



Paul MATHIAS

Ancien élève de l'École normale supérieure, agrégé et docteur en Philosophie, Paul Mathias a entamé ses travaux sur les réseaux en 1995 avec la création à l'École Normale Supérieure de l'«Atelier Internet», et consécutivement de l'équipe de recherche «Réseaux, savoirs, et territoires». Après avoir écrit La Cité Internet publié par les Presses de Sciences-Po (1997), il a conduit à l'I.E.P. de Paris un séminaire de trois ans sur les questions de droit et de politique ravivées par l'essor de l'Internet. Parallèlement, il a participé à l'organisation des colloques Comprendre les usages de l'Internet (1999) et Mesures de l'Internet (2002), et contribue régulièrement aux travaux de l'équipe de recherche «Démocratie électronique» (DEL). Il est actuellement Directeur de programme au «Collège international de Philosophie», où il conduit des recherches sur l'Internet et ses implications épistémologiques. Il tente ici de définir ce que sont les mondes virtuels et d'analyser les relations entre réel et virtuel.

L'usage veut que nous nous servions désormais de « virtuel » pour qualifier des « mondes » élaborés par des moyens logiciels, c'est-à-dire principalement des espaces graphiques ainsi que les possibilités essentiellement ludiques qu'ils offrent à ceux qui s'y connectent. On peut penser, dans ce registre héritier des « jeux d'arcade », à des titres aussi populaires que *Diablo* et ses dérivés, *Starcraft*, *Age of Empires*, etc., dont les utilisateurs peuvent non seulement jouer sur leur propre ordinateur, mais aussi se connecter sur des réseaux et se rencontrer dans des « espaces » plus ou moins propriétaires comme le réseau *Battlenet*. De tels réseaux peuvent être considérés non seulement comme des lieux de rencontre ludiques, mais aussi et surtout comme des espaces *qui* rendent possibles et *que* rendent possibles à la fois des règles très strictes d'usage — comme en tout jeu et en toute sphère de socialité — et une extrême diversification des pratiques — chaque participant pouvant contribuer de manière originale et singulière à la construction de l'espace commun de jeu..

UN ENSEMBLE DE NORMES....

Il est dans ces conditions permis de retenir deux propriétés essentielles de ces « mondes » :

► Les *mondes* virtuels forment des systèmes d'interactions potentiellement infinies, mais qui ne sont infinies qu'à l'intérieur des possibilités ouvertes par tel programme informatique déterminé. Il ne s'agit donc pas d'espaces de pure « liberté », mais bien d'ensembles de normes qui conditionnent des usages plus ou moins diversifiés des possibilités que renferment les programmes informatiques décrivant leur horizon. On pourra dire en termes philosophiques que des « formes » ou « essences » définies dans le cadre d'un programme informatique donné sont déployées dans un « monde » qui en est l'actualisation, aux conditions programmatiques et arbitraires qui sont les leurs ; ou bien encore qu'un « monde virtuel » est l'actualisation d'un programme actif sous la forme des objets actuels qu'il met en œuvre, qu'il s'agisse de personnages fantastiques, de leur lieu d'évolution, de leurs actions sur ce lieu, etc. Pour dire autrement, et de manière assez paradoxale, les



mondes virtuels ne sont des *mondes* que pour ne présenter avant tout aucune dimension de virtualité, mais au contraire pour se déployer *actuellement* comme fonctionnement d'un programme informatique opérationnel : un « monde virtuel », c'est ici un système cohérent et actuel d'opérations de calcul.

... POUR UN MONDE BIEN RÉEL

► Le monde *virtuel* ouvre pourtant des possibilités relativement infinies, et dont la réalisation ou l'actualisation passent, au gré de leurs rencontres, par les interventions chaotiques, singulières et spontanées, des utilisateurs. La virtualité désigne le caractère de permanence des *perturbations* que les données fondamentales du programme informatique permettent d'introduire dans le « monde » qu'elles définissent, c'est-à-dire la recomposition permanente de la réalité de base issue des formes informatiques et formant dans son unité le monde qu'elle anime. Mais précisément, de telles perturbations ne sont pas produites par le programme lui-même et de façon autonome, elles résultent de l'intervention effective de ses utilisateurs. C'est pourquoi il est permis de reconnaître que la virtualité du monde virtuel est *hors* de ce monde lui-même, et dans l'intervention réalisante des usagers. Ou bien encore : le virtuel n'est rien de virtuel, mais, sous couvert de l'intervention effective de l'informe multiplicité des utilisateurs qui participent activement à la recomposition incessante de la réalité de leur « monde », un moment réalisant ce monde même, qui de la sorte ne paraît porter *en lui-même* aucune véritable virtualité.

Ces remarques permettent de centrer adéquatement le problème du virtuel, en comprenant qu'il ne concerne pas vraiment la description des « mondes virtuels » eux-mêmes et de leur variété, mais qu'il intéresse plutôt leur *inscription* dans le monde réel et par conséquent, indissolublement, les *rappports* entre ce que nous qualifions par habitude de réel et ce que nous qualifions par commodité de virtuel. Deux choses paraissent en effet importantes : a) que le monde virtuel est conçu comme s'opposant à et différent du monde réel, pour cette raison du reste naturelle qu'il est déterminé programmatiquement, et donc de manière formelle et arbitraire ; b) que les mondes actuel

et virtuel sont dans une relation de complémentarité en même temps que d'aliénation réciproque, du fait des modalités de la création puis de l'usage des espaces informatiques dont il est question. Ainsi le problème de l'inscription du virtuel dans le réel résulte de cette *confusion illogique* d'une opposition et d'un entrelacs, d'une différence postulée entre le monde réel et le monde virtuel, et d'une identité revendiquée entre eux, au motif de la continuité qu'il y a entre les processus créatifs et les objets effectivement construits par des moyens informatiques.

LE VIRTUEL, MÉTAPHORE DU RÉEL

* Les mondes qu'on appelle « virtuels » ne sont pas à proprement parler des mondes observables et qui seraient comme donnés à une forme ou une autre de contemplation, mais ils désignent plutôt certains espaces « actuels » résultant d'une série d'activités informatiques généralement mais non pas exclusivement ludiques. De tels mondes sont donc des constructions informatiques, c'est-à-dire à la fois linguistiques et processuelles, autant de « phrases » converties en images, en processus, et donc en activités. Des langages mathématiques appropriés permettent ainsi l'inscription d'éléments réels aléatoirement variés dans un système, généralement spatial, à l'intérieur duquel ils remplissent certaines fonctions déterminées. Ce sont les « personnages » des jeux,



© BLIZZARD ENTERTAINMENT

leurs « vertus », les « lieux » dans lesquels ils évoluent, etc., combinés selon tout l'arbitraire d'un imaginaire présentant des caractéristiques sociales, culturelles, mais aussi économiques et industrielles. Ce qu'il faut en ce sens bien reconnaître, c'est que *le virtuel n'est qu'une métaphore appauvrie du réel*, et pour au moins deux raisons. *D'une part*, parce qu'il résulte du déplacement arbitraire d'éléments connus ou reconstruits dans un imaginaire donné¹ : les mondes virtuels sont des mondes de héros, des mondes d'aventures, des mondes de mystère, de danger, etc. — des mondes dont les caractéristiques morales sont au fond banales, éculées, et pourtant indéfiniment réitérables. Et parce que *d'autre part* les compositions imaginaires n'ont que l'épaisseur de l'imagination de leurs créateurs, et nullement l'épaisseur de la réalité de laquelle ils sont issus. L'imaginaire des jeux peut bien être indéfiniment recomposable, les fonctionnalités qu'il exprime, les actions qu'il autorise, les contours qu'il décrit restent assez rudimentaires, même si les ressources mobilisées pour en assurer le « réalisme » sont considérables et les « effets spéciaux » très convaincants. En vérité, les éléments d'un monde virtuel sont réduits à des apparences et des fonctionnalités limitées, même si elles donnent l'illusion de la pléthore et de pouvoir être explorées comme à l'infini, et les programmes qui les gèrent s'accomplissent de manière relativement uniforme et régulière, et en tout cas anticipable².

* **Métaphore du réel, le virtuel l'est par ailleurs au sens d'un déplacement.** C'est en effet que les rapports du « réel » au « virtuel » ne supposent pas une simple rupture ou opposition de l'un à l'autre, mais plutôt que les mondes qui sont informatiquement construits forment pour ainsi dire une représentation parallèle des réalités dont ils s'inspirent, c'est-à-dire une *mimésis* dont il faut bien admettre qu'elle n'est pas une simple image, une simple réplique, un simple ectype de la réalité qui leur sert de référence. Et cela est particulièrement vrai des applications professionnelles, comme les simulateurs de vol industriels, qui servent à la formation du personnel navigant des compagnies aériennes ou des armées de l'air : ici, la précision des machines et des programmes n'a aucune fonction ludique ni esthétique, elle sert à l'acquisition de gestes et d'habitudes qui concernent au plus au point la pratique effective du vol aérien, commercial ou militaire. *Mimésis* ne recouvre donc pas l'idée d'une « copie » virtuelle de la réalité, mais celle d'une réplique aussi approfondie que possible de ses caractéristiques les plus significatives au plan de la formation professionnelle des pilotes. C'est donc qu'il y a dans la *mimésis* une dimension cognitive fondamentale, comme nous en instruit du reste Aristote au livre IV de *La Poétique* : « si l'on se plaît à la vue des images, écrit-il³, c'est parce qu'il arrive qu'en les contemplant on apprenne ce qu'est une chose, et qu'on déduise ce qu'elle représente, par exemple





que ceci représente cela ». C'est dire que la représentation ne constitue pas une virtualisation du réel ou bien son appauvrissement, mais qu'elle est susceptible d'en exprimer la fonction, en tout cas d'en révéler les possibilités — comme précisément la recombinaison virtuelle de certaines conditions critiques de vol permettent d'apprendre à connaître les protocoles de solution des difficultés techniques réelles qui peuvent se présenter à un pilote. Il est par conséquent possible d'affirmer que la schématisation optimale du réel — et en cela une certaine forme maîtrisée d'appauvrissement de sa structure d'être (la forme des nuages et la couleur de l'herbe par exemple) — est le moyen adéquat d'une optimisation de son appropriation technique, le moyen en l'occurrence d'acquiescer la plus grande habileté possible au pilotage. Ce qui permet donc de conclure que le virtuel *est* le réel, mais un réel auquel on aura programmiquement ôté sa propriété d'être « accidentel » : nul événement fortuit ne survient dans le déroulement d'un programme informatique, qui consiste précisément à pré-programmer la survenue de tel et tel événements fortuits et de donner les moyens d'y porter remède.

Il reste cependant un problème. S'il faut prendre au sérieux le concept du virtuel, ce n'est pas en l'opposant au concept du réel, mais en comprenant apparemment positivement le fait qu'il ne porte en lui aucune espèce de virtualité — en comprenant qu'il est une réalité qui évacue toute la dimension de *risque* que renferme la vie dans son ensemble, et que c'est pour cette raison même qu'elle sert à comprendre, comme réalité « désaccidentalisée », quelque chose du réel. Cela ne veut pas dire que le « virtuel » et le « réel » soient la même chose, mais plutôt que le « virtuel » offre un spectacle stabilisé du « réel ». Seulement du même coup, répondre à la question du virtuel, c'est en rabattant le virtuel sur le réel, poser en retour la question du réel lui-même.

LE RÉEL, ACTUALISATION DU VIRTUEL

* **L'opposition du réel et du virtuel est celle de deux formes essentiellement hétérogènes de l'expérience.** L'expérience existentielle proprement dite, c'est-à-dire l'expérience réelle que nous faisons de la vie et des choses, est constituée par son propre inachèvement, au sens de la continuité indéfinie des événements d'une vie et, pour une bonne part, au sens de leur caractère de totale inappropriabilité. C'est ainsi qu'il faut sans doute comprendre cette sagesse populaire du « tout peut arriver », et que nous ne sommes jamais tout à fait exonérés du risque qu'il y a, purement et simple, d'être. L'expérience *imaginaire* du « virtuel », en revanche, qui est expérience de l'entraînement professionnel ou du jeu, n'est absolument pas contradictoire avec l'idée de son propre achèvement. C'est

qu'on ne meurt pas d'un *crash* virtuel, ou bien dans tel et tel jeu, le nombre des « vies » auxquelles on a droit plus ou moins étendu, voire parfois illimité. La différence par quoi ces deux expériences sont au sens propre hétérogènes tient au fait que dans le premier cas l'achèvement concerne l'existence elle-même, tandis que dans l'autre elle ne concerne qu'un système représentationnel donné, parfaitement malléable, disponible, et révoquant — le système du jeu ou du progiciel professionnel. C'est pourquoi il est permis de faire le double constat suivant :

► Si l'expérience du virtuel est strictement « achevable », c'est premièrement en ce sens que les espaces au sein desquels elle est possible sont parfaitement disponibles. C'est de cela que témoignent par exemple les incessantes « améliorations » introduites dans les jeux, les « mises à jour » des logiciels, etc., qui ne participent pas uniquement d'une logique commerciale de renouvellement des produits, mais aussi d'une logique interne de ces produits eux-mêmes, qui ne sont que des séquences d'écriture mathématique, et par là-même reformulables et susceptibles d'être indéfiniment optimisés. Or deux choses viennent ici converger : *d'une part*, s'il est vrai qu'il n'y a de mondes virtuels que sous couvert d'une participation active des utilisateurs à l'évolution et aux transformations de ces mondes, cette participation n'est dès lors pas une activité exclusivement réceptive et passive, mais implique nécessairement l'utilisateur, en tant qu'acteur, dans la création de l'espace d'activité qui est le sien. C'est le propre des réseaux de jeux propriétaires : les joueurs ne se contentent pas d'intégrer des mondes/parties qui leur préexistent, ils les créent eux-mêmes comme effets de leurs choix arbitraires et aléatoires. Et *d'autre part*, les produits logiciels ne sont eux-mêmes pas nécessairement des produits clos, et leur utilisation n'est pas inévitablement instrumentale et aliénée à leurs concepteurs. Ce qu'ils font au contraire apparaître, et notamment parmi eux les logiciels dits « *open source* », c'est que l'outil informatique servant à construire les espaces collaboratifs virtuels — car un espace de jeu est à certains égards un tel espace collaboratif — est lui-même disponible, transformable, et par conséquent à certains égards « virtuel ». Ce qui doit nous conduire au total à admettre ceci, que le virtuel n'est pas seulement une parenthèse dans le monde des pratiques ludiques ou professionnelles, qu'il n'est pas plus un lieu donné, déterminé, défini, et destiné à des pratiques plus ou moins diversifiées, mais qu'il est au sens strict, et bien plutôt, un *espace ouvert de virtualisation*.

► Si l'expérience du virtuel est une expérience strictement « achevable », c'est aussi au sens où il est possible de déclencher ou bien d'arrêter à volonté l'expérience qu'elle constitue. C'est qu'elle porte précisément sur un imaginaire

© MNB



que prédéterminent une machine disponible et un programme mis en œuvre sur cette machine. Or cet imaginaire ne fait pas signe vers les aléas de la fantaisie, mais plus fondamentalement vers les anticipations formelles d'un esprit qui organise ses repères et construit pour son propre compte des espaces formels transparents et intelligibles. C'est en quoi l'expérience du virtuel est aussi expérience du point de vue d'une transcendance : pouvoir améliorer le jeu, ou bien pouvoir y mettre un terme, c'est se tenir toujours *en dehors* de lui et y être fondamentalement *désimpliqué*, en être « libre ». D'ailleurs inversement, toute réelle implication de l'utilisateur dans le monde virtuel qu'il entreprend d'occuper est véritablement pathologique, car être *dans* le jeu et ne pas pouvoir s'en détacher n'est qu'une forme plus ou moins sérieuse d'aliénation et de névrose.

* **Par un effet de retour, et du même coup, le virtuel donne à penser et comprendre le réel** comme ce dont on ne peut fondamentalement pas se désengager ou se désimpliquer, c'est-à-dire comme *d'une part* ce dont on ne peut pas faire l'épreuve, au sens d'une objectivation de cette réalité ; et comme *d'autre part* ce qui n'admet aucune espèce de transcendance : nous ne sommes pas *dans* le « réel » comme nous participons *au* « virtuel », parce qu'il y a continuité de nous au premier, tandis qu'il y a discontinuité de nous au second. Le philosophe américain contemporain Hilary Putnam l'expli-

que au moyen d'une allégorie ayant pour objet des cerveaux dans une cuve⁴. En faisant l'hypothèse que *notre* réalité est la projection spirituelle, dans l'élément de nos représentations, d'un programme informatique auquel nous serions assujettis en tant que simples organismes cérébraux, il nous devient impossible de discriminer entre une réalité qui serait « réellement réelle » et une réalité qui serait seulement « virtuellement réelle » et la conséquence de programmes dont nous ne serions pas les concepteurs. Cela n'a pas pour conséquence un scepticisme qui conclurait à l'indécidabilité du réel, cela à pour conséquence de faire apparaître que la problématique du « réel », par opposition à celle du « virtuel », est une problématique de *l'immanence*, non de la transcendance. Ce qu'il faut en effet conclure, c'est que le réel, dans son inobjectivabilité, est pure immanence, ce qui ne signifie pas accomplissement, mais promesse toujours réitérée et reculée d'accomplissement. *Le réel n'est que l'accomplissement ou l'actualisation infini(e) du réel*, c'est-à-dire le passage permanent non pas du virtuel au réel, mais du possible (ce qui n'est pas encore) à l'inexistant (ce qui n'est plus)⁵.

LE VIRTUEL, ESPACE DE CATHARSIS

La distinction que nous faisons ordinairement du réel et du virtuel repose sur le présupposé d'une mise à distance de la réalité. Une telle distanciation ne présente pas cependant une signification univoque, mais implique de comprendre ce qu'elle recouvre et dissimule. Deux points paraissent à cet égard essentiels. D'une part, il y a une manière de *continuité* du « réel » au « virtuel », qui résulte de ce que leurs schèmes structurels se font écho, comme lorsque le « virtuel » *mime* le « réel », ou qu'il en détermine un apprentissage. Mais d'autre part il y a une irréductible *discontinuité* de l'un à l'autre, parce que leurs structures d'être sont résolument antithétiques, l'une se donnant sur le mode de l'immanence (le « réel »), et l'autre de la transcendance (le « virtuel »). Cette intrication du continu et du discontinu présente elle-même un intérêt majeur, en ce qu'elle fait apparaître que la construction du virtuel est toujours une manière de penser en retour le réel, et notamment que s'il n'est pas disponible *en tant que tel*, il le reste toutefois dans toutes ces constructions de la représentation qui rendent possibles son altération et sa transformation. Par voie de conséquence il n'est pas nécessaire de conclure de l'immanence à l'aliénation et à l'impuissance, mais il convient au contraire de conclure de la transcendance à la disponibilité. En quoi au total le « virtuel » s'avère en son fond un lieu privilégié pour notre *catharsis*.



NOTES

1 ➔ Il serait intéressant à cet égard d'étudier l'imaginaire culturel dont participent les « mondes virtuels » des jeux informatiques, qui sont évidemment élaborés par des adultes — même s'il s'agit de « jeunes » adultes — à l'usage d'enfants et d'adolescents dont ils prétendent anticiper les goûts, mais dont ils déterminent aussi les comportements ludiques, et donc en retour l'imaginaire et la personnalité. D'autant plus que, pour qui n'en a pas l'habitude, il y a quelque chose de parfaitement incompréhensible dans la formation, l'évolution, les mouvements des personnages et fonctions ainsi conçus et des mondes qu'ils composent ensemble, aussi bien d'ailleurs que dans les objectifs qu'ils sont censés atteindre et qui au fond les définissent.

2 ➔ Parmi les jeux virtuels, on compte des jeux de bridge qui permettent à un joueur de s'opposer à des adversaires virtuels, et en particulier à l'ordinateur lui-même. Une chose paraît avérée cependant : tandis que l'ordinateur « sait » en effet « bien » jouer, il est possible de le vaincre par un détour extrêmement simple : en trichant, c'est-à-dire en faisant des annonces sans réel rapport avec le jeu que l'on a reçu en partage. Autrement dit, l'ordinateur se laisse vaincre par un « bluffeur » aléatoire.

3 ➔ En 1448b-15.

4 ➔ Voir *Raison, vérité, et histoire*, Éditions de Minuit, et notamment p. 15 et suivantes. — Il est aussi possible d'exemplifier ces thèmes par référence à certaines œuvres cinématographiques contemporaines, et notamment d'une part *Total Recall* de Paul Verhoeven (1990), d'autre part *Matrix*, des frères Washowski (1998). Dans le premier cas, il est impossible de discerner dans les événements qui surviennent au héros du film s'il s'agit d'événements vécus « virtuellement » par lui dans une machine dont il a choisi par avance le programme, ou s'il s'agit d'événements qui lui surviennent à la suite de l'expérience virtuelle qu'il a faite dans cette même machine. Dans le second cas, le basculement des personnages de la vie virtuelle au sein de la « matrice » à la vie réelle dans les méandres organiques et technologiques qu'elle est parvenue à construire suppose un arrachement, donc une transcendance, qui requiert un opérateur extérieur, comme lorsque Néo est déconnecté de son cocon vital. Enfin une synthèse du réel et du virtuel peut être observée dans le film *Tron* de Steven Lisberger (1982), où le réel et le virtuel sont conçus dans une relation de relative continuité, à cette réserve près cependant que c'est suivant un modèle *déiste*, tel que le monde informatique et virtuel est bel et bien identifié comme l'œuvre de ses programmeurs, et ceux-ci comme des « créateurs » et des « dieux ».

5 ➔ On pourra examiner sur ce point les arguments de Leibniz, dans *De la nature en elle-même...*, et notamment le concept de « force inhérente » (in *Œuvres philosophiques choisies*, traduction Schrecker, p. 98 et suivantes.).

