

# Virtuel

*Patrick Schmoll*

L'adjectif «virtuel», comme sa forme substantivée «le virtuel», désigne aujourd'hui couramment l'ensemble de ce qui se passe dans un monde numérique, sur un ordinateur ou sur l'internet.

Dans le champ des technologies numériques, le terme se réfère à l'origine plus strictement à la «réalité virtuelle», entendue comme un dispositif informatique capable de simuler, à travers des images de synthèse stéréoscopiques, des mondes tridimensionnels artificiels dans lesquels, par sollicitation de plusieurs de nos sens (vision, audition mais aussi kinesthésie) on peut s'immerger et se déplacer. Ces dispositifs ont des applications multiples dans la recherche et dans l'industrie, dans un but d'expérimentation, de prototypage ou de formation. Dans le grand public, ce sont les applications de loisirs qui sont les plus connues : espaces de rencontre dans des mondes virtuels 3D, tels que *Second Life*, ou jeux vidéo massivement multi-joueurs en ligne, tels que *World of Warcraft*.

Le terme est cependant plus ancien que son usage en informatique. Il désigne alors, en philosophie ou en littérature, des objets ou des mondes inactuels. La notion de virtuel remonte en effet à la scolastique médiévale, où le terme *virtualis* qualifie un être ou une chose dans un état potentiel, en programme, susceptible d'actualisation. C'est ainsi que l'arbre est virtuellement contenu dans la graine, que l'embryon peut être considéré comme un être humain virtuel, ou plus généralement que l'effet est contenu dans la cause, et inversement la cause présente virtuellement dans l'effet. C'est à ce sens philosophique que se réfèrent des auteurs comme Gilles Deleuze (1968), Philippe Quéau (1993) et Pierre Lévy (1998) quand ils utilisent le terme, y compris, pour ces deux derniers, quand ils l'appliquent aux réalisations numériques. Même l'expression «réalité virtuelle» est attribuée, bien avant le sens qu'elle prend en infographie, à Antonin Artaud (1938), qui décrit ainsi le théâtre en le rapprochant du processus alchimique.

L'usage informatique du terme contredit en première approche son usage philosophique. Dans un cas, le virtuel désigne des objets ou des mondes infographiques qui sont actuels mais immatériels, dans l'autre, il désigne des objets ou des mondes potentiels, qui sont au contraire inactuels mais peuvent devenir matériels, comme le papillon virtuellement contenu dans la chrysalide.

Cependant, les images de synthèse ont besoin d'une procédure, d'une écriture algorithmique pour s'actualiser. De ce point de vue, le code informatique contient virtuellement l'image de synthèse qui en est l'actualisation à l'écran, ce qui permet de rapprocher cette dernière aussi bien des êtres vivants en ce qu'ils sont contenus virtuellement dans leur code génétique, que des univers de fiction en ce qu'ils sont virtuellement contenus dans le scénario décrivant les personnages, leur environnement et leur histoire. Le virtuel est ainsi une notion qui a permis une convergence d'univers de référence, techniques, philosophiques, littéraires, jusque-là disjoints.

La notion de virtuel s'est imposée dans le grand public avec le développement des techniques d'imagerie de synthèse à partir des années 1980. Mais son succès tient à ce que ces techniques se sont offertes comme un paradigme pour penser également le virtuel dans le sens philosophique qu'il avait antérieurement, et au-delà pour penser les rapports entre réalité et fiction. Des auteurs de science-fiction comme William Gibson (1984) ou Neal Stephenson (1992) décrivent une société dans laquelle les humains vivent au quotidien à l'intérieur de mondes virtuels infographiques constituant une réalité alternative au monde désenchanté de la réalité. Des films comme *Matrix* (1999) mettent en scène l'idée que la réalité pourrait n'être qu'une hallucination consensuelle, ce qui invite à une mise en doute, une déconstruction du social en tant que représentation partagée.

## La texture sociale du virtuel

En tant que paradigme, le virtuel nourrit une réflexion qui déborde le seul cadre des univers infographiques. Le terme a ainsi très tôt désigné les premières expériences sociales en ligne, dans des univers tels qu'*Habitat* de Lucasfilm en 1986, bien qu'ils ne fassent pas appel à l'imagerie de synthèse et proposent en fait une navigation écran par écran dans un univers visuel en 2D faiblement réaliste (Morningstar et Farmer, 1991). Howard Rheingold (1993) introduit la notion de « communauté virtuelle » pour désigner des groupes qui se forment sur l'internet avec une certaine stabilité, bien que le support tech-

nique de leurs échanges puisse être strictement textuel, comme un forum ou un espace de dialogue en ligne (*chatroom*).

Le virtuel finit par désigner toute expérience de confrontation avec ce qui se passe à l'écran d'un ordinateur et sur l'internet. Quand le terme est utilisé, il connote toutefois le plus souvent une expérience vécue comme se déroulant dans un espace, ainsi que l'indique le vocabulaire associé : "visites" virtuelles, "galeries" virtuelles, "rencontres" virtuelles sur les forums et dans les espaces de dialogue, etc. Ce sont les échanges en ligne qui, en se soutenant de l'idée que l'on se rencontre nécessairement « quelque part », produisent l'effet d'immersion des interlocuteurs dans un espace. Et comme cet espace n'est pas matériel, tangible, ni même souvent visualisable, il est qualifié de virtuel.

## Un risque pour la diversité culturelle ?

L'explosion du numérique accompagne la mondialisation. Le virtuel constitue l'un des aspects d'une évolution qui va vers la dématérialisation des produits et des services, ainsi que des circuits monétaires, accélérant la délocalisation et la concentration des entreprises, la dérégulation des marchés, l'extension à l'ensemble du globe d'un modèle économique, social et culturel hégémonique.

Le brassage des internautes au sein d'espaces virtuels en ligne accessibles à tous depuis n'importe quel point du globe conduit à une uniformisation des codes de sociabilité. Les sites internet se ressemblent, qu'ils soient en 2D ou en 3D, les représentations répondent à des standards compréhensibles par tous. L'anglais s'impose comme *lingua franca* dans les univers en ligne.

L'anonymat et les jeux de masque (avatars et pseudonymes) encouragés par les mondes virtuels permettent à des personnes stigmatisées par leur couleur de peau ou un handicap visible d'intégrer plus aisément des cercles qui leur seraient ou leur sembleraient autrement inaccessibles. Mais cette intégration renforce paradoxalement la norme du groupe, puisqu'il est plus facile de s'y conformer. L'enquête de Wagner James Au (2008) sur *Second Life* montre que la diversité apparente des avatars disponibles dissimule la préférence du public pour les avatars à peau claire : les internautes adoptent rarement un avatar à peau noire, et les Noirs eux-mêmes préfèrent les avatars à peau blanche.

Un autre danger du virtuel réside dans l'artificialisation de l'autre, aussi bien dans la gestion de la rencontre que dans celle de la violence. La pornographie et les sites de rencontre fournissent des standards

de la rencontre sexuelle et amoureuse qui posent problème essentiellement parce qu'ils tendent à être les seuls largement disponibles, écrasant ainsi la diversité des références. Les jeux vidéo violents mais également l'utilisation militaire des techniques d'imagerie virtuelle dessinent une représentation abstraite de l'adversaire comme « cible », ce que renforce une terminologie aseptisée : « nettoyage », « frappes chirurgicales ». Ce traitement de la réalité par l'image trouve son prolongement dans son utilisation par la presse télévisée, comme on a pu l'observer à l'époque de la seconde guerre du Golfe.

## Un lieu de créativité, d'interrogation et de diversité

Ces dangers sont cependant équilibrés par une évolution des humains dans leur rapport aux images : plus celles-ci deviennent réalistes, et donc trompeuses, culminant dans les effets spéciaux du cinéma et des jeux vidéo, plus nous exerçons nos capacités à les décoder pour éviter de s'y laisser prendre (*Revue des sciences sociales*, 2005, Schmoll, 2011). Philippe Quéau (1993) est l'un des premiers à avoir repéré les effets de l'anonymat des réseaux, qui permettent entre internautes l'adoption d'une diversité de rôles. L'incertitude sur l'identité de l'autre provoque projections et déceptions. Mais ces déceptions et la conscience de jouer soi-même des rôles divers sur les réseaux provoquent des effets de déconstruction de soi et de la relation à l'autre. Elles permettent de se rendre compte que l'on n'est pas là où l'autre nous regarde, et en retour de se prémunir contre les projections que nous faisons sur l'autre. Il y a une fonction éducative du virtuel, jusque dans ses effets de leurre (Schmoll, 2012).

Le virtuel est également le terrain d'une créativité accrue, source en soi de diversité culturelle par la profusion des réalisations qu'il autorise. La possibilité de fabriquer des univers graphiquement élégants et réalistes permet d'exposer et de simuler des environnements éloignés et exotiques, d'y faire s'exprimer des cultures, y compris les plus minoritaires, qui y exposent leur patrimoine. Les galeries et les musées virtuels reproduisent les œuvres qu'elles peuvent mettre en scène de manière plus libre et plus inventive que dans des espaces physiques limités en surface et en volume. Des scénarios interactifs sous forme de jeux complètent le musée réel, font intervenir, outre les acteurs traditionnels, les municipalités, les agences de tourisme nationales et locales, les associations mobilisées sur un thème.

**Termes liés : algorithme, communautés, e-réputation, imaginaire, jeu, navigation/cartographie, public/usagers, réseaux sociaux, territoires**

---

*Références*

- Antonin Artaud, *Le Théâtre et son double*, Paris, Gallimard, 1938.
- Wagner James Au, *The Making of Second Life : Notes from the New World*, New York, HarperCollins, 2008.
- Gilles Deleuze, *Différence et répétition*, Paris, Presses universitaires de France, 1968.
- William Gibson, *Neuromancer* (roman), tr. fr. *Neuromancien*, Paris, La Découverte, 1985.
- Pierre Lévy, *Qu'est-ce que le virtuel ?*, Paris, La Découverte, 1998.
- Chip Morningstar, F. Randall Farmer, «The Lessons of Lucasfilm's Habitat», in *Cyberspace : First Steps*, M. Benedikt (éd.), Mass., Cambridge, Massachusetts, The MIT Press, 1991.
- Philippe Quéau, *Le Virtuel. Vertus et vertiges*, Paris, Champ Vallon/INA, 1993.
- Revue des sciences sociales* (2005), n° 34, «Le rapport à l'image», Strasbourg, Université de Strasbourg.
- Howard Rheingold, *Virtual Reality*, New York, Simon & Schuster, 1992.
- Howard Rheingold, *Virtual Community*, tr. fr. (1995) *Les Communautés virtuelles*, Paris, Addison Wesley, 1993.
- Patrick Schmoll, *La Société terminale 1. Communautés virtuelles*, Strasbourg, Néothèque, 2011.
- Patrick Schmoll, *La Société terminale 2. Dispositifs spec [tac] ulaires*, Strasbourg, Néothèque, 2012.
- Neal Stephenson, *Snow Crash* (roman), tr. fr. (1996) *Le Samouraï virtuel*, Paris, Laffont, 1992.
- Laurent Trémel, *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia, les faiseurs de mondes*, Paris, Presses universitaires de France, 2001.