



# Critique du virtuel : en finir avec le dualisme numérique

[ Stéphane Vial<sup>[1]</sup>

## Résumé

Le terme virtuel est le plus souvent employé pour désigner ce qui se passe dans un ordinateur ou sur Internet, c'est-à-dire dans un monde numérique par opposition au monde physique. Fondée sur l'opposition trompeuse entre virtuel et réel, cette pseudo-définition est largement adoptée par le sens commun et les médias, mais également relayée par de nombreux chercheurs des sciences humaines et sociales. L'hypothèse défendue dans cet article est que cette définition n'a aucun fondement lexical, conceptuel ou scientifique. Comment expliquer alors que la vulgate du réel et du virtuel ait autant de succès ? De quoi le virtuel est-il le nom, pour ne pas dire le symptôme ? Pourquoi tant de chercheurs, parfois éminents, persistent à croire au dualisme numérique ? L'article tente de montrer que le concept de virtuel est porteur d'un imaginaire métaphysique dualiste obsolète et inadéquat.

## Mots clés

Dualisme numérique ; monisme numérique ; platonisme ; simulation ; virtuel.

## Summary

Critique of the Virtual : putting an end to Digital Dualism

The term virtual is generally used to describe what happens in a computer or on the Internet, that is to say, in a digital world as opposed to the physical world. Based on the deceptive opposition between virtual and real, this pseudo-definition is largely adopted by people and media, but also by various researchers in social and human sciences. The hypothesis that is defended in this paper is that this definition has no lexical, conceptual or scientific basis. How to explain, then, that this vulgate of the real and the virtual can be so successful ? What the virtual is it the name of, if not the symptom ? Why so many researchers, sometimes eminent, still believe in digital dualism ? This paper aims at showing that the concept of virtual carries a dualistic metaphysics imaginary which is obsolete and inadequate.

## Key words

Digital dualism ; digital monism ; platonism ; simulation; virtual.

[1] Docteur en philosophie, maître de conférences en design à l'Université de Nîmes, chercheur à l'Institut ACTE (UMR 8218). [stephane.vial@unimes.fr](mailto:stephane.vial@unimes.fr)

Dans la version française de l'encyclopédie libre *Wikipedia*, il est écrit 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” »<sup>[2]</sup>. Disons-le d'emblée : cette définition est complètement fantaisiste et n'a aucun fondement lexical, conceptuel ou scientifique. Elle reflète uniquement les usages quotidiens de la langue, tels qu'on peut les observer dans la langue profane et, hélas, parfois aussi dans la langue savante. Selon ces usages, qui remontent à une vingtaine d'années et qui sont particulièrement vivaces en France, on utilise les termes réel et virtuel comme des synonymes de physique et numérique, en faisant comme si les deux termes de chaque série étaient opposés. Les chercheurs eux-mêmes exploitent cette prétendue opposition, comme s'il s'agissait d'un axiome. Curieux déni de non-contradiction. Pourtant, d'Aristote à Gilles Deleuze, les philosophes le savent : le réel ne s'oppose en rien au virtuel, qui est un régime ontologique parmi d'autres. Et de même, de Alan Turing à Steve Jobs, les informaticiens le savent : le physique ne s'oppose en rien au numérique, qui est un régime matériologique parmi d'autres. Comment expliquer alors que la vulgate du réel et du virtuel ait autant de succès ? Pourquoi, malgré les avertissements de plusieurs auteurs éclairés (Lévy, 1995 ; Milon, 2005), tant de chercheurs, parfois éminents, persistent à croire au « dualisme numérique » (Jurgenson, 2012a), cette illusion de deux mondes séparés dont l'un serait virtuel/numérique/en ligne et l'autre serait réel/physique/hors ligne ? De quoi le virtuel est-il le nom, pour ne pas dire le symptôme ? Le but de cet article est de montrer que le concept de virtuel est porteur d'un imaginaire métaphysique dualiste devenu aujourd'hui obsolète et inadéquat. Sa déconstruction critique est le seul moyen de dépasser l'obstacle épistémologique qu'il constitue, dans le but de mieux appréhender la nouvelle phénoménologie du monde induite par les interfaces numériques.

### Les quatre concepts fondamentaux du virtuel

#### Le virtuel philosophique : le potentiel

On ne le répétera jamais assez, le terme virtuel n'est pas d'origine informatique. Il s'agit d'un 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 acte (*energeia*). Chez Aristote, la puissance et l'acte sont deux modes d'existence : ou bien une chose existe en acte, ou bien elle existe en puissance. Quand elle existe en acte, elle est effective et en train de se produire ; quand elle existe en puissance, elle est seulement à l'état potentiel, elle peut se produire ou se réaliser mais n'est pas actuellement accomplie. Dans sa *Métaphysique*, Aristote définit ces deux états de la manière suivante :

[2] Wikipedia, « Virtuel », premières lignes, version du 13 juin 2013 à 18h22, en ligne : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Virtuel>



« La notion d'acte que nous proposons peut être élucidée par l'induction, à l'aide d'exemples particuliers, sans qu'on doive chercher à tout définir, mais en se contentant d'apercevoir l'analogie : l'acte sera alors comme l'être qui bâtit est à l'être qui a la faculté de bâtir, l'être éveillé à l'être qui dort, l'être qui voit à celui qui a les yeux fermés mais possède la vue, ce qui a été séparé de la matière à la matière, ce qui est élaboré à ce qui n'est pas élaboré. Donnons le nom d'acte au premier membre de ces diverses relations, l'autre membre, c'est la puissance (Aristote, *Métaphysique*. Paris, Vrin, 1991, livre 6, 1048 a 35 – 1048 b 5).

Si j'ai l'idée de sculpter dans le bois une statue du dieu Hermès, alors, tant que la statue n'est pas réalisée, « Hermès existe en puissance dans le bois » ; mais, dès le moment où je façonne la statue et qu'elle prend forme, alors Hermès existe en acte dans le bois. « L'acte est donc le fait pour une chose d'exister en réalité et non de la façon dont nous disons qu'elle existe en puissance » (*ibid.*, 1048 a 30 ; l'expression en réalité est ici un choix du traducteur qui pose problème). En ce sens, toutes nos facultés (voir, sentir, penser, etc.) sont des puissances dont la caractéristique essentielle est qu'elles peuvent à tout moment s'actualiser. 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 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 » (1995, p. 13). Ainsi « jusqu'au XVII<sup>e</sup> siècle, le virtuel désigne ce qui est en puissance, par opposition à ce qui est en acte » (Bertrand, 1990, p. 2745), et ce, bien au-delà de l'âge classique puisqu'en 1926, c'est encore cette définition que propose André Lalande dans son célèbre *Vocabulaire de la philosophie* : « est virtuel ce qui n'existe qu'en puissance et non en acte ». Dès lors, levons un 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 » (Quéau, 1993a, p. 26).

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 qui consiste à exister sans se manifester. Il n'y a donc absolument rien, dans le concept philosophique originnaire de virtuel, qui puisse autoriser de le confondre, comme si souvent, avec l'irréel. « À la différence du potentiel, qui est peut-être, dans le futur, le virtuel est présent, d'une manière réelle et actuelle, quoique cachée, souterraine, inévidente » (Quéau, 1993a, p. 27). Quand un enfant joue à cache-cache dans le jardin, sa présence ne devient pas irréelle : il se trouve réellement dans le jardin mais en quelque sorte à l'état virtuel, c'est-à-dire non manifesté. De même dans une compétition sportive, lorsqu'un athlète qui fait course en tête n'a pas encore franchi la ligne d'arrivée, on dit de lui qu'il est, à cet instant précis, médaille d'or virtuelle : par là, on signifie que sa domination bien

réelle, parce qu'elle n'est pas encore accomplie, n'est pas encore pleinement manifestée ou phénoménalisée (et ne le sera peut-être pas).

### **Le virtuel optique : l'artificiel**

En parallèle à cet usage philosophique, s'est développé à l'époque moderne un usage scientifique du terme virtuel dans le domaine de l'optique, cette section de la physique qui traite de la lumière et de la vision. Assez méconnu du grand public, cet usage est 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 palpable, 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 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, etc.) 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 engendrée par une loupe. Philosophiquement parlant, n'en déplaise aux physiciens, 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 (au point où elle ne peut pas être recueillie sur un écran hors de l'appareil). À ce titre, le virtuel de l'opticien n'est pas du même ordre que le virtuel du philosophe : là où le virtuel philosophique correspond à une manière d'exister sans manifestation, le virtuel optique désigne 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 ontologique, qu'elles sont dites virtuelles.

### **Le virtuel informatique : le simulationnel**

De là provient la troisième acception du terme, technique cette fois, qui s'est développée pendant la seconde moitié du XX<sup>e</sup> siècle dans le domaine de l'informatique, avec des



expressions telles que mémoire virtuelle, machine virtuelle, serveur virtuel ou encore 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 parle-t-on de mémoire virtuelle pour un « espace d'adressage théorique non limité aux dimensions physiques des dispositifs de stockage » (Morvan, 1996, p. 158) ou de machine virtuelle pour un « ordinateur qui apparaît, pour son utilisateur, différent de la machine réelle employée » (*ibid.*, p. 149). Par exemple, grâce au logiciel *Virtual Box*, machine virtuelle sous licence libre bien connue des professionnels du Web, on peut facilement simuler (on dit 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. Et comme tout peut être réduit aujourd'hui à un processus numérique, soit de l'information calculable, tout peut être simulé numériquement. Dans ce cas, le 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. L'artifice, ici, ne repose pas comme en optique sur des techniques de rayonnement lumineux, mais 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 que 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, réduisant la technicité objective du virtuel à une métaphysique fantasmée de l'illusion (nous y reviendrons). Le simulationnel, au contraire, est entièrement réel : on en relève des applications concrètes dans l'efficacité opérationnelle du simulateur de vol, la précision scientifique du logiciel de conception assistée par ordinateur, le réalisme incroyable du jeu vidéo ou même l'environnement fenêtré de nos systèmes d'exploitation. 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 soit objectivement recevable, et par conséquent la seule que nous retiendrons.

### Le virtuel psychanalytique : le fantasmatique

Il existe une quatrième acception du terme virtuel : celle qui s'impose dans la psychanalyse française depuis une dizaine d'années. On la doit en grande partie à l'influence de la pensée de Serge Tisseron (2008, 2013). Selon lui, si du moins nous ne le trahissons pas, le virtuel est une dimension de la vie psychique qui se distingue de celle de l'imaginaire. Il ne s'agit ni d'un régime ontologique au sens des philosophes, ni d'un processus physique ou technique au sens des informaticiens, quoiqu'il est plus proche des premiers que des seconds : « Il existe chez l'être humain du virtuel

psychique, qui n'est pas l'imaginaire. Celui-ci renvoie à un objet qui n'existe pas, alors que le virtuel concerne l'ensemble de nos attentes et de nos représentations préexistantes à une rencontre réelle » (Tisseron, 2013, version PDF, §. 5.1, p. 19). Ou encore : « L'imaginaire se développe parallèlement au monde réel et ne prétend pas le rencontrer. Au contraire, le virtuel y prépare et il est destiné à s'y actualiser » (*ibid.*, § 5.1.2, p. 20). Au sein de la vie psychique, l'imaginaire appartient donc à la fiction, tandis que le virtuel appartient au réel-des-possibles-actualisables. Dans cette perspective, le virtuel désigne la part de notre monde imaginaire qui peut être amenée à s'actualiser dans le monde réel : par exemple, lorsque je me représente quelqu'un côtoyé sur Facebook mais que je n'ai jamais rencontré dans la réalité hors ligne, je suis en train de produire de cette personne une représentation mêlée d'imaginaire (car je lui associe des désirs et des fantasmes, des inquiétudes ou des angoisses) mais qui ne relève pas pour autant de la fiction (car cette personne est bel et bien réelle, ce que je vérifie par mes interactions en ligne avec elle ou par nos amis communs sur le réseau). Ce type de représentation relève alors selon Tisseron du virtuel psychique, ce monde interne de représentations que nous attachons à un être et qui, lorsqu'une rencontre avec cet être se produit dans la réalité du face-à-face, doit être psychologiquement retravaillé afin de tenir compte de cette réalité. En d'autres termes, le virtuel psychique se présente comme une anticipation de la réalité (éventuellement étayée par des dispositifs numériques) appelée à se remodeler au contact de cette réalité, dans l'élan d'une actualisation qu'elle implique. D'où ce que nous avons appelé de notre côté le « malentendu du virtuel » (Vial, 2010, p. 65), d'après lequel ce que nous fantasmons dans les mondes en ligne n'est jamais tout à fait conforme à ce que nous expérimentons dans la réalité hors ligne. Il y a toujours un décalage, qui résulte de la confrontation entre ce que nous anticipons de manière fantasmatique et ce que nous éprouvons ensuite de manière réelle. C'est précisément ce décalage, cet interstice, cet intervalle, que Serge Tisseron nomme virtuel psychique, en tant qu'il est potentialité qui s'actualise. Nous pourrions aussi bien l'appeler espace du fantasme ou monde fantasmatique, pris en un sens philosophique très large qui enveloppe tout ce que nous pouvons imaginer, fantasmer, rêver, consciemment ou non, et qui, de ce fait, ne se trouve pas actuellement présent, mais potentiellement actualisable. En le nommant virtuel (au sens de Deleuze), Tisseron distingue sa capacité à s'actualiser dans l'instant, en tant qu'elle serait favorisée par les propriétés du matériau numérique<sup>[3]</sup>. Dès lors, on comprend que le virtuel ainsi défini n'a rien à voir avec le virtuel au sens technique. Il faut le déplorer, car c'est bien le sens technique du terme virtuel qui, à rebours du sens philosophique, s'est imposé depuis vingt ans dans la langue courante

[3] Je tiens à remercier personnellement ici Serge Tisseron pour le dialogue qu'il nous a permis d'avoir sur cette question et pour m'avoir aidé à mieux saisir la subtilité de sa pensée, que j'espère ne pas avoir trahie. Le présent passage sur le « virtuel psychanalytique » doit être considéré comme plus exact et plus à jour que celui, semblable, qui se trouve dans (la première édition de) mon dernier ouvrage, *L'être et l'écran* (PUF, 2013).



et moins courante, sous une forme simplifiée aberrante et erronée que l'on trouve résumée dans l'article de *Wikipedia* déjà cité. Le problème, c'est que Serge Tisseron emploie le terme virtuel tantôt au sens psychique (qui lui est propre), tantôt au sens technique erroné (qui confond selon nous virtuel et numérique), rarement ou jamais au sens technique exact (la simulation informatique), au point que la confusion qui entoure généralement le terme virtuel s'en trouve à nos yeux renforcée, et ce, malgré les efforts très appréciables de Serge Tisseron pour penser cette notion avec rigueur. C'est sans doute la prise en compte de cette ambiguïté qui a conduit l'auteur de *Rêver, fantasmer, virtualiser* à introduire une distinction assez improbable entre virtuel psychique et virtuel numérique (Tisseron, 2012). Malgré la tentative de clarification que représente cette distinction, le problème reste que, si l'on peut admettre la notion psychanalytique de virtuel psychique, il ne semble ni rigoureux ni recevable, dans le contexte actuel de ce que nous avons appelé le « système technique numérique » (Vial, 2013), d'introduire la notion obscure de virtuel numérique. Du point de vue de la réalité technique, il n'y a que du numérique au sens de la discrétisation en 0 et 1 (Bachimont, 2000-2001) ou bien du virtuel au sens de la simulation (Varenne, Silberstein, 2013), mais pas de virtuel numérique. Une telle notion survalorise la dimension de la virtualité au sein du phénomène numérique, en réduisant celui-ci à celle-là au détriment des autres, nombreuses et non moins essentielles, que nous avons analysé ailleurs en les réunissant sous le concept d'« ontophanie numérique » (Vial, 2013).

### La métaphysique cachée du virtuel

Depuis bientôt trente ans, nous nous sommes habitués à parcourir des dossiers virtuels, à dessiner avec des pinceaux virtuels, à cliquer sur des boutons virtuels, etc. À chaque fois, virtuel signifie informatiquement simulé. Il est donc tout aussi exact de dire : parcourir des dossiers informatiquement simulés, dessiner avec des pinceaux informatiquement simulés, cliquer sur des boutons informatiquement simulés, etc. De là provient la métonymie malheureuse en vertu de laquelle l'adjectif substantivé virtuel s'est mis à désigner tout ce qui se passe dans un ordinateur ou sur Internet, comme si tout ce qui se passe dans un ordinateur ou sur Internet se résumait à la simulation, *i.e.* la virtualité. Une telle réduction du numérique au virtuel ne pouvait que conduire à l'impasse dans laquelle nous place aujourd'hui cette notion fallacieuse. À trop se focaliser sur le virtuel, on néglige des pans entiers et subtils de la matière calculée, indispensables à la bonne compréhension de la complexité du phénomène numérique et de ce qu'il induit dans nos expériences quotidiennes. Aussi, le temps est venu de liquider le virtuel, comme on liquide le transfert. Car son succès repose largement sur un fantasme : celui d'une métaphysique dualiste, que l'on peut faire remonter à Platon, et qui ne correspond pas à la réalité. C'est du moins

l'hypothèse que nous développerons ici, en tentant de remonter à l'origine du raisonnement par lequel le virtuel s'est fait virtuel.

Dès la fin des années 1980, les premiers penseurs du numérique font preuve d'un véritable engouement pour cette notion et tentent de fusionner le concept informatique de virtuel (le simulationnel) avec son concept philosophique (le potentiel). Le premier à aller dans ce sens, c'est Philippe Quéau, polytechnicien et ingénieur, nourri de nombreuses références philosophiques. En 1986, deux ans après la sortie du Macintosh, Quéau publie *Éloge de la simulation*, un livre consacré à la synthèse des images qui contient déjà tous ses thèmes majeurs. Mais c'est avec *Le Virtuel : vertus et vertiges*, en 1993, que ses idées prennent toute leur ampleur. Dans ce livre, Quéau tente d'analyser la portée philosophique de ce qu'il présente lui-même comme « l'un des développements les plus récents et les plus prometteurs de l'infographie » (Quéau, 1993a, p. 13), à savoir la technologie des images de synthèse ou images virtuelles. À l'époque où il écrit, les images virtuelles ne sont déjà plus ce qu'elles étaient au temps des premières interfaces graphiques du début des années 1980. Intégrant une « vision stéréoscopique totale » (vision en relief), obtenue à l'aide « d'un casque de visualisation équipé de deux écrans miniatures à cristaux liquides, placés devant chacun des deux yeux » (*ibid.*, p. 14), elles sont devenues de véritables environnements visuels immersifs. Par là, il faut entendre des espaces artificiels informatiquement synthétisés dans lesquels il est possible pour un humain de s'instancier (la souris) ou s'incarner (l'avatar) : « Nous tournions autour des images, maintenant nous allons tourner dans les images. [...] Les images virtuelles ne sont jamais seulement des images, juste des images, elles possèdent des dessous, des derrières, des en-deçà et des au-delà, elles forment des mondes » (*ibid.*, p. 9). Ces mondes d'images interactifs, entièrement simulés informatiquement, Philippe Quéau les appelle à juste titre des mondes virtuels et en donne la définition suivante : « Un monde virtuel est une base de données graphiques interactives, explorable et visualisable en temps réel sous forme d'images de synthèse tridimensionnelles de façon à donner le sentiment d'une immersion dans l'image. Dans ses formes les plus complexes, l'environnement virtuel est un véritable "espace de synthèse", dans lequel on peut avoir le sentiment de se déplacer "physiquement" » (*ibid.*, p. 13-14).

Autrement dit, conformément à son sens informatique, le virtuel selon Quéau n'est rien d'autre que l'ensemble des « images de synthèse tridimensionnelles informatiquement simulées » en tant qu'elles forment des mondes navigables, c'est-à-dire des espaces que l'on peut parcourir et pour ainsi dire habiter : « les techniques du virtuel convoquent le corps du spectateur-acteur au sein de l'espace simulé » (*ibid.*, p. 16). Au-delà du simulateur de vol, on en trouve aujourd'hui des exemples bien connus à travers des univers réalistes à usage scientifique comme *Google Earth* ou des univers fictifs et ludiques comme *Second Life*. Le problème, c'est que Quéau va introduire dans le concept informatique de virtuel une dimension métaphysique qui n'a pas lieu





d'être et qui aura, après lui, des effets délétères. Sensible à cette « révolution radicale du statut de l'image dans notre civilisation » (Quéau, 1993b, p. 69), Quéau s'intéresse à l'art numérique, qu'il définit comme un art « intermédiaire » (Quéau, 1989). À travers ce mot, à prendre en pleine considération, c'est toute 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 poser problème. Chez Platon, comme chacun sait, 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 les 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 (Quéau, 1993a, p. 18).

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, tout comme la métaphysique qui l'accompagne : les images virtuelles ne sont pas une véritable réalité, elles appartiennent à un monde intermédiaire. Elles sont des réalités flottantes, situées à mi-chemin entre le monde matériel et le monde immatériel. Mais d'où vient qu'il nous faudrait subir de la sorte la partition ontologique du monde à la manière de Platon et de sa célèbre allégorie de la Caverne ?

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 le phénomène numérique, même réduit à un phénomène virtuel. D'où l'erreur métaphysique de Quéau : « Les représentations symboliques ont plus de portée cognitive tangible que les réalités qu'elles sont censées représenter. Elles ont une vie propre, qui s'augmente d'elle-même, par hybridation, confrontation, retour récurrent » (*ibid.*, p. 45). Si les images virtuelles ont une vie propre, alors 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 » (Quéau, 1993b, p. 71). Philippe Quéau ne pouvait être plus clair. Par cette brève affirmation, il formule sans ambiguïté le principe de la néo-métaphysique du virtuel qui voit le jour dans les années 1990 et qui glisse malignement de la réalité de la simulation vers l'imaginaire du simulacre. Cet imaginaire repose sur 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 dits virtuels. Certes, le propos de Philippe Quéau est, à maintes reprises, plus subtil : « Il deviendra de plus en plus difficile de distinguer ce qui est vraiment réel et ce qui est virtuel, car le virtuel a vocation à s'hybrider au réel, à constituer une sorte de complexe réel-virtuel, une nouvelle réalité composite. Le virtuel n'est pas en dehors du réel mais lié au réel, pour rendre possible ce qui est en puissance dans le réel, et le faire advenir. Le virtuel permet d'accoucher du réel » (Quéau, 1993b, p. 72).

Mais le mal est fait. Lorsqu'on réveille l'imaginaire platonicien qui sommeille dans 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. Désormais, le phénomène numérique sera réduit au phénomène virtuel et le phénomène virtuel considéré comme une « néo-réalité » (Quéau, 1993b, p. 71) située en-dehors du réel.

### Le fantasme dualiste

Cette bipartition ontologique du monde correspond à un mécanisme théorique bien connu des philosophes qu'on appelle dualisme. En l'analysant à partir de ses formes récentes liées à Internet, le jeune sociologue Nathan Jurgenson lui a récemment donné le nom judicieux de « dualisme numérique » (2012a, p. 84). Par là, il entend le point de vue selon lequel « le numérique et le physique constituent des sphères séparées » (*ibid.*). On en trouve des exemples dans les discours qui opposent les relations par Internet aux relations en face-à-face, et présentent les premières comme des connexions en ligne (ou virtuelles) et les secondes comme des connexions hors ligne (ou réelles). Quels que soient les termes de l'opposition (virtuel/réel, en ligne/hors ligne, numérique/physique, etc.), c'est la même idée dualiste qui s'exprime : celle de deux mondes séparés qui s'opposent l'un à l'autre et constituent des réalités indépendantes. Or, Jurgenson l'explique très bien, à l'heure de Facebook, le monde en ligne et le monde hors ligne non seulement ne sont pas séparés mais ne peuvent pas l'être : « dialectiquement reliés, l'un peut être utilisé pour renforcer l'autre » (2012a, p. 85), à l'image de ce qui s'est passé lors du Printemps arabe, où les réseaux sociaux ont joué un rôle décisif dans le soulèvement populaire (voir *The Twitterfly Effect* ou « Effet Twitillon », selon la formule de John Maeda, 2011). Et Jurgenson de poursuivre : « Les nouvelles technologies – en particulier les réseaux sociaux et le Web mobile en tant qu'ils sont hautement liés – font effectivement fusionner le numérique et le physique en une seule réalité augmentée » (2012a, p. 84). C'est la raison pour laquelle il n'est plus possible d'utiliser les termes réel et virtuel pour désigner respectivement le monde physique et le monde numérique. Cela n'a plus aucun sens en raison de l'hybridation profonde dans laquelle nous vivons : « La physicalité du monde, les structures sociales et les identités hors ligne interpénètrent le monde en



ligne. Simultanément, les propriétés du numérique implorent dans le monde hors-ligne, à travers l'ubiquité des accessoires électroniques connectés dans notre monde et dans nos corps, ou à travers la manière dont tout ce qui est numérique interpénètre nos manières de comprendre et de donner du sens au monde qui nous entoure » (Jurgenson, 2012a, p. 86).

Plus le temps passe, plus nous faisons l'expérience de deux mondes profondément intriqués l'un dans l'autre. Persister à croire en la séparation du réel et du virtuel revient aujourd'hui à commettre une dénégation. Au point où l'on peut se demander si cette prétendue séparation a même jamais existé. Notre hypothèse est que l'idée même de cette séparation est un fantasme. Un de ces fantasmes de la vie intellectuelle dont la fonction, principalement défensive, est ici d'absorber le trauma phénoménologique introduit par les interfaces numériques dans nos habitudes perceptives. En effet, nous l'avons montré ailleurs (Vial, 2013), percevoir à l'ère numérique, ce n'est pas percevoir des objets nouveaux. Percevoir à l'ère numérique, c'est être contraint de renégocier l'acte de perception lui-même, au sens où les êtres numériques nous obligent à forger des perceptions nouvelles, c'est-à-dire d'objets pour lesquels nous n'avons aucune habitude perceptive. Cette renégociation perceptive n'a rien de naturel. Elle exige du sujet contemporain un véritable travail phénoménologique en vue d'apprendre à percevoir cette nouvelle catégorie d'« étants », les êtres numériques, dont la phénoménalité est inédite, et par conséquent désarmante. Ce travail phénoménologique, à la fois psychique et social, consiste pour chaque individu à réinventer l'acte de perception pour le rendre compatible avec la phénoménalité particulière de ces êtres. Il s'agit d'apprendre à percevoir les êtres numériques pour ce qu'ils sont, sans surenchère métaphysique ni dérive fantasmatique – ce qui implique d'abord de les comprendre.

C'est pourquoi la révolution numérique est une révolution « ontophanique », c'est-à-dire qui ébranle la manière dont les êtres (*ontos*) apparaissent (*phainô*). La culture de la simulation, les mondes virtuels, les avatars, les jeux vidéo, les relations en ligne, les réseaux sociaux, sont autant de nouveaux étants qui ont introduit un choc phénoménologique dans nos existences. C'est pour absorber ce choc que nous avons été amenés à croire, en cédant à une réminiscence platonicienne, en l'existence de deux mondes séparés. Nous avons voulu croire que nous avions un « second moi » (Turkle, 1984) ou une « seconde vie » (*Second Life*, 1999). Aujourd'hui, nous comprenons que nous nous sommes trompés parce que nous commençons à assimiler la nouvelle culture ontophanique, celle de l'ontophanie numérique.

D'abord parce que, en vingt ans, nous nous sommes accoutumés aux interfaces et à leur part de virtualité : nous avons appris à vivre avec les réalités informatiquement simulées et à les considérer comme des choses parmi les choses. Comme le dit Sherry Turkle, « nous avons appris à voir les choses sous l'angle des interfaces » (Turkle, 1995, p. 23), c'est-à-dire à voir les choses comme les interfaces nous les donnent à

voir. De nos jours, pour la plupart d'entre nous, les images virtuelles ont perdu leur aura métaphysique. Devenues banales et omniprésentes, elles s'inscrivent dans nos pratiques ordinaires tout comme « le cyberspace fait maintenant partie de la routine de la vie quotidienne » (*ibid.*, p. 9).

Ensuite, parce que les réseaux sociaux combinés aux terminaux mobiles nous ont appris à quel point le numérique et le non-numérique se co-construisent en permanence. Ceux qui pratiquent Facebook quotidiennement le savent : il ne leur est plus possible de séparer la dimension en ligne et la dimension hors ligne de leurs relations sociales. Elles sont devenues totalement interpénétrées et co-construites. Mes amis ne sont pas moins réels quand je discute avec eux sur Facebook que quand je le fais lors d'un dîner à la maison, puisque ce sont les mêmes personnes. Le plus souvent, d'ailleurs, des conversations commencées en ligne se poursuivent hors ligne, et réciproquement, comme beaucoup l'ont expérimenté lors du récent débat sur le mariage pour tous. Facebook n'est pas un monde social séparé du monde social. Il est le monde social autant que le reste du monde social, sinon plus encore tant il ne dynamise ! Désormais, tout se passe même comme si « nous ne sommes pas amis tant que nous ne sommes pas amis sur Facebook » (Jurgenson, 2012b).

## Conclusion

Le dualisme numérique n'est rien d'autre qu'un platonisme erroné appliqué au numérique, fondé sur un fantasme métaphysique. Non seulement il n'est pas du tout en accord avec la réalité, mais il est dangereux. Le témoignage récent de Paul Miller, ce jeune américain qui croyait trouver son vrai moi en se déconnectant d'Internet pendant un an, en donne un exemple saisissant. En mai 2013, dans le magazine new-yorkais *The Verge*, il tire des conclusions assez édifiantes de cette expérience qui, bien qu'elles lui appartiennent, sont riches d'enseignements pour nous tous :

« Je suis toujours là, à nouveau en ligne après un an sans Internet. [] Mais sans Internet, c'est vraiment plus difficile de trouver des gens. [] Je peux vous dire qu'un ami Facebook est vraiment mieux que rien. [] Mon but était de quitter Internet pour trouver le "vrai" Paul et entrer en contact avec le vrai monde, mais le vrai Paul et le vrai monde sont déjà inextricablement liés à Internet. [] Ce n'est pas que ma vie était différente sans Internet, c'est juste que ce n'était pas la vraie vie » (Miller, 2013).

Comble d'ironie que de voir cette expression, la vraie vie (en américain, *the real life*), utilisée ici pour désigner la vie connectée alors qu'elle est habituellement employée pour qualifier la vie hors-ligne. Preuve que quelque chose a perlaboré dans l'inconscient groupal et que notre être-au-(monde-)numérique s'est modifié. Nous sommes entrés dans l'ère de ce que j'appelle, en miroir de la formule proposée par Nathan Jurgenson, le monisme numérique, selon lequel le réel forme une seule et même



substance continue, foncièrement hybride, à la fois numérique et non-numérique, en ligne et hors ligne. Nos enfants en font l'expérience tous les jours en passant de la tablette au papier et réciproquement, sans jamais concevoir leur existence clivée en deux mondes séparés. Ils se moqueront bientôt de cette vieille idée dualiste véhiculée par leurs aînés. Les *digital natives* sont des *digital monists*. Il est temps, en France comme ailleurs, d'achever de sortir de la rêverie du virtuel. Il y a bien plus dans le numérique que n'en rêve le virtuel.

### ✿ Références

- Bachimont, B. (2000-2001). L'archive numérique : entre authenticité et interprétabilité. *Archives*, 32(1), 3-15.
- Bertrand, A. (1990). Virtuel. Dans A. Jacob (dir.), *Les notions philosophiques. Encyclopédie philosophique universelle, tome 2*. Paris : PUF.
- 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.
- Jurgenson, N. (2012a). When Atoms Meet Bits : Social Media, the Mobile Web and Augmented Revolution. *Future Internet*, 4, 83-91.
- Jurgenson, N. (2012b, 28 juin). The IRL Fetish. *The New Inquiry*. Repéré à <http://thenewinquiry.com/essays/the-irl-fetish/>
- Lévy, P. (1995). *Qu'est-ce que le virtuel ?* Paris : La Découverte.
- Maeda, J. (2011, 23 février). The Twitterfly Effect. *Blog de la Rhode Island School of Design*. Repéré à <http://wparchive.risd.edu/2011/02/23/the-twitterfly-effect/>
- Miller, P. (2013, 1<sup>er</sup> mai). I'm still here : back online after a year without the internet. *The Verge*. Repéré à <http://www.theverge.com/2013/5/1/4279674/im-still-here-back-online-after-a-year-without-the-internet>
- Milon, A. (2005). *La réalité virtuelle : avec ou sans le corps ?* Paris : Autrement.
- Morvan, P. (dir.) (1996). *Dictionnaire de l'informatique*. Paris : Larousse.
- Quéau, Ph. (1986). *Éloge de la simulation. De la vie des langages à la synthèse des images*. Seyssel : Champ Vallon.
- Quéau, Ph. (1989). *Metaxu : théorie de l'art intermédiaire*. Seyssel : Champ Vallon/INA.
- Quéau, Ph. (1993a). Le Virtuel : vertus et vertiges, Seyssel : Champ Vallon.
- Quéau, Ph. (1993b). La pensée virtuelle. *Réseaux*, 11(61), 67-78.
- Tisseron, S. (2008). *Virtuel, mon amour : Penser, aimer, souffrir, à l'ère des nouvelles technologies*. Paris : Albin Michel.
- Tisseron, S. (2012). *Rêver, fantasmer, virtualiser. Du virtuel psychique au virtuel numérique*. Paris : Dunod.
- Tisseron, S., Bach, J.-F., Houdé, O., Léna, P. (2013). *L'Enfant et les Écrans. Un avis de l'Académie des sciences*. Paris : Le Pommier, 2013.
- Turkle, Sh. (1984). *The Second Self : Computers and the Human Spirit*. New York : Simon & Schuster Paperbacks.



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

Varenne, F., Silberstein, M. (dir.) (2013). *Modéliser et simuler : épistémologies et pratiques de la modélisation et de la simulation*. Paris : Éditions Matériologiques.

Vial, S. (2010). 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 (164), 51-70.

Vial, S. (2013). *L’être et l’écran : comment le numérique change la perception*. Paris : Presses Universitaires de France.