



La revue des industries
créatives et des médias

L'internet est-il virtuel ?

S'orienter dans le virtuel

NOTE DE LECTURE par [Matteo TRELEANI](#) • Publié le 02.05.2013 • Mis à jour le 31.05.2013



Philosophie, technique et politique : l'ouvrage de Marcello Vitali Rosati explore les multiples significations du terme « virtuel », souvent convoqué lorsqu'on parle du numérique.

Titre : S'orienter dans le virtuel
Auteur(s) : Marcello Vitali Rosati
Éditeur(s) : Hermann
Parution : 12.05.2012

Sommaire

- [Virtuel et philosophie](#)
- [Virtuel et technique](#)
- [Virtuel et politique](#)

S'orienter dans le virtuel débute par une image : celle du marin qui s'éloigne de la côte. La terre disparaît petit à petit et la mer s'ouvre devant soi. Plus aucun point de repère, on est perdu dans l'indéterminé. Jusqu'à ce que l'on ne trouve l'Orient : on s'oriente.

C'est une image qui ne renvoie pas seulement à la méthode adoptée par son ouvrage, méthode cherchant à donner des repères afin de mieux comprendre une notion, mais au contenu même de l'enquête : le virtuel. Dans la mer ouverte, cela relève du potentiel : on attend que quelque chose se passe. Il n'y a plus de territoires et les frontières sont floues. On est sûrement dans la virtualité mais l'image y ajoute quelque chose : le mouvement. « Le virtuel est une force réelle qui pousse vers l'actuel », pour résumer en une phrase la conceptualisation de Vitali Rosati. Un bateau qui navigue dans l'indéterminé, se dirigeant tout droit vers les terres d'Orient...

Pourquoi un jeu vidéo ou un profil Facebook seraient-ils virtuels ? En quoi ce mot s'applique-t-il aux nouvelles technologies ? Le numérique semble être bien matériel et réel (il est là : on peut le voir). La prolifération du terme à partir des années 1990 mérite une clarification, étymologique et, par conséquent, philosophique. Marcello Vitali Rosati essaie de lever l'ambiguïté sur ce concept.

Dans le langage commun le terme virtuel, employé dans le domaine des nouvelles technologies comme synonyme de numérique, semble s'opposer au réel. Le virtuel serait ce qui ne pas vraiment réel : une fiction ou un code non matériel. Cependant, en philosophie, virtuel est bien réel et s'oppose plutôt à actuel. Quelle relation alors entre ces usages du mot et quelles significations cachent-ils ?

S'orienter dans le virtuel se structure en trois parties : virtuel et philosophie ; virtuel et technique ; virtuel et politique. Marcello Vitali Rosati, titulaire d'un doctorat en philosophie sur Emmanuel Lévinas

et Maurice Merleau-Ponty^[1], professeur en littérature et cultures numériques à l'Université de Montréal, nous amène dans ce débat complexe en utilisant comme boussole deux notions chères à ses travaux : celles de continuité et discontinuité, et donc de mouvement et de fixité. Voyons comment ces deux axes aident l'auteur à *trouver son Orient* dans la notion de virtuel.

Virtuel et philosophie

Virtuel dérive du terme *dunaton*, employé par Aristote et signifiant potentiel ou possible. C'est la traduction latine qui introduit une différenciation entre potentiel, possible et virtuel avec *virtualis*. En s'appuyant sur les écrits de Thomas d'Aquin, Gottfried Leibniz, et Gilles Deleuze, Vitali Rosati note que le terme virtuel est né pour faire face à l'aporie des possibles en philosophie : comment passer du possible à la réalisation de ce qui est possible ? Pourquoi, en d'autres termes, a-t-on des possibles qui se réalisent et d'autres qui ne se réalisent pas, alors qu'ils devraient être tous également possibles et donc réalisables ? Il faut introduire une médiation entre la réalisation et la possibilité de cette réalisation. La virtualité serait ainsi l'interstice, la force qui les unit et les sépare en même temps. Le virtuel est né comme une solution de l'aporie : c'est une force dynamique. Force qui est donc réelle mais encore non actualisée.

Le virtuel ne s'oppose pas au réel : il est réel.

« Le virtuel ne s'oppose pas au réel : il est réel. » (p. 55) Prenons cet exemple. Il y a la possibilité que Léonard peigne la Joconde et la possibilité que Léonard ne la peigne pas : deux possibilités qui précéderaient la réalisation.

« La possibilité que Léonard peigne la Joconde se réalise puisqu'elle existe, tandis que l'autre possibilité ne se réalise pas puisqu'elle n'existe pas. Le virtuel est, en revanche, le principe, la cause qui pousse Léonard à produire la Joconde : en d'autres termes, sa capacité de peindre, son imagination, son génie, sa volonté de faire un tableau. Le virtuel est en ce sens multiple : la même cause qui pousse Léonard à produire la Joconde lui permet virtuellement de produire un nombre très élevé de tableaux. C'est quand il se met devant la toile que cette cause commence à s'actualiser : le virtuel passe à l'actuel. » (p. 43).

Les choses se compliquent sur le terrain de l'actuel. Le virtuel ne dérive pas de l'actuel : au contraire, c'est l'actuel qui est une abstraction du virtuel. C'est le même dans le couple possible/réel : on ne peut comprendre les possibles qu'après coup. Selon Gilles Deleuze, par exemple, c'est le possible qui est une abstraction du réel (on se tourne vers le passé pour voir tout ce qui aurait pu être, les possibilités). De même, l'actuel est une abstraction du virtuel : abstraction du mouvement qui ferme le monde sur un instant présent. L'actuel est alors un essai de cristallisation. « Pour traiter le réel nous avons besoin de l'arrêter, de le prendre en photo » affirme Vitali Rosati (p. 160).

On n'arrive jamais à penser le réel de façon dynamique mais toujours comme un arrêt sur image. Par conséquent « la condition de pensabilité du virtuel est qu'il ne soit pas réel, puisque notre pensée ne pourrait pas le saisir s'il l'était » (p. 161). Voilà donc que l'on finit par croire que le virtuel n'est pas réel : parce que notre idée de réel ne correspond pas au réel mais à sa photographie. Afin de penser le réel, nous devons le photographier, le rendre statique pour pouvoir le comprendre ; en d'autres termes, nous devons arrêter son dynamisme, sa virtualité.

Virtuel et technique

Or, quel rapport entre le virtuel entendu comme « force dynamique du réel », et son usage dans le domaine des nouvelles technologies ? On peut prendre, par exemple, la notion de *réalité virtuelle*. Où est le virtuel dans l'expérience de la réalité virtuelle ? La seule différence avec la « réalité réelle », c'est qu'elle est produite et délivrée par une machine. Cependant, ici, le terme virtuel est utilisé comme synonyme de fictif, ou imaginaire, et en ce sens s'oppose à réel.

Il faut alors revenir à Pierre Lévy et son concept de *virtualisation*. Plus qu'une dématérialisation, le numérique opère une déterritorialisation selon Lévy, une perte de l'espace tel qu'on le connaît[2]. La *virtualisation* est alors un processus qui transforme et élargit nos possibilités réelles. D'ordinaire, on croit qu'il existe une rupture entre cet emploi du terme dans le domaine de la technique et l'usage en philosophie que nous avons vu précédemment. Vitali Rosati essaie de démontrer le contraire : finalement, les facteurs de continuité sont plus intéressants à étudier. Afin de comprendre la relation entre le virtuel philosophique et le virtuel numérique, il faut revenir à son opposition avec le réel, que l'on retrouve dans l'emploi qu'en ont fait les sciences. L'actuel est en effet le seul réel pensable en termes scientifiques. Le virtuel finit ainsi par s'opposer au réel parce que la science occidentale a introduit une notion de réel correspondante à l'actuel : le continu du temps étant impossible à traiter au niveau scientifique, on est obligé de le discrétiser en le découpant.

On peut juste regretter que ne soit pas traité, dans cette partie, le concept ambigu de *dématérialisation*. Que virtualisation, numérisation et dématérialisation soient devenus synonymes pourrait être un point intéressant sur lequel enquêter. On se demande pourquoi, par exemple, un document .doc visible sur écran devrait être moins matériel que le même document imprimé (il s'agit d'une différence entre localisation et non localisation : le fichier numérique, contrairement au document imprimé, est non local). Y a-t-il un lien, dans cet usage incorrect, avec la notion de virtuel ? Répondre à cette question n'est sans doute pas le but de Vitali Rosati, puisque, finalement, son intention est d'explorer un terrain bien plus important pour les nouvelles technologies : le politique. En expliquant, grâce à la notion de virtuel, leur relation au pouvoir.

Virtuel et politique

Dans le dernier chapitre, Vitali Rosati s'interroge sur la signification politique de la *virtualité des nouvelles technologies*. Contrairement à la plupart des discours habituels sur les TIC, en dotant d'une base philosophique la récente et fertile approche critique du numérique[3], il souligne, à travers la notion de virtuel, les limitations d'Internet et sa relation au pouvoir.

La sensation de liberté donnée par les jeux vidéo provient du fait qu'ils ne sont pas réels : tout est permis et on a l'impression que toutes les possibilités de la vie sont ouvertes dans l'expérience du jeu. De même, la *démocratisation* de l'information dont on parle souvent, serait un élargissement, grâce au numérique, des possibilités. Cependant, le virtuel est en même temps une force d'ouverture et de fermeture : le numérique permettant des nouvelles possibilités mais dans des chemins déjà tracés par quelqu'un (comme dans un jeu vidéo précisément). Il y a bien une démocratisation de la diffusion de contenus, par exemple, grâce à Internet, mais cette démocratisation est basée sur une centralisation qui concentre les données dans les mains de quelques acteurs majeurs. « Tout le monde peut mettre sur le web ce qu'il veut, mais seules les grosses structures – comme par exemple Google – peuvent rendre visibles et véritablement accessibles ces contenus » (p. 143). Cette ouverture des possibilités d'un côté, et centralisation de ces mêmes possibilités de l'autre, montre le paradoxe d'un monde numérique où la liberté est majeure mais le contrôle aussi. Le pouvoir est alors centralisé dans les mains de ces acteurs qui gèrent nos données, nos recherches et filtrent l'accès au contenu sur le Web.

L'histoire même du concept de virtuel le relie à une question politique. « *Dunaton* est ce qui a la *dunamis* : ce qui a la capacité ou bien le pouvoir » (p. 124). Sauf que le virtuel « décide en même temps de l'ouverture et de la fermeture du réel » (p. 126). S'agissant de la force dynamique permettant à Léonard de peindre la Joconde, le virtuel est ouvert - cela permet l'actualisation -, mais fermé en même temps, puisque cela permet l'actualisation de la Joconde et non pas d'un autre tableau. Le virtuel, en définitive, semble caractériser les multiples facettes du numérique. Garantissant l'ouverture et la liberté d'expression d'un côté, permettant un accroissement du contrôle et du pouvoir sur les gens de l'autre.

« Certains aspects de la virtualité d'Internet en font un nouveau lieu de liberté. Le virtuel en tant qu'ouverture dynamique, donne de nouvelles possibilités et élargit le champ d'action. De l'autre côté, le virtuel en tant que pouvoir de cristallisation caractérise Internet en tant que lieu de contrôle et d'esclavage [...], Internet outil de liberté et outil de soumission. » (p. 137)

1. Vitali Rosati, Marcello, *Corps et virtuel*, Paris, L'Harmattan, 2005
2. Lévy, Pierre, *Qu'est-ce que le virtuel ?*, Paris, La Découverte, 1995
3. Morozov, Evgeny, *The Net Delusion*, Public Affairs, New York, 2011

Titre du livre : S'orienter dans le virtuel

Auteur(s) : Marcello Vitali Rosati

Éditeur(s) : Hermann

Parution : 12/05/2012

Nombre de pages : 179 pages
