

# Les futurs de la communication

**Lucien Sfez\***

Nous traiterons dans cette conférence de l'avenir de la communication technologique, c'est-à-dire non point de l'avenir des technologies de la communication, mais de l'avenir de la communication telle qu'il sera façonné par les technologies.

Par ailleurs on exclura ici la communication avec Dieu, les anges ou les Saints qui relève de la mystique, ou la communication avec les morts que l'anthropologie connaît bien par le truchement de l'analyse des rites et symboles, tous marqués par des techniques de communication spécifiques. Car il ne s'agira pas de techniques de communication, mais de technologies de communication caractérisées par deux éléments: d'abord ce sont des processus techniques marqués par l'accumulation, c'est à dire logés dans un progrès technique; ce sont aussi des processus techniques caractérisés par des discours, d'éloges ou de refus, discours de commentaires qui accompagnent le progrès technique et le justifient. On tentera donc d'entrevoir comment la communication sera gouvernée par les technologies, c'est à dire par le progrès technique et son système idéologique de justification.

---

\* Professeur à l'Université Paris I Panthéon Sorbonne

Pourtant, telle qu'elle est posée, la question suscite un problème: Le progrès technologique est continu, il procède par additions et entraîne, en matière de communication des conséquences spécifiques. Mais il ne s'agit là que d'un futur possible. Un autre futur est-il concevable, futur non plus continu, mais en rupture, soit que l'accumulation constante des progrès techniques en transforme la nature et aboutisse à une rupture technologique, soit que la science joue sa partie et opère des changements qualitatifs, soit encore qu'une combinaison de sciences et techniques nouvelles, mise au service de buts nouveaux, entraîne de véritables sauts. Nous n'entrevoions pas bien les chemins, un peu mieux les buts à atteindre.

En somme et pour ne pas enfermer la discussion dans le seul futur du progrès technique quantitatif, nous proposons de concevoir d'autres futurs possibles, en dehors du quantitatif, logés dans une rupture qualitative de la communication. De là nos deux parties qui constituent la pluralité du futur:

- Le futur continu de la communication technologique. L'homo communicans n.1 (1ère partie).

- Le futur discontinu de la communication scientifico-technologique. L'homo communicans n.2 (2ème partie).

### Première Partie: Le futur continu de la communication technologique: L'homo communicans n°.1

Quelques caractéristiques de principe de l'homo communicans (A) vont entraîner des conséquences paradoxales (B)

#### A/ Les caractéristiques de principe

##### *1/ Accumulation et continuité*

Le progrès technique fonctionne par accumulation et en continuité. En matière de technologies de la communication la démonstration est aisée. Si l'on prend pour exemple les autoroutes de l'information qui nous sont présentées comme la huitième merveille du monde, elles ne sont jamais que le croisement du téléphone, de l'audiovisuel et de l'ordinateur. Elles

supposent le développement d'un cablage par fibre optique, procédé qui existe depuis presque 20 ans, mais qui n'était utilisé que sur certains points du parcours, alors qu'il s'agit de l'utiliser de façon systématique sur l'ensemble du parcours.

C'est à dire que les autoroutes de l'information ne représentent en aucune manière une révolution technologique: Téléphone, audiovisuel (par câble ou satellite), fibres optiques et ordinateurs étaient déjà bien connus. On les a additionné, croisé, combiné dans les autoroutes de l'information.

Il en va de même pour tous les gadgets qu'on nous propose déjà dans le commerce ou ceux qu'imaginent pour demain les techniciens des télécommunications. Ce sont toujours des empilements de téléphones portables sur Internet en liaison avec des postes fixes, des visiophones, des écrans en relief, des gants tactiles, des ordinateurs, des modems, des banques de données, des commerçants, des gestionnaires et des dépanneurs. des empilements articulés en forme de réseaux techniques et de réseaux sociaux et professionnels.

## *2/ Un monde sans contraire.*

Dans ce monde tout plein, il n'y a pas de vide, de trou noir, de négation, de contraire.

Tout est lisse et fonctionne sur le mode silencieux des commutations électroniques. A peine une sonnerie de temps en temps, encore peut-on la supprimer, en regardant s'afficher sur l'écran les messages. Communiquer est aisé quand la question est réduite à la mise en connection des machines, à la mise en relation par les machines. Dans les projets technologiques du futur la communication peut s'étendre aux cinq sens: olfactive, gustative, tactile, et non point seulement audiovisuelle. Quand on veut arrêter de communiquer et se retrouver avec soi-même, c'est facile: on pose le combiné, on éteint l'écran de la télévision ordinaire.

L'humain qui se sert de ces machines est un homme libre et joyeux. Il n'a jamais de mauvaises pensées contre les autres ou contre lui-même puisqu'il

est toujours logé dans l'efficacité de l'instant communicant. Il a des visées de rentabilité à court terme, car dans ce système il n'y a pas de long terme. Productivité, utilité, gestion, tels sont les maîtres-mots de cet homo communicans dont rêvent les technologues et les industriels de la communication.

Sans doute cet homme-là est-il indissociable des machines à communiquer. Il vit de leurs qualités. Il en revêt les caractéristiques. En un sens il y est asservi tout autant qu'il se sert d'elles. Mais il n'a pas connaissance de ce système circulaire qui l'enserme et l'étreint car il se sent puissant, de la puissance même de ces machines, aisé de leur aisance. Pour lui tout est positif, tout est à l'endroit. Monde sans envers de l'écran. Il n'y a pas de prix à payer. "Flatland" de la cyberculture dit Douglas Coupland dans le roman *Microserfs* (1). Ce qui nous fait songer à la bande de Moebius, sans dedans ni dehors, souvent évoquée par Lacan autant que par Lyotard.

Pas de prix à payer, disons-nous: on parle de clan, de tribu, de communautés. Métaphores sans aucun rapport avec la réalité de la cyberculture: Pour avoir accès au clan, il faut faire des sacrifices, des jeûnes, subir des scarifications et des mutilations. Ou est ici le sacrifice?

De plus, l'anthropologie montre qu'on ne peut sortir d'un groupe quand on y est entré: on y est ou non, définitivement. On n'avait d'ailleurs pas le choix d'y entrer, ni d'en sortir et on paye un lourd prix d'entrée. Tout ceci n'a rien à voir avec la cyberculture où chacun entre et sort, comme dans un moulin, avec un prix d'accès modique (on crie beaucoup en France car c'est trop cher, on ne se plaint pas, dans un rite d'accession au clan!)

Dans ce "flatland" lisse ou rond, linéaire et à une seule dimension, sans prix à payer et sans envers, la seule crainte concevable c'est l'absence des machines, leur disparition, la panne en somme.

*3/ Une seule crainte, la panne.*

Tous les spécialistes des moteurs d'avion le savent: il faut installer un système de commandes et de régulation par moteur, chaque système étant indépendant des autres. Comme me le disait un chercheur éminent de science des organisations Martin Landau: "Savez-vous pourquoi le 747 est l'avion le plus fiable du monde? C'est que ses quatre systèmes de commandes et de régulation -un pour chaque moteur- sont indépendants les uns des autres. Et en plus le pilote dispose d'un système de régulation manuel, indépendant des quatre précédents". Telles furent les premières déclarations de Landau à Berkeley quand je commençais par lui mon enquête américaine sur les théories de la communication (2).

Etrange réponse par un risque de panne en matière d'aviation, à une question sur les théories de la communication. En matière d'aviation la panne peut signifier la mort. Ne signifie-t-elle pas aussi la mort dans le domaine des technologies de la communication?

Mort de la relation, mort du positionnement, mort de l'existence communicationnelle pour l'homo communicans qui ne se définit que par sa liaison machinique avec d'autres humains-machine ?

La redondance est là, comme le rappelle Landau, comme dans tout système de sécurité. On branchera plusieurs ordinateurs, plusieurs écrans pour se garantir contre le désastre. Les ingénieurs travaillent sans relâche pour obtenir un système parfait: sans panne possible.

Et à qui feindrait ici de s'étonner, on rappellera la panique de tout utilisateur habituel d'un ordinateur quand sa machine ne marche plus, à tout téléspectateur quand sa télévision s'arrête de fonctionner, à chacun d'entre nous quand son téléphone tombe en panne. Dans tous ces cas le manque devient criant et même angoissant. On ne saurait mieux dire que ces machines font partie de nous, ou même que nous faisons partie de ces machines. La panne est une souffrance. La crainte de la panne, un cauchemar.

La panne est la seule contradiction possible au système, le seul malheur concevable. Panique du bug informatique de l'an 2000. On joue à se faire peur ou on a vraiment peur? La peur de la panne a remplacé la peur du diable de l'apocalypse. En somme la panne ou sa menace donne seule vie et émotion au système qui en est dépourvu. La panne est la dernière chance vitale du système de communication. Mais personne ne peut le voir, car on s'en tient aux apparences primaires de l'apocalypse, sans imaginer un instant l'analyse de Northrop Frye dans son "Anatomie de la critique" (3) qui montre que les images de l'apocalypse font partie de textes qui mettent en avant l'unité désirée de la Cité, de l'homme et de Dieu, images qui sont celles d'un corps social unique, bien soudé. Le feu et la flamme de l'apocalypse servent alors à cette édification. Où l'on voit que la peur de l'apocalypse est là pour servir la croyance comme la peur de la panne est là pour consolider le cyberculte.

Mais tout cela, l'homme plein et positif, sans aspérités ni sacrifices de la communication ne le sait pas. Il croit gagner à tous les coups. Il ne sait pas que pour gagner, il faut perdre. Il ne sait pas ce qu'il perd.

#### B/ Les conséquences paradoxales: L'homme de paresse

Les machines faites- on l'a vu- pour assurer productivité et efficacité aboutissent à des conséquences paradoxales: celles d'une homme paresseux et inutile.

Dans cet environnement secourable, que devient *l'homo communicans* ordinaire? Il ne fait plus grand chose de son propre chef . Il est secouru dans le moindre de ses gestes. Veut-il se rendre à son bureau? La voiture autoguidée ( qui porte bien son nom alors d'automobile) se met à sa disposition, et il n'a qu'à à rêver au volant (mais y en a t il encore un?) en attendant que l'auto-guide affiche sur un écran ou dise dans son casque audio « terminus ». Veut -il faire des courses? Même processus: de la voix il indique sa destination. A moins que ce soit seulement du regard: en

se posant sur un point de la carte ses yeux désignent le lieu souhaité. De la ville qu'il traverse alors, il ne sait rien, et ne voit rien d'autre que la ligne régulière qui défile sous les routes de son véhicule. S'il devait conduire lui même, il ne saurait où tourner, ni quel ruban asphalté prendre; il ne pourrait pas plus contrôler sa vitesse, habitué qu'il est à ce que l'autoguide maintienne uniformément la vitesse de 45 KM H. Même chose s'il veut aller respirer un bol d'air à la campagne: il lui suffit d'énoncer « Chantilly», par exemple, et le voila en route.

A la ville, d'ailleurs, s'est substituée peu à peu un réseau de communications que l'on parcourt sur écran, visualisant au passage quelques parties du plan que l'auto- guidage permet de suivre. La ville se définit plutôt par le nombre de commutations électroniques qu'elle engendre, et son étendue est, de ce fait, continuellement transformable, puisqu'elle elle dépend de l'intensité des échanges qui se produisent sur les réseaux. Ses rues avenues et monuments, son architecture font partie du patrimoine que l'on peut consulter chez soi, sur site virtuel.

Curieusement, l'ancien slogan » des camionneurs :« Je roule pour vous » s'applique maintenant à tous ( y compris aux camionneurs). Dans la continuité des développements technologiques, le futur de *l'homo communicans* est la paresse. Une totale et profonde paresse dont nous pouvons voir dès aujourd'hui les prémices dans nos comportements quotidiens.

Déjà nous avons en effet aujourd'hui un fort penchant à laisser aux machines le soin de mémoriser pour nous, d'enregistrer pour nous, de parler pour nous. Cela va du carnet d'adresse avec numéros de téléphone, de fax et de E-mail ( il est vrai que cela fait beaucoup de chiffres si on y ajoute les codes d'entrées des différentes portes des imeoibles ) jusqu'à la gestion des stocks mis en mémoire: bibliographies, textes, rendez-vous d'affaires, comptes et planning. Notre voix, enregistrée une fois pour toutes, répond pour nous, économisant ainsi notre énergie. Mieux : une

voix synthétique tient lieu de message; nous ouvrons les portes à distance et zappons de loin avec indifférence. Il n'en faut pas beaucoup plus pour que nous tombions dans une sorte de nonchalance sommeillante.

Dans ce futur technologique en continuité, la nonchalance est d'ailleurs bercée par le sentiment de grande sécurité que provoquent les machines de surveillance, de contrôle, de sur / sur veillance au carré. La paresse va avec l'absence de peur, l'homme paresseux se sent bordé de toutes parts, bien au chaud, protégé, il n'a pas à s'occuper d'ennemis, des dispositifs sophistiqués y veillent pour lui. Reconnaissance de la voix et du regard, empreinte des doigts, caméras avec codes d'accès: il n'a rien à craindre des intrus.

Sans être contraint de se défendre lui-même, sans véritable obligation de survie, l'homme lui-même paraît inutile dans un tel système. Il semble un ajout posé là par hasard et qui pourrait tout aussi bien ne pas exister... Ce que les machines font parfaitement, en effet, il le fait, lui, gauchement, avec hésitations et erreurs, comme s'il imitait imparfaitement un modèle. Car, selon l'idée déjà ancienne que le cerveau humain n'est qu'une application appauvrie de l'ordinateur tout puissant, l'homme prend conscience de son impuissance, et est envahi par le sentiment de son inutilité.

Sa propre mémoire devenue paresseuse est pleine de trous, poreuse, mais il n'en a cure, puisque le dispositif mnémonique est, si l'on peut dire, en bonnes mains; quant à ce qui est de la vie de tous les jours, sans son intervention les choses vont mieux. Il n'a donc qu'à laisser faire et ....rêver, ou jouer.

En effet, contrairement à ce qui est ressassé partout comme une évidence, l'homo communicans du futur n'est pas un homme pressé, la vitesse n'a pas de prise sur son comportement, il n'est pas stressé. Pourquoi en effet le serait-il? De quoi aurait-il peur? Ses erreurs, puisqu'il en commettra sûrement, seront rattrapées par les machines, de même que toute la

société, avec ses défauts trop visibles comme l'inégalité, la pauvreté, la guerre et la mort, sera guérie par la technologie.

Cette société du tout communiquant n'est pas une société de la vitesse, mais une société de la lenteur, du « ne rien faire », de la contemplation, et du jeu.

Il ne s'agit sans doute pas de la lenteur que prône Pierre Sansot<sup>i</sup>, lenteur jouisseuse du temps qui passe et goûteuse de fruits, d'air et de songes. C'est une lenteur obligée, euphorisante et sécurisante qui est sans attente et sans surprise.

Rêver ? Contempler ? C'est en effet ce à quoi il est le plus apte. Et sans doute serait-ce dans ces rêveries que se forgeraient de nouvelles idées .....de machines à communiquer! Là que l'invention ou l'innovation se mettrait en mouvement, et peut être serait- ce là le travail réel que le futur de la communication assignerait à l'humain. Le reste : ingénierie et réalisation étant pris en charge par les machines.

Quant au jeu, c'est une activité à laquelle *l'homo communicans* d'un futur rapproché semble se livrer avec délectation.

*L'homo communicans futur* - qui suit en cela la pente des jeunes générations actuelles- joue beaucoup, pas tellement à des jeux de hasard ou de chance comme le PMU ou le loto( le calcul des probabilités aurait mis définitivement fin aux pronostics hasardeux) mais à des jeux de rôles ou d'adresse: c'est là un des seuls domaines où il peut enfin agir. Il est vrai que ce seront des jeux virtuels et avec des partenaires virtuels. Mais sans doute ces jeux seraient-ils aussi le lieu de la culture. Une culture qui se ferait alors par CDrom et sites Internet interposés. Apprendre l'histoire du passé, visiter des sites anciens ou contemporains, tout ceci se passerait par « jeux éducatifs » ou encore par jeux de rôles où l'on s'immerge totalement avec casque et lunettes trois D. Les villes prestigieuses et les trésors artistiques sont visitables à tout moment, inutile de se déranger *in*

*situ*. c'est sur le « site » virtuel et *on line* que *l'homo communicans* se rend. D'autre part, avec les jeux de rôles, il peut entrer dans la peau de Napoléon ou de Bismark, de Van Gogh ou de Picasso...

Platon mettait en garde les jeunes philosophes contre l'écriture et le livre, qui substituent une mémoire morte à la mémoire vivante sous prétexte de commodité. Ecriture et livres qui portent à la paresse, et rendent le lecteur finalement passif.

Conseil et recommandations qui semblent appartenir à un passé pré-historique( que ne donneraient maintenant les éducateurs pour que les gens lisent!) mais si l'énoncé a changé de forme, il n'a pas changé de contenu. C'est toujours la paresse, le report de ses obligations sur un mécanisme extérieur qui est visé. La paresse, loin d'être le résultat d'une libération du travail, qu'accompliraient alors les machines, serait, dans l'optique de Platon, la preuve d'un esclavage indigne de l'homme.

Et tout ceci concerne déjà *l'homo communicans* n° 1.

Qu'en sera-t-il de *l'homo communicans* n° 2 ?

Deuxième partie : Le futur discontinu de la communication scientifico-technologique: *L'homo-communicans* n.2.

On étudiera ici successivement l'hybridation artifice-nature (A), une communication autre (B)

A/ L'hybridation artifice/nature dans le cybermonde

Des laboratoires mènent des recherches sur les interfaces hommes/machines, en travaillant sur des capteurs ultra-sensibles et, en augmentant la vitesse de calcul, ils perçoivent, tout comme Philippe Ulrich et Sylvain Huet (5), l'ordinateur comme "prothèse totale de l'homme, voire une copie". Le système informatique ainsi conçu est composé d'un micro-processeur avec une mémoire qui permet de lier des interfaces sensorielles

homme/machine. On connaît de nombreux interfaces de ce type (6). Par exemple, le système Bio-muse par lequel, grâce à des capteurs sensorimoteurs placés sur les tempes, on peut envoyer par radio-transmission, une information sur le mouvement musculaire des yeux, puis le convertir en instruction précises pour diriger un curseur sur un écran et réaliser ainsi les opérations qu'on effectue d'habitude avec une souris. Des chercheurs japonais, de leur côté, tentent de capter des ondes cérébrales puis de les envoyer à un ordinateur qui traduit et interprète ces informations. Tentatives certes.

Mais "la maison de l'illusion" de Monika Fleishmann est un système de navigation dans lequel on peut circuler: l'observateur y est un marcheur. L'expérience spatiale est ensuite restituée dans la réalité par les mains et le corps.

Dans le "Eve" de Jeffrey Shaw, c'est le regard de l'utilisateur qui génère des images en 3D. De même dans le cas des simulateurs de vol: avec le viseur tête haute, on peut déclencher le tir en regardant la cible, alors atteinte à coup sûr. Ou, pour finir, le cas de "Caméléon" film interactif.

Le film n'a pas de personnage principal et le spectateur peut s'associer à des personnages qui changent selon les séquences: assis dans un fauteuil (banal) il se trouve face à l'écran. Des capteurs invisibles cachés dans le dossier, les accoudoirs et dans le mur d'en face, permettent de détecter les émotions du spectateur à tout instant. Il peut choisir, par ses réactions, plusieurs suites possibles: A-t-il peur, est-il attiré, repoussé par un personnage ou une situation? Une suite est là pour répondre à ses comportements. Refusent-ils énergiquement un personnage ou une situation? Une autre suite est proposée. Etc... On voit bien l'imagerie à l'oeuvre dans ces différents scénarios. Il ne s'agit plus d'opposer l'homme à la machine, mais de faire vivre l'homme dans le système d'images de la machines. On peut déjà se marier dans le cyberspace. On peut y faire sa cour et - pourquoi pas?- déjà l'amour. Des majordomes virtuels nous aident

en nous indiquant nos rendez-vous ou en nous réveillant. Ils pourront un jour téléporter des corps et de l'énergie.

L'hybridation homme-machine est déjà largement engagée. Un pas de plus et nous réaliserons Hadaly, la belle et mystérieuse jeune femme entrevue par le romancier Villier de l'Isle Adam, fruit du croisement d'une âme pure qui avait existé, d'un corps superbe d'une autre, et de l'électricité, nous dirions aujourd'hui de l'électronique (7). Tel était le sentiment magnétique du grand écrivain à la fin du 19ème siècle. Nous n'en sommes pas encore là, mais nous en prenons le chemin... Même si les exemples d'hybridation que nous avons donné relèvent de techniques de simulation (le pilote qui tue), de l'art contemporain (pour la plupart) ou de l'interactivité, somme toute classique entre l'homme et la machine, interactivité ici dégagée par la transpiration, les palpitations, la tension d'une attention extrême ou le relâchement de l'indifférence, et non par la parole ou la prescription par calculs numériques délibérés.

Tout ceci ne mériterait pas une minute de description s'il ne s'agissait pas de l'introduction à un autre univers, tel que le dégage le mythe d'Hadaly. Un changement complet de la communication qui n'est plus celle de soi et d'un autre, de soi et de la société, de soi et d'une machine qui lui fait face, mais plutôt entre soi et soi: Nouvelle construction de l'être et de l'identité.

#### B/ Une communication autre.

Ici, le saut technologique a été préparé par un certain nombre de dispositifs que nous connaissons déjà : c'est à partir d'eux que nous pouvons esquisser l'orientation probable ou seulement possible de *l'homo communicans n°2*.

1) Le « *second self* » de Sherry Turkle s'accomplit totalement

A un premier niveau, Le « Second self » de Sherry Turkle <sup>ii</sup> nous avait déjà mis sur la voie d'une communication de l'individu avec son double machinique. Il s'agissait d'un *passage et d'une construction d'identité* ; la fréquentation prolongée des enfants avec leur ordinateur provoque comme une sorte de dédoublement de la personnalité : qui est qui? L'ordinateur est le dépositaire d'une mémoire personnelle, aussi bien que d'informations venues de l'extérieur. Il éduque, corrige, joue et ne gronde pas. C'est un parent idéal. En cela il accomplit déjà une fonction non négligeable dans la construction de l'identité. Il s'introduit dans la relation entre le je et le moi, jouant le rôle de troisième terme : celui qui va relier les différentes faces du soi, souvent en conflit. On se souvient des analyses de jeunes adolescents que nous livre Sherry Turkle: Deborah qui met de l'ordre dans sa personnalité à travers l'ordinateur, Georges qui voit l'esprit comme un programme et la dépression comme un bug, il suffit de débbugger pour se sentir mieux, Carla qui se voit, elle, comme un programme...que l'on peut changer.

C'est là un premier aspect qui semble se développer de manière importante avec l'usage du virtuel: en effet, si, à un premier niveau, la mémoire « personnelle » de l'ordinateur se manifeste sous la forme de carnet d'adresses, notes, informations triées, planning et comptes, à un second niveau elle est mise en forme (ou traitement) déterminée par l'organisation logicielle du computer. Autrement dit, le contenu de cette mémoire personnelle se loge dans une forme qui en détermine les contours, agit sur les liaisons internes des idées entre elles (traitées alors comme *des token*) les dispose par couches successives, les manipule en tous sens, les engrange selon la place disponible- c'est à dire les condense, les déplace et les juxtapose par recouvrements, et enfin fournit les points de repère de façon à s'y retrouver, sous forme d'icônes( la mise en images freudienne), en bref, agit selon les lois de l'inconscient...La technologie communicationnelle tend alors à se substituer à l'inconscient, accomplissant ainsi ce que Sherry Turkle avait déjà décelé dans l'usage prolongé de

l'ordinateur par les enfants: le rôle actif du computer, machine à communiquer avec soi-même, dans les instances psychiques de l'utilisateur.

L'environnement peut alors être compris comme la projection de ces instances, il constituerait ce qu'on appelle le troisième monde, (third area) le monde virtuel, qui est en relations (lointaines et complexes) avec la réalité. Du même coup, ce troisième monde concrétiserait cette conscience de soi, que nous aurions eu jusque là tant de mal à percevoir. Un monde intérieur porté au dehors sous forme de scène virtuelle où nous jouons notre propre rôle.

## 2) *Les goûts son catalogués*

Toujours dans le registre du rapport interne de soi à soi, l'utilisation des techniques de télé-guidage nous permet déjà maintenant de toucher à la détection des goûts et préférences d'un utilisateur : l'enregistrement d'un certain nombre de séquences concernant les choix d'un utilisateur X (choix de livre, de disques, de programmes de radios et de télévisions, de films) permet à un ordinateur d'établir une liste de probabilités pour les prochains choix à effectuer. Ce dispositif évite à *l'homme de paresse* dont nous avons déjà parlé d'avoir à chercher parmi la liste de films, de livres, de disques ou de programmes celui ou ceux qui vont l'intéresser. Le capteur enregistreur disposera de lui-même sur le terminal audio/visuel de l'utilisateur ses films, disques, etc... préférés, ou qu'il aurait sans doute préférés. Ainsi ce capteur rendrait-il, sommes toutes ,visible ce qui est du domaine intérieur et nous révélerait à nous mêmes en nous faisant prendre conscience de nos propres désirs. Il agirait comme un détecteur de ... vérités.

Délicate attention qui aurait pour effet, pourrait-on craindre, d'enfermer l'individu dans des choix, certes personnels, mais qui deviendraient vite stéréotypés en se répétant .

Ces deux incursions dans l'esprit de l'utilisateur: l'une qui joue le rôle d'un inconscient, l'autre qui dispose des goûts et préférences en captant les contenu mentaux, sont des esquisses d'une communication future qui ne viserait plus tant la communication avec le monde extérieur, et sur le mode du langage audible/ perceptible et d'une certaine manière superficiel, qu'une communication qui se retourne sur soi-même et tente d'envahir les couches profondes de la pensée (la sienne propre et celle d'autrui).

*3) La télépathie permet de pénétrer dans la conscience de l'autre*

Ainsi voit-on paraître les contours d'une télépathie - mode de communication invisible, sans langage, qui transporte une pensée (la mienne) dans la pensée d'autrui- et permet de la « manipuler » à distance. De même en effet que *l'homo communicans n° 1* rêve de transporter des objets matériels à distance, ou de se transporter soi-même, par son double robotisé, transformant ainsi la réalité physique, de même *l'homo communicans n° 2* rêverait-il d'atteindre un niveau en deçà du niveau matériel, là où ce sont les mobiles intérieurs qui transportent les objets de pensée, et par là transforment les données élémentaires de la physique...

*4) La communication avec les animaux, les plantes et les minéraux se développe.*

Cette télépathie qui agirait directement dans l'âme d'autrui utiliserait la technique des capteurs d'énergie, et parviendrait sans doute à faire communiquer les espèces entre elles sur le mode émotionnel : un codage traduirait ensuite les informations bio-chimiques relevées en terme déchiffrables pour nous. Les animaux les végétaux et jusqu'aux minéraux ( que ne nous apprendraient- ils pas!) seraient ainsi en constants rapports. Certes la langue ne serait pas le support de ces communications là, mais *l'homo communicans* actuel a déjà perdu une partie non négligeable de ses langues : l'usage de l'E-mail les conversations en « chat », mi mots

tronqués et refabriqués, mi icônes souriantes (exemple :-) , ou pleurantes , (exemple :-( ), lui ont déjà fait quitter la planète de la grammaire, de l'orthographe et du style. ( On se souvient que l'homme de paresse était passé par là).

Si en effet nous pouvons capter par des mesures biométriques l'intensité de nos réactions personnelles et établir comme une carte du tendre des goûts et préférences qui déterminerait nos choix quotidiens, nous serions capables aussi de capter les échanges émotionnels entre humains et autres espèces : animales et végétales. Cette télépathie tendrait à effacer la distinction homme/ animal, et homme/ plante, comme tout à l'heure avec le premier de nos *homo communicans* nous avons effacé la distinction homme/ machine.

Si le futur en continuité est toujours un futur de domination , visant la régence du monde extérieur, l'*homo communicans* du saut technologique, l'*homo communicans n° 2*, devrait, lui, viser la douceur d'une compréhension de tous les éléments, animés ou non - de la « nature ».

Une ère de bonté universelle se répandrait même de la planète Terre vers les autres planètes: ces minéraux avec lesquels, munis de capteurs assez puissants et d'un codage bien au point, nous pourrions certainement communiquer en non-langue. En définitive la nature entièrement traversée de fils invisibles( les réseaux du virtuel) et de fibre optiques ( qui les rendent possibles), devenue entièrement transcribable, transcodée et transcodable, tellement artificielle qu'elle en deviendrait plus naturelle que la nature- supra naturelle: : eau, terre, air, nuées et nuages, volcans et rivières, montagnes et plaines tout l'ensemble serait soutenu par un programme compréhensif, « artefact » de bout en bout.....

## **Conclusion**

Nous pouvons en conclusion nous poser des questions simples et brèves. L'*homo communicans n.1* ne pose pas de problèmes particuliers. C'est l'*homo communicans* actuel, plus perfectionné, en continu. L'évolution vers

l'homme efficace et de paresse sont à portée de la main. C'est presque fait. L'homo communicans n.2 nous pose des questions plus radicales. Il accomplit totalement l'hybridation homme/machine. Il développe et il construit par une communication autre: Une nouvelle conscience de soi s'établit, les goûts deviennent rigides, une télépathie généralisée peut pénétrer dans la conscience de l'autre et la manipuler, une communication inédite avec les plantes, animaux et minéraux peut s'établir, en dehors du langage, par transcodage. Et si nous avons énoncé l'arrivée d'une bonté universelle c'était pour mieux souligner, par l'ironie, l'avènement d'une ère idéologique ou utopique.

Il est possible que nous ayons annoncé des réalités à venir - énoncés déjà contenus dans la science-fiction et dans la presse. Nous aurions fait alors comme Jules Verne, et avec moins de talent - lui qui prophétisait au 19ème siècle les aventures techniques du 20ème avec un fort coefficient de probabilité.

Mais une question demeure: Cette ère de "bonté " pourrait bien être une ère de guerre et de manipulation. Cette ère de communication avec les plantes, animaux ou minéraux pourrait être une ère d'exploitation totalement exacerbée de la nature, sans commune mesure avec nos moyens actuels. Et -ultime inquiétude- cette transformation de la conscience risque de nous entraîner dans un couple infernal: stéréotypes rigides/révolutions éclatées et radicales.

On ne peut que poser des questions: les réponses passeront par un démontage précis des utopies à venir et une critique lucide des idéologies déjà présentes.

---

(1) Douglas Coupland, *Microserfs*, trad. française chez Jean-Claude Lattès 1996 et 10/18 Christian Bourgeois, 1997, p 49.

(2) Qui devait donner lieu à mon livre "Critique de la communication", Seuil, 1988, 3ème. éd. 1992, Trad. portugaise (Institut Piaget), brésilienne (Loyola), italienne (Hopeful Monster) et espagnole (Amarrotu).

(3) Gallimard, 1969.

(4) Pierre Sansot, *Du bon usage de la lenteur*, Payot 1998

(5) Pour plus d'information voir par exemple Olga Kisseleva "Cyberart, un essai sur l'art du dialogue", L'Harmattan, 1998.

(6) Villier de l'Isle Adam, "L'Eve Future", Paris Pol, 1992.

(7) Sherry Turkle, « *The second self* », New York, Simon and Shuster, 1984, trad. franç: « *Les enfants de l'ordinateur* », Denoël, 1986.

---