

# La réalité virtuelle de la réalité virtuelle

## The virtual reality of virtual reality

par Dominique NOEL

5 rue Perrault 75001 PARIS  
tél / tel : 06 09 04 10 37 fax : 01 45 87 55 10  
mél / e-mail : antonin@wanadoo.fr

### résumé et mots clés

Malgré les nombreux ouvrages consacrés au virtuel, celui-ci reste un concept complexe et un qualificatif problématique, notamment lorsqu'il est utilisé pour qualifier la réalité. L'adjectif « virtuel » recouvre d'un voile les objets qu'il masque plus qu'il ne les décrit. D'autre part, la popularité de son emploi apparaît symptomatique d'une certaine inconscience collective quant au projet, à l'enjeu et à l'objet sous-jacents au grand chantier de la réalité virtuelle.

Réalité virtuelle, conscience collective, double.

### abstract and key words

Despite the numerous works devoted to the virtual, it remains a complex concept and a problematic qualifier, especially when it is applied to reality. The epithet "virtual" veils things rather than qualifying them. Further, its popularity appears symptomatic of a certain collective unconsciousness regarding the project, the stakes, and the underlying object of the virtual reality building field.

Virtual reality, collective consciousness, double.

## 1. une fracture sémantique

Ce qui frappe de prime abord le chercheur confronté à la sphère du *virtuel*, c'est d'abord un phénomène déconcertant : le changement de référent du mot (le référent est l'être ou l'objet auquel renvoie le signe linguistique). Jusqu'à l'apparition des *images virtuelles*, ou images de synthèse, l'adjectif *virtuel* ne qualifiait que des objets constitués par la pensée. Ainsi le *mouvement virtuel*, en mécanique analytique, désigne l'élément d'un espace abstrait où sont représentés l'ensemble des mouvements possibles, chaque mouvement étant un point de cet espace. La *température virtuelle*, en météorologie, est une température hypothétique, celle que devrait avoir l'air sec pour présenter, à la même pression, la même masse spécifique que l'air humide considéré. Le *réseau virtuel*, en philosophie de l'organisation, est constitué par l'ensemble des projets transactionnels d'acteurs localisés dans l'espace et tentant par des transactions avec d'autres lieux de faire entrer d'autres acteurs dans leur territoire. Ces objets virtuels ne sont pas des objets sensibles. Or les *images virtuelles*, les *environnements virtuels*, les *créatures virtuelles* le sont, eux, par la vue, l'ouïe,

parfois le toucher, sans parler des sensations kinesthésiques ou sensori-motrices. Le mouvement virtuel s'oppose, pour reprendre les termes de Gilles-Gaston Granger, au *mouvement représentatif d'un actuel* (Granger, dans la continuité d'Aristote, définit l'actuel comme « cet aspect du réel qui est saisi comme s'imposant à notre expérience sensible, ou à notre pensée du monde, comme existence singulière hic et nunc »). La température virtuelle calculable, nécessaire aux prévisions météorologiques, s'oppose à la *température actuelle mesurable* de la masse d'air considérée. Le réseau virtuel désordonné constitué de l'enchevêtrement des influences et des pouvoirs s'oppose aux *réseaux actuels déterminés*, par exemple d'ordre administratif, urbanistique ou économique.

D'une façon générale, jusqu'à l'émergence des images de synthèse, les objets virtuels, appréhendés par l'esprit, s'opposaient aux objets actuels, appréhendés par le corps. Ce n'est plus le cas. Les images virtuelles sont des *images actuelles*, puisqu'on peut les voir; les environnements virtuels sont des *environnements actuels*, puisqu'on peut s'y déplacer; les créatures virtuelles sont des *créatures actuelles*, et celles-ci, du fait de leur potentiel d'interaction, sans doute bien davantage que ceux-là. Une technique, la numérisation, et un outil, l'ordinateur, offrent aujourd'hui au virtuel mieux qu'un territoire où exister, un monde où s'incarner. L'ordinateur, jusqu'à récemment, *faisait écran*. Gagnant une di-

mension, il s'est *fait écran*, offrant au regard et parfois aux autres sens une matérialité parfois confondante, issue de la profondeur nouvellement acquise par la création ou la représentation. Le mot *virtuel* qualifiait une forme, il désigne aujourd'hui une substance. Le *virtuel* était l'attribut de la chose en puissance, il devient celui de la chose en acte. En un mot, le *virtuel* s'est actualisé, *le virtuel est devenu actuel*.

En réponse à la question de l'origine de cette inversion de sens, on est tenté de soutenir la thèse du contresens. Chacun peut le constater, en France, il n'est pas de jour, en cette année 1999, où le mot *virtuel* ne se fait entendre, à la radio, à la télévision, au bistrot, au restaurant. Comme il est employé le plus souvent comme adjectif, on peut synthétiser l'ensemble de ses emplois sous la forme : *cette chose est virtuelle*, donc sous la forme d'un jugement ontologique (un jugement sur l'être de la chose) implicite : la chose virtuelle peut être une chose absente ou irréelle, une illusion, un artifice, elle n'est jamais une chose expliquée en tant que virtuelle. Le virtuel, dans la langue parlée, n'est jamais élucidé en tant que tel. C'est un raccourci qui permet, tout en prononçant le mot, de ne pas se prononcer sur la chose. Est donc, dans le discours, qualifié de *virtuel* un ensemble hétéroclite de choses dont le seul point commun réside dans le doute du locuteur quant à leur statut ontologique. Ce doute peut conduire à un jugement négatif, cette fois, quant à la validité de la chose virtuelle. Umberto Eco, s'inscrivant dans cette tendance culturelle très marquée, qualifie d'ailleurs celle-ci de *faux absolu*. Autrement dit, dans la langue parlée, la chose virtuelle est le plus souvent contestée, soit dans son existence, soit dans son essence, par le fait même qu'elle est qualifiée de virtuelle. Et donc, ce qui est à la mode, c'est un certain doute quant à l'état de certaines choses. En cette fin de millénaire, l'incertain est populaire. Et le virtuel symbolise cet incertain.

C'est en confondant virtuel et artificiel que les premiers créateurs d'images de synthèse ont baptisé celles-ci *images virtuelles*. Car ces images constituées de pixels, eux-mêmes constitués de segments numériques, pour être fabriquées, n'en sont pas pour autant factices. A proprement parler, les images synthétiques ne sont pas virtuelles, puisque, images sensibles, elles frappent la vue tout comme le fait le spectacle du monde. Simplement, données à voir sur un écran ou dans un casque de vision, elles ne permettent pas de présumer de l'existence physique des objets qu'elles représentent. En cela, elles diffèrent du cliché photographique ou du film, issu de la prise de vue d'un actuel. Ce qui apparaît donc assez naturellement comme virtuel à l'observateur, c'est l'objet représenté, qui semble n'exister que par sa représentation. Ainsi, lorsqu'on substitue, dans l'expression *image virtuelle*, l'objet de la figuration au mot *image*, comme dans le terme *créature virtuelle*, on comprend que le qualificatif se justifie, dans l'esprit de l'observateur, par le fait que cette créature n'a pas son équivalent dans le monde physique. La créature virtuelle désigne alors une créature numérique, générée par un logiciel de création d'images en trois dimensions. *Virtuel* signifie ainsi le plus souvent que l'objet qu'il qualifie, cantonné à l'imaginaire, à l'illusion ou à l'ordinateur, se trouve comme dépourvu d'une part

essentielle de réalité. Comment, dès lors, comprendre l'expression *réalité virtuelle*, aujourd'hui couramment utilisée pour désigner les environnements numériques ?

## 2. face à ce qui se dérobe

Tout d'abord, précisons que ce n'est pas Jaron Lanier qui est à l'origine du terme, puisqu'on le trouve dès 1959 sous la plume de Lucien Goldmann :

*Tout groupe social élabore sa conscience et ses structures mentales en liaison étroite avec ses pratiques économiques, sociales et politiques à l'intérieur de la société globale. Mais la conscience collective n'existe bien entendu pas en dehors des consciences individuelles. Or chaque individu fait partie d'un nombre considérable de groupes, de sorte que sa conscience est un mélange unique et spécifique d'éléments de conscience collective différents et souvent contradictoires; de plus, il subit l'influence de groupes auxquels il n'appartient pas par son statut social. Ainsi la conscience collective n'existe que comme réalité virtuelle dans la conscience de chaque membre du groupe, réalité que le sociologue peut dégager en étudiant ce dernier en tant que totalité. La conscience collective est donc, en tout état de cause, une tendance et non une réalité empirique.*

Le sociologue de la littérature emploie ici l'adjectif *virtuel* dans le même sens que précédemment, dans l'exemple du réseau virtuel. La conscience collective est un objet constitué par la pensée du sociologue, c'est un objet global qui n'est pas spontanément accessible du point de vue isolé de l'une de ces parties. Il ne procède donc pas d'une réalité empirique ou en acte, mais d'une réalité composée de virtualités, d'un ensemble de dynamiques plutôt que d'états, unifiées par le sociologue d'abord. L'emploi par Goldmann de l'expression *réalité virtuelle* s'inscrit donc dans la continuité du sens que Aristote et Leibniz prêtent au non-actuel. Le virtuel est ce qui est en puissance, et, *la puissance étant en général la possibilité du changement*, le virtuel constitue l'esquisse d'un cosmos dans le chaos, c'est-à-dire d'un ordre dans le désordre, pouvant donner lieu, ou non, à actualisation. Gilles Deleuze, dans *Différence et répétition*, va plus loin en affirmant : *Le virtuel possède une pleine réalité, en tant que virtuel. Du virtuel, il faut dire exactement ce que Proust disait des états de résonance* : « réels sans être actuels, idéaux sans être abstraits » ; *et symboliques sans être fictifs*. Il y a donc une réalité virtuelle des objets (pour Deleuze, cette réalité, c'est la *structure*), qui se démarque de leur réalité actuelle. Mais alors, pourquoi donc, un quart de siècle après Goldmann, aller qualifier les environnements numériques de *réalité virtuelle*, alors même que ce qui semble caractériser ces environnements est la perception sensible que l'on peut en avoir ?

En premier lieu, il faut noter que l'opposition entre *virtual* et *actual* est bien plus forte, en anglais courant, qu'entre *virtuel* et *actuel*, en français courant. *Actual* désigne ce qui est effectif, en

acte, l'*objet-là*, tandis que *actuel*, qui fût le titre d'un célèbre magazine par ailleurs très à l'affût des tendances et donc du virtuel, désigne ce qui est moderne, dans l'air du temps, de l'ordre du présent. Les Français ont une vision plus éthérée de l'actuel que les Américains, beaucoup plus pragmatiques sur ce sujet. De fait, les Français ne sont pas choqués d'entendre dire que le virtuel est actuel, car ils comprennent alors que le virtuel est objet d'actualité. En revanche, les chercheurs américains ont plus de mal à admettre l'affirmation : *Virtual reality is an actual reality*. Pour eux, les objets numériques sont le plus souvent réputés moins effectifs que les objets physiques. On peut donc supposer une place dans l'entendement américain pour ce qu'on pourrait appeler un demi-actuel, sorte de mi-chemin entre l'actuel le plus sensible et le virtuel le plus vaporeux. Le fait de poser cet espace comme réalité virtuelle, donc d'abord comme réel, incite à le prendre en compte bien davantage qu'un réseau virtuel ou une conscience collective virtuelle, concepts dont on peut juger qu'ils n'existent que dans l'imaginaire du philosophe ou du sociologue. C'est ainsi que se manifeste, et ce phénomène marque les vingt dernières années du siècle, la prééminence de l'informaticien, on dirait aujourd'hui le concepteur multimedia, ou encore l'architecte, le *plasticien* des environnements virtuels, sur l'intellectuel. Celui-ci ne produit que du discours et du texte, celui-là a le moyen de donner vie à ses fantasmes, sous formes d'objets, d'environnements, de créatures surtout, dont on oubliera plus facilement que leur apparente autonomie provient en fait d'un programme élaboré par un humain. Ainsi apparaît, derrière le renversement de sens, une certaine volonté de puissance. Le plasticien produira de la réalité – et quoi de plus réel que des créatures, pour l'anthropomorphiste qui s'ignore? – pendant que l'intellectuel a toujours la charge de la découvrir derrière les apparences, quand il n'est pas accusé de l'inventer purement et simplement. Le plasticien donnera à voir, à entendre, à toucher, voire davantage, tandis que l'intellectuel ne donne qu'à penser. Dès lors, dire que les environnements de synthèse constituent une réalité virtuelle, c'est en fait leur accorder une primauté qui ne provient que de leur réalité actuelle. Et ce qui pourrait bien être du même coup oublié, c'est bien *la réalité virtuelle de la réalité virtuelle*, précisément cette *conscience collective* de l'ensemble des acteurs de la sphère, véritable objet virtuel dont on peut penser qu'il joue quelque rôle dans l'élaboration des créatures et des environnements de synthèse.

A propos de cette dernière expression, il faut noter qu'elle constitue une expression de rechange – en anglais *synthetic environments* – proposée, voici une dizaine d'années, par les chercheurs de l'Université de Caroline du Nord, et couramment employée au sein de l'armée américaine, dans un but de clarification. L'expression a le mérite de préciser explicitement son référent, plutôt qu'implicitement. Le mot *synthèse* fait effectivement référence à l'ordinateur, tandis que l'expression *réalité virtuelle*, on l'a vu, est ambiguë. Par ailleurs, le terme *environnement* apparaît plus réaliste, compte tenu des réalisations actuelles, que celui de *réalité*. Pour être, sans doute, plus adaptée à dénommer l'objet qu'elle désigne, l'expression *environnement de synthèse* est

cependant incomplètement descriptive. En effet (et la part croissante que prennent les cognitivistes dans l'élaboration des objets numériques le montre), les environnements de synthèse, *issus d'une synthèse*, sont aussi des environnements *issus d'une analyse*, celle-ci précédant d'ailleurs celle-là. Ainsi, parler d'environnements de synthèse, c'est un peu oublier l'analyse, c'est privilégier la création, qu'on voudrait faire croire *ex nihilo*, au détriment de la construction qui la fonde. Quoi qu'il en soit, l'expression reste peu employée. Une recherche sur la Toile montre une occurrence de l'expression *synthetic environment* huit fois inférieure à celle de *virtual environment*, et quinze fois inférieure à celle de *virtual world*.

D'autres critiques de l'expression *réalité virtuelle* ont proposé celle de *virtualité réelle*, inversion syntaxique qui ne contribue guère à l'élucidation du référent. En effet, il nous semble que la virtualité réside non pas dans l'objet dit virtuel, mais dans les cerveaux de ses concepteurs. Quant à dire qu'une virtualité est réelle, cela revient à dire, si l'on tient compte du point précédent, que le projet s'incarne, prend forme, en un mot, s'actualise. C'est donc dire, de nouveau, que le virtuel est un actuel.

Une autre inversion, sémantique celle-ci, et qui n'apparaît pas dans les discours, transforme *réalité virtuelle* en *irréalité actuelle*. Cette formule, qui a le mérite de prendre en compte la matérialité des objets de synthèse, transforme la problématique ontologique en dialectique. L'irréel, en effet, est un concept productif en tant qu'il s'oppose au réel : les rêves, les hallucinations et les films peuvent aisément être qualifiés d'irréalités actuelles. L'expression ne permet donc pas de spécifier les environnements de synthèse en tant que lieux d'immersion.

Pour récapituler, l'adjectif *virtuel* se trouve donc aujourd'hui pourvu de trois emplois.

Dans l'emploi savant, le mot qualifie un objet, le plus souvent complexe, constitué par la pensée. Dans ce cas, on dira que le mot *fait sens*.

De l'emploi courant, qui confond virtuel et illusion, virtuel et fiction, on dira qu'il constitue un *contre-sens* par rapport au premier.

De l'emploi contemporain, qui fait de la chose numérique une chose virtuelle, on dira qu'il est un *non-sens* par rapport aux deux précédents. L'expression de *réalité virtuelle*, du point de vue linguistique, est un oxymoron (l'oxymoron est une figure de rhétorique réunissant deux mots apparemment contradictoires ou incompatibles). Et en effet, il semble que le terme de *réalité virtuelle* porte en lui-même sa propre contradiction et qu'il est incapable de signifier de manière cohérente ce qu'il désigne.

### 3. derrière le voile

La réalité virtuelle est aussi une réalité aux contours bien flous. Où commence et où finit donc le champ de la réalité virtuelle? La

*simulation*, qui vise à reproduire numériquement les conditions d'interactions dans un environnement physique, la *téléprésence*, qui permet de projeter partiellement le système sensoriel d'un sujet dans un environnement difficile ou impossible d'accès, font-elles partie intégrante de ce champ? Quel est donc le statut d'une reproduction tridimensionnelle, en comparaison d'une création tridimensionnelle? Ces termes d'environnement, de mondes ou d'univers de synthèse, que recouvrent-ils exactement? Pourquoi donc l'un plutôt que l'autre?

Plus cruciale encore est la question que suscite la *créature virtuelle*. En effet, rien n'empêche celle-ci, conçue et créée dans l'ordinateur, de s'en extraire pour aller piloter quelque robot. Ainsi la créature artificielle, perdant du même coup toute prétention au qualificatif de *virtuelle*, transcende-t-elle la réalité virtuelle.

L'expression de *réalité augmentée*, qui commence à se répandre, est plus ambitieuse en ce qu'elle réintègre simulation, téléprésence, environnements et créatures de synthèse dans un concept plus englobant. Le qualificatif de *virtuel* coupe le monde en deux ou en quatre, celui d'*augmenté* le réunit de nouveau. La réalité augmentée ne délimite plus, elle s'étend infiniment. Comme l'expression *réalité virtuelle*, le terme de *réalité augmentée* a des airs de slogan. Comme elle, c'est une expression qui se veut dénotée, mais qui se trouve être en fait connotée. Comme elle, c'est un oxymoron, mais dont la contradiction interne est moins marquée. Surtout, quand l'expression *réalité virtuelle* appelle une problématique ontologique, celle de *réalité augmentée* appelle une problématique phénoménologique. Elle pousse à s'interroger, non pas sur ce qu'est le virtuel, non pas sur l'état de virtuel, mais sur ce qui provoque ou justifie l'augmentation, sur la dynamique de l'augmenté. Le terme d'*augmenté* a par ailleurs son contraire : *diminué*, tandis que celui de virtuel n'en a pas d'évident. Ainsi la notion de *réalité augmentée* porte en elle-même la possibilité de sa négation, tandis que celle de *réalité virtuelle* recèle la nécessité de sa confusion.

Puisque les mots et les discours ne permettent pas de se prononcer sur le virtuel et son avatar, autant adopter à leur égard une position d'abstention. Dans cette attitude, on s'abstient de tout jugement sur l'être ou le non-être des objets virtuels. On suspend le virtuel en tant que réalité, totalité, cohésion; le virtuel se trouve hors circuit en tant que concept, réduit à un simulacre ou en voie d'anéantissement. La réalité virtuelle, qui était l'inconnue, devenant l'inconnaissable, est balayée comme un rideau de fumée : *Tout ce qui dans le monde des choses est là pour moi n'est, par principe, qu'une réalité présumée; au contraire moi-même pour qui le monde est là, ou, si on veut, l'actualité de mon vécu est une réalité absolue.*

Autrement dit, du point de vue de Husserl, peu importe ce que l'on met sous l'étiquette de réalité, peu importe ce que l'on comprend par virtuel, seule compte la conscience et ce dont elle est conscience.

L'approche phénoménologique, qui consiste à reconnaître dans l'*apparaître* ou la manifestation phénoménale une dimension essentielle de l'être, conduit à une perspective cognitive (les sciences cognitives tentent d'explorer, de décrire et d'expliquer le fonctionnement de l'esprit humain) et celle-ci ne saurait prendre pour objet *la réalité*, mais *des réalités*, c'est-à-dire les perceptions qu'ont les individus de leurs environnements, leurs états de conscience par rapport à ceux-ci. Elle ne reprend donc pas à son compte le partage entre un monde actuel et des mondes qui seraient virtuels, mais considère uniquement les interactions qui s'établissent entre l'homme et le monde, dans le double trajet qui conduit des stimuli aux représentations, puis de celles-ci aux actions.

La perspective phénoménologique est destructrice de toutes les oppositions qui tendent à particulariser les environnements de synthèse, quelles que soient les dénominations qui en sont proposées. Pour le phénoménologue, toute réalité est virtuelle en tant qu'elle se traduit par des représentations, tout environnement procède en dernier ressort d'une synthèse par le sujet qui interagit avec lui, et il n'y a pas lieu d'opposer monde analogique et monde numérique, puisque quelle que soit la nature des stimuli, la traduction qu'en fait le cerveau est une traduction analogique. Enfin, pour lui, c'est abusivement qu'on dira qu'un environnement est généré par ordinateur, quand c'est l'homme qui est le générateur de l'un et de l'autre. On ajoutera que, pour le constructiviste, l'opposition entre monde naturel et monde artificiel ne tient pas non plus, toute conception du monde provenant en définitive d'une construction.

Puisque la réalité virtuelle se révèle incapable de dire ce à quoi elle réfère, puisqu'en tant que dénomination elle fait écran à ce qu'elle dénomme, puisqu'en somme elle manque et masque son objet, c'est donc que celui-ci dépasse en ampleur ce que le terme de *réalité virtuelle* est susceptible d'évoquer. D'autre part, parce que la réalité virtuelle semble être au centre d'un désir dont elle-même n'est pas l'objet, c'est que l'objet de ce désir, ce projet est inconscient. Enfin, l'enjeu lié au chantier de la réalité virtuelle et à ses constructeurs n'est aujourd'hui pas clairement énoncé.

Cet enjeu, cependant, nous est suggéré par le slogan de *réalité augmentée* : il suffit de remplacer le mot *réalité* par ceux d'*homme* et de *monde* pour obtenir le double enjeu, individuel et collectif, d'un *homme augmenté*, d'un *monde augmenté*.

De cet enjeu on peut induire le projet qui le sous-tend. Ce qui peut être à l'origine d'un homme et d'un monde augmentés, c'est la machine, c'est l'ordinateur-matrice en tant qu'il offre la possibilité d'un autre monde et d'une autre créature. Le projet bilatéral qui se dessine, issu du rêve d'un autre monde et du fantasme d'un autre être, est donc de construire l'un et l'autre.

Compte tenu de cet enjeu et de ce projet, l'objet que nous recherchons et qui jusqu'ici se dérobaît; cet objet, qui est aussi une problématique, ne peut être que le *double*.

## 4. doubles projetés, doubles créés

La problématique du double est elle-même double et se divise, selon que celui-ci est issu d'une projection ou d'une création. La projection du double, en littérature, a donné *Dr. Jekyll et Mister Hyde*, *Dorian Gray* et son portrait, Rimbaud s'écriant : *Je est un autre!*, tandis que sa création a donné *Galatée*, *Frankenstein* et *Pinocchio*. La projection est en fait un dédoublement, elle produit l'apparence du même. La création en revanche produit l'apparence d'un *autre*, qui peut en fin de compte se révéler le même.

On dira de l'individu, lorsque subjectivement il pénètre dans un environnement de synthèse, qu'il se dédouble. Sa projection, qu'on peut appeler avatar, tête parlante ou clone virtuel, peut être à la première personne : dans ce cas, le visiteur ne se voit pas lui-même. Elle peut être à la troisième personne, et dans ce cas, le visiteur guide sa représentation. Sous ses yeux, il a un autre lui-même. Sous les yeux des autres, il *est* un autre lui-même. Autrement dit, les mondes de synthèse offrent la possibilité d'avancer masqué. Les premières études sociologiques consacrées au cyberspace ont montré que ce dernier pouvait jouer le rôle du carnaval italien : permettre et se permettre toutes les audaces. Derrière le masque, on peut être qui l'on veut puisque d'une certaine façon on est personne. Changer d'âge, de sexe, d'état-civil, tout est possible, dès lors que, précisément, on n'a pas à faire la preuve de son identité. Il est donc possible de revêtir des personnalités fictives, de jouer le drame et la comédie, de vivre, en somme, une ou plusieurs vies parallèles. Cette liberté qu'offre le cyberspace de se présenter sous l'apparence que l'on désire, sous la personnalité que l'on souhaite, est à l'origine de nombreuses critiques et pourrait bien provoquer le début d'un véritable contrôle social sur le cyberspace. C'est que le double fait peur, on y voit le plus souvent le retour du refoulé, la perversion incarnée. Or les doubles qui se constituent et se manifestent dans le cyberspace ne sont pas tous nécessairement issus de fantasmes. Il peut s'agir de doubles de composition : personnages ludiques dans les jeux de rôle, guerriers dans les jeux de combats, tragédiens dans les psychodrames. On est de toute façon amené à jouer plusieurs rôles dans le cyberspace comme dans la vie : on peut apparaître comme un expert dans une téléconférence le matin, comme un citoyen dans une agora de synthèse l'après-midi, comme un père dans une communauté virtuelle le soir. Les situations de la vie nous amènent sans cesse à passer d'un contexte à l'autre, à changer de statut, à nous rétablir constamment d'un modèle de référence à un autre. *Je te dis que je suis né plusieurs et que je meurs un seul!* s'exclame par personnage interposé Paul Valéry dans *Eupalinos*. Autrement dit, la croyance en un moi unique n'est pas nécessaire et celle en des moi multiples n'implique pas la schizophrénie. Les doubles que nous projetons dans les environnements de synthèse, qu'ils apparaissent comme doubles sérieux ou comme doubles de

fantaisie, sont en tout cas vécus aujourd'hui en toute impunité, dans un sentiment de sécurité sans doute illusoire. En effet, parce que précisément le lieu de présence est la technologie elle-même, celle-ci permet potentiellement de repérer tout auteur de comportements jugés socialement intolérables.

Le double créé, c'est-à-dire la créature à l'image de l'homme, est autrement problématique. On l'a dit, la créature appartient au monde et pas seulement à la réalité virtuelle. L'agent que j'ai modélé, entraîné et qui peut-être s'est perfectionné, pourquoi ne pas en faire un assistant, se déplaçant de l'écran de mon ordinateur à celui de mon téléphone ou de ma montre, voyageant avec moi de manière à maintenir toujours ma connexion avec le cyberspace? Dans cette perspective, l'agent ou l'assistant agit précisément comme le ciment d'un monde augmenté.

La créature, en puissance, se déploie dans un registre qui va du *même absolu* à un autre, qui n'est pas l'autre absolu. Le même absolu est connu, c'est le clone génétique. *L'autre absolu*, du point de vue des croyances humaines, ce peut être l'extra-terrestre, ce peut être dieu ou le diable, ce n'est pas la créature produite par l'homme, qui ne peut être qu'un *autre relatif*. L'attitude de l'homme vis-à-vis de la créature s'inscrit dans un axe qui va de la mise en esclavage à l'octroi du libre arbitre. Dès lors, les problèmes surgissent aux points de contact de ces extrêmes : réduire en esclavage le *même*, accorder à l'*autre* l'autonomie, c'est-à-dire l'indépendance. L'idée d'un clone génétique, image du même absolu, décervelé, conservé en hibernation et réduit à un réservoir d'organes de rechange pour l'homme vieillissant est une idée qui choque. Parallèlement, l'idée de la créature se retournant contre son créateur n'est pas plus réjouissante, même si la littérature et le cinéma ont davantage contribué à donner quelque représentation à cette idée et donc à la banaliser. Nous savons être tout proches du sac d'organes, au point de vouloir interdire le clonage humain sans avoir le pouvoir de l'empêcher. Mais nous croyons être très éloignés de la créature sensible, consciente et autonome. Or il suffit de donner à celle-ci les apparences de ces qualités pour que nous interagissions avec elle comme si elle en était dotée. C'est ainsi qu'un fameux petit jouet électronique japonais a indirectement provoqué, voici quelques mois, la mort d'une jeune femme. La conductrice responsable de cet accident, entendant sonner de détresse son petit animal artificiel de compagnie, a préféré abandonner son volant pour porter secours à celui-ci. On savait que les héros et héroïnes de feuilletons télévisés prennent plus d'importance pour le téléspectateur ou la téléspectatrice assidue que leurs plus proches voisins. C'est ainsi que la télévision a permis à quantité de cambriolages et d'actes de violence de se perpétrer et à une multitude d'incendies de se propager. On savait moins qu'un réveil en plastique astucieusement programmé pouvait être objet d'amour au point de prendre le pas sur l'homme.

De nombreuses créatures sont à l'aube de peupler le monde : maisons, voitures, téléphones et autres jouets, qui seront peut-être dotés de quelque intelligence, mais plus sûrement chargés affectivement. Il n'y a qu'à mesurer l'attachement que suscitent déjà

ces objets pour évaluer la passion qu'ils provoqueront lorsqu'ils seront pourvus de parole et d'émotions, ne serait-ce que par les apparences de celles-ci. La créature artificielle est probablement l'un des vecteurs de l'extension du matérialisme, il n'est pas sûr qu'elle soit le support de l'expansion de l'humanisme.

On sait, notamment grâce à René Girard, que l'inhumain est l'une des caractéristiques de l'humain. Que la violence est, avec le sacré et la conscience réflexive, l'un des piliers de l'*homo sapiens*. Cette violence et ces excès dans la violence sont une réalité réelle que le spectacle du monde permet à tout instant de vérifier. Mais c'est une autre affaire d'envisager la même violence chez une créature artificielle. Car cette violence serait cette fois véritablement inhumaine, en tant qu'elle serait le fait d'un autre. Sans doute serait-elle aussi, du moins à ses débuts, une violence qui s'ignore. Rappelons à ce sujet que l'acte fondateur du mythe lié à l'*homo sapiens*, le parricide, est commis sans conscience aucune qu'il est sacrilège et violence, puisque le sacré n'intervient qu'après la patrophagie (intégration du père dans le moi) et le conscient après l'inceste gémellaire (projection du moi hors de lui-même pour se contempler).

La créature sera donc inconsciemment violente avant de l'être consciemment. Aussi ne pourra-t-on lui reprocher les dégâts qu'elle ne manquera pas de provoquer. Ceux-ci, en effet, ne sont rien en regard des étapes qui pourraient marquer l'acquisition par elle des schèmes du sacré et du conscient.

## 5. la réalité virtuelle de la réalité virtuelle

La place nous manque pour aborder, à la suite des doubles d'homme, les doubles de monde que ne manque pas de proposer également la réalité virtuelle. Si Sherry Turkle a pu titrer son livre, consacré à la pratique du micro-ordinateur par les *hackers* du M.I.T., *The Second Self (Le deuxième moi)*, Canal Plus et Cryo ont pu baptiser leur Paris de synthèse *Le deuxième monde*. Ces dénominations n'ont que l'apparence de l'exagération et témoignent en fait d'une prise de conscience : à l'heure de la réalité virtuelle, quand bien même celle-ci serait une *réalité partielle*, l'unité de l'homme et l'unité du monde n'ont plus cours. De ce fait, un nouveau point de vue sur l'homme et sur le monde, depuis et par cette machine extraordinaire qu'est l'ordinateur, à la fois créature et boîte à mondes, permet d'enrichir le questionnement réflexif. Plus que de *réalité augmentée*, c'est donc de *réflexivité augmentée* dont il faudrait parler. A modeler des créatures et des mondes artificiels, l'homme se remodèle et remodèle le monde. C'est pourquoi nous pensons que *la réalité virtuelle de la réalité virtuelle*, entendue comme la conscience collective de ce que nous sommes en train de construire, de contempler et de réfléchir, doit demeurer au cœur de notre questionnement. Puissions-nous, à la question soulevée par Lucien Goldmann, répondre comme

Samuel Taylor Coleridge : *D'un grand métaphysicien / il regarde sa (dans sa?) propre âme à l'aide d'un télescope / ce qui semblait plein d'irrégularités, il vit et montra que c'étaient de magnifiques Constellations et il ajouta à la Conscience des mondes cachés dans des mondes.*

### BIBLIOGRAPHIE

- [Aristote] Aristote, *Œuvres*, Paris, Universités de France, 1926.  
[Coleridge] S.T. Coleridge, *Carnets*, Paris, Belin, 1987.  
[Collodi] C. Collodi, *Les aventures de Pinocchio*, Paris, Gallimard, 1996.  
[Deleuze] G. Deleuze, *Différence et répétition*, Paris, Presses Universitaires de France, 1968.  
[Eco] U. Eco, *La guerre du faux*, Paris, Grasset, 1993.  
[Girard] R. Girard, *La violence et le sacré*, Paris, Grasset, 1972.  
[Goldmann] L. Goldmann, *Recherches dialectiques*, Paris, Gallimard, 1959.  
[Granger] G.G. Granger, *Le probable, le possible et le virtuel*, Paris, Odile Jacob, 1995.  
[Husserl] E. Husserl, *Idées Directrices I*, Gallimard, 1963.  
[Lanier] D. JAay Brown, R. McClen Novick, *Voices from the Edge : Conversations With Jerry Garcia, Ram Dass, Annie Sprinkle, Matthew Fox, Jaron Lanier, & Others*, New York, Crossing Pr., 1995.  
[Ovide] Ovide, *Métamorphoses*, Zurich-Dublin, M. von Albrecht Éd., 1966.  
[Rimbaud] A. Rimbaud, *Une Saison en Enfer, Œuvres Complètes*, Bibliothèque de la Pléiade, Paris, Gallimard, 1972.  
[Shelley] M. Shelley, *Frankenstein ou le Prométhée moderne*, Paris, Gallimard, 1997.  
[Stevenson] R.L. Stevenson, *Le cas étrange du Dr. Jekyll*, Paris, Union Générale d'Éditions, 1976.  
[Turkle] S. Turkle, *Les enfants de l'ordinateur (The Second Self)*, Paris, Denoël, 1986.  
[Valéry] P. Valéry, *Eupalinos*, Paris, Bibliothèque de la Pléiade, Tome 1, 1987.  
[Wilde] O. Wilde, *Le portrait de Dorian Gray*, Paris, Flammarion, 1995.

*Manuscrit reçu le 8 juin 1998, révisé définitivement le 27 janvier 1999.*

L' AUTEUR

Dominique NOEL



Dominique Noël, après dix années d'activité professionnelle dans les télécommunications (ITT Data Systems et Reuters) et la production multimedia, a quitté en juin 1995 son poste de directeur multimedia chez Larousse pour se consacrer à un doctorat de sciences du langage, aujourd'hui en cours d'achèvement, à l'École des Hautes Études en Sciences Sociales. Ses recherches portent sur la sémiotique des mondes virtuels, et notamment sur les processus culturels à l'oeuvre dans la construction des environnements et créatures de synthèse. Parallèlement à ses recherches, il anime le cycle de conférences *Mondes en puissance*, dont le thème est l'anthropologie de la réalité virtuelle (rens. <http://www.preau.asso.fr>).