute perception est le fruit d'une machination technique.

Sans doute cela était-il déjà visible avant les appareils numériques. Mais en nous apportant des « perceptions d'un monde inconnu » (pour reprendre une formule de Bachelard à propos de la microphysique), les interfaces numériques ont profondément bouleversé la culture ontophanique dans laquelle nous avons pris l'habitude de vivre. Pourquoi ? Parce qu'elles nous ont mis en présence de nouvelles formes de l'être, telles que les procédures algorithmiques et interactives (que nous pratiquons à travers nos interfaces) ; telles que les icônes et les avatars (que nous utilisons dans nos différents environnements simulés) ; ou telles que les innombrables actions de connexion, navigation, notification, etc. (que nous

pratiquons sur les réseaux). En un mot, les interfaces numériques ont modifié nos habitudes phénoménologiques.

S'interroger philosophiquement sur la révolution numérique, c'est donc tenter de comprendre en quoi consiste cette nouvelle phénoménologie du monde. Quel est l'être des êtres numériques ? Et que font-ils à notre être ? Telles sont les questions fondamentales auxquelles la thèse tente de répondre à l'aide du concept d'ontophanie.

— 2.4.4. *La théorie des révolutions techniques*

Si le propos de la thèse est principalement phénoménologique, il ne prend son sens que grâce au socle épistémologique sur lequel il repose. Ce socle, c'est celui de la théorie des révolutions techniques, en tant qu'elle émerge de la rencontre entre deux grands livres : d'un côté, *l'Histoire des techniques* (1978) de Bertrand Gille et de l'autre, *La structure des révolutions scientifiques* (1962) de Thomas Kuhn, dont le titre a d'ailleurs inspiré celui de la thèse.

Dès lors, si j'accorde une large place à la conception gilléenne de l'histoire des techniques, c'est parce que je ne la considère pas uniquement comme une histoire. L'histoire des techniques selon Bertrand Gille a selon moi une valeur philosophique. Grâce à la notion de *système technique*, elle offre un traitement problématisé de l'histoire des techniques qui se présente comme une philosophie de l'histoire. À ce titre, elle est au moins autant une épistémologie des techniques qu'une histoire des techniques.

C'est pourquoi tout l'effort de la première partie de la thèse consiste à extraire du travail de Bertrand Gille cette épistémologie des techniques qui ne demande qu'à émerger. Pour y parvenir, je me réfère au travail de Thomas Kuhn que j'applique aux idées de Bertrand Gille, en vertu d'un raisonnement par analogie. Ce raisonnement, c'est le suivant : *une révolution technique correspond à un changement de système technique au sens de Bertrand Gille, tout comme une révolution scientifique correspond à un changement de paradigme au sens de Thomas Kuhn*. Dès lors, l'histoire des techniques peut être lue comme une histoire des révolutions techniques, c'est-à-dire comme la succession mi-substitutive mi-cumulative des différents systèmes techniques.

Néanmoins, pour que la théorie soit complète, il faut ajouter la couche phénoménologique : ce que je défends, c'est qu'à chaque révolution technique, il ne se produit pas seulement une *révolution systémique* (i.e. un changement de système technique), il se produit également une *révolution ontophanique* (i.e. un renouvellement des structures de la perception). Parce que, dans chaque cas, le simple fait d'apparaître — c'est-à-dire la manifestation pure — consiste à se donner au sujet selon des qualités perceptives conditionnées techniquement.

Regarder le ciel dans le silence vivant des mécanismes de bois et d'eau à la Renaissance (*ontophanie éotechnique*) ou regarder le ciel à l'heure de la machine à vapeur et de l'omniprésence du métal (*ontophanie mécanisée*), ce n'est pas faire la même expérience qualitative du ciel qu'à l'heure des interfaces numériques, où nous vivons une immersion dans les situations interactives (*ontophanie numérique*). L'être-au-monde-possible issu de l'ontophanie éotechnique, marquée par le silence des instruments et la proximité charnelle de la nature, n'est donc pas le même que l'être-au-monde-possible issu de l'ontophanie mécanisée, marquée par la violence des machines et la mécanisation généralisée de l'existence, ni même que l'être-au-monde-possible issu de l'ontophanie numérique, déterminée par la rapidité du calcul, la fluidité des procédures et l'immersion dans les interfaces.

La technique est donc bien *une forme où se coule notre perception*. Et c'est exactement ce qui se produit depuis une quarantaine d'années avec la révolution numérique. En s'imposant comme nouvelle structure historique, le système technique numérique introduit dans notre rapport aux choses mêmes un nouveau filtre phénoménologique : celui de l'ontophanie numérique.

— 2.4.5. *L'ontophanie numérique*

Toutes les grandes révolutions techniques de l'histoire s'accompagnent d'une certaine violence. La révolution mécanique du XIX^e siècle nous avait heurtés par sa violence sociale. La révolution numérique d'aujourd'hui nous heurte par sa violence phénoménologique. Elle introduit dans notre rapport aux choses mêmes de nouvelles possibilités perceptives qui sont tout aussi inouïes qu'improbables — mais pourtant bien réelles.

Ces nouvelles possibilités forment ce que j'ai décrit comme étant les onze catégories de l'ontophanie numérique, en tant qu'elles constituent des catégories phénoménologiques. Leur définition et présentation rigoureuse constituent le résultat principal de la thèse. Sans les présenter toutes ici, on peut citer le caractère thaumaturgique des phénomènes numériques (catégorie de la fluidité). Ce que j'appelle ainsi, c'est le caractère surnaturel et miraculeux du phénomène numérique, *du moins tel qu'il s'offre à la perception de l'usager*. Reproductibilité instantanée et infinie, réversibilité constante des expériences, auto-destructibilité apparente des données, fluidité généralisée des procédures. À l'ère numérique, la lourdeur du monde ancien a disparu. Tout semble facile, léger, immédiat. La vie numérique, c'est la vie à l'état « gazeux » (pour reprendre une vieille formule de Philippe Quéau), c'est-à-dire sans la résistance d'autrefois (le SMS versus la poste à cheval).

L'exemple le plus marquant se trouve peut-être dans la nouvelle ontophanie d'autrui qui nous est donnée aujourd'hui, ce que j'appelle l'autruiphanie. L'autruiphanie téléphonique nous avait appris à nous parler sans nous voir (la voix humaine dans une boîte de bois électrifiée, sans le face à face du visage). L'autruiphanie numérique nous apprend à communiquer sans nous parler et sans nous voir, grâce aux différentes formes du « texting » (SMS, réseaux sociaux...) Tout cela participe de la thaumaturgie numérique généralisée : autrui est désormais constamment à notre disposition, comme par magie, dans les quantités que nous désirons, quand nous le désirons.

Comme le dit Sherry Turkle, « nos petits appareils de poche sont tellement psychologiquement puissants (*psychologically powerful*) qu'ils ne changent pas seulement ce que nous faisons, ils changent ce que nous sommes » (Turkle, 2012). Au fond, la thèse ne s'emploie qu'à cela : analyser les modalités de cette puissance d'un point de vue phénoménologique.

— 2.4.6. *Ontophanie et design*

La qualité de notre expérience d'exister dépend de la qualité des appareils qui nous entourent et de la manière dont ces appareils, en tant qu'instruments phénoménotechniques, font le monde et nous le donnent. Dans cette

perspective, en tant qu'activité phénoménotechnique, le design occupe une place singulière et peut être considéré comme un travail créatif sur l'ontophanie.

En effet, le design est *intentionnellement factitif*, c'est-à-dire qu'il est animé par l'intention de *faire-être* et de *faire-faire*. Il vise à faire-être de nouvelles dimensions perceptives et faire-faire de nouvelles expériences possibles. Quand Gaetano Pesce conçoit en 1969 le fameux fauteuil « Up5 » en lui donnant la forme subtile et suggestive d'une femme aux jambes écartées entre lesquelles on prend place, il propose une expérience perceptive inédite de l'acte de s'asseoir et de se reposer. Autrement dit, il produit un « effet de design » dans toute sa dimension ontophanique. Le designer est un projeteur d'ontophanie dont le rôle, considéré au plan philosophique, est de créer des régimes d'expérience inédits.

Le design est donc une phénoménologie appliquée qui, à l'ère numérique, joue plus que jamais un rôle décisif dans « l'ontophanisation » de nos conditions de vie. La révolution numérique n'est pas seulement un événement *qui nous affecte*, c'est aussi un événement *que nous avons à faire*. Elle se sculpte et se façonne dans les projets des designers et, ce faisant, elle nous offre la possibilité de refaire le monde et réinventer l'expérience, c'est-à-dire créer de l'être et de l'existence.

● S. Vial, *La structure de la révolution numérique : philosophie de la technologie*, Thèse de Doctorat en Philosophie, Université Paris Descartes (Paris V), École Doctorale 180, 21 novembre 2012 : <https://hal.archives-ouvertes.fr/tel-00776032v1>

Partie 3 —

Philosophie des cultures
numériques et recherche en
design (2012-2015) : travaux et
activités depuis la thèse

Préambule : design et cultures numériques

Quelques mois après la soutenance de la thèse, j'ai été qualifié dans quatre sections du Conseil National des Universités : 17 (philosophie), 18 (design), 71 (sciences de l'information et de la communication), 72 (épistémologie). Je me suis alors investi dans plusieurs manifestations scientifiques en vue de valoriser mes travaux et, une fois devenu enseignant-chercheur, j'ai continué à développer mes recherches phénoménologiques sur le numérique, dont les approfondissements successifs s'échelonnent sur trois années (3.1).

Par ailleurs, le 1^{er} septembre 2013, j'ai pris mes fonctions actuelles de maître de conférences à l'Université de Nîmes et, parallèlement à mon travail en phénoménologie de la technique et des cultures numériques, je me suis investi intensivement dans la recherche en design (3.2).

L'articulation de ces deux grands domaines de recherche a été assez naturelle, notamment en raison de mes compétences et expériences dans le domaine du design numérique, véritable trait d'union entre les deux axes. Aussi, pendant toute cette période (2012-2015), dans ce contexte académique nouveau marqué par un projet fort en faveur du design, j'ai naturellement pris position comme « maître de conférences en design et cultures numériques », articulant par ce biais les deux grands axes suivants :

- les études sur le numérique (*Digital Age, Internet Studies, Digital Studies*), en tant qu'elles sont ancrées chez moi en philosophie de la technique, prenant désormais la forme d'une phénoménologie historique de la technique, dont les thèmes centraux sont la critique du virtuel et la théorie de l'ontophanie ;
- la recherche en design (*Design Research, Design Studies*), en tant qu'elle se développe chez moi selon deux volets : le volet phénoménologique relatif au projet en régime de réception et le volet épistémologique relatif au projet en régime de conception.

Ces deux axes forment donc naturellement la trame des pages qui suivent.

3.1. Philosophie de la technique : critique du « virtuel » et théorie de l'ontophanie

— 3.1.1. *Confrontations théoriques : colloques et rencontres à l'international*

Dès la fin de l'année 2012, j'ai co-organisé avec Bernard Darras le colloque *Jeu et Jouabilité à l'ère Numérique*²⁰, dont l'idée m'était venue en rédigeant la fin de ma thèse. L'événement eut lieu le 8 décembre 2012, au Centre Michelet de l'Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne. Il était porté par l'Institut ACTE²¹ et plus particulièrement l'équipe *Sémiotique des Arts et du Design*, dont j'étais membre depuis déjà quelques mois, en lien avec mes charges de cours en multimédia interactif à l'UFR 04²². L'objectif scientifique, au-delà de la question du jeu vidéo et des *Game Studies*, était d'interroger plus généralement les relations qu'entretiennent les technologies numériques avec la question du jeu. À cette occasion, j'avais présenté une communication intitulée « Pour introduire le “playsir” : jouabilité psychique et ludogénéité numérique » ([hal-01164469](#)). Je cherchais à montrer qu'en raison de ses propriétés particulières, le phénomène numérique peut être considéré comme intrinsèquement « ludogène », c'est-à-dire générateur d'attitudes ludiques, et que ce que l'on appelle *gamification* n'est peut-être que le moment à partir duquel la « ludogénéité » intrinsèque du numérique devient socialement visible.

Quelques mois plus tard, je suis intervenu à New York au colloque *Theorizing the Web 2013*, qui se tenait du 1^{er} au 2 mars 2013 au Graduate Center de la City University of New York. Interpellé par l'appel à communications, qui faisait directement écho à ma thèse, j'avais proposé une communication intitulée : « There is no difference between the “real” and the “virtual” : a brief phenomenology of digital revolution » ([hal-01164475](#)). Acceptée, celle-ci fut l'occasion de présenter ma critique phénoménologique du virtuel telle que je l'avais initiée dans la thèse et telle que je l'articulais désormais avec la critique

²⁰. Le site Web du colloque est toujours accessible en ligne : <http://ludogene.drupalgardens.com>

²¹. Institut ACTE UMR 8218 (Université Paris 1 Sorbonne, CNRS) : <http://www.institut-acte.cnrs.fr>

²². UFR 04 « Arts plastiques et Sciences de l'Art », Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne : <http://www.univ-paris1.fr/ufr/ufr04>

du « dualisme numérique ». Cette formule (*Digital Dualism*) était développée depuis l'année 2011 par Nathan Jurgenson, sociologue des médias sociaux à l'Université du Maryland et co-organisateur de l'événement, pour désigner la croyance selon laquelle « le numérique et le physique constituent des sphères séparées » (Jurgenson, 2012, p. 84). Cela rejoignait complètement ma critique du virtuel. La concomitance de nos idées fut l'occasion d'une rencontre et d'un partage scientifique mémorables. En outre, c'est au cours de ce colloque que je fis également la connaissance de Neal Stimler, spécialiste du numérique au Metropolitan Museum of Art, avec lequel j'allais revenir à New York l'année suivante pour une présentation commune lors de *Theorizing the Web 2014* sur le « monisme numérique » en contexte muséal : « Digital Monism: Our Mode of Being At The Nexus of Life, Digital Media and Art » (hal-01164486).

Dans la foulée, en juillet 2013, j'ai participé au 18^e colloque international de la *Society for Philosophy and Technology*, qui se tenait à Lisbonne et portait sur le thème « Technology in the Age of Information ». J'eus le plaisir et l'honneur d'y présenter une communication dans la session 12 intitulée « Phenomenology and Technology » que présidaient Don Ihde (Stony Brook University, États-Unis) et Peter-Paul Verbeek (Université de Twente, Pays-Bas), en présence notamment d'Andrew Feenberg (Simon Fraser University, Canada). Similaire à celle de New York, ma présentation mettait l'accent sur la notion d'ontophanie numérique et poursuivait la critique du virtuel. Ce fut l'occasion de confronter ma phénoménologie techno-transcendante, ancrée dans la tradition française de l'épistémologie historique des techniques, à l'analyse des relations homme-technique (*Human-Technology Relations*) développée depuis une vingtaine d'années par la post-phénoménologie²³.

S'il ne s'agit pas de mentionner ici la totalité de mes communications pendant cette période, il convient de souligner la stratégie de recherche qui les sous-tend : immédiatement après la soutenance, il s'agissait de tenter d'articuler mon travail en philosophie du numérique avec les recherches de la communauté internationale, et de l'améliorer grâce à cette articulation. L'expérience avait par ailleurs le mérite de favoriser mon insertion dans les réseaux internationaux.

²³. L'école de pensée issue de Don Ihde a désormais son site web : <http://postphenomenology.org>

● S. Vial, « Pour introduire le "playsir" : jouabilité psychique et ludogénéité numérique », communication présentée au colloque *Jeu et Jouabilité à l'ère Numérique*, Université Paris 1 Sorbonne, Paris, 8 décembre 2012 : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01164469>

● S. Vial, « There is no difference between the "real" and the "virtual": a brief phenomenology of digital revolution », communication présentée au colloque *Theorizing the Web 2013*, The Graduate Center, City University of New York (CUNY), New York, 2 mars 2013 : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01164475>

— 3.1.2. « *L'être et l'écran* » ou la seconde vie de la thèse : troisième livre aux PUF (2013)

Parallèlement à mes interventions dans les colloques, j'ai commencé dès le printemps 2013 à ré-écrire ma thèse sous forme de livre. Publié le 4 septembre 2013, *L'être et l'écran* ([hal-01164617](https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01164617)) constitue à la fois une version abrégée, réécrite et améliorée de ma recherche doctorale.

Dans la lignée de celle-ci, l'ouvrage vise à promouvoir l'idée que la révolution numérique n'est pas seulement un événement technique, mais un événement philosophique, qui modifie nos structures perceptives et reconfigure notre sens du réel. Comme le dit Pierre Lévy dans sa préface, « la révolution numérique ne concerne pas tant les apparences, ou l'observable, que le système organisateur de nos perceptions, de nos pensées et de nos relations, leur nouveau mode d'apparition » ([hal-01164617](https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01164617), p. 16). Sans vouloir répéter les acquis de la thèse, je mentionnerai simplement les points-clés du livre :

- les techniques ne sont pas seulement des outils, ce sont des structures de la perception ; elles conditionnent a priori la manière dont le monde nous apparaît et dont les phénomènes nous sont donnés ;
- depuis près d'un demi-siècle, les technologies numériques nous apportent des perceptions d'un monde inconnu ; ces êtres qui émergent de nos écrans et de nos interfaces bouleversent l'idée que nous nous faisons de ce qui est réel et nous réapprennent à percevoir ;
- pour tenter de définir l'être des êtres numériques, il faut d'abord saisir la complexité de leur ontophanie particulière, en bannissant définitivement le concept trompeur de virtuel ; la prétendue différence entre le réel et le virtuel

n'existe pas et n'a jamais existé ; nous vivons dans un environnement hybride, à la fois numérique et non-numérique, en ligne et hors ligne ;

- le design numérique est aujourd'hui la forme la plus innovante du design ; c'est à lui qu'il revient en grande partie de nous faire vivre mieux dans l'ontophanie numérique et de la rendre plus habitable.

La réception du livre, tant dans le monde académique que les milieux non-universitaires ou les médias, a été globalement positive. Les indications ci-après permettent d'en prendre la mesure, non pas dans le but d'établir le palmarès de l'ouvrage mais plutôt de souligner comment l'ouvrage a permis de contribuer au débat public sur la question du numérique, et combien la confrontation à des points de vues divers a pu être structurante. Citons notamment :

- dans le monde académique, les invitations et les participations à des colloques ou manifestations scientifiques en lien avec le livre : Amiens (École Supérieure d'Art et de Design), Avignon (Centre Norbert Elias), Fès (colloque *Frontières numériques*), Grenoble (Université Stendhal, colloque *Échanger pour Apprendre en Ligne*), Lyon (ENS, séminaire *IMPEC* ; Université Jean Moulin, *Journées du e-learning*, colloque *Vivre par(mi) les écrans*), Montpellier (Université Paul-Valéry), Montréal (Acfas), Namur (Haute École Albert Jacquard), New York (colloques *Theorizing the Web*), Paris (EHESS, École nationale supérieure des Arts Décoratifs), Pau (École Supérieure d'Art des Pyrénées)... ; mais aussi les comptes rendus dans des revues savantes : Jean-Michel Besnier pour *Études*, Michael Perret pour *Lectures*, Peppe Cavallari pour *Sens Public*... ; ou encore l'usage des idées du livre dans certains rapports touchant l'action publique (Institut Montaigne)²⁴...
- dans les milieux non-universitaires, les conférences et auditions sur invitation : Athènes (Institut Français de Grèce), Bordeaux (Fédération Nationale des Associations des Rééducateurs de l'Éducation Nationale), Bruxelles (Meet-up de l'*Interaction Design Association*), Clermont-Ferrand (Conseil régional d'Auvergne), Grenoble (Rectorat), Martigues (Théâtre des Salins), Montpellier (La Chapelle Gély), Nancy (Nancy Numérique, *Lorraine*

²⁴ . Les pages 7 à 10 du rapport d'avril 2015 de l'Institut Montaigne sur *Big data et objets connectés* sont quasiment intégralement reprises de ma thèse, voir en ligne : <http://www.institutmontaigne.org/fr/publications/big-data-et-objets-connectes-faire-de-la-france-un-champion-de-la-revolution-numerique>

Digital Day), Paris (Conseil Économique Social et Environnemental, La Gaîté Lyrique, Association Nationale des Sages-Femmes Cadres, Nealite, Soon Soon Soon), Saint-Michel-sur-Orge (Espace Marcel Carné), Toulon (Cercle Condorcet)...

- dans les médias, les chroniques, notes de lecture et citations dans la presse : *Le Monde Diplomatique*, *Le Monde*, *Les inRockuptibles*, *L'Humanité*, *La Croix*, *Technikart*, *Philosophie Magazine*, *Sciences et Avenir*, *Sciences Humaines*, *Le Soleil* (Québec), *La Liberté* (Suisse) ; mais aussi à la radio : *France Culture*, *France Inter*, *RTBF* (Belgique), *Radio-Canada* (Québec) ; ou à la télévision : *ARTE*.

● S. Vial, *L'être et l'écran : comment le numérique change la perception*, Paris, Presses Universitaires de France, hors collection, 2013 : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01164617>

— 3.1.3. Critique du « dualisme numérique » : trois articles complémentaires contre le virtuel

Au moment où paraissait *L'être et l'écran*, je prenais mes fonctions de maître de conférences en design et cultures numériques à l'Université de Nîmes. Une période nouvelle s'ouvrait, dans laquelle je continuais à approfondir mes recherches sur le numérique tout en investissant la recherche en design (3.2). Parallèlement à la carrière du livre et grâce à elle, je me suis alors engagé dans la rédaction et la publication d'une série d'articles complémentaires visant à préciser ma critique du virtuel. Ces articles obéissent à une logique « en spirale », c'est-à-dire que chacun d'eux repart du précédent, le développe et le poursuit, de manière qu'à eux tous ils forment une recherche cohérente qui progresse par avancées successives.

> Le premier article de la série, publié dans la revue *MEI : Médiation Et Information*, est une reprise abrégée du chapitre de ma thèse consacré au virtuel. Rédigé et soumis à la revue avant la soutenance, il a été publié finalement en 2013 et s'intitule « Contre le virtuel : une déconstruction » (hal-01164901). Il propose une généalogie critique du concept de virtuel permettant de distinguer entre trois acceptions du terme :

- « le virtuel des philosophes ou le *potentiel* »,
- « le virtuel des physiciens ou l'*artificiel* »,

- et « le virtuel des informaticiens ou le *simulationnel* ».

À partir de cette généalogie, l'article propose de montrer que « l'hypothèse du virtuel », qui s'est imposée en France dans les sciences humaines et sociales au cours des années 1990, constitue un moment révolu de la recherche lié aux tâtonnements métaphysiques des premiers temps du « cyberspace ». En s'appuyant sur les travaux de Sherry Turkle sur la culture de la simulation, qui montrent que nous nous sommes accoutumés aux ordinateurs et que nous avons appris à « voir les choses sous l'angle des interfaces », l'article conclut à la nécessité d'abandonner totalement le concept de virtuel.

> Le second article, rédigé à l'invitation de Serge Tisseron et Frédéric Tordo pour le numéro spécial de la revue *Psychologie clinique* intitulé « Le virtuel pour quoi faire ? Regards croisés », a été publié en 2014 sous le titre : « Critique du virtuel : en finir avec le dualisme numérique » ([hal-01164909](https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01164909)). Il reprend une partie de l'article précédent et le complète sur plusieurs points, notamment :

- il ajoute à la généalogie du concept de virtuel une quatrième catégorie : « le virtuel psychanalytique ou le *fantasmatique* », en relation et en discussion avec les travaux de Serge Tisseron ;
- il articule et intègre la critique de la métaphysique du virtuel à celle du « dualisme numérique », à la lumière des travaux de Nathan Jurgenson et des échanges avec ce dernier lors des colloques *Theorizing the Web* à New York.

Comme le résume Yann Leroux, cet article

« pose que la séparation du virtuel et du réel est un fantasme dont la fonction est d'absorber le trauma phénoménologique introduit par les interfaces numériques dans notre quotidien. Le numérique oblige à construire des perceptions nouvelles pour accueillir les “étants” nouveaux qu'il produit. »²⁵

> Le troisième article, rédigé comme chapitre d'ouvrage pour les actes du colloque *Frontières Numériques* organisé par l'Université Paris 8 en 2014 à Fès (Maroc), s'intitule : « La fin des frontières entre réel et virtuel : vers le monisme

²⁵. Yann Leroux, « Deux lectures du numéro de *Psychologie clinique* sur le virtuel », 18 septembre 2014, en ligne : <http://olivierdouville.blogspot.fr/2014/09/p-brient-comment-le-n-de-psychologie.html>

numérique » ([hal-01164917](https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01164917)). Sans reprendre la généalogie conceptuelle du virtuel (achevée dans l'article précédent), ce texte se concentre spécifiquement sur le « dualisme numérique » et propose d'en faire une critique systématique, à partir d'une « archéologie phénoménologique ». Par là, il faut entendre une

« méthode philosophique qui consiste à analyser, à partir d'une série de vécus de situations d'usages, la réception phénoménologique d'un fait dans l'imaginaire social, c'est-à-dire la manière dont les individus, en fonction d'un certain nombre de référents culturels communs, *interprètent* leurs perceptions pour en tirer des *jugements de valeur* socialement partagés. Ces jugements de valeur ne sont ni des jugements logiques (connaissance) ni des jugements esthétiques (goût), [ni des jugements éthiques (valeur)], mais ce que nous appellerons des jugements phénoménologiques (perception). » ([hal-01164917](https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01164917))

En effet, derrière le dualisme numérique du réel et du virtuel, se cache le dualisme métaphysique du vrai et du faux, qui tend à induire à son tour le dualisme moral du bon et du mauvais (*fig. 2*).

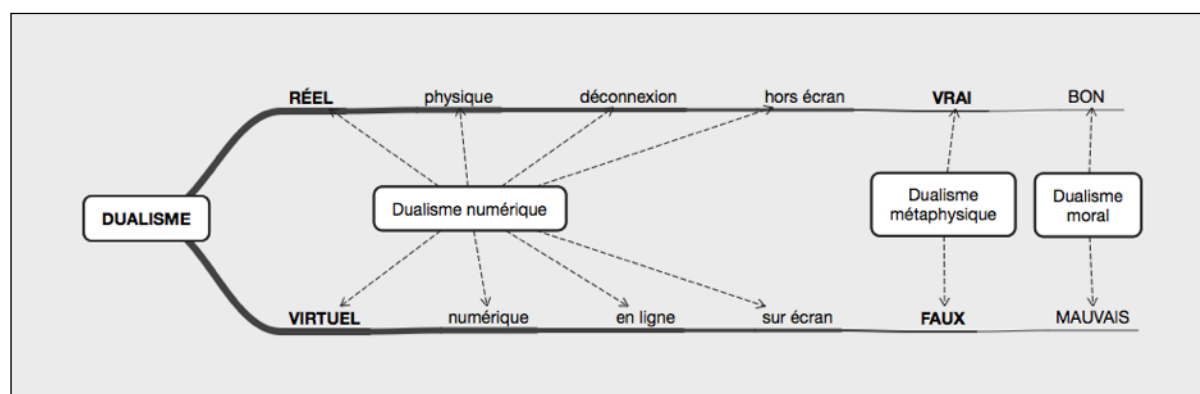


Fig. 2. Modèle génétique du jugement phénoménologique dualiste.

Prenant appui sur ma communication commune avec Neal Stimler lors du colloque *Theorizing the Web 2014* à New York, le texte inverse alors la perspective et défend l'idée du « monisme numérique », selon lequel le réel forme une seule et même substance hybride, à la fois numérique et non-numérique. C'est pourquoi il n'est plus possible de séparer les usages numériques des usages non-numériques : il s'agit des mêmes terrains et objets pour la recherche.

● S. Vial, « Contre le virtuel : une déconstruction », *MEI : Médiation et information*, 37, L'Harmattan, 2014, p 177-188 : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01164901>

● S. Vial, « Critique du virtuel : en finir avec le dualisme numérique », *Psychologie Clinique*, 2014/1 (N° 37), p. 38-51 : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01164909>

● S. Vial, « La fin des frontières entre réel et virtuel : vers le monisme numérique », *Frontières Numériques*, actes du colloque de Fès (Maroc), novembre 2014, *à paraître*.

— 3.1.4. *Avancées dans l'analyse de l'ontophanie numérique : trois publications récentes*

Parmi les onze catégories proposées dans la thèse et dans *L'être et l'écran* pour décrire phénoménologiquement la « matière calculée », deux ont fait l'objet par la suite d'approfondissements notables (la ludogénéité et l'autruiphane), tandis que la notion d'ontophanie a elle-même été précisée.

> Suite au colloque *Jeu et Jouabilité à l'ère Numérique (3.1.1)*, la notion de ludogénéité a été développée et précisée dans un article publié en 2014 dans la revue *Interfaces numériques* sous le titre « Pour introduire le “playsir” : pourquoi les appareils numériques sont “ludogènes” » (hal-01165651). Après avoir expliqué en quoi consiste la « transcendance du ludique » qui affecte aujourd'hui les environnements numériques et après avoir rappelé (en s'appuyant sur Freud et Winnicott) en quoi consiste le jeu comme fonction psychique du sujet, cet article propose deux hypothèses :

- la première, c'est que *jouer, c'est jouir des interactions avec la réalité externe* et que ce jeu est un plaisir transcendant, que j'ai appelé à dessein un « playsir » ;
- la seconde, c'est qu'à l'heure de la transcendance du ludique, *les artefacts numériques sont les plus « ludogènes » des artefacts* que les humains aient connus ; ils stimulent le « playsir » plus que tout autre.

Adoptée par plusieurs designers numériques (notamment Étienne Mineur)²⁶, la notion de ludogénéité est différente de celles de ludification (*gamification*) ou « ludicisation ». Elle insiste sur la jouabilité structurelle du matériau numérique, en tant que celle-ci est la cause matérielle de la *gamification* du monde. Mon

²⁶. « Étienne Mineur au WIF 2012 - IF Mag », interview par Damien Tenenbaum au Festival international du Webdesign (WIF), 2012, en ligne : <https://vimeo.com/43333250>

travail sur cette notion a été cité et discuté plusieurs fois, notamment dans le numéro « Questionner le jouable » de la revue *Interfaces numériques*²⁷.

> La notion d'autruihanie permet de montrer qu'autrui n'est jamais séparable des conditions techniques d'apparition grâce auxquelles il parvient à se donner à ma perception. La présence de l'autre, dans sa phénoménalité propre, n'a rien de naturel, elle est toujours techniquement produite. C'est cela, l'autruihanie : la manière dont l'autre nous apparaît et se donne à nous dans l'expérience vécue en fonction de critères techniques. Ce qui semble au premier abord incommensurable avec la technique, à savoir le fait même d'être autrui, possède en réalité une technicité transcendantale, c'est-à-dire imperceptible. C'est précisément ce que s'attache à montrer et illustrer un article paru dans la revue *Hermès* en 2014 sous le titre « Ce que le numérique change à autrui : introduction à la fabrique phénoménotechnique de l'altérité » ([hal-01165685](#)).

À travers l'analyse de trois situations paradigmatiques de la présence d'autrui (l'autruihanie du face-à-face, l'autruihanie téléphonique, l'autruihanie amoureuse), l'article montre comment les réseaux sociaux numériques offrent un nouvel environnement artéfactuel dans lequel une nouvelle autruihanie prend forme. Celle-ci concerne la manière singulière dont autrui nous apparaît à travers le médium numérique. Cette manifestation de l'autre sur Internet est à ce point inédite au plan phénoménologique qu'elle a longtemps paru surnaturelle. Il est vrai qu'avant l'âge numérique, il n'avait jamais été possible de *communiquer en direct sans se parler et sans se voir*, comme c'est le cas dans les diverses pratiques numériques de texting transmedia incluant les SMS, les tweets, les clavardages sur Facebook, etc.

L'autruihanie numérique, c'est-à-dire la manière dont autrui se manifeste dans le champ de l'expérience perceptive à travers les artefacts numériques, est donc radicalement nouvelle, au sens où l'être informationnel en réseau nous offre une nouvelle forme phénoménologique de la présence, comme autrefois le téléphone. À chacun de voir s'il veut en faire l'expérience et considérer que cette présence d'autrui par voie numérique est réellement une présence de l'autre. Pour nous, cela ne fait aucun doute. Mais seul celui qui croit a priori à la vérité

²⁷.« Questionner le jouable ? », sous la direction de Boris Solinski et Sébastien Genvo, *Interfaces numériques*, vol. 4, no. 1/2015.

possible d'autrui dans l'autruihanie numérique accède à une possibilité de rencontre par voie numérique.

> Après plusieurs années de réflexions, de publications et de rencontres scientifiques, la théorie de l'ontophanie a montré qu'elle résistait à l'épreuve de réalité et qu'elle s'avérait féconde pour analyser le phénomène numérique, et les techniques en général. Aussi, il était nécessaire d'en donner une formulation plus aboutie. L'occasion m'en a été donnée récemment, lors de la rédaction d'un chapitre pour un ouvrage collectif consacré à la *French Philosophy of Technology*, à paraître en anglais chez Springer sous la direction de Bernadette Bensaude-Vincent, Xavier Guchet et Sacha Loeve. Le chapitre s'intitule « Ontophany Theory: Historical Phenomenology of Technology and Digital Age ». Je retiendrai ici trois de ses apports.

Premièrement, le texte commence par contextualiser mon travail en philosophie de la technique, en clarifiant mieux la double filiation théorique dont il procède :

- d'une part, la tradition de la phénoménologie existentielle selon Martin Heidegger, dont j'exploite à ma manière (influencée par ma formation psychologique) certains concepts fondamentaux (« être-au-monde »), mais aussi selon Peter Sloterdijk, dont je rejoins certains principes novateurs (l'ontologie comme onto-anthropologie) ;
- d'autre part, la tradition française de l'épistémologie historique des techniques, qui va de Gaston Bachelard à Jean-Claude Beaune (dont je fus l'étudiant à Lyon dans les années 1990), en passant notamment par Georges Canguilhem, François Dagognet, Bertrand Gille ou Jean-Pierre Séri.

Selon cette approche philosophique nouvelle, que je qualifie désormais de *phénoménologie historique de la technique*, non seulement la technique n'est pas un ensemble d'objets séparés du sujet, mais la technicité est une dimension intrinsèque (parmi d'autres qu'elle n'exclut pas) de la subjectivité, qui varie en fonction de l'époque historique. L'homme est dans la machine autant que la machine est dans l'homme.

Il s'agit donc d'un autre type de phénoménologie que celle de la post-phénoménologie (Ihde, 1990), selon laquelle les techniques sont des médiateurs

de notre rapport aux choses qui structurent celui-ci selon quatre grands types de relations homme-technique (*Human-Technology Relations*) :

- « relations d'incorporation » (ex. : lunettes),
- « relations d'interprétation » (ex. : thermomètre),
- « relations d'altérité » (ex. : robot),
- « relations d'arrière-plan » (ex. : chauffage automatique).

Dans la théorie de l'ontophanie, il ne s'agit pas de mettre au jour les *structures de la relation au monde* qui sont induites par les techniques mais les *structures de la perception du monde* qui sont conditionnées a priori par les techniques. Il s'agit de rendre sensible la technicité transcendante générale de l'apparaître, en tant qu'elle est déterminée historiquement par la culture technique de l'époque.

Deuxièmement, en croisant les idées de Bertrand Gille et de Jacob von Uexküll, le chapitre s'emploie à approfondir la dimension techno-perceptive des systèmes techniques, en redéfinissant ceux-ci comme des « milieux ontophaniques » :

« ... de même que les animaux vivent durant le temps de leur existence dans un milieu perceptif propre qui résulte directement de leurs appareils sensoriels *spécifiques* (au sens de l'*espèce*), de même les êtres humains vivent dans un milieu perceptif propre qui dérive qualitativement des appareils techniques systémiques de leur époque. C'est cela que nous appelons des *milieux ontophaniques*, c'est-à-dire finalement des *Umwelt* techniques ou, si l'on veut, des milieux techno-perceptifs. »

Le concept de milieu ainsi défini est fondé sur une lecture attentive du début de *Mondes animaux et monde humain* d'Uexküll, où ce dernier, après avoir décrit et analysé le « monde de la tique », fait une différence nette entre le « milieu » ou « monde propre » (*Umwelt*) et « l'environnement » ou « entourage » (*Umgebung*). Le premier est le monde perceptif vécu de l'animal, en tant qu'il est propre à son espèce et qu'il dépend directement des appareils sensoriels dont l'espèce est dotée. Le second est « l'entourage que nous voyons s'étendre autour de lui » (Uexküll, 1934, p. 29), c'est-à-dire « notre propre milieu humain » en tant qu'il constitue à son tour un monde perceptif (qui nous est) propre. Ainsi, tout comme Uexküll nous invitait à imaginer autour de chaque animal « une sorte de bulle de savon qui représente son milieu et se remplit de toutes les caractéristiques accessibles au sujet » (Uexküll, 1934, p. 15), de même il nous faut imaginer que les êtres humains d'une époque historico-technique donnée

vivent dans une sorte de bulle de savon phénoménologique ou de bain techno-perceptif qui est profondément unique et caractéristique de cette époque.

Troisièmement, le chapitre propose une récapitulation théorique des onze catégories de l'ontophanie numérique, augmentée d'un modèle logique dû à Jean Sallantin permettant d'en donner une vue d'ensemble rationnelle. Au-delà de leur intérêt philosophique, les catégories de l'ontophanie numérique ainsi présentées offrent aux designers et aux informaticiens un vocabulaire permettant d'orienter un certain nombre de leurs choix fondamentaux dans la conception d'un produit numérique (*fig. 3*).

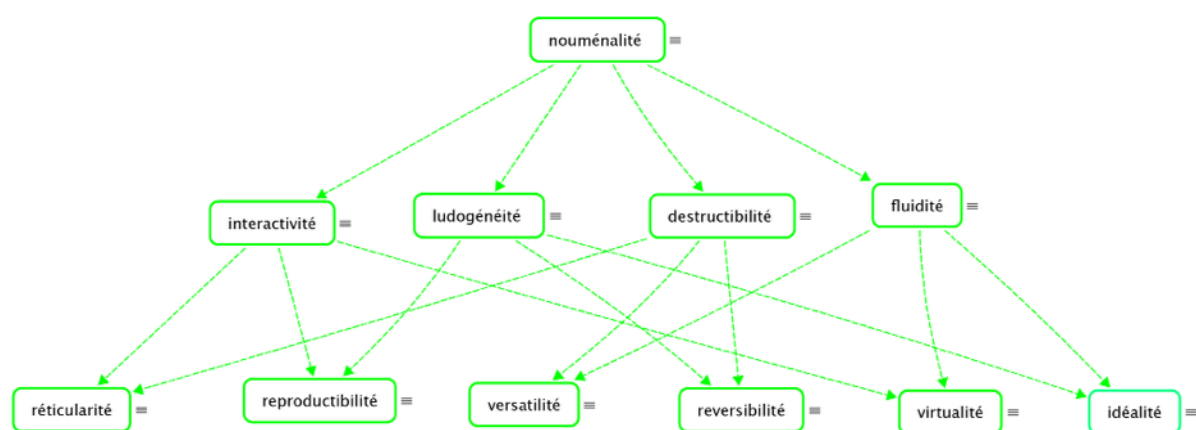


Fig. 3. Modèle logique de l'ontophanie numérique : une contribution de Jean Sallantin²⁸

● S. Vial, « Pour introduire le “playsir” : pourquoi les appareils numériques sont “ludogènes” », *Interfaces numériques*, vol. 3/1 - 2014, p. 149-161 : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01165651>

● S. Vial, « Ce que le numérique change à autrui : introduction à la fabrique phénoménotechnique de l'altérité » », *Hermès*, N° 68, 2014, p. 151-157 : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01165685>

● S. Vial, « Ontophany Theory: Historical Phenomenology of Technology and Digital Age », *French Philosophy of Technology*, sous la direction de Xavier Guchet, Springer, *à paraître*.

²⁸. Jean Sallantin est informaticien et directeur de recherches émérite au CNRS. Le schéma qu'il propose ici expose une structure de dépendance entre les catégories de l'ontophanie numérique. Les flèches signifient une dépendance entre les preuves ou les réfutations de ces notions. La présence de la nouménalité implique la présence de toutes les autres catégories et son absence implique l'absence des quatre catégories qui en dépendent, et par conséquent, de toutes.

3.2. Phénoménologie et épistémologie du design : penser les régimes du projet

— 3.2.1. *Vers la recherche en design au plan personnel, local, national et international*

Le 1^{er} septembre 2013, j'ai pris mes fonctions de maître de conférences en design à l'Université de Nîmes, au sein du Département Sciences et Arts. Mobilisé pour œuvrer avec mes collègues à la création d'une équipe d'accueil de recherche en design et à l'élaboration d'un Institut du Design à UNÎMES, j'ai été amené pendant deux ans à prendre diverses responsabilités. D'un côté, celles-ci m'ont privé d'une installation douce dans mes nouvelles fonctions mais, de l'autre, elles m'ont confronté à une immersion massive dans l'institution universitaire et, par là même, offert un apprentissage accéléré de ses mécanismes politiques et administratifs.

La première année, j'ai accepté la responsabilité intégrale (L1+L2+L3) de la *Licence Arts Appliqués*, une formation d'environ 500 étudiants qui implique une dizaine d'enseignants titulaires ainsi que plusieurs dizaines de vacataires. Dans la perspective du nouveau contrat quinquennal, j'ai piloté la refonte de la maquette pédagogique de la formation, dont la nouvelle mouture entre en vigueur le 1^{er} septembre 2015 sous le nom de *Licence Design*²⁹. J'ai également pris la co-responsabilité de Projekt³⁰, groupes d'études et de recherches par le design, rattaché à l'équipe *Sémiotique des Arts et du Design* au sein de l'Institut ACTE UMR 8218 (Université Paris 1 Sorbonne, CNRS).

La seconde année, tout en conservant les responsabilités précédentes, j'ai été élu au Comité Technique d'établissement, puis j'ai intégré l'équipe de direction en acceptant d'être chargé de mission « Design et Développement durable », dans la continuité du travail fondateur accompli par Alain Findeli. C'est aussi l'année où la revue *Sciences du Design* a vu le jour aux Presses Universitaires de France.

²⁹. Licence Design (LiD) de l'Université de Nîmes (2015-2020), en ligne : <http://lid.unimes.fr>

³⁰. Projekt, en ligne : <http://projekt.unimes.fr>

Aussi, parallèlement à la poursuite de mon travail en phénoménologie de la technique et des cultures numériques, je me suis engagé dans une intense entreprise de développement de la recherche en design, conformément à mes nouvelles fonctions. Il s'agissait à la fois :

- *au plan personnel* : de travailler à développer mes propres recherches, en suivant deux volets : un volet épistémologique portant sur l'acte de design en régime de conception conçu comme processus de *projet*, et un volet phénoménologique portant sur l'acte de design en régime de réception conçu comme *effet* (au sens d'un effet ontophanique dans l'expérience vécue) ;
- *au plan local* : de travailler avec mes collègues à la structuration de la recherche en design à UNÎMES, avec la création du groupe de recherches Projekt, la co-organisation du séminaire « Design et Innovation Sociale »³¹, la co-direction du colloque *Design & imaginaire*³², etc. ;
- *au plan national et international* : de travailler à animer la recherche francophone en design et à organiser le champ au plan académique, avec la création et l'animation de la liste de diffusion *Recherche-Design* (mise en place avec l'aide de Bernard Darras), la création et la direction de l'association *Les Ateliers de la Recherche en Design* (dont j'ai rédigé les statuts et dont je suis le Vice-président), et bien sûr la direction éditoriale de la revue *Sciences du Design* aux Presses Universitaires de France (fondée avec l'aide d'Alain Findeli).

Ce sont mes recherches personnelles en design que je vais présenter ci-après.

— 3.2.2. *L'effet de design : penser le régime de réception du projet*

Dès l'année 2010, alors que j'étais encore professeur de philosophie à l'École Boule, j'avais introduit dans la première édition de mon *Court traité du design* ([hal-01144123](#)) la première formulation théorique de la notion d'effet de design, sur laquelle je ne reviendrai pas (1.3.4).

³¹. Séminaire de recherche transversal « Design et Innovation Sociale » : <http://projekt.unimes.fr/seminaire>

³². *Design & imaginaire*, colloque international, Université de Nîmes et Université Paul-Valéry Montpellier 3, Nîmes, 8 octobre 2014: <http://dim.unimes.fr>

Cette formulation initiale a été complétée plusieurs fois :

- dans la thèse et dans *L'être et l'écran*, où elle a été enrichie grâce à la théorie de l'ontophanie ;
- dans la seconde édition révisée et enrichie du *Court traité du design* ([hal-01144123](#)) ;
- plus récemment, dans un article en anglais pour la revue internationale *Artifact* intitulé « The Effect of Design: A phenomenological contribution to the quiddity of design presented in geometrical order » ([hal-01181209](#)).

Dans cet article, je reprends à mon compte la critique adressée par Alain Findeli à la définition anglo-saxonne classique du design selon Bruce Archer (1979) et Nigel Cross (1982), fondée sur la notion de *designerly ways of knowing*. Findeli ne remet pas en cause cette notion, puisqu'il la développe au contraire dans la perspective d'une philosophie du projet. En revanche, si l'on considère que « la partie "conception" est seulement l'un des deux grands moments ou constituants d'un projet de design, la partie "réception" étant le second », alors l'approche de Cross est « incomplète », affirme Findeli (2010, p. 289). Selon lui, l'acte de design doit inclure le moment où « il entre en vie dans le monde social » et intégrer l'espace de l'utilisateur.

C'est exactement ce que j'ai tenté de faire dans mon *Court traité du design* d'un point de vue phénoménologique, sans toutefois le présenter ainsi, faute d'avoir connu plus tôt les travaux de Findeli. Le concept d'*effet de design* souligne que le design, envisagé en régime de réception comme un phénomène du monde donné à la perception et à l'expérience vécue, n'est pas un *étant* mais un *événement*, ce que les intuitions phénoménologiques de Kenya Hara confirment assez bien (*things that are vs things that happen*, Hara, 2007, p. 467). C'est pourquoi, dans la seconde édition du *Court traité du design* parue en 2014, j'ai pu écrire à la page 37 :

« Le design ne fait rien d'autre que modifier le régime qualitatif de l'expérience d'exister, c'est-à-dire d'être-présent-au-monde, en jouant sur la manière dont l'être (*ontos*) nous apparaît (*phainô*). Il propose intentionnellement de nouvelles ontophanies qui font l'objet de nouvelles expériences-à-vivre. C'est pourquoi le design n'est pas le champ des objets, mais bien le champ des effets. »

Cette théorisation renouvelée et précisée de l'effet de design, c'est celle que s'emploie à systématiser et à faire connaître aux chercheurs anglophones l'article récemment publié dans la revue *Artifact* ([hal-01181209](https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01181209)). Abordé au plan phénoménologique, l'acte de design en régime de réception est ainsi conçu comme un *effet ontophanique* dans l'expérience vécue, qui intègre en lui un *effet callimorphique* et un *effet socioplastique*. Cette formulation, sans doute perfectible, atteste de ce qui a été mon premier effort dans la recherche en design : extraire et approfondir l'apport scientifique de mon *Court traité du design* en articulant ce premier travail aux résultats de la recherche internationale en design, que j'avais longtemps ignorés, conformément à l'idiosyncrasie française dominante en la matière.

● S. Vial, « The Effect of Design: A phenomenological contribution to the quiddity of design presented in geometrical order », *Artifact*, 2015, Volume III, Issue 4 : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01181209>

— 3.2.3. *Design et création : deux articles de poïétique du design*

Parallèlement à ces recherches et en lien avec elles, j'ai cherché à aborder la question du projet en design. J'ai commencé à le faire à partir de ce que je connaissais, c'est-à-dire à partir des concepts de l'esthétique. C'est ce qui m'a amené à enquêter sur les origines de la notion de *poïétique*, telle que René Passeron a pu la construire, et à tenter d'en tirer les principes d'une « poïétique du design » néanmoins articulée à mon expérience de la pratique du projet.

> C'est ce que j'ai commencé à bâtir dans un premier article complémentaire à mon *Court traité du design*, paru en octobre 2013 dans le numéro 25 de la revue *Figures de l'art* consacré à la « philosophie du design ». L'article s'intitulait « Le geste de design et son effet : vers une philosophie du design » ([hal-01169098](https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01169098)).

Il proposait d'envisager celle-ci comme une double recherche :

- d'un point de vue « poïétique », il s'agit d'interroger le design comme le « projet en train de se faire » (ou geste de design), en tant qu'il repose sur un processus créatif impliquant un savoir-penser et un savoir-modéliser ;

- d'un point de vue « esthétique », il s'agit d'interroger le design comme le « projet en train de se vivre » (ou effet de design), en tant qu'il repose sur un retentissement phénoménologique en trois dimensions (ontophanique, callimorphique, socioplastique).

> Mais c'est surtout dans « Design et création : esquisse d'une philosophie de la modélisation », un article publié deux mois plus tard, en décembre 2013, dans *Wikicreation : l'encyclopédie de la création et de ses usages* ([hal-01169095](https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01169095)), que j'ai pu approfondir de manière plus efficace cette approche. Certes, conformément à la commande qui m'avait été faite et au positionnement éditorial de cette publication scientifique nouvelle et novatrice³³, l'article devait interroger les relations entre création et design. Mais l'enjeu était pour moi de ne pas en rester à la notion de *création* (poïétique du design) afin de commencer à mettre en avant celle de *projet* (pragmatique du design).

Dès lors, après avoir défini le principe d'une poïétique du design dans laquelle je reprenais l'idée d'un processus de création en design entendu comme « projet en train de se faire » (sur le modèle de « l'œuvre en train de se faire » selon Passeron), je montrais que celui-ci repose sur une « boucle de co-détermination infinie » (formulation empruntée à Bernard Darras) entre le savoir-penser et le savoir-modéliser, en écho aux idées présentées dans ma communication lors des 7^e Ateliers de la Recherche en Design à Tunis en novembre 2011. Si le geste de design est à la fois un « geste de penser » (*design thinking*) et un « geste de faire » (*design doing*), alors son unité est celle d'un « geste de pensée modélisante » et la modélisation doit être considérée, à la suite de Bruce Archer, comme l'opération *créatrice* fondamentale et caractéristique du processus de design. Loin de se réduire à une simple technique de représentation, la modélisation est en effet le moyen essentiel du projet en vue de *pro-jeter* l'avenir, par quoi se définit fondamentalement l'acte de design (Nelson et Stolterman, 2003 ; Findeli, 2003 ; Koskinen et al., 2012). D'où l'hypothèse suivante, qui conclut l'article : le design crée des *idéalects*, qui ne sont ni les *concepts* de la science ou de la philosophie, ni les *affects* ou *percepts* de l'art (Deleuze et Guattari, 1991). Par là, j'entends des concepts ayant la forme d'idéaux, au sens d'idéaux rationnellement réalisables qui formulent une conception d'avenir souhaitable et atteignable.

³³. *Wikicreation : l'encyclopédie de la création et de ses usages* : <http://wikicreation.fr>

> Si j'ai conservé et si je maintiens encore aujourd'hui la validité de mon approche phénoménologique de *l'effet de design* (3.2.1) en tant que théorie du projet en régime de réception (parce qu'elle est fondée sur la théorie de l'ontophanie au sein d'une philosophie générale de la technique), en revanche j'ai complètement abandonné mes premières formulations sur le *geste de design* et l'approche *poiétique*. La raison est simple et assumée : j'ai trouvé dans la pragmatique du projet selon Findeli un modèle épistémologique du « projet en train de se faire » bien plus puissant, que j'ai repris à mon compte et tenté d'approfondir à mon tour.

● S. Vial, « Le geste de design et son effet : vers une philosophie du design », *Figures de l'art*, 25, octobre 2013, Presses Universitaires de Pau et des pays de l'Adour, p. 93-105 :

<https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01169098>

● S. Vial, « Design et création : esquisse d'une philosophie de la modélisation », *Wikicreation : l'encyclopédie de la création et de ses usages*, Institut ACTE UMR 8218 / LabEx CAP, décembre 2013, en ligne : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01169095>

— 3.2.4. *Design et projet : trois articles de pragmatique du design*

> Lorsque le livre *Design : savoir et faire* est paru à la fin de l'année 2014, trois ans après les 7^e Ateliers de la Recherche en Design à Tunis auxquels il est lié, le chapitre dont je suis l'auteur ne comportait plus aucune mention à la notion de « poiétique ». Intitulé « Le processus créatif en design : à propos du travail de la pensée chez le designer » (hal-01169101), le texte était tiré de ma communication de 2011 à Tunis. Dans l'analyse que j'y faisais du « processus de création en design », j'avais pris soin en 2014 de remplacer toutes les occurrences du terme « poiétique » par « noétique », afin d'insister sur les processus de pensée en design, dans l'esprit du *designerly way of thinking*. Ce souci pour les processus de pensée avait déjà fait l'objet d'un travail ciblé en 2013, dans la communication que j'ai proposée au 5^e congrès international de l'*International Association of Societies of Design Research* (Tokyo 2013) et qui s'intitulait « Designers and paradoxical injunctions : How designerly ways of thinking are faced with contradiction » (hal-01169158). Aussi, dans mes textes ultérieurs, je me suis activement employé à approfondir et redéployer mon approche du projet en régime de conception, dans l'esprit de l'épistémologie pragmatique de Findeli.

> C'est le cas dans mon article « Philosophy applied to design: A design research teaching method », publié en anglais uniquement, dans le volume 37 de *Design Studies* ([hal-01169103](#)). Dans ce texte « rétro-théorique », je réélabore épistémologiquement mon expérience de la direction des mémoires de recherche en DSAA à l'école Boulle (1.3.3) à la lumière des concepts de Findeli. En particulier, je montre comment les deux types de questions que je distinguais à l'époque avec mes étudiants (*questions de projet* et *questions de philosophie*) constituent une autre formulation de la distinction entre question de design (*design question*) et question de recherche (*research question*), telle qu'elle a été développée par la communauté internationale de recherche. Distinction classique, au fond, mais qui n'est pas universellement partagée (Lécho Hirt, 2015) et constitue une pomme de discorde dans la recherche francophone (Findeli, 2015). Aussi, dans cet article, je m'emploie à montrer, à partir du terrain pédagogique, comment j'ai patiemment mis en œuvre cette distinction au sein de mon travail de direction de mémoires avec les étudiants et combien la maîtrise de cette distinction, que je considère désormais comme la clé d'accès heuristique au registre de la recherche en design, est fondamentale et bénéfique. C'est ce qui me permet, en réintégrant la notion d'*idéalect* (3.2.2), d'esquisser à la fin de l'article un nouveau modèle de recherche en design orientée-philosophie, que j'appelle « philosophie par le design » (*philosophy by design*).

> Dans mon article « De la spécificité du projet en design : une démonstration » ([hal-01169110](#)), publié à la fin de l'année 2014 dans le numéro 46 de la revue *Communication & Organisation*, le même souci d'aborder le projet par l'épistémologie pragmatique se fait jour. Dans cet article, je tente de démontrer que le design est fondamentalement lié au projet, en élaborant des outils pour dépasser l'objection habituelle selon laquelle le design n'a pas le monopole du projet. L'objectif est de montrer au contraire qu'il existe une spécificité de la notion de projet en design et, dans ce but, je tente d'en donner une définition. En remontant à l'origine du projet à la Renaissance considéré comme conception méthodique (Boutinet, 1990), je montre que le design appartient à la *logique projectuelle de la conception* plutôt qu'à la *logique projective de l'anticipation*, même si l'une peut être déduite ou induite de l'autre.

Je soutiens alors que le projet appartient au design par essence et je propose de formuler cinq critères distinctifs de la culture de la conception propre au design :

1. Le design est une *discipline du projet* au même titre que l'architecture ou l'ingénierie, et non une *culture du projet* (Boutinet, 1990).
2. Le design est une discipline du projet fondée sur une *culture créative propre*, qui n'est pas réductible à celles de l'architecture, des arts décoratifs, de l'ingénierie ou du marketing : aux côtés des sciences et des humanités, il incarne la « troisième culture » (Cross, 1982), celle de la modélisation (Archer, 1979).
3. Le design possède par suite une « originalité épistémologique » (Findeli, 2003), c'est-à-dire qu'il possède son propre *mode de connaissance* ou *entendement* par lequel il contribue à l'*épistémè* contemporaine au sens de Foucault (1966).
4. Le design est une discipline du projet *philosophiquement engagée dans un idéal d'avenir meilleur et durable* (Simon, 1969 ; Papanek, 1971) et il peut être considéré à ce titre comme une éthique de la technique.
5. Le design est une *discipline génétique du projet* au sein de laquelle le concept de projet se modifie au fil du temps (Findeli et Bousbaci, 2005).

C'est ce qui me permet d'aboutir, en fin d'article, à la définition raisonnée suivante :

« Pratiquer le projet en design, c'est concevoir en fonction d'un idéal du monde un dispositif artéfactuel complexe qui donne forme à des usages autant qu'il produit des connaissances, en réaction à une demande ou à une insatisfaction, et grâce à une méthodologie rigoureuse en constante évolution qui vise, de manière créative et innovante, à améliorer l'habitabilité du monde. »

● S. Vial, « Le processus créatif en design : à propos du travail de la pensée chez le designer », in B. Darras (dir.) et A. Findeli (dir.), *Design : savoir & faire*, Nîmes, Lucie éditions, 2014, p. 49-58 :

<https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01169101>

● S. Vial, « Philosophy applied to design: A design research teaching method », *Design Studies*, Volume 37, Mars 2015, p. 59-66 : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01169103>

● S. Vial, « De la spécificité du projet en design : une démonstration », *Communication & Organisation*, 46, décembre 2014, p. 17-32 : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01169110>

— 3.2.5. *Design et communication : un article et une direction de numéro*

Ma participation aux activités éditoriales de plusieurs revues de recherche en sciences de l'information et de la communication m'a amené récemment à travailler sur l'articulation entre communication et design.

> La premier travail en ce sens correspond à une commande de Dominique Wolton pour la revue *Hermès*, dont je suis membre du comité de rédaction depuis le printemps 2014. À l'occasion d'un numéro double consacré au « XX^e siècle saisi par la communication », il m'a été demandé de faire un état des lieux des relations problématiques entre les deux champs. Dans mon article « Le design, un acte de communication ? » (hal-01169111), publié en décembre 2014 dans le numéro 70 d'*Hermès*, je suis parti du constat que « communication et design sont tous deux des phénomènes du XX^e siècle » et je me suis demandé si cette concomitance avait un sens. En quoi l'acte de design peut-il être considéré comme un acte de communication ? Quels sont les points de rencontre entre communication et design ? L'article montre que, dans le contexte de la société de consommation, le design a d'abord constitué une « arme de communication massive », en raison du poids du marketing. Puis il analyse comment, ce faisant, le design a paradoxalement œuvré à « l'incommunication consommationnelle » à l'heure de l'inflation sémantique des produits, des images et des discours. Enfin, partant des évolutions les plus récentes dans la discipline (design de services, *Design Thinking*, design social, etc.), l'article s'achève en montrant comment le design contemporain tente de renouer avec une logique communicationnelle plus complexe et plus juste.

> L'autre travail est une direction de numéro de revue, toujours en cours, en collaboration avec Bernard Darras. Il s'agit du numéro 41 de la revue *MEI : Médiation Et Information*, portant sur le thème « Design et communication ». L'appel à contributions, disponible en ligne³⁴, part du même constat (les théories de la communication sont apparues au même siècle que le design) et enjoint à analyser leurs relations dans toutes leurs dimensions, que ce soit via le design de

³⁴. Voir le site de la revue : <http://www.mei-info.com/contribuer>

communication (*communication design*), la sémiotique et les approches cognitives, les stratégies de communication dans les pratiques du design, la médiation culturelle du design, etc. Les questions auxquelles invite ce numéro sont ouvertes et doubles :

- d'un côté, elles abordent la relation entre *communication et design* : comment les théories et les pratiques de la communication s'articulent-elles aux enjeux du design ? dans quelle mesure et de quelles manières le design est-il un objet des sciences de l'information et de la communication ? comment ces dernières accueillent-elles le design et approchent-elles ses problématiques ?
- de l'autre, elles traitent de la relation entre *design et communication* : comment les théories et les pratiques du design considèrent-elles les enjeux de la communication ? dans quelle mesure la communication est-elle un objet de design ? comment la culture design s'articule-t-elle aux enjeux des sciences de l'information et de la communication ?

Si le numéro 41 de la revue *MEI* est toujours en préparation, les questions qu'il pose ont déjà pu se traduire pour moi sur le terrain académique, notamment lors de la campagne de recrutement 2015, au cours de laquelle j'ai eu l'honneur de présider le comité de sélection relatif au poste de maître de conférences en « Design et communication » ouvert à l'Université de Nîmes.

● S. Vial, « Le design, un acte de communication ? », *Hermès*, 70, décembre 2014, p. 174-180 : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01169111>

● B. Darras et S. Vial (sous la direction de), « Design et communication », *MEI : Médiation Et Information*, 41, Paris, L'Harmattan, à paraître.

— 3.2.6. *Design et discipline : le « Que sais-je ? » et la revue « Sciences du Design »*

L'année 2015 marquera sans doute un tournant décisif dans mon travail de recherche en design. Avec la parution en janvier du nouveau « Que sais-je ? » sur *Le design* ([hal-01169112](#)) puis en mai du numéro 01 de la revue *Sciences du Design* sur le thème « Quelles sciences du design ? » ([hal-01169114](#)), je crois avoir apporté une contribution non-négligeable à la recherche francophone en design et à sa structuration académique, dans la lignée de ce qui a déjà été entrepris

par mes collègues, au premier rang desquels Alain Findeli, Brigitte Borja de Mozota, Bernard Darras et quelques autres. En voici les grandes lignes.

> Vingt-cinq ans après *Le design industriel* de Denis Schulmann (1991), qui lui-même succédait à *L'Esthétique industrielle* de Denis Huisman et Georges Patrice (1961), le troisième et nouveau « Que sais-je ? » sur *Le design* ([hal-01169112](#)) a peut-être ceci de singulier qu'il n'a pas été pensé seulement comme une synthèse, mais aussi comme un travail de recherche en faveur de « l'originalité épistémologique du design » (Findeli, 2003). Plutôt que de faire l'*histoire du design*, exercice pour lequel il existe des travaux plus complets, il tente de faire l'*archéologie du design* en vue d'analyser les mutations de la notion de design au cours du temps, c'est-à-dire d'observer les évolutions des « discours ». Pour ce faire, le choix a été fait d'utiliser le moment du « design industriel » comme un repoussoir permettant d'éclairer « l'avant » et « l'après ». En retraçant l'histoire de l'essor et de l'âge d'or de celui-ci, puis sa crise d'identité et le renouveau du design contemporain, l'ouvrage cherche à définir le sens contemporain de la notion de design, à partir des nouvelles formes de design qui se sont développées depuis trente ans et qui, sans faire disparaître le design industriel, ne relèvent pas de lui mais s'imposent et s'ajoutent à lui, en revendiquant une spécificité qui peut être de l'ordre du métier, de la méthode, du champ social concerné, de la finalité, etc. Parmi elles, l'éco-conception, le design centré sur l'utilisateur, le design d'interaction, le design de services, le design social, le design participatif ou *codesign* et le *Design Thinking* sont sans doute les plus significatives. Ce que je défends, c'est qu'elles ont toutes en commun deux caractéristiques convergentes, qui forment le socle de la nouvelle notion de design : d'une part, elles sont centrées sur les *acteurs* plutôt que sur les objets (dimension méthodologique) et, d'autre part, elles relèvent du design centré sur *l'humain* plutôt que sur le marché (dimension éthique).

> La naissance de la revue *Sciences du Design* est le résultat d'un patient labeur qui a permis d'en fonder le projet sur un consortium exceptionnel de partenaires : l'Université de Nîmes, la Haute école d'art et de design de Genève, l'École de design Nantes Atlantique, l'École nationale supérieure de création industrielle, Strate École de design, Les Ateliers de la Recherche en Design, Multimédia Sorbonne et Designers interactifs. Sous l'égide d'un comité scientifique provenant de plus de trente établissements d'enseignement supérieur

et de recherche à travers le monde, la revue se définit comme une revue internationale, à comité de lecture et en langue française, de recherche scientifique en design. C'est une revue hybride qui publie deux numéros par an, et qui est proposée à la fois en librairie et en ligne³⁵, sur papier et sur écran, sur abonnement et au numéro. Bien qu'elle ait été envisagée dès le départ, l'hypothèse de l'Open Access n'a pas été retenue, pour deux raisons principales : d'abord, pour des raisons de légitimation qui ont rendu préférable l'offre des Presses Universitaires de France ; ensuite, pour des raisons de culture des usages dans la communauté du design, autant attachée à la dimension du papier qu'à celle du numérique. Cette question est d'ailleurs l'objet de ma communication au colloque *Humanités Numériques 2015* à Montréal, sous le titre : « Un échec revendiqué de l'Open Access : retour sur la création de la revue *Sciences du Design* »³⁶.

Le numéro 01, sorti en mai 2015, porte sur le thème « Quelles sciences du design ? » ([hal-01169114](#)), qui s'est naturellement imposé à partir du nom de la revue, considéré comme une problématique en soi. Que recouvre l'idée d'une science du design ? Quels problèmes pose-t-elle ? Que peuvent être les sciences du design ? Quel est leur objet ? Quelles en sont les limites ? Comment penser la nature et les formes de la recherche en design ? Telles sont les principales questions auxquelles ont été invités à répondre les quinze auteurs réunis, qu'ils soient praticiens, théoriciens, enseignants, chercheurs, doctorants, jeunes docteurs.

Dans ce numéro, j'ai publié un article de recherche, qui a été soumis à l'évaluation par les pairs comme tous les autres, et un article de ressource, qui résulte d'une décision éditoriale.

L'article de recherche s'intitule « Qu'est-ce que la recherche en design ? Introduction aux sciences du design » ([hal-01169155](#)) et tente de faire le point, de manière qui se veut fondatrice pour la revue, sur la recherche en design considérée comme discipline scientifique. En quel(s) sens le design peut-il être objet de science ? Quels sont les modèles de la recherche en design ? Que faut-il entendre par « sciences du design » ? En vue de répondre à ces questions,

³⁵. *Sciences du Design*, en ligne : <http://www.sciences-du-design.org>

³⁶. *Humanités Numériques 2015*, Montréal : <http://hn2015.org/programme>

l'article procède en quatre étapes. En premier, il étudie les efforts entrepris depuis une cinquantaine d'années en vue de faire de la recherche en design une science, ou du moins une discipline scientifique. En second, il retrace la formation du champ de la recherche internationale en design et fait le point sur la situation francophone. En troisième, il présente et analyse deux modèles de recherche en design, le modèle de la quête créative (*creative search*) et le modèle de la recherche scientifique (*scientific research*), et prend position en faveur du second, en s'appuyant sur une étude de cas consacrée au design critique de Dunne et Raby. Enfin, il propose une définition du périmètre du savoir en design et présente le modèle des sciences du design.

L'article de ressource s'intitule « Revue des revues de recherche scientifique en design » ([hal-01169156](https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01169156)). Il propose de faire le point sur les revues de recherche scientifique en design. Par « revue de recherche scientifique », j'entends une publication fondée sur le principe de l'évaluation par les pairs. Pour ce faire, l'article s'appuie sur deux études majeures, publiées entre 2008 et 2012 : la première a été menée par Ken Friedman (2008), alors à l'Université de Swinburne (Australie) ; la seconde par Gerda Gemser (2012), à l'Université de Technologie de Delft (Pays-Bas). Ces deux études sont remarquables par leur ampleur, leur méthodologie et le fait qu'elles sont sans précédent. Elles démontrent l'importance et la nécessité des revues scientifiques pour faire exister un champ de recherche. Aussi, le premier problème de la recherche francophone en design est de savoir où se publie la recherche et où se partagent les connaissances qu'elle produit. En France, par exemple, la situation des publications de recherche en design est relativement fragmentée en raison de la dispersion disciplinaire (arts appliqués, ingénierie, sciences de l'information et de la communication, esthétique et sciences de l'art, etc.), ce qui constitue un obstacle non-négligeable au travail de recension nécessaire à la constitution d'un champ de recherche structuré. À l'échelle mondiale, en revanche, grâce à ces deux études, il est désormais possible de saisir les contours du champ avec une relative précision. Point important à noter : les principales revues de recherche en design de langue anglaise sont absentes de toutes les listes de revues SHS établie par l'AERES pour le champ disciplinaire « Arts » (non seulement dans la version de juin 2010 mais également dans la version de juillet 2014) ou pour le champ disciplinaire « Histoire de l'art » (version de mars 2009). Plus étonnant encore : en-dehors du *Journal of Design History*, aucune (sic) des revues

mentionnées par les deux études ne sont présentes dans les listes de l'AERES. Et réciproquement, comme on pouvait s'y attendre, aucune revue française de recherche scientifique en design ne se trouve citée dans les études de 2008 et de 2012. Dans ce dernier cas, la raison est simple : avant *Sciences du Design*, il n'existait pas de revue de recherche scientifique en design de langue française répondant aux canons internationaux et publiée chez un grand éditeur capable d'en assurer la diffusion.

● S. Vial, *Le design*, Paris, Presses Universitaires de France, coll. « Que sais-je ? », 128 p. :

<https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01169112>

● S. Vial et A. Findeli (sous la direction de), « Quelles sciences du design ? », *Sciences du Design*, 01, mai 2015, Paris, Presses Universitaires de France, 132 p. : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01169114>

● S. Vial, « Qu'est-ce que la recherche en design ? Introduction aux sciences du design », *Sciences du Design*, 01, mai 2015, p. 20-34 : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01169155>

● S. Vial, « Revue des revues de recherche scientifique en design », *Sciences du Design*, 01, mai 2015, p. 118-125 : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01169156>

— 3.2.7. *Internationalisation : colloques, direction d'ouvrage et publications en anglais*

Si mes recherches en design ont déjà fait l'objet de premières communications à l'étranger et publications en anglais, son internationalisation prend de l'ampleur. Outre la communication de Tokyo pour l'*International Association of Societies of Design Research* ([hal-01169158](https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01169158)), l'article traduit et diffusé en anglais pour *Wikicreation* ([hal-01169095](https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01169095)), l'article déjà paru dans *Design Studies* ([hal-01169103](https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01169103)) ou l'article récemment paru dans *Artifact* ([hal-01181209](https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01181209)), il faut relever mon intervention à Milan en juin 2014 lors du colloque *A Matter of Design* organisé par la Société Italienne d'Études des Sciences et Technologies (STS Italia). La communication s'intitulait « What is called 'Social Design'? » ([hal-01169159](https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01169159)) et s'attachait à provoquer le débat autour de la définition de cette notion très contemporaine, qui se trouve au cœur des enseignements du master « Design Innovation Société » à l'Université de Nîmes.

Plus récemment, ma participation à l'organisation du 11^e colloque international de la *European Academy of Design*, qui s'est tenu à Paris en avril 2015,

a constitué un autre temps fort. Responsable de la session 2 intitulée « Design Epistemology, Design Philosophy »³⁷, j'ai pu à cette occasion non seulement animer un débat scientifique assez passionnant sur la scientificité du design aujourd'hui, mais également œuvrer à de nouvelles dynamiques. En effet, Pieter Vermaas (Université de Technologie de Delft) et moi avons lancé et publié pendant le colloque un « Call for Papers » pour un ouvrage que nous dirigeons ensemble, et qui est à paraître en anglais chez Springer sous le titre *Philosophy of Design: An Exploration*³⁸. Le processus éditorial est en cours et il témoigne de la vitalité de cette approche, puisque nous avons reçu rien moins que 86 abstracts ! Nous avons finalement convenu d'en faire deux ouvrages au lieu d'un, à paraître en 2016.

J'ai également été invité par Ken Friedman, qui en est le rédacteur en chef, à contribuer à la nouvelle revue *She Ji. The Journal of Design, Economics, and Innovation* publiée par Elsevier en collaboration avec Tongji University, et je travaille actuellement à plusieurs collaborations éditoriales avec Victor Margolin, co-rédacteur en chef de la revue *Design Issues* chez MIT Press.

Enfin, des discussions entamées depuis plus d'un an avec un grand éditeur académique américain pourraient prochainement aboutir à la publication d'une traduction en anglais de deux de mes livres, *Court traité du design* et *L'être et l'écran*.

³⁷. 11th International European Academy of Design Conference, April 22-24th 2015, Conference tracks description : <http://thevalueofdesignresearch.com/conference-tracks-description>

³⁸. Pieter Vermaas et Stéphane Vial (Eds.), *Philosophy of Design: An Exploration*, Call for papers, Call for chapters, Call for authors, Call for co-authors : http://projekt.unimes.fr/files/2015/05/05-CfP_Philosophy-of-design.pdf

Partie 4 —

Phénoménologie des usages
numériques et humanités
digitales (2015 et au-delà) :
perspectives programmatiques

Préambule : vers le tournant empirique

Ces dernières années m'ont permis à la fois d'approfondir mes recherches phénoménologiques sur les cultures numériques et de me développer comme chercheur en design. Ces deux axes (les études sur le numérique, la recherche en design) sont parvenus aujourd'hui à un premier niveau de maturité. Je ressens le besoin de passer à une autre étape et d'ouvrir un nouveau cycle de recherches. Cette nouvelle étape, je la vois comme la suite logique et naturelle du processus à la fois épistémologique et psychologique qui, depuis le début de ma carrière scientifique, m'a fait progressivement passer de la « pensée pure » (*thinking by thinking*) à la pensée par l'acte (*thinking by acting*).

Aujourd'hui, j'ai fait le tour de ce que peut constituer une méthode de recherche purement conceptuelle, dont je ne renie en rien la puissance (que j'entends bien conserver). Je ressens le besoin et la nécessité de l'empirie. Non pas que j'en ai été éloigné car, dès mon travail de thèse, j'ai tenu à penser pragmatiquement la technique, à partir de mon terrain de concepteur numérique. Je souhaite néanmoins aller plus loin dans cette voie, en commençant par l'assumer à partir de ceux qui l'ont ouverte avant moi.

En 1999, le philosophe néerlandais Hans Achterhuis parlait de « tournant empirique » (*empirical turn*) pour qualifier une voie nouvelle en philosophie. Il caractérisait par là le travail des nouveaux philosophes américains de la technique (Don Ihde, Andrew Feenberg, Albert Borgmann, etc.), par opposition à la « philosophie classique de la technique » (Achterhuis, 1999, p. 3) représentée par Martin Heidegger, Hans Jonas, Jacques Ellul, etc. D'après Achterhuis, cette nouvelle philosophie américaine considère la technique « moins comme un instrument que comme une forme de vie » et traite des « manifestations empiriques concrètes des technologies » (Achterhuis, 1999, p. 3). Contre Ellul qui déniait à la technique sa place dans la culture humaine, Achterhuis affirme que « c'est précisément la tâche d'une philosophie de la technique empiriquement orientée (*empirically oriented philosophy of technology*) de comprendre la co-évolution de la technique et de la société dans la culture moderne, plutôt que de l'évaluer à partir de critères a priori » (Achterhuis, 1999,

p. 7). C'est pourquoi, dit-il, les nouveaux philosophes américains de la technique de la fin du XX^e et du début du XXI^e siècles (auxquels il faut désormais ajouter des Européens comme Peter-Paul Verbeek), non seulement recourent aux sciences sociales dans leur travail de recherche mais se situent volontairement « au milieu du monde des concepteurs et des utilisateurs de la technique » (*in the middle of the world of designers and users of technology*) et « communiquent directement avec les techniciens et les ingénieurs » (Achterhuis, 1999, p. 8).

Je prétends aujourd'hui que c'est exactement ce que je fais depuis des années à partir du terrain du design interactif et du « monde des designers », considérés comme une catégorie particulière de concepteurs. Et je revendique que le type de philosophie du numérique que je cherche à bâtir se rattache directement à l'esprit de cette « philosophie contemporaine de la technique » (Achterhuis, 1999, préface de Don Ihde, p. IX). J'adhère en effet pleinement à ce regard moins perché en « haute-altitude transcendante » et plus ancré en « basse-altitude pragmatique », à cette approche moins dystopique et plus optimiste qui dissout la totalité de la Technique (*Technology*) dans la multiplicité des techniques (*technologies*) et leurs dimensions relationnelle et contextuelle (idem, p. XVIII).

J'envisage donc de fonder toutes mes recherches à l'avenir sur cette position épistémologique fondamentale. Ma récente participation à l'atelier éditorial qui précède la parution prochaine de l'ouvrage *French Philosophy of Technology* chez Springer a constitué à cet égard une prise de conscience. C'est là, en Sorbonne, à l'UFR de Philosophie de l'Université Paris 1, dans ma famille épistémologique originale, que j'ai réellement compris la double origine (heideggerienne, beauvienne) de ma philosophie de la technique (3.1.4), restée jusqu'ici trop peu pensée en raison de l'accumulation de mes sauts épistémologiques (1.1, 1.2, 1.3).

Aussi, mes recherches seront désormais fondées sur les principes suivants :

- ma *phénoménologie historique de la technique* (3.1.4) est une forme française originale de philosophie empirique de la technique étayée sur le design ;
- le *design* est le terrain pragmatique à partir duquel j'entends analyser, comprendre et contribuer à construire la technologie contemporaine, dans la fidélité à l'épistémologie pragmatique de la recherche-projet selon Alain Findeli (3.2.3, 3.2.4) ;

- mon terrain *pragmatique* en design peut être augmenté et complété par le terrain *empirique* de l'enquête phénoménologique (4.1), en tant que méthode de phénoménologie empirique, ce à quoi je compte m'employer dans mes projets de recherches en cours sur l'acculturation numérique (4.2) et les technologies de l'écriture (4.3) ;
- le design n'est pas une activité de conception moralement neutre : il est au sens fort une *éthique de la technique*, qui peut aujourd'hui féconder de nombreux domaines de recherche touchant au numérique, à commencer par celui dans lequel je souhaite me spécialiser : les humanités numériques (4.4).

4.1. L'enquête phénoménologique : un terrain empirique complémentaire

Dans son compte rendu de *L'être et l'écran* ([hal-01164617](#)) publié dans la revue *Lectures*, Michael Perret suggère que « l'ouvrage pourrait bien avoir jeté les premières bases d'une "phénoménologie des usages" »³⁹. Cette heureuse formule me semble de plus en plus juste pour qualifier mon travail de recherche en philosophie du numérique.

Car si les études d'usage permettent au sociologue d'appréhender l'objectivité des pratiques réelles des techniques, de montrer que « les usages (...) ne sauraient se déduire mécaniquement des choix effectués lors de la conception » et de révéler que les objets techniques ont « besoin pour exister et fonctionner de formes d'organisation "sociale" » (Akrich, 1990, p. 21), elles doivent permettre au phénoménologue d'appréhender la richesse de la subjectivité vécue des pratiques technologiques, de montrer comment opère l'acculturation psychocognitive aux artefacts (en particulier numériques) et comment celle-ci oriente et affecte l'adoption des technologies (en particulier numériques).

Aussi, je voudrais défendre et démontrer la légitimité et la fécondité de l'entreprise visant à développer des études d'usage en phénoménologie, en tant qu'elles sont fondées sur une méthodologie empirique propre qui n'est ni celle de la sociologie ni celle de la psychologie. Dans ce but, le travail que conduit Pierre Vermersch depuis le milieu des années 1990 sur « l'entretien d'explicitation » (Vermersch, 1994) offre un cadre épistémologique et méthodologique pertinent et pour ainsi dire inespéré. Il s'agit d'une méthode d'entretien phénoménologique qui a fait ses preuves et qui est notamment enseignée dans les domaines de la pédagogie et de la formation (Vermersch et Maurel, 1997). Vermersch la définit comme une « nouvelle technique d'aide à la verbalisation » dont le but spécifique est de :

« faciliter la description du vécu et tout particulièrement le déroulement de l'action effectivement accomplie en tant qu'elle est la meilleure source d'information sur le faire, mais aussi par inférence sur les représentations effectivement inscrites dans l'action, sur les buts réellement poursuivis, sur les

³⁹. Michael Perret, « Stéphane Vial, *L'être et l'écran* : comment le numérique change la perception », *Lectures*, Les comptes rendus, mis en ligne le 14 novembre 2013, en ligne : <http://lectures.revues.org/12670>

connaissances déclaratives effectivement mobilisées » (Vermersch et Maurel, 1997, préface).

La méthode permet de « recueillir des données de verbalisation particulièrement précises » avec « une prise en compte des données relatives à l'expérience subjective » et favorise ainsi « la constitution d' une psychologie phénoménologique » fondées sur des « observations de terrain » et des « analyses de cas » (Vermersch et Maurel, 1997, préface).

À l'évidence, ma seconde formation en psychologie clinique (1.2) me destine naturellement à expérimenter cette méthode. Après l'avoir assimilée (travail qui reste à faire), je voudrais dans mes recherches à venir tenter de la déployer dans un secteur où elle semble avoir été peu appliquée : celui des études d'usage des technologies, en particulier numériques (4.2, 4.3).

4.2. L'acculturation numérique : programme général d'enquête phénoménologique

Mes recherches sur l'ontophanie numérique (3.1) ont consisté jusqu'à présent principalement en un travail d'analyse conceptuelle (3.1.4). Si celui-ci est largement étayé sur mon expérience professionnelle de designer interactif (2.3), il ne mobilise pas celle-ci sous la forme d'un terrain empirique. C'est pourquoi je distingue le *terrain pragmatique* du concepteur du *terrain empirique* de l'enquêteur. Ces deux formes de terrain constituent des sources de connaissance à la fois différentes et complémentaires.

En recourant à la méthode de l'entretien d'explicitation (4.1), j'envisage désormais de compléter le terrain pragmatique auquel je suis habitué et dont je suis habité, par un travail de *terrain empirique* sur la réception phénoménologique des artefacts numériques chez les usagers. J'entends par là le processus d'ontophanisation numérique du monde en tant qu'il se manifeste à l'utilisateur sous la forme d'un processus vécu d'acculturation psycho-cognitive aux artefacts numériques (ou acculturation numérique).

La question de recherche à explorer est la suivante : si l'ontophanie numérique est une nouvelle « bulle » phénoménologique dans laquelle nous inventons de nouvelles formes d'appareillage psycho-cognitif au monde (3.1.4), jusqu'à quel point est-elle en train d'être assimilée par les usagers et comment perçoivent-ils cette assimilation ? est-elle irrésistible et illimitée ou bien rencontre-t-elle des points limites ? jusqu'où va cette acculturation et quels sont ses points de butée perçus ? que peuvent *dire* les usagers sur leur *faire* numérique et qu'est-ce que cela peut nous apprendre sur les mutations en cours ? comment comprennent-ils eux-mêmes leur propre acculturation numérique ? comment en définissent-ils les processus, l'étendue, les limites ? en un mot, en quoi consiste aujourd'hui le *vécu d'acculturation numérique* ?

Il s'agit de tester l'hypothèse (que j'avance désormais dans mes communications⁴⁰) selon laquelle la « littératie numérique » n'est pas seulement une question technique d'adoption de nouveaux outils et d'apprentissage de

⁴⁰. Vial, S. (2015), « Naître au monde à l'ère numérique », conférence plénière (*Keynote Speaker*), 5^e colloque *Échanger Pour Apprendre en Ligne* (EPAL), Université Stendhal-Grenoble 3, Grenoble (France), 5 juin 2015.

nouvelles compétences, mais une question d'acculturation phénoménologique à la nouvelle ontophanie (la première ne se développant pleinement que grâce à la seconde). Autrement dit, l'assimilation de la littératie numérique dépendrait de l'assimilation de l'ontophanie numérique, en tant qu'il ne s'agit pas d'une question d'âge (malgré des effets générationnels à analyser) mais d'appareillage⁴¹.

Tenter de mesurer empiriquement le *vécu d'acculturation numérique* permettrait non seulement de mieux comprendre le processus dynamique de l'ontophanisation numérique du monde, mais encore de mieux analyser les points de frictions qui l'accompagnent, du fait de la superposition des ontophanies à une époque donnée en vertu des différences de génération ou d'appareillage entre les acteurs. L'enjeu social ici serait de parvenir à mesurer le rôle que jouent les *frictions ontophaniques* dans la naissance ou le développement d'un certain nombre de conflits relationnels autour du numérique (dans la famille, à l'école, à l'université, dans l'entreprise, etc.), par exemple en termes générationnels, pédagogiques, culturels, professionnels, etc.

Dans ce but, les populations d'utilisateurs à étudier peuvent être diverses, ce qui ouvre un champ d'étude potentiellement infini. Je commencerai sans doute par étudier un panel de chercheurs, afin de mieux comprendre quel est le *vécu d'acculturation numérique* dans la recherche académique, à l'heure des humanités numériques et de leurs promesses. Comment les chercheurs vivent-ils le tournant numérique de leurs pratiques et jusqu'à quel point, à travers lui, s'acculturent-ils (ou non) au numérique ?

Enquêter phénoménologiquement sur l'acculturation numérique, c'est donc tenter de comprendre et de mesurer, à l'heure de la « digitalisation » de toutes les pratiques, comment « infuse » l'ontophanie numérique et comment opère le processus d'appareillage psycho-cognitif aux artefacts numériques.

⁴¹. On sait par exemple que la littératie numérique des jeunes n'est réellement développée que pour les usages sociaux et relationnels. Elle est beaucoup plus fragile pour les usages pédagogiques, par exemple.

4.3. Les technologies de l'écriture : un objet d'étude et de design

— 4.3.1. *Terrain empirique : enquête phénoménologique sur les pratiques scripturaires*

Mes premiers travaux de recherche en psychologie portaient sur l'appareil psychique intellectuel et le processus d'écriture (1.2.2). Dans mon mon mémoire de maîtrise intitulé *Kierkegaard et le besoin d'écrire : essai pour introduire l'appareil psychique intellectuel*, partiellement repris dans mon livre *Kierkegaard, écrire ou mourir* ([hal-01143588](#)), j'avais tenté d'analyser le processus d'écriture comme une « activité concrètement organisée qui constitue une effectuation de la pensée à travers un support matériel », c'est-à-dire un processus psychologique conçu comme « un acte de la pensée » techniquement étayé (1.2.2).

Dans la perspective de recherche qui est désormais la mienne et qui consiste à articuler phénoménologie des usages numériques et humanités digitales, je souhaite revenir sur l'étude du processus d'écriture, mais cette fois-ci en contexte numérique, en l'envisageant à la fois comme un processus technique et technophénoménologique, à la lumière de la théorie de l'ontophanie. Il s'agit d'étudier les technologies de l'écriture à travers les pratiques scripturaires numériques, en vue d'en faire un objet d'étude singulier au sein de mon programme d'enquête phénoménologique (4.1) sur l'acculturation numérique (4.2). Voilà en effet un terrain d'observation privilégié des bouleversements psycho-cognitifs induits par le système technique numérique, qui doit permettre d'appréhender le processus en cours d'ontophanisation scripto-numérique de la pensée.

La pensée a toujours été appareillée : comment rendre compte de cet appareillage dans le cas de l'écriture ? Comment étudier les technologies (numériques) de l'écriture comme instruments (numériques) de pensée ? Comment analyser le type de pensée qu'elles induisent (ou non) ? Faut-il parler d'étayage technique de la pensée par l'écriture ? de performance technique de la pensée dans l'écriture ? Comment fonctionnent nos appareillages psycho-cognitifs dans les pratiques d'écriture ? Existe-t-il une dépendance cognitive au papier ? Comment s'élabore aujourd'hui, selon le contexte et selon les usages, la

« technoésie » numérique, c'est-à-dire l'ensemble des processus de performance technique de la pensée en tant qu'ils reposent sur des technologies numériques ? Jusqu'où va cette « technoésie » ? Quelles sont ses limites ? Comment l'analyser empiriquement à partir du vécu singulier des scripteurs ? Telles sont les questions de recherche que je souhaite mettre au travail.

Dans ce but, j'ai l'intention de mener des entretiens d'explicitation avec diverses populations de scripteurs, qu'il s'agisse de populations savantes ayant un rapport avancé avec l'écriture (chercheurs, écrivains, scénaristes, journalistes, etc.) ou de populations ordinaires confrontées à la nature profondément scripturale des usages quotidiens de l'Internet.

Alors que les usages du mot à l'ère numérique sont souvent abordés du point de vue de leur réception, c'est-à-dire du point de vue du lecteur et de la pratique de lecture, plus rares sont les approches centrées sur le point de vue de la conception ou création, c'est-à-dire le point de vue de l'auteur et de l'écriture, en sa technicité. Certes, l'analyse des « écrits d'écran » a déjà bien souligné « qu'il n'y a pas de transformation technologique qui ne soit accompagnée d'une transformation des *modes de faire* et par là-même des *modes de penser* » (Souchier, 1996, p. 106), mettant notamment en valeur les différences entre le « tracé » du copiste et le « frappé » du clavier. De même, l'analyse de la création littéraire numérique porte aujourd'hui ses fruits (Bouchardon, 2014).

Néanmoins, la phénoménologie du geste technique d'écrire reste encore à faire. L'hypothèse que j'aimerais mettre au travail est la suivante : l'écriture est un processus de matérialisation de la pensée qui constitue à la fois une performance et une ontophanisation techniques. À ce titre, elle peut être définie comme une « technoésie » (ou processus de performance technique de la pensée) qui porte une double empreinte : l'empreinte « phénoménotechnique » des instruments scripturaux et l'empreinte créative de l'artisanat personnel de l'auteur⁴².

⁴². Vial, S. (2015), « Le geste d'écrire à l'ère numérique : performance et ontophanie de l'écriture », *La Science du Mot*, Department of French, University of Victoria, Victoria (Canada), 16-17 octobre 2015.

— 4.3.2. *Terrain pragmatique : réinventer le livre par la R&D*

Les technologies de l'écriture ne sont pas seulement un terrain empirique d'enquête phénoménologique. Elles forment aussi un formidable terrain pragmatique pour des projets de « Recherche & Développement » en design. Dans ce but, j'aimerais parvenir à monter un projet de recherche permettant d'associer enquête phénoménologique et recherche-action en design, sans exclure d'autres contributions (enquête sociologique, approche cognitive...).

À vrai dire, j'ai déjà commencé à travailler dans ce sens, dans le cadre d'une candidature ANR-FNS⁴³ qui a pris la forme d'une collaboration bilatérale entre l'Université de Nîmes et la Haute École d'Art et de Design de Genève. Cette collaboration reposait sur le projet « LiRiD » (*LIre, écRIre, éditer dans une société numérique*), dont j'étais le coordinateur scientifique. Il s'agissait de développer une recherche affichée en Humanités Numériques (*Digital Humanities*) qui concernait plus particulièrement la problématique de la publication. Le projet se concentrait sur les trois usages fondamentaux que celle-ci implique (lire, écrire, éditer) et sur le produit technologique (livre) autour duquel, dans une langue donnée (français), s'organisent ces trois usages au sein d'un secteur (le marché du livre francophone).

La recherche avait trois objectifs principaux :

1. acquérir de nouvelles connaissances sur les usages de lecture et les pratiques d'écriture à l'ère des interfaces numériques ubiquitaires et interroger à nouveaux frais les fondements (historiques, culturels, techniques, psychologiques, cognitifs, ergonomiques) de l'acte de lire et de l'acte d'écrire ;
2. imaginer, créer, mettre au point et tester de nouveaux dispositifs technologiques de lecture et d'écriture, fondés ou non sur l'hybridation entre le support papier et le support numérique, en suivant une méthodologie expérimentale et créative de recherche en design qui soit centrée-usagers (*user-centered design*) et qui exploite les connaissances et les acquis du design d'interaction (*interaction design*) ;

⁴³. Agence Nationale pour la Recherche (France), Fonds National Suisse (Suisse).

3. concevoir, développer et prototyper, en lien avec un partenaire industriel, un nouveau service d'édition, de fabrication, de diffusion, de distribution et de vente de livres fondé sur un nouveau concept-livre qui inclut, en un seul produit-livre commercialisable, à la fois un livre imprimé et un livre numérique ; par ce biais, contribuer à revivifier le secteur du livre et à élaborer un nouveau modèle économique pour le marché de l'édition, en associant cette recherche à un projet d'entreprise (*start-up*) aux fins d'exploiter commercialement tout ou partie des connaissances et expérimentations développées, dans une logique de valorisation économique.

Les trois axes de travail qui en découlent étaient énoncés comme suit, sous la forme d'une typologie d'usages :

1. Lire / Consulter
2. Écrire / Créer
3. Éditer / Publier

Admise à soumettre, la candidature a finalement été volontairement abandonnée, pour diverses raisons pratiques et stratégiques. Je souhaiterais reprendre tout ou partie de ce projet en le repositionnant en fonction des différents principes énoncés précédemment (4.1, 4.2).

4.4. Les humanités numériques par le design : voie naturelle, voie nouvelle

Bien que je sois personnellement concerné par — et professionnellement investi dans — des problématiques d'humanités numériques depuis plus de dix ans, je ne me suis rapproché de la communauté francophone de recherche en DH (*Digital Humanities*) que très récemment. En tant que membre d'*Humanistica*, l'association francophone des humanités numériques, je cherche actuellement à développer une dynamique de travail permettant d'associer des chercheurs autour du rapprochement heuristique entre Design et Humanités Digitales. Non seulement parce qu'à l'instar des auteurs du livre *Digital Humanities* je considère volontiers le champ des humanités modernes comme celui qui recouvre (sans être limité à) « la littérature, la philosophie, les lettres classiques, la rhétorique, l'histoire, ainsi que les études sur l'art, la musique et le design » (Burdick et al., 2012, p. 4), mais encore parce que je crois que le design est un moyen de féconder la recherche en humanités numériques. C'est ce que j'appelle l'axe de travail « 2DH » ou *Design & Digital Humanities*, dont j'ai donné une première formulation lors du *THATCamp Paris 2015*⁴⁴, qui sera ici reprise et développée.

Cet axe permet non seulement de donner un nom à la manière particulière dont j'entends investir le champ des humanités numériques, mais aussi de regrouper efficacement l'ensemble de mes nouvelles recherches au sein de ce champ. Aussi, il convient d'abord de préciser comment j'envisage ce rapprochement. Ce que je souhaite montrer (au plan épistémologique) et démontrer (par des projets), c'est que les humanités numériques constituent en soi une rencontre du numérique et du design, et qu'à ce titre elles forment un espace de recherche où l'un et l'autre doivent co-contribuer de manière inséparable à construire les humanités de demain.

— 4.4.1. *Le design numérique au service des humanités*

Je vois dans les Humanités Numériques un territoire de design en soi au sens où, dans leur projet même, ces dernières soulèvent un problème de design des

⁴⁴. Vial, S., Rinato Y. (2015), « 2DH — Design & Digital Humanities : le design comme méthode pour les Humanités Numériques ? », *THAT Camp Paris 2015*, Paris (France), 9 juin 2015 : tcp.hypotheses.org/849

usages et, en l'espèce, un problème de design des usages de la connaissance. Car s'il est désormais convenu de parler de *Digital Humanities* plutôt que de *Humanities Computing* (Terras et al., 2013), c'est bien parce que le niveau d'analyse est passé du plan des *outils* (les instruments) au plan des *usages* (les pratiques), passage qui constitue très exactement ce en quoi consiste le propre de la discipline du design par rapport à d'autres disciplines du projet (comme l'ingénierie) ou par rapport à d'autres disciplines créatives (comme l'art).

Aussi, du point de vue des sciences du design, la numérisation massive des données est aux opérations cognitives d'aujourd'hui ce que la mécanisation massive des usines fut aux opérations productives d'autrefois, à savoir un processus de néo-technicisation qui nécessite d'être humanisé, c'est-à-dire d'être centré-humain. À la suite de l'Esthétique Industrielle de Jacques Viénot, qui s'était donné pour tâche dans les années 1950 d'« humaniser les techniques contemporaines et leurs produits » (Huisman et Patrix, 1961), aujourd'hui plus que jamais « le design constitue le facteur central d'humanisation innovante des technologies » (*International Council of Societies of Industrial Design*, 2002), pour ne pas dire une arme d'humanisation massive (design de services, *design for social innovation*, design social).

Par conséquent, l'activité de conception des plateformes digitales, chères aux Humanités Numériques en tant que ces dernières se veulent productrices de nouveaux outils, doit être considérée par nature comme relevant d'un travail de design et, par conséquent, en intégrer la culture créative et la philosophie dès le commencement, dans l'esprit d'un « design des programmes » (Masure, 2014) qui doit permettre de développer et d'améliorer le design des plateformes. Car, on le sait, la cause principale de la réussite (et donc de l'adoption par une communauté d'utilisateurs) d'un service numérique réside dans la haute qualité d'expérience utilisateur (*User eXperience*) qu'il est capable de délivrer. Le design d'expérience utilisateur (*UX design*) est précisément le travail créatif qui consiste à produire cette qualité, dont il a été démontré (Colin, 2014) que c'est elle qui est à l'origine du succès mondial des grandes startups digitales.

Aussi, je fais l'hypothèse que, dans le monde académique, le fait de créer des instruments numériques pour les chercheurs (bases de données, plateformes, outils en lignes, etc.) ne suffira pas à développer une culture numérique chez les

chercheurs, et donc à engendrer les bénéfices qu'on est en droit d'en attendre. Car l'acquisition de la littératie numérique ne passe pas seulement par la mise à disposition et la structuration (c'est-à-dire par l'ingénierie) d'outils et de données mais par l'acculturation patiente aux savoir-faire et savoir-être numériques, c'est-à-dire l'assimilation profonde de l'ontophanie numérique (4.2) en tant que celle-ci repose sur un changement consenti d'appareillage psycho-cognitif, lequel n'est pas tant une question d'âge ou de génération que de « culture existentielle ».

Dès lors, si l'on ne veut pas oublier d'*humaniser les humanités numériques* elles-mêmes, si l'on veut éviter de les abandonner aux seules logiques techniciennes de l'ingénierie, il convient d'intégrer massivement des designers issus de la culture design dans les projets. Il convient de travailler à atteindre dans les projets la plus haute qualité d'expérience utilisateur, non seulement grâce au design visuel (*graphic design*), au design d'information (*information design*) et au design de données (*data design*) — qui sont déjà présents dans une partie des *Digital Humanities* —, mais plus encore en faisant appel systématiquement à la culture globale du projet en design ([hal-01169110](#)) et aux méthodologies les plus récentes qu'elle a fait émerger, comme le design centré sur l'utilisateur (*UCD*), le design d'interaction (*IxDA*), le design d'expérience utilisateur (*UX design*), le design participatif (*codesign*), le *Design Thinking*, le design de services, le design des politiques publiques (*policy design*), le design social (*design for social innovation*), etc. Car, comme l'écrit Pierre Lévy dans sa préface à *L'être et l'écran* ([hal-01164617](#)), « les outils techniques ne suffisent pas ! » :

« Sans doute faudra-t-il mobiliser de nouveaux instruments algorithmiques (la partie *digital*), mais il faudra surtout que la communauté des sciences humaines découvre un sens nouveau à sa mission (la partie *humanities*). » (Lévy, 2013, p. 15)

Seul un travail de design au sens fort — i.e. un design fondé en philosophie — peut permettre de réussir la nécessaire et prometteuse acculturation numérique des pratiques de recherche. Le design doit être mobilisé comme méthode pour les Humanités Numériques afin de sortir du *datacentrisme* (l'obsession des données) et remettre au centre les *usages*, comme l'ont réussi les designers et les égyptologues du LabEx ARCHIMEDE qui ont conçu ensemble (par *codesign* et

⁴⁵. *Vocabulaire de l'égyptien Ancien (VéGA)*, en ligne : <http://vega-vocabulaire-egyptien-ancien.fr>

méthodes itératives) le *Vocabulaire de l'égyptien Ancien (VéGA)*⁴⁵, sans doute le premier projet en France d'humanités numériques par le design.

— 4.4.2. *Le « tournant design » des humanités numériques*

À vrai dire, dès 2004, les critiques de Johanna Drucker à l'égard de ceux qui voient le design graphique comme un « exercice accessoire » (*accessorizing exercise*) avaient déjà permis⁴⁶ d'œuvrer à une « conscience plus aiguë de l'importance du design » (Elish, 2009) dans les projets DH, mais si c'était encore sous un angle principalement visuel. Plus récemment, la prise de conscience a pris une ampleur nouvelle. Dans leur ouvrage *Digital Humanities* paru en 2012 chez MIT Press, non seulement les auteurs envisagent la diversité disciplinaire des humanités « en y incluant le design » (Burdick et al., 2012, préface, p. IX), mais ils considèrent le design, au-delà du rôle qu'il joue dans la mise en forme de l'interface et la communication de l'information, comme un moyen essentiel de faire des Humanités Numériques une « pratique générative » (idem, p. 10), c'est-à-dire « un type de pratique qui repose sur des cycles rapides de prototypage et de test » (idem, p. 5). On retrouve là quelques idées-clé du *Design Thinking* (Brown, 2008).

Dans cette perspective, le design est invité à intervenir pour aider les chercheurs à générer du texte, certes, mais aussi des « images, des interactions, des corpus cross-media, des logiciels et des plateformes » (idem, p. 10), grâce aux pôles-clé que sont le design visuel (design graphique, design de communication), le design d'interaction et le design d'expérience utilisateur. Plus encore, soulignent les auteurs, le design doit devenir une (la ?) méthode de recherche privilégiée pour les humanités numériques :

« Design in dialogue with research is simply a technique, but when used to pose and frame questions about knowledge, design becomes an intellectual method. In the hundred-plus years during which a self-conscious practice of design has existed, the field has successfully exploited technology for cultural production, either as useful design technologies in and of themselves, or by

⁴⁶. On ne peut que souligner combien cette critique rejoue celle, historique, grâce à laquelle le design s'est construit au milieu du XX^e siècle en réaction contre l'industrie aveugle et la technologie sans âme.

shaping the culture's technological imaginary. As Digital Humanities both shapes and interprets this imaginary, its engagement with design as a method of thinking-through-practice is indispensable. Digital Humanities is a production-based endeavor in which theoretical issues get tested in the design of implementations, and implementations are loci of theoretical reflection and elaboration. » (Burdick et al., 2012, p. 13)

Comment ne pas repérer ici les principes mêmes de la recherche en design ? Je pense en particulier aux méthodes de *research-through-design* telles qu'elles sont formulées depuis déjà quelques années (Michel, 2007) et notamment la *project-grounded research* (Findeli, 2010). Aussi, pour un chercheur en design dont c'est l'environnement naturel et essentiel ([hal-01169110](#)), il n'y a rien d'étonnant à considérer, comme le font les auteurs de *Digital_Humanities*, que « le projet est l'unité de base » (Burdick et al., 2012, p. 124) de la recherche en Humanités Numériques. En revanche, il y a lieu de souligner la pertinence de ce positionnement (les auteurs parlent de « Designing Digital Humanities », p. 12) et de montrer en quoi il contribue à ce que j'appelle le « tournant design » (*design turn*) des Humanités Numériques.

Il est donc plus que légitime d'affirmer :

« This expanded range of communicative tools requires those who are engaged in Digital Humanities work to familiarize themselves with issues, discussions, and debates in design fields, especially communication and interaction design. [...] Digital humanists have much to learn from communication and media design about how to juxtapose and integrate words and images, create hierarchies of reading, forge pathways of understanding, deploy grids and templates to best effect, and develop navigational schemata that guide and produce meaningful interactions. Not every digital humanist will become a designer, but every good digital humanist has to be able to “read” and appreciate that which design has to offer, to build the shared vocabulary and mutual respect that can lead to fruitful collaborations. »

(Burdick et al., 2012, p. 11, 13)

Aussi, après avoir longtemps développé en parallèle les deux questions du numérique et du design (3.1, 3.2), je crois pouvoir dire que les humanités numériques s'imposent aujourd'hui comme la suite logique et naturelle de mon travail de recherche, en tant qu'elles reconduisent la logique du projet en design tout en s'inscrivant au cœur des cultures numériques.

Conclusion

« Philosophy, too, I hold, changes, or must change with its historical context. »

— Don Ihde (2009, p. 8).

Depuis le début de ma carrière intellectuelle, je suis en quête d'un acte. L'acte philosophique spéculatif n'ayant pas réussi à me combler, j'ai longtemps cherché une alternative dans l'acte clinique, avant de trouver patiemment ma voie dans l'acte de projet. Qu'il s'agisse du projet de design en général ou du projet de design numérique en particulier, de l'enquête phénoménologique empirique ou du projet en humanités numériques, ma quête épistémologique se déplace, mais demeure la même. *Agir pour penser et penser pour agir*, voilà sans doute ce qui me meut. C'est du moins grâce à ce fil d'Ariane que j'ai pu reconstituer la logique interne de mon parcours de recherche, dont les sauts épistémologiques peuvent donner une impression d'hétérogénéité alors qu'à chaque étape, une recherche de cohérence est au contraire en marche. Aujourd'hui, je crois avoir trouvé mon point d'équilibre et avoir enfin compris d'où je parle, en partie grâce au travail de ce mémoire. Au fond, c'est pour moi une surprise. Je pensais être un homme de pensée, je découvre que je suis un homme d'action (faut-il choisir ?). Peut-être ai-je trop longtemps sous-estimé que je suis le fils d'un menuisier, moi qui, enfant, « voulais être menuisier, puis architecte »⁴⁷.

À cet égard, je sais que j'ai encore beaucoup à apprendre. Par exemple, je m'étonne de n'avoir toujours pas fait la connaissance de la philosophie pragmatique américaine, qui semble avoir déjà très bien démontré que « la dépréciation de l'action, du faire et du fabriquer a été cultivée par les

⁴⁷. S. Vial, *Kierkegaard, écrire ou mourir* ([hal-01143588](https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01143588)), Paris, PUF, 2007, p. 138.

philosophes » au nom de la « quête de certitude » (Dewey, 1929). De même, je ne me suis jamais penché sur la *Grounded Theory* (Glaser et Strauss, 1967), dont il se pourrait bien que je sois un pratiquant sans le savoir puisqu'elle consiste en substance à négliger les cadres théoriques préexistants pour laisser l'objet d'étude faire naître de lui-même les éléments d'une théorie (c'est ainsi que j'ai écrit ma thèse, et c'est la raison pour laquelle je n'ai pas voulu la faire dans une école doctorale de philosophie). Peut-être faut-il voir dans cette manière inversée de procéder le reflet même de ma quête : j'ai d'abord *agi* en praticien avant de chercher à *savoir* ce qu'est le pragmatisme. Peut-être en *sais-je* néanmoins quelque chose ?

Pour l'heure, j'ai trouvé dans le design l'acte théorico-pratique que j'ai toujours cherché. Marx disait en 1844 que l'on ne peut supprimer la philosophie (spéculative) qu'en la réalisant, c'est-à-dire en prenant pied dans le monde réel et en renonçant à le modifier seulement en pensée (Macherey, 2005). Dès lors, soit on considère que la philosophie est un auxiliaire théorique du design dans lequel la pratique de ce dernier peut puiser, soit on considère que le design, quelles que soient les disciplines dans lesquelles il puise, est indissociablement une théorie pratique ou une pratique théorique. Je me situe du côté de la seconde option⁴⁸.

Le design, pour moi, constitue potentiellement un nouvel acte philosophique, au sein duquel l'acte de pensée n'est plus limité à un acte d'écriture (écrire des livres) mais inclut une action sur le monde (mener des projets), non sans rapport avec le « tournant empirique » de la philosophie de la technique évoqué plus haut. Conduire un projet de design est un processus qui permet de repenser le monde, *et de le faire*. En cela, le design offre un cadre idéal pour une nouvelle philosophie de l'action en tant qu'elle inclut une éthique de l'avenir.

⁴⁸. S. Vial, « Le design comme une réalisation de la philosophie », conférence à l'UNESCO, *Journée mondiale de la philosophie*, 14^e Rencontres internationales « Nouvelles pratiques philosophiques à l'école et dans la cité » Paris, Maison de l'UNESCO, 20 novembre 2014.

Références

Cette bibliographie sommaire reprend uniquement les ouvrages et articles cités dans le présent mémoire, sauf ceux de l'auteur, qui sont répertoriés dans le dossier de travaux associé ainsi que (de manière moins exhaustive) sur HAL à l'adresse : hal.stephane-vial.net.

- Achterhuis, H. (ed.) (1999), *American Philosophy of Technology : the Empirical Turn*, Bloomington and Indianapolis, Indiana University Press, 2001.
- Akrich, M. (1990), « De la sociologie des techniques à une sociologie des usages », *Techniques & Culture*, Éditions de la maison des sciences de l'homme.
- Anzieu, D. (1967), « Le moment de l'apocalypse », *La Nef*, n°31, juillet-octobre 1967.
- Archer, B. (1979), « The Three Rs », *Design Studies*, Volume 1, Issue 1, July.
- Blondeau, O., Latrive, F., *Libres enfants du savoir numérique*, Paris, Éditions de l'Éclat.
- Bouchardon, S. (2014), *La valeur heuristique de la littérature numérique*, Paris, Hermann, coll. « Cultures numériques ».
- Boutinet, J.-P. (1990), *Anthropologie du projet*, Paris, PUF, « Quadrige », 2^e éd., 2012.
- Brown, T. (2008), « Design Thinking », *Harvard Business Review*, juin 2008.
- Burdick, A., Drucker, J., Lunenfeld, P., Presner, T., Schnapp, J. (2012), *Digital Humanities*, Cambridge (MA) & London, The MIT Press.
- Colin, N. et al. (2014), *La transition numérique au cœur de la stratégie d'entreprise*, étude financée par la Caisse des Dépôts et le Groupe La Poste, TheFamily, novembre 2014.
- Cross, N. (1982), « Designerly Ways of Knowing », *Design Studies*, Volume 3, Issue 4, October.
- Cross, N. (2007), *Designerly Ways of Knowing*, Basel-Boston-Berlin, Birkhäuser.
- Deleuze, G., Guattari, F. (1991), *Qu'est-ce que la philosophie ?*, Paris, Éditions de Minuit.
- Dewey, J. (1929), *The Quest for Certainty: A Study of the Relation of Knowledge and Action*, New York, Minton, Balch & Company ; trad. fr. *La quête de certitude : une étude de la relation entre connaissance et action*, Paris, Gallimard, 2014.
- Drucker, J. (2004), « Speculative Computing : Aesthetic Provocations in Humanities Computing », in *A Companion*

- to *Digital Humanities*, ed. Susan Schreibman, Ray Siemens, John Unsworth, Oxford, Blackwell : <http://www.digitalhumanities.org/companion>
- Elish, M. C., Trettien, W. (2009), « Acts of Translation : Digital Humanities and the Archive Interface », communication au colloque *Media in Transition 6 : Stone and Papyrus, Storage and Transmission*, MIT, April 24-26, 2009 : <http://web.mit.edu/comm-forum/mit6/papers/Elish.pdf>
- Elish, M. C. (2009), « Why Design ? », blog *Hyperstudio: Digital Humanities at MIT*, May 1, 2009 : <http://hyperstudio.mit.edu/blog/blog-research/why-design/>
- Findeli, A. (2003), « La recherche en design, questions épistémologiques et méthodologiques », in F. Jollant-Kneebone (dir.), *La Critique en design. Contribution à une anthologie*, Nîmes, éd. Jacqueline Chambon.
- Findeli, A., Bousbaci, R. (2005), « L'éclipse de l'objet dans les théories du projet en design », *The Design Journal*, Volume 8, Issue 3.
- Findeli, A. (2010), « Searching for Design Research Questions: Some Conceptual Clarifications », in R. Chow, W. Jonas, G. Joost (dir.), *Questions, Hypotheses & Conjectures: discussions on projects by early stage and senior design researchers*, Design Research Network/iUniverse, Bloomington. (Article issu du colloque « Questions & Hypothèses » organisé par le *Design Research Network* à Berlin, 24-26 octobre 2008.)
- Findeli, A. (2015), « La recherche-projet en design et la question de la question de recherche : essai de clarification conceptuelle », *Sciences du Design*, 01, Mai 2015.
- Folkmann, M. N. (2013), *The Aesthetics of Imagination in Design*, Cambridge & London, The MIT Press.
- Foucault, M. (1966), *Les mots et les choses*, Paris, Gallimard.
- Glaser, B. et Strauss, A. (1967), *The discovery of grounded theory : strategies of qualitative research*, London, Wiedenfeld and Nicholson.
- Hadot, P. (1995), *Qu'est-ce que la philosophie antique ?*, Paris, Gallimard.
- Hadot, P. (2001), *La Philosophie comme manière de vivre*, Paris, Albin Michel.
- Hara, K. (2007), *Designing Design*, Baden, Lars Müller Publishers, 2008.
- Huisman D., Patrix G. (1961), *L'Esthétique industrielle*, Paris, PUF, coll. « Que sais-je ? », 1971, 3^e éd.
- Ihde, D. (1990), *Technology and the Lifeworld : From Garden to Earth*, Indiana University Press.
- Ihde, D. (2009), *Postphenomenology and Technoscience : The Peking University Lectures*, State University of New York Press, Chapter 1 : « What Is Postphenomenology? ».
- Jurgenson N. (2012), « When Atoms Meet Bits: Social Media, the Mobile Web and

- Augmented Revolution », *Future Internet*, 2012, 4, p. 83-91.
- Koskinen, I., Zimmerman, J., Binder, T., Redström, J., Wensveen, S. (2012), *Design Research Through Practice : From The Lab, Field, And Showroom*, Waltham, MA : Morgan Kaufmann.
- Lécho Hirt, L. (2015), « Recherche-création en design à plein régime : un constat, un manifeste, un programme », *Sciences du Design*, 01, Mai 2015.
- Lecourt, D. (1969), *L'épistémologie historique de Gaston Bachelard*, Paris, Vrin.
- Lévy, P. (1994), *L'intelligence collective : pour une anthropologie du cyberspace*, Paris, La Découverte.
- Lévy, P. (2013), « Critique et visionnaire : le double regard des sciences humaines », préface à S. Vial, *L'être et l'écran*, Paris, PUF.
- Macherey, P. (2005), « Marx et la réalisation de la philosophie », *Actuel Marx*, 2005/1, no. 37.
- Masure, A. (2014), *Le design des programmes : des façons de faire du numérique*, Thèse de Doctorat, Université Paris 1 Sorbonne, 10 novembre 2014, en ligne : <http://www.softphd.com>
- Michel, R. (dir.) (2007), *Design research now : essays and selected projects*, Basel, Boston, Berlin, Birkhäuser.
- Mijolla-Mellor (de), S. (1992), *Le plaisir de pensée*, Paris, PUF.
- Nelson, H. G., Stolterman, E. (2003), *The Design Way: Intentional Change in an Unpredictable World*, Cambridge & London, The MIT Press, 2nd edition, 2012.
- Papanek V. (1971), *Design pour un monde réel*, Paris, Mercure de France, 1974.
- Souchier, E. (1996), « L'écrit d'écran, pratiques d'écriture et informatique », *Communications & langages*, n° 107, 1^{er} trimestre 1996.
- Terras M. et al. (2013), *Defining Digital Humanities: A Reader*, Ashgate Publishing.
- Turkle, Sh. (2012), « Connected, but alone? », conférence *TED*, mars 2012, en ligne : http://www.ted.com/talks/sherry_turkle_alone_together.html
- Uexküll Von, J. (1934), *Mondes animaux et monde humain*, suivi de *Théorie de la signification*, trad. fr., Paris, Denoël, 1965.
- Vermersch, P. (1994), *L'entretien d'explicitation*, Paris, ESF, 8^e éd. revue et augmentée, 2014.
- Vermersch, P. et Maurel, M. (1997), *Pratiques de l'entretien d'explicitation*, Paris, ESF, épuisé, accessible en ligne [PDF] : <http://www.grex2.com/pratiques-de-lentretien-dexplicitation.html>
- Whitehead, A. N. (1929), *Process and Reality*, New York, The Free Press, 1978.

L'écriture de ce mémoire a été achevée le jeudi 2 juillet 2015 à 11h18, à Nîmes.

Le texte a été composé avec le logiciel *Pages* de la suite bureautique *iWork*. La typographie utilisée est la *Baskerville*, dont le caractère a été conçu en 1757 par John Baskerville.

Le présent document contient 103 pages, 31 194 mots, 218 180 signes,
48 notes de bas de page et 49 références bibliographiques.

Merci à Laetitia pour sa relecture.
