

RUBRIQUE - LE VIRTUEL, LE RÉEL ET L'ACTUEL

Maria Maïlat

Caisse nationale d'allocations familiales (CNAF) | « Informations sociales »

2008/3 n° 147 | pages 90 à 91

ISSN 0046-9459

Article disponible en ligne à l'adresse :

<http://www.cairn.info/revue-informations-sociales-2008-3-page-90.htm>

Pour citer cet article :

Maria Maïlat, « Rubrique - Le virtuel, le réel et l'actuel », *Informations sociales*
2008/3 (n° 147), p. 90-91.

Distribution électronique Cairn.info pour Caisse nationale d'allocations familiales (CNAF).

© Caisse nationale d'allocations familiales (CNAF). Tous droits réservés pour tous pays.

La reproduction ou représentation de cet article, notamment par photocopie, n'est autorisée que dans les limites des conditions générales d'utilisation du site ou, le cas échéant, des conditions générales de la licence souscrite par votre établissement. Toute autre reproduction ou représentation, en tout ou partie, sous quelque forme et de quelque manière que ce soit, est interdite sauf accord préalable et écrit de l'éditeur, en dehors des cas prévus par la législation en vigueur en France. Il est précisé que son stockage dans une base de données est également interdit.

Maria Maïlat — anthropologue, écrivain, directrice d'ARTEFA

Le virtuel, le réel et l'actuel

Le virtuel n'est pas le contraire du réel

"Créez votre chien virtuel !", nous invite une publicité. Animaux virtuels, ami virtuel, mannequin virtuel, pays virtuel... la foisonnante virtualité frivole de la toile exige de repenser le mot virtuel. Dans le Petit Robert, son étymologie remonte à 1503, ses origines à la scolastique du Moyen Âge, mais son utilisation est repérée au XVII^e siècle, dérivant du latin *virtus*, vertu, force, puissance : "*Qui n'est tel qu'en puissance, qui est à l'état de simple possibilité*". Synonymes : possible, potentiel (par exemple : candidat virtuel à la présidence).

Quel lien, dès lors, entre virtuel et réel ? "*Le virtuel possède une pleine réalité, en tant que virtuel*", selon Gilles Deleuze. Le virtuel est relié au réel, à la réalisation d'un acte, d'une fonction, d'un rôle. L'essentiel d'une "réalité virtuelle" consiste dans le fait qu'elle semble se passer de la structure physique et logique dont l'homme a besoin (telle que le corps). Le virtuel a les propriétés du réel. Un objet virtuel peut avoir des effets et engendrer une relation. Il en va ainsi des tamagushis. Autre exemple, une communauté d'individus partageant des intérêts communs peut se créer, grâce aux réseaux technologiques, sans être contrainte ni géographiquement ni par des rencontres physiques.

Virtuel est devenu, dans les médias, synonyme de numérique et immatériel. La "réalité virtuelle" est facilitée par les progrès technologiques, puisqu'elle se construit à l'aide d'une simulation informatique interactive. Philippe Rigaut considère que "*la médiation numérique organise tout une dématérialisation de l'action dont l'individu peut à présent faire l'expérience dans la quasi-totalité des*

contextes cognitifs auxquels il peut être contraint de s'adapter, tant dans sa vie professionnelle qu'au travers de ses tâches domestiques ou de ses activités de divertissement". Et ceci n'est pas sans risques : "*Peu à peu nous nous familiarisons avec l'idée d'une continuité entre le réel, tel que nous l'éprouvons physiquement et sensoriellement, et sa reproduction numérique. Au robot et au cyborg succède aujourd'hui la figure fantasmatique de la vie virtuelle.*"

La dialectique entre le virtuel et l'actuel

Selon Gilles Deleuze, le virtuel est lié à l'actuel. Comme le souligne Pierre Lévy, "*l'interaction entre humains et systèmes informatiques relève de la dialectique du virtuel et de l'actuel*". Est virtuel(le) un être ou une chose qui n'a pas d'existence actuelle, c'est-à-dire tangible et concrète. Pierre Lévy parle d'actualisation en prenant pour exemple la graine et l'arbre : si on prend l'image d'un arbre, l'arbre est présent dans la graine et il constitue son actualisation. Mais la forme de l'arbre n'est pas complètement déterminée par la graine. D'autres composantes entrent en jeu : le terrain, le climat, etc. Ce terme est utilisé dans une autre signification lorsqu'on parle d'une entreprise qui décide de ne plus réunir ses employés au sein des mêmes locaux et de favoriser le télétravail par la participation à un réseau de communication électronique et par l'usage de ressources logicielles favorisant la coopération. Dans ce cas, les individus existent en chair et en os, mais ils ne se réunissent pas : on procède à une virtualisation de l'échange.

Le virtuel appartient à la pensée humaine : il est

constitué d'un nœud de tensions, de contraintes et de projets qui entrent en collision ou en "conversation" avec la créativité, avec la volonté et avec le contexte dans lequel vit la personne. Le virtuel suppose une présence humaine active. Dans une autre optique, il s'exprime par la liberté, par la capacité d'explorer, de créer le chemin et la rencontre. Il est au cœur de l'être qui chemine vers le devenir, c'est-à-dire vers des façons humaines toujours renouvelées d'appréhender le temps et l'espace, de dépasser le lien entre le réel et le possible. Lorsqu'on stipule que l'enfant répète ce qu'il a appris de ses parents, on nie cette virtualité créative propre à l'humain. L'homme s'invente, se découvre dans une virtualité. L'actuel du quotidien exige une projection dans le virtuel qui devient ainsi projet et volonté, coopération et langue (récit, mémoire, histoire). Le virtuel ne se transmet pas : chaque individu et chaque groupe doit l'inventer.

Bibliographie

- > Deleuze G., 1968, *Différence et répétition*, Paris, PUF.
- > Lévy P., 1995, *Sur les chemins du virtuel*, Paris, La Découverte.
- > Rigaut P., 2001, *Au-delà du virtuel*, Paris, L'Harmattan.