

Contre le virtuel : une déconstruction

Stéphane VIAL¹

Professeur de philosophie, École Boule de Paris
Docteur en Philosophie, université Paris Descartes
contact@stephane-vial.net

À partir d'une généalogie critique du concept de virtuel, cet article propose de déconstruire l'usage de cette notion dans la recherche en sciences humaines et sociales en la replaçant dans une histoire des savoirs du numérique. Il s'agit de montrer que « l'hypothèse du virtuel », qui s'est imposée en France au cours des années 1990, constitue un moment révolu de la recherche qui correspond aux tâtonnements métaphysiques des premiers temps du cyberspace ayant conduit à la vulgate du virtuel et du réel, véritable aberration conceptuelle. En s'appuyant sur les travaux de Sherry Turkle sur la simulation qui montrent que nous nous sommes accoutumés aux ordinateurs et avons appris à voir les choses sous l'angle des interfaces, cette étude conclut à la nécessité d'abandonner le concept de virtuel pour lui préférer celui de numérique qui permet de mieux saisir le phénomène dans son objectivité technique et sa complexité réelle.

From a critical genealogy of the concept of virtual, this article proposes to deconstruct the use of this concept in humanities and social sciences by placing it within the history of digital knowledge. The objective is to show that 'the hypothesis of the virtual' which emerged in France in the 1990s is a past phase of research, which corresponds to the metaphysical trial and error during the emergence of cyberspace that led to the vulgate of the virtual and the real, a true conceptual aberration. Based on the work of Sherry Turkle on simulation, which shows that we have become accustomed to computers and have learned to see things in terms of interfaces, this study shows the need to abandon the concept of 'virtual' in favour of 'digital,' which would allow us to better understand this phenomenon in its technical objectivity and real complexity.

¹ S. Vial est également chercheur à l'UMR 8218 Institut ACTE (Art, Création, théorie, esthétique), université Paris 1.

« En résumé, sans vouloir instruire le lecteur, nous serions payé de nos peines, si nous pouvions le convaincre de pratiquer un exercice où nous sommes maître : se moquer de soi-même. Aucun progrès n'est possible dans la connaissance objective sans cette ironie autocritique. »

Gaston BACHELARD, *La psychanalyse du feu*, Avant-propos.

L'usage insouciant de la notion de virtuel dans les sciences humaines et sociales depuis une vingtaine d'années est l'une des plus grandes aberrations philosophiques de notre temps. Que ce soit dans des ouvrages ou des articles, des revues académiques ou des colloques, la plupart des chercheurs semble employer le terme « virtuel » sans jamais le définir, comme si la signification de ce prétendu « concept » était tellement évidente qu'elle ne méritait pas d'être énoncée, telle une « notion commune » qu'on met au rang des axiomes. Tout se passe comme si un pacte inconscient avait été conclu dans le monde savant, d'après lequel le terme « virtuel » est le terme qui convient, malgré toutes les raisons qui indiquent le contraire, pour qualifier tout ce qui se rapporte au monde de l'information, aux ordinateurs, à l'Internet ou à ce qu'on nommait autrefois le « cyberspace ». Ce postulat est même devenu une vulgate nationale puisqu'on peut lire, dans *Wikipédia*, que le terme virtuel sert à « désigner ce qui se passe dans un ordinateur ou sur Internet, c'est-à-dire dans un “monde numérique” par opposition au “monde physique” » (*sic*)². Malgré les avertissements de quelques auteurs éclairés, rien n'y fait : on veut — et on continue de vouloir — penser le monde de l'information, c'est-à-dire les phénomènes numériques comme des phénomènes virtuels. Or, comme nous allons le montrer dans les pages qui suivent, le concept de *virtuel* constitue en réalité un obstacle épistémologique. Bien qu'il soit d'origine *philosophique*, il n'est pas pertinent pour saisir *philosophiquement* la nature du phénomène numérique.

Le virtuel avant le numérique : brève généalogie critique

Le virtuel des philosophes : le potentiel

On ne le répétera jamais assez, le terme *virtuel* n'est pas à l'origine un terme informatique. Il s'agit d'un vieux mot de la langue philosophique, dont la longue histoire ne facilite pas toujours un usage rigoureux. Traduction du latin médiéval *virtualis*, le terme est employé pour la première fois au Moyen-Âge pour traduire dans la philosophie scolastique le concept aristotélicien de « puissance » (*dunamis*), par opposition à l'« acte » (*energeia*). Chez Aristote, la puissance et l'acte sont deux modes d'existence : ou bien une chose existe « en acte », ou bien

² Article « Virtuel », *Wikipedia*, premières lignes, version du 22 juillet 2012 à 17h04, [En ligne], URL : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Virtuel>

elle existe « en puissance ». Quand elle existe « en acte », elle est effectivement en train de se produire, et quand elle existe « en puissance », elle est seulement à l'état potentiel, elle *peut* effectivement se produire ou se réaliser mais n'est pas actuellement accomplie. Quand je ferme les yeux, la vue existe en moi en puissance (c'est-à-dire *virtuellement*), tandis que lorsque je les ouvre, elle existe en acte (c'est-à-dire *actuellement*). C'est cet état de puissance ou de *potentialité-prête-à-s'actualiser* que les philosophes du Moyen-Âge ont traduit par *virtualis*, du latin *virtus*, « force, énergie, mérite, vertu ». Comme le souligne à juste titre Gilles-Gaston Granger, « on voit que la non-actualité telle que l'introduit Aristote n'est nullement l'opposé de la réalité, quoique ce soit l'acte qui en constitue la perfection et l'accomplissement en tous genres. »³. Ainsi « jusqu'au XVIIe siècle, le *virtuel* désigne ce qui est en puissance, par opposition à ce qui est en acte »⁴. Jusqu'au XVIIe siècle mais également au-delà, puisqu'en 1926 c'est encore cette définition que donne André Lalande et que nous avons tous apprise en classe de philosophie : « est *virtuel* ce qui n'existe qu'en puissance et non en acte »⁵. Dès lors, levons tout de suite le malentendu : « la *virtus* n'est pas une illusion ou un fantôme, ou encore une simple éventualité, rejetée dans les limbes du possible. Elle est bien réelle et en acte. La *virtus* agit fondamentalement. [...] Le virtuel n'est donc ni irréel ou potentiel : le virtuel est dans l'ordre du réel »⁶. En effet, dans la signification philosophique qui a été la sienne pendant des siècles, le virtuel n'est pas autre chose qu'un régime ontologique, une manière particulière d'être réel, celle qui consiste, en deux mots, à *exister sans se manifester*. Il n'y a absolument rien, dans le concept philosophique de virtuel, qui puisse autoriser de le confondre, comme on aime tant le faire, avec l'irréel. Quand un enfant joue à cache-cache dans le jardin, sa présence ne devient pas irréelle : il se trouve réellement dans le jardin mais à l'état *virtuel*, c'est-à-dire *non-manifesté*.

Le virtuel des physiciens : l'artificiel

Néanmoins, parallèlement à l'usage philosophique, s'est développé à l'époque moderne un usage scientifique du terme *virtuel*, dans le domaine de l'optique. Assez méconnu du grand public, cet usage semble pourtant à l'origine de la distinction arbitraire et erronée, dont nous souffrons tant aujourd'hui, entre virtuel et réel. De quoi s'agit-il ? Pour un physicien, une image est par définition une réalité impalpable, c'est-à-dire un signal détecté par l'œil. En ce sens, parler d'image photographique est un abus de langage parce qu'une photographie est un objet palpable et non une image — à moins de la considérer comme une

3 Granger, G. - G. (1995). *Le probable, le possible et le virtuel : essai sur le rôle du non-actuel dans la pensée objective*. Paris : Odile Jacob, p. 13.

4 Bertrand, A. (1990). « Virtuel », *Les notions philosophiques, tome 2, Encyclopédie philosophique universelle*, Paris : PUF, p. 2745.

5 Lalande, A. (1926). *Vocabulaire technique et critique de la philosophie*. article « Virtuel ».

6 Quéau, Ph. (1993). *Le virtuel : vertus et vertiges*. Seyssel : Champ Vallon, collection « Milieux », p. 26.

image matérialisée. Dès lors, en optique, une image est soit une *image réelle*, c'est-à-dire une image que l'on peut voir et recueillir sur un écran (par exemple l'image d'un objet lumineux qui frappe notre rétine, l'image qui provient d'une diapositive projetée au mur ou même l'image télévisée), soit une *image virtuelle*, c'est-à-dire une image obtenue par un appareil optique (loupe, jumelles) et perçue par l'œil, mais que l'on ne peut pas recueillir sur un écran car elle n'existe que dans l'appareil qui l'engendre. Dans les deux cas, du point de vue ontologique, on a bien affaire à deux réalités sensibles puisque l'une comme l'autre sont perceptibles par l'œil. La seule différence réside dans le statut physique de l'image : l'une est l'image réelle d'un objet réel, l'autre est une image artificielle, comme celle que génère une loupe. Philosophiquement parlant, n'en déplaise au physicien, l'*image virtuelle* est bien *réelle* : ce qui la caractérise n'est pas une hypothétique absence de réalité mais seulement son *artificialité*, c'est-à-dire le fait qu'elle est à la fois techniquement produite par un appareil et inexistante en dehors de cet appareil qui la produit. À ce titre, le virtuel de l'opticien n'est pas la même chose que le virtuel du philosophe : là où le virtuel philosophique correspond à une manière d'exister *sans se manifester*, le virtuel optique désigne quant à lui une manière *tout à fait manifestée* d'exister. Ce qu'il introduit de nouveau, et qui n'est pas présent dans le virtuel philosophique, c'est la notion de facticité appareillée ou de synthèse artificielle : les *images virtuelles* issues des instruments optiques sont des *images techniquement synthétisées*. C'est en ce sens, bien éloigné du sens philosophique initial et à vrai dire assez peu justifié du point de vue conceptuel, qu'elles sont dites *virtuelles*.

Le virtuel des informaticiens : le simulationnel

De là provient la troisième acception du terme, technique cette fois, qui s'est développée pendant la seconde moitié du XX^e siècle dans le domaine de l'informatique, avec des expressions telles que « mémoire virtuelle », « machine virtuelle », « serveur virtuel » ou « réalité virtuelle ». Dans la perspective de l'ordinateur, on appelle *virtuel* n'importe quel processus capable, grâce à des techniques de programmation, de simuler un comportement numérique *indépendamment* du support physique dont (paradoxalement) il *dépend*. Ainsi on parle de *mémoire virtuelle* pour un « espace d'adressage théorique non limité aux dimensions physiques des dispositifs de stockage »⁷ ou de *machine virtuelle* pour un « ordinateur qui apparaît, pour son utilisateur, différent de la machine réelle employée »⁸. Par exemple, grâce au logiciel de virtualisation *Virtual Box*, une machine virtuelle sous licence libre bien connue des professionnels du Web, on peut facilement simuler (on dira alors « émuler ») le système d'exploitation *Windows* à l'intérieur du système *Mac OS X*, comme si on lançait simplement un programme parmi d'autres. Dans ce cas, tout comme le virtuel optique, le

7 Morvan, P. dir. (1996). « Mémoire virtuelle ». *Dictionnaire de l'informatique*. Paris : Larousse, p. 158.

8 *Ibid.*, p. 149.

virtuel informatique n'est pas autre chose qu'une espèce d'*artificiel*, au sens où une mémoire virtuelle est une mémoire *artificiellement synthétisée* et où une machine virtuelle est un programme *artificiellement reproduit*. La seule différence réside dans le fait que l'artifice, ici, ne repose pas comme en optique sur des techniques de rayonnement lumineux, mais sur des techniques de programmation informatique, c'est-à-dire sur des algorithmes et des langages. Le virtuel informatique, c'est donc le *simulationnel* — au sens technique du terme, c'est-à-dire en tant qu'il est le résultat d'une manipulation programmable de l'information. Il ne faut pas le confondre avec le *simulacre*, qui nous ramènerait dans la caverne platonicienne des mensonges et des mirages. Le *simulationnel*, au contraire, c'est tout ce qu'il y a de plus réel dans sa pleine positivité empirique : c'est l'efficacité opérationnelle du simulateur de vol, c'est la précision scientifique du logiciel de conception assistée par ordinateur, c'est le réalisme jouissif du jeu vidéo. Le plus souvent ignorée, en particulier par tous ceux qui aiment la confondre avec quelque métaphysique de l'irréel, cette acception strictement technique du terme *virtuel* est la seule qui, en contexte numérique, soit objectivement recevable, et par conséquent la seule que nous retiendrons.

La résurrection du virtuel : les années 1990 et la métaphysique de l'irréel

L'invention des interfaces graphiques dans les années 1980 est sans doute l'événement le plus important de l'histoire de la micro-informatique. Grâce à elles, l'ordinateur devient plus convivial et plus « dionysiaque »⁹, parce qu'il devient visuel et constitué d'images. D'un écran noir avec lequel on ne pouvait interagir qu'en saisissant des lignes de code réservées aux experts et autres « cinglés d'informatique »¹⁰, les interfaces graphiques conduisent à un environnement visuel imagé que tout le monde peut manipuler grâce à des fenêtres, des icônes, des menus et un système de pointage¹¹. Elles nous font passer, comme le souligne Sherry Turkle, d'une « culture du calcul » à une « culture de la simulation »¹². Nous voilà en train de classer des dossiers virtuels, de tourner des pages virtuelles, de dessiner avec des pinceaux virtuels, et ainsi de suite. À chaque fois, virtuel signifie « informatiquement simulé ». Il est donc tout aussi exact de dire : nous voilà en train de classer des dossiers *informatiquement simulés*, de tourner des pages *informatiquement simulées*, de dessiner

9 Darras, B. (1991). « Machines, complexité et ambition », *Dessine-moi un pixel : informatique et arts plastiques*. Paris : INRP/Centre Georges Pompidou, p. 107.

10 Cringely, R. X. (1996). *The Triumph of the Nerds: The Rise of Accidental Empires*. [Documentaire TV], Oregon: Public Broadcasting.

11 C'est le principe de l'interface WIMP (Windows, Icons, Menus, Pointing Device), inventée par Xerox dans les années 1970, commercialisée par Apple dans les années 1980 et imposée à tous par Microsoft dans les années 1990.

12 Turkle, S. (1995). *Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet*. New York: Simon & Schuster Paperbacks, p. 19.

avec des pinceaux *informatiquement simulés*, et ainsi de suite. Par conséquent, les nouvelles images qui émergent des interfaces graphiques dans les années 1980, ces images de synthèse qui simulent toutes sortes de réalités (existantes ou inexistantes), sont bel et bien des *images virtuelles*, mais au sens informatique du terme, c'est-à-dire des *images simulationnelles*.

Pourtant, à la fin des années 1980, et particulièrement en France, les premiers penseurs du numérique se sont engouffrés dans la notion de *virtuel*. En tentant de fusionner l'acception informatique du terme (*simulationnel*) avec son acception philosophique ancienne (*potentiel*), ils ont cherché à lui donner une seconde vie philosophique, sous la forme d'une métaphysique de l'image pleine de confusion et de malentendus. Le premier à aller dans cette voie, quoique ce soit avec une subtilité théorique qui l'honore et dont n'ont pas cru bon de devoir tenir compte tous ceux qui ont donné une suite grossière à ses idées, c'est Philippe Quéau. Selon lui, cette « révolution radicale du statut de l'image dans notre civilisation »¹³ consiste à introduire dans le champ de notre réalité des mondes « intermédiaires ». À travers ce mot, que le lecteur ne se trompe pas, c'est tout une métaphysique ancienne — venue de Platon — qui refait surface et qui permet à Quéau de situer les mondes virtuels à un niveau ontologique bien particulier, qui n'est pas sans faire problème. Chez Platon, en effet, les « réalités intermédiaires » sont, sur l'échelle des êtres, des réalités situées à mi-chemin entre les choses sensibles du monde matériel et les formes intelligibles du monde des Idées : il s'agit des *nombres* et des *idéalités mathématiques*. Heureux hasard théorique ! Il ne reste plus à Philippe Quéau qu'à assimiler les phénomènes virtuels, qui ne sont rien d'autre que de l'information calculée c'est-à-dire du *Nombre*, à des réalités intermédiaires platoniciennes :

« Les images tridimensionnelles “virtuelles” ne sont pas des représentations analogiques d'une réalité déjà existante, ce sont des simulations numériques de réalités nouvelles. Ces simulations sont purement symboliques, et ne peuvent pas être considérées comme des phénomènes représentant une véritable réalité, mais plutôt comme des fenêtres artificielles nous donnant accès à un monde *intermédiaire*, au sens de Platon, à un univers d'*êtres de raison*, au sens d'Aristote. »¹⁴

Par « symboliques », Philippe Quéau veut dire que ces simulations relèvent de symboles logico-mathématiques, c'est-à-dire de langages. La thèse platonicienne est claire : les images virtuelles ne sont pas « une véritable réalité », elles appartiennent à un « monde intermédiaire ». Elles sont en quelque sorte des réalités flottantes, situées entre le monde matériel et le monde immatériel. La rhétorique néo-métaphysique produit ici tout son effet.

13 Quéau, Ph. (1993). « La pensée virtuelle ». *Réseaux*, n° 61, sept/octobre 1993, p. 69.

14 Quéau, Ph. (1993). *Le virtuel : vertus et vertiges*. Seyssel : Champ Vallon, collection « Milieux », p. 18.

Pourtant, nous le savons, les mondes intermédiaires n'existent pas, ils ne sont qu'un fantasme de métaphysicien. On ne peut rien bâtir sur eux de sérieux pour tenter de comprendre philosophiquement le phénomène numérique. Et le problème avec cette néo-métaphysique de l'image, c'est qu'elle conduit son auteur, malgré tous les efforts qu'il fait pour l'éviter, à séparer les phénomènes *virtuels* des phénomènes *réels* pour les constituer en deux substances ontologiquement distinctes. Les images virtuelles ont « une vie propre »¹⁵, nous dit Quéau, au sens où elles forment un monde ontologiquement séparé et possèdent, à la manière des formes intelligibles de Platon, une espèce distincte de réalité : « Le virtuel devient un monde propre, à côté du monde réel »¹⁶. Dans cette brève affirmation, tirée d'un article de la revue *Réseaux* paru la même année que son ouvrage sur *Le virtuel*, il formule sans ambiguïté l'axiome fondamental de la néo-métaphysique du virtuel qui voit le jour dans les années 1990 et qui va faire tant de ravages. Cet axiome, c'est bien entendu une croyance inconsciente : la croyance platonicienne, si vive dans la culture occidentale, en l'existence d'un monde séparé du monde visible, qui s'incarnerait, à l'âge informatique, dans les mondes virtuels. Certes, le propos de Philippe Quéau est, à maintes reprises, plus subtil. Mais le mal est fait. Lorsqu'on réveille l'imaginaire platonicien qui sommeille dans le cœur de l'homme occidental, cet imaginaire de l'arrière-monde dont Nietzsche a montré que le christianisme n'avait été qu'une nouvelle itération, il est très difficile de revenir en arrière. Car le poison de la croyance est tel qu'il est capable, comme nous l'a bien enseigné Bachelard, de s'introduire jusque dans l'intimité de l'esprit scientifique. Désormais, sous l'effet de la nouvelle métaphysique de l'image, le phénomène numérique sera réduit au phénomène virtuel et le phénomène virtuel sera considéré comme une « néo-réalité »¹⁷ située en dehors du réel. Tant pis pour les nuances. Contre toute tradition philosophique et toute rigueur scientifique, le « virtuel » dorénavant devra s'opposer au « réel ». Et tout ce qui provient des mondes virtuels, quels qu'ils soient, sera considéré comme illusion et chimère, mirage et tromperie. Telle est la vulgate du réel et du virtuel, celle qui s'installe dans les esprits des années 1990 et, en trompant parfois les chercheurs eux-mêmes, empoisonne encore aujourd'hui la pensée objective.

¹⁵ *Ibid.*, p. 45.

¹⁶ Quéau, Ph. (1993). *Op. cit.*, p. 71.

¹⁷ *Ibidem*

« Voir les choses sous l'angle des interfaces » : les années 2000 et la fin de la rêverie

S'il est vrai que les ordinateurs produisent des mondes virtuels, tous n'ont pas le même degré de virtualité. L'environnement de bureau d'un système d'exploitation, l'environnement paginé d'un traitement de texte, l'environnement tactile d'une application mobile, l'environnement immersif d'un univers virtuel (comme *Second Life*) ou l'environnement persistant d'un jeu de rôle en ligne (comme *World of Warcraft*) peuvent tous êtres considérés comme des environnements virtuels mais, au sens strict, seuls les deux derniers sont à proprement parler des *mondes virtuels*, c'est-à-dire des univers simulés dans lesquels l'utilisateur peut lui-même s'instancier comme être virtuel (par exemple sous la forme d'un personnage). Pour les autres, il convient de parler seulement d'environnements virtuels interactifs. Dans la mesure où nos appareils numériques sont tous dotés d'interfaces graphiques, nous sommes tous confrontés depuis une trentaine d'années à un minimum de *virtualité*, certains y étant exposés plus que d'autres. S'ensuit-il que nous vivons depuis trente ans dans un monde d'*irréalité*, comme le veut la vulgate du réel et du virtuel ? Ceux qui le croient encore sont de toute évidence les victimes d'un fantasme épistémologique.

Si le contact avec des réalités informatiquement simulées pouvait revêtir à l'époque de Philippe Quéau un caractère surnaturel, il ne présente aujourd'hui plus aucune aura surréelle. Tout comme nous nous étions accoutumés au début du XX^e siècle à l'ontophanie téléphonique (celle du *se parler sans se voir*), nous nous sommes accoutumés depuis à l'ontophanie numérique, celle de la virtualité et de quelques autres caractéristiques remarquables qui rendent possible de *communiquer sans se parler et sans se voir*¹⁸. Autrement dit, nous avons appris à *vivre avec* les réalités informatiquement simulées et à les considérer comme *des choses parmi les choses*. Qu'elles soient graphiques comme les icônes, les boutons, les avatars ; dynamiques comme les actions de type copier/coller, annuler/refaire, envoyer/télécharger ; ou fictives comme les personnages d'un jeu vidéo et les paysages immersifs, les réalités virtuelles ont fini par devenir, elles aussi, choses banales et ordinaires. Comme le souligne fort justement Sherry Turkle, dans la « culture de la simulation » qui est la nôtre, nous sommes « de plus en plus à l'aise avec le fait de substituer des représentations de la réalité à la réalité »¹⁹, c'est-à-dire avec le fait de considérer des réalités simulationnelles comme des réalités :

¹⁸ Voir Vial, S. (2012). *La structure de la révolution numérique*. Thèse de Doctorat en Philosophie, 302 pages, Université Paris Descartes, §§ 23-33. [En ligne], URL : <http://www.theses.fr/s64027>.

¹⁹ Turkle, S. (1995). *Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet*. New York: Simon & Schuster Paperbacks, p. 23.

« L'écran d'ordinateur que je suis en train d'utiliser contient un dossier nommé "Vie professionnelle". Il contient mon courrier professionnel, mon agenda, mon répertoire téléphonique. Un autre dossier, intitulé "Cours", contient des programmes de cours, des lectures obligatoires, des listes de classes, des notes de cours. Un troisième, "Travail en cours", contient mes notes de recherche et les brouillons de ce livre. Je n'ai pas le sentiment de perdre le sens du réel dans ma relation avec l'un ou l'autre de ces objets. La culture de la simulation m'encourage à *prendre ce que je vois sur l'écran sous l'angle de l'interface*. Dans la culture de la simulation, si cela marche pour vous, cela a toute la réalité nécessaire. »²⁰

Prendre ce que je vois sur l'écran sous l'angle de l'interface, voilà une expression d'une grande profondeur philosophique, bien difficile à restituer en français, tant le jeu de mots intraduisible du texte original est subtil. Les termes exacts employés par Sherry Turkle sont : *to take what I see on the screen "at (inter)face value"*. Pour saisir la portée philosophique de cette proposition, le lecteur nous pardonnera, il nous faut faire un peu d'anglais. Dans la langue anglaise, l'expression *to take something at face value* est une expression idiomatique qui signifie : « considérer qu'une chose est exactement comme elle apparaît » ou « la manière dont une chose apparaît est réellement ce qu'elle est ». Selon le contexte, on peut la traduire en français par des expressions comme « à première vue, au premier abord, au premier degré » ou « en apparence, à la lettre, pour argent comptant », même si ces formules ont tendance à être péjoratives. Classique en anglais, l'expression provient à l'origine de l'idée que la valeur (*value*) d'une pièce de monnaie est exactement égale au montant affiché par le nombre frappé sur sa face (*face*). Prendre les choses *at face value* signifie alors « prendre pour argent comptant » au sens de « prendre ce qui est affiché pour la réalité ».

Aussi, lorsque Sherry Turkle écrit : *We have learned to take things at interface value*²¹, elle énonce une proposition d'une géniale complexité philosophique. On peut essayer de la traduire de la manière suivante : *nous avons appris à voir les choses sous l'angle des interfaces*, c'est-à-dire nous avons appris à considérer comme des choses les choses qui apparaissent sur nos écrans. En une formule fulgurante, nous voilà plongés en pleine phénoménotechnique. Voir les choses sous l'angle des interfaces, c'est précisément voir les choses *comme les interfaces nous les donnent à voir*. Autrement dit, les interfaces numériques constituent une nouvelle matrice ontophanique, c'est-à-dire une nouvelle forme où se coule notre perception, tout comme l'ont été avant elles les machines mécanisées du premier et du second

20 *Ibid.*, p. 23-24. [Traduit par nous]. Souligné par nous.

21 *Ibid.*, p. 23.

système technique industriel ²². En s'intégrant à notre expérience-du-monde, elles créent un nouvel angle de vue phénoménologique par lequel les êtres virtuels du système technique numérique peuvent advenir en tant que phénomènes du monde. Elles sont donc les nouveaux *appareils* qui forgent le nouvel *apparître*. En vivant avec elles, nous apprenons la phénoménalité numérique et nous nous éduquons à la nouvelle ontophanie. C'est pourquoi, trente ans après leur naissance, les images virtuelles ont définitivement perdu leur aura métaphysique. Devenues banales, elles s'inscrivent désormais dans nos pratiques les plus ordinaires :

« L'usage du terme "cyberespace" pour décrire les mondes virtuels est né de la science-fiction, mais pour beaucoup d'entre nous, le cyberespace fait maintenant partie de la routine de la vie quotidienne. » ²³

S'envoyer des messages, faire des achats en ligne, échanger sur Twitter, tout cela ne résonne plus pour nous comme des pratiques relevant d'un *cyberespace*. Tout cela résonne pour nous comme des pratiques relevant du même espace que l'espace du monde. Le terme *cyberespace*, issu de la science-fiction ²⁴, est déjà un concept daté et phénoménologiquement périmé, ancré dans la rêverie du virtuel. Il avait du sens quand nous percevions les phénomènes numériques comme des mondes imaginaires et irréels, quand nous pouvions encore nous créer une adresse e-mail de la forme *cyberprof@voila.fr*, comme l'avait fait un de nos collègues à la fin des années 1990 avec qui nous découvrons, dubitatifs, l'usage du courrier électronique. Posséder et utiliser une boîte e-mail nous apparaissait alors comme une manière d'entrer dans une autre dimension, une autre réalité. Aujourd'hui, à part sur un mode furtif ou humoristique, il ne viendrait à personne l'idée de se créer une adresse e-mail de cette sorte. Au contraire, épousant la dynamique phénoménotechnique de l'acculturation numérique, nos boîtes e-mail ont épousé la nouvelle banalité du monde et sont maintenant plutôt de la forme *stephane.vial@univ-paris1.fr*. Cet exemple simple, relevé dans l'évolution des pratiques sémantiques de nos courriels, illustre bien à quel point *nous avons effectivement appris à voir les choses sous l'angle des interfaces*.

Conclusion

La révolution numérique est avant tout une révolution ontophanique, c'est-à-dire une révolution de la manière dont l'être (*ontos*) nous apparaît (*phainô*). Si elle n'est pas la première, elle est sans doute l'une des plus perçantes et des plus spectaculaires. Jamais une technique n'avait à ce point transformé la manière

²² Voir Vial, S. (2012). *Op. cit.*

²³ Turkle, S., *op. cit.*, p. 9.

²⁴ Gibson, W. (1984). *Neuromancien*. Paris : La Découverte, 1985.

dont les êtres et les choses nous apparaissent, en tant que *phénomènes*. Depuis une trentaine d'années, le choc perceptif induit par le numérique est si grand qu'on peut parler sans exagérer d'un véritable *traumatisme phénoménologique* survenu dans notre expérience-du-monde — au sens neutre (et quasi clinique) du terme. Les interfaces en réseau du système technique numérique, celles de nos ordinateurs, de nos consoles, de nos smartphones, de nos tablettes et plus généralement de tous nos objets connectés, sont les nouveaux *appareils* de notre époque, c'est-à-dire les nouveaux dispositifs phénoménotechniques à partir desquels le monde d'aujourd'hui peut *apparaître*. Ils se sont imposés à nous en seulement quelques décennies et, comme les machines de l'ère mécanisée l'avaient fait avant eux, ils ont profondément modifié notre *manière d'être-au-monde*, imposant une nouvelle forme où se coule notre perception. C'est ce qui a conduit les premiers penseurs du numérique, hypnotisés par la nouvelle phénoménologie des images et le vertige perceptif de la simulation, à faire porter tout l'effort théorique sur l'hypothèse du virtuel, et la rêverie de l'irréel qu'elle induit. Mais aujourd'hui, grâce à vingt ans d'accoutumance aux ordinateurs sous toutes leurs formes, nous sommes sortis de la rêverie du virtuel. Nous n'avons plus le sentiment d'être *projetés* dans des « mondes virtuels » mais plutôt de *vivre avec* des « interfaces numériques ». Nous employons d'ailleurs de plus en plus volontiers le terme « numérique » plutôt que celui de « virtuel » parce que, intuitivement, nous reconnaissons un peu plus le phénomène informatisé dans son objectivité technique et sa matérialité bien réelle.

RÉFÉRENCES

- Aristote. (1991). La métaphysique. Paris : Vrin.
- Bachelard, G. (1994). Psychanalyse du feu. Paris : Gallimard.
- Cringely, R. X. (1996). The Triumph of the Nerds. The Rise of Accidental Empires. Oregon: Public Broadcasting.
- Darras, B. (1991). « Machines, complexité et ambition », Dessine-moi un pixel : informatique et arts plastiques. Paris : INRP/Centre Georges Pompidou.
- Granger, G.-G. (1995). Le probable, le possible et le virtuel. Essai sur le rôle du non-actuel dans la pensée objective. Paris : Odile Jacob.
- Lévy, P. (1995). Qu'est-ce que le virtuel ? Paris : La Découverte.
- Milon, A. (2005). La réalité virtuelle. Avec ou sans le corps ? Paris : Autrement.
- Nova, N. (2010). « Famous user figures in the history of HCI », 18 février 2010, [En ligne], URL : <http://nearfuturelaboratory.com/pasta-and-vinegar/2010/02/18/famous-user-figures-in-the-history-of-hci>
- Quéau, P. (1993). Le virtuel : vertus et vertiges. Seyssel : Champ Vallon.
- Quéau, P. (1993). « La pensée virtuelle », Réseaux, n°61, sept/octobre.
- Turkle, S. (1995). Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet. New York: Simon & Schuster.