

2m11.2929.2

Université de Montréal

L'USAGE ET LE FONCTIONNEMENT DU MOT
« VIRTUEL » DANS LE DISCOURS CYBERCULTUREL

par Mathieu Arsenault

Département de littérature comparée

Faculté des arts et sciences

Mémoire présenté à la Faculté des études supérieures
en vue de l'obtention d'un grade de Maître ès arts (M.A.)
en littérature comparée

Déposé en août 2001

© Mathieu Arsenault, 2001



PR

14

U54

2002

V.002

Université de Montréal
Faculté des études supérieures

Ce mémoire intitulé

**L'USAGE ET LE FONCTIONNEMENT DU MOT
« VIRTUEL » DANS LE DISCOURS CYBERCULTUREL**

présenté par Mathieu Arsenault

a été évalué par un jury composé des personnes suivantes :

Amaryll Chanady, présidente-rapporteuse

Terry Cochran, directeur de recherche

Jean-Claude Guédon, membre du jury

Mémoire accepté le 30 novembre 2001

Sommaire

Pour la compréhension du phénomène des nouvelles technologies de l'information, la cyberculture a sans aucun doute son importance. Mais son jeu d'élucidation se fait aussi à rebours et elle vient non seulement mettre en forme la compréhension des objets, mais aussi leur existence même en tant qu'objets dans la trame de son discours. Une analyse langagière du discours peut alors devenir significative pour qui voudrait approfondir les rapports entre la dynamique du discours et l'articulation de ses objets.

C'est donc à partir d'une interrogation sur l'usage du langage que ce mémoire articule la question du « virtuel » dans le discours cyberculturel. Partant d'une question qui revient au fil des chapitres comme un motif musical: « comment pourrait-on expliquer la popularité grandissante du mot « virtuel »? », l'interrogation effectue en quelque sorte un balayage concentrique de l'usage du virtuel qui l'amène peu à peu à cerner l'usage et le fonctionnement du mot dans le discours cyberculturel.

Le premier chapitre s'emploie à cerner l'usage tel qu'on le retrouve dans les différents discours qui en ont fait un concept opératoire, la scolastique, la philosophie, les sciences naturelles et l'informatique pour déterminer finalement l'usage du mot tel qu'on l'emploie aujourd'hui dans le discours cyberculturel. Le deuxième chapitre situe les grandes articulations du discours cyberculturel dans

lesquelles s'inscrit le mot « virtuel », comme la « conjugalité » contemporaine à la technique, la pratique analytique et la forme indéfiniment ouverte de son objet. Ces grandes articulations procurent l'orientation nécessaire aux analyses qui suivent au troisième chapitre, analyses linguistiques de la locution qui enchâsse le mot « virtuel » et qui met en forme le « mouvement de virtualisation » qu'effectue le discours cyberculturel, moteur d'une conception de la puissance historique de la technique mené par la mise en place d'un système de ruptures de significations au sein de l'usage du mot « virtuel ». La conclusion interroge les conséquences de l'usage et du fonctionnement du mot « virtuel » sur les possibilités d'un « savoir cyberculturel » et reprend une dernière fois le motif de la question initiale pour tenter d'en amorcer une réponse.

<i>Avant-propos</i>	vi
Chapitre 1: Le virtuel et la tradition discursive	1
Théologie et philosophie	5
Physique mécanique et optique	11
Informatique	15
L'Usage aujourd'hui	16
Chapitre 2: Le discours cyberculturel et son objet	25
Le discours et son objet	26
Cyberculture et idéologie	35
La pratique cyberculturelle	47
Virtualité et actualité historique	58
Chapitre 3: La « virtualisation » et sa locution	61
La dynamique de l'adjectif	65
La mécanique de la puissance	76
L'économie de la rupture	88

Conclusion: Du virtuel historique au virtuel éthique	95
Un savoir sur le virtuel est-il possible?	98
Le retour de notre question	101
Annexe 1 : La locution « virtual + nom » dans le texte Elisabeth M. Reid, « Texte-based Virtual Realities: Identity and the Cyborg Body ».	106
Annexe 2: Liste des oppositions dialectiques dans William J. Mitchell, <i>City of Bits</i> .	109
Bibliographie	111

Avant-propos

J'aurais pu approcher le virtuel d'une manière plus directe que celle qui implique le passage par l'usage et le fonctionnement des mots, mais quelque chose persistait dans mon esprit qui m'en empêchait. C'est donc à partir de cette persistance que j'ai dû articuler le problème du virtuel dans la cyberculture. Cette persistance, je ne l'ai découvert que très tard, a rapport à l'histoire.

Si j'ai choisi de parler du virtuel par le détour du langage, c'est principalement parce que ce thème de la virtualité nous est contemporain, si contemporain que pour en parler correctement je sentais qu'il me fallait trouver un espacement, une sorte de levier qui me permettrait de prendre une distance avec mon objet pour mieux le questionner. Traiter de l'usage et du fonctionnement d'un mot dans un discours m'a donc paru instinctivement la meilleure approche, puisqu'elle permet de questionner comme en retrait son objet sans toutefois en sortir véritablement, puisque le langage fonctionne tout de même dans le discours d'une manière immanente. L'attention au langage agit ainsi en regard du discours comme une sorte d'espacement radical opéré à l'intérieur d'une cyberculture qui se voudrait encore comme une fenêtre sur l'évidence de la « réalité » technologique et ses effets, articulant des problèmes dont nous verrons qu'ils se voudraient directement connectés au vécu, mais dont l'analyse du fonctionnement langagier vient renverser

cette impression d'immédiateté et le rapport que celle-ci entretient avec la contemporanéité, notre contemporanéité.

Plus généralement encore, la question du virtuel telle que j'essaie de la poser se veut aussi une réflexion sur le rapport qu'entretient la critique par rapport au « contemporain », et ce d'une double manière. Je porterai en premier lieu un regard critique sur ce que j'appellerai plus loin la « conjugalité » qui lie ensemble le travail intellectuel à l'objet qu'il prend pour sa réflexion, et les conséquences qui en découlent dans la dynamique du discours. Je parlerai donc des contemporains qui travaillent des objets contemporains. Mais ces contemporains sont aussi les nôtres, et cette analyse, logiquement, ne peut aller sans une deuxième manière nettement autoréflexive qui se présente peut-être comme le prix à payer de ma démarche. Cette seconde question demeure à dessein en suspens dans le texte, comme pour souligner d'un air amusé le libre jeu de la mise en abyme, et demeurera à la lettre ce qu'elle aura prétendu être : une manière, ou un style, qui cependant module toute l'approche et la position épistémologique de ma démarche. Car c'est aussi depuis un retrait de mes propres mots qu'il faudra lire, selon le motif

nietzschéen d'une généalogie dont le doute radical à l'égard de toute consistance et profondeur des signes de la réalité en arrive aussi à abolir « le monde des apparences »¹, le monde du discours dans ce qu'il peut avoir de plus immédiat, de plus contemporain, de plus actuel. Je n'aurai sans doute en définitive rien produit d'autre qu'une fable mettant en scène des mots en guise de personnage et du discours en guise de paysage, paysage éloigné du présent dans une sorte d'« hétérotopie »

¹ Friedrich Nietzsche, *Le Crépuscule des idoles*, Paris, Gallimard, coll. « Idées », 1974, p.44.

dont la temporalité échappe autant que son espace. Et peut-être y verra-t-on là finalement la meilleure illustration de la virtualité.

Je voudrais remercier Terry Cochran pour ses conseils qui m'ont permis d'éviter que le mémoire éclate en particules d'idées dans toutes les directions.

Chapitre 1 : le « virtuel » et la tradition discursive

Depuis les développements récents des technologies de l'information, on ne peut plus ignorer aujourd'hui l'idée que le mot de « virtuel » est appelé à accompagner notre langage usuel. « Réalité virtuelle », « communautés virtuelles », « identités virtuelles » ou « corps virtuel », une foule d'objets peuvent aujourd'hui accéder au statut de virtualités en autant qu'ils apparaissent sous une forme quelconque dans les circuits de l'information couverts par les nouvelles technologies. Toute production discursive, ainsi, se virtualise par sa numérisation, toute communication entre individus se virtualise par sa médiation à travers les réseaux électroniques d'information. L'adjectif « virtuel » prend alors sa place dans le langage ordinaire, venant décrire d'une manière générale ce nouveau mode de transmission de l'information. La rapide diffusion dans le langage usuel d'un tel adjectif jusqu'ici réservé à l'usage spécialisé démontre qu'un certain déplacement a eu lieu dans la signification du terme et dans les conditions de son usage pour venir en libérer une force interne qui jusqu'ici n'avait jamais su marquer autant la langue. Pour l'adjectif de « virtuel », cette libération va de pair avec l'agencement récent du signifiant « virtuel » avec le champ discursif des nouvelles technologies de l'information. Et par la force de l'usage, le discours en est venu de manière un peu informelle à désigner par « le virtuel » un certain champ référentiel des nouvelles

technologies à l'intérieur duquel l'adjectif « virtuel » puise sa nouvelle fréquence d'utilisation.

Mais avant d'aboutir dans le champ discursif des technologies de l'information qui devait en consacrer l'usage massif, l'adjectif de « virtuel » avait déjà beaucoup circulé dans le champ du savoir sous des formes différentes en philosophie, en mécanique, en optique, mais aussi en physique quantique et en sciences informatiques. Cependant, « le virtuel » comme substantif possède une histoire plus récente qu'on ne pourrait le croire, car jusqu'à une époque très récente il ne possédait pas encore un statut conceptuel propre à unifier une tradition significative. « Virtuel » adjectif demeura ainsi pendant longtemps un mot comme les autres dont la signification n'appelait pas un commentaire particulier ou un traitement différent que celui qu'on réserve, au mieux, au vocabulaire spécialisé dans les dictionnaires étymologiques.

Le parcours que nous nous proposons de faire dans ce chapitre ne saurait s'inscrire dans le cadre d'une histoire des idées. Il ne prétend pas d'abord à une exhaustivité qui pourrait suivre à la trace les infimes déplacements de sens afin de suivre l'évolution d'un concept jusqu'à la parfaite explicitation du sens que le mot possède pour nous aujourd'hui ; l'entreprise d'exhaustivité non seulement demanderait des années de recherche, mais ne pourrait arriver à ses buts puisqu'une telle histoire, depuis les travaux de Michel Foucault, est désormais inconcevable, atteinte dans sa linéarité par ces innombrables ruptures que sont les « formations discursives » et qui font que, dans les mots qui circulent parmi les discours, on ne

saurait plus établir d'unité de sens. L'usage modifie sans cesse l'organisation du sens des mots en les inscrivant dans des réseaux conceptuels si différents que la seule identité du signifiant ne peut suffire à en totaliser une histoire du signifié. Entre la « quantité virtuelle » de Duns Scot et la « *virtual reality* » de Jaron Lanier, on ne pourrait trouver qu'après-coup une articulation minimale depuis laquelle une histoire du concept deviendrait possible, et ce recueillement a posteriori ne pourrait alors que s'inscrire dans l'organisation des déplacements sémantiques qui font l'histoire étymologique du mot. En outre, c'est moins dans une perspective synchronique que diachronique que nous voudrions considérer les usages du mot « virtuel » ; c'est-à-dire en considérant les écarts de sens non pas en fonction d'une histoire étymologique linéaire dans laquelle les significations s'enchaînent chronologiquement, mais en fonction de l'usage qui échoit aujourd'hui dans ce discours qu'à défaut d'autre nom nous appellerons le « discours cyberculturel ». Du point de vue de l'archive d'ailleurs, les documents ne peuvent être historiquement délimités, car une définition, un usage peut toujours revenir à des siècles de distance réactualiser un aspect du mot en usage dans un autre discours. C'est ce que fait Michael Heim lorsqu'il invoque la scolastique de Duns Scot pour justifier le partage entre cyberspace et réalité : un incroyable saut temporel de plus de huit siècles est effectué dont la possibilité ne peut être pensable que du point de vue de l'archive pour lequel les documents demeurent toujours lisibles, donc disponibles et actuels au commentaire, la distance temporelle s'étant déposée dans une certaine valeur ajoutée du document qu'on nomme la tradition. La référence à Duns Scot est donc

contemporaine au texte de Heim, qui en récupère la valeur d'autorité qui fait croire à son extension dans l'histoire des idées :

When we call cyberspace a virtual space, we mean a not-quite-actual space, something existing in contrast with the real hardware space but operating as though it were real space. Cyberspace seems to take place within the framework of real space.

The virtual in *virtual reality* goes back to a linguistic distinction formulated in medieval Europe. The medieval logician Duns Scotus (1266?-1308) gave the term its traditional connotations, His Latin *virtualiter* served as the centerpiece of his theory of reality.¹

La perspective diachronique se montre d'ailleurs mieux adaptée à notre objet car l'usage spécialisé du mot empêche de pouvoir le séparer des discours dans lesquels il a trouvé un usage ; ces discours – et l'usage des termes – étant encore aujourd'hui pour la plupart contemporains au discours cyberculturel, ils constituent moins des éléments pour une histoire du virtuel qu'un « champ de concomitance » au discours. Comme le définit Michel Foucault, dans *L'Archéologie du savoir*, le champ de concomitance représente l'ensemble des

énoncés qui concernent de tout autres domaines d'objets et qui appartiennent à des types de discours tout à faits différents ; mais qui prennent activité parmi les énoncés étudiés soit qu'ils servent de confirmations analogiques, soit qu'ils servent de principe général et de prémisses acceptées pour un raisonnement, soit qu'ils servent de modèles qu'on peut transférer à d'autres contenus, soit qu'ils fonctionnent comme instance supérieure à laquelle il faut confronter et soumettre au moins certaines des propositions qu'on affirme.²

Il s'agira donc d'identifier certains des « modèles » de virtuel qui ont travaillé et travaillent encore aujourd'hui comme des forces l'agencement sémantique de ce virtuel des nouvelles technologies qui sera notre objet. Comme nous aurons l'occasion de le voir, la connotation historique d'un mot rare dont l'usage n'apparaissait que dans le savoir spécialisé ou hautement cultivé agit comme une

¹ Michael Heim, *Metaphysics of virtual reality*, New York, Oxford University Press, 1993, p.132.

² Michel Foucault, *L'Archéologie du savoir*, Paris, Gallimard, coll. « Bibliothèque des sciences humaines », 1969, p.77-78.

force constitutive de la stratégie du virtuel en lui apportant une légitimité traditionnelle à partir de laquelle un commentaire savant sur les nouvelles technologies devient possible. C'est donc cette force de la tradition que cherche à rendre notre parcours, en relevant à travers quatre champs du savoir les usages de l'adjectif qui ont le plus marqué la tradition que recueillera le discours cyberculturel de la fin du vingtième siècle.

Théologie et philosophie

C'est au treizième siècle dans le champ de la scolastique médiévale qu'apparaît d'abord le mot « virtuel ». C'est en effet au théologien Duns Scot qu'on doit la première occurrence, *virtualis* ou *virtualiter* en latin. Le terme apparaît d'une insuffisance des commentaires d'Aristote par Averroès et Thomas D'Aquin que Duns Scot remarque face à certains problèmes posés à la théologie. Le différend part de la distinction entre acte et puissance dans la *Métaphysique*. Aristote se sert de cette distinction entre acte et puissance pour aider à concevoir le devenir de l'Être. Dans la dynamique de l'être, le passage de la puissance à l'acte accompagne l'accès de la matière à une forme ; la puissance représente ainsi toute la possibilité de la matière à s'actualiser, comme la puissance de la graisse à fondre sous l'action du feu, ou la puissance de bâtir de l'architecte³. La scolastique reprendra la notion de puissance en l'unifiant dans la substance divine : sans forme ni matière actualisée, le Dieu de la

³ Aristote, *Métaphysique*, IX, 1, 1046a

scolastique est alors infini et inétendu, englobant toutes les actualités en une seule puissance parfaite et absolue. Mise à part Dieu, la substance ne peut alors qu'être soit en puissance dans l'entendement divin, soit en acte lorsqu'elle acquiert une forme dans la matière. Dans la conception scotiste par contre, et c'est en cela qu'elle diffère de ses prédécesseurs, la puissance n'est plus séparée de l'acte d'une manière univoque, de sorte que la substance peut à la fois posséder des éléments en acte et en puissance. Cette distinction comporte beaucoup de conséquences, mais la plus intéressante pour nous est qu'elle permet d'ouvrir une place médiane entre la puissance et l'acte, où s'installe l'adjectif « virtuel ». Il apparaît ainsi dans la langue scolastique pour s'opposer à « formel » : il marque ce qu'est la chose en *esse* ou en puissance, bien qu'elle ne soit pas telle *formaliter* ou *in actu*⁴. Cette distinction ouvre la chose à un autre état qui auparavant était inconcevable : on peut désormais concevoir une individuation à l'intérieur de la puissance divine qui ne passe pas d'une façon nécessaire par la mise en forme dans la matière.

Une des applications que fait Duns Scot de cette conception est, entre autres, la possibilité de poser le problème de l'existence des anges. Jusqu'à Duns Scot, l'existence des anges avait toujours posé problème pour la théologie puisqu'elle est affirmée par la Bible tout en étant contradictoire avec la division en acte et en puissance de la substance aristotélicienne. Pour Aristote (et pour Saint Thomas d'Aquin dont Duns Scot se distancier), tout être dans la composition duquel n'entre

⁴ Étienne Gilson et Michel Bastit, *Les principes des choses en ontologie médiévale (Thomas d'Aquin, Scot, Occam)*, Bordeaux, Éditions Bière, coll. « Bibliothèque de philosophie comparée, 1997, 361, p.92-98.

pas la matière est immédiatement identique à son essence⁵, c'est-à-dire que dans tout ce qui est concevable et cependant immatériel, il ne peut y avoir de distinction entre l'acte et la puissance. Or Duns Scot remarque que si les anges sont bien des créatures et qu'ils existent, comme le souligne la Bible, d'après Aristote ils existent nécessairement, et comme leur nombre est limité, il y doit y en avoir une infinité puisque leur nombre n'est pas limité par la matière qui se trouve en quantité finie dans l'univers. Mais, toujours selon la conception de la puissance de la *Métaphysique*, il ne peut y avoir plusieurs infinités actuelles dans une même substance. Le problème de la quantité en puissance, Duns Scot le résout en forgeant la notion de « quantité virtuelle », c'est-à-dire d'une quantité immatérielle résultant d'une certaine déclination de la substance à l'intérieur de la vertu divine plutôt que dans une actualisation dans la matière. Les anges deviennent alors concevables comme limités dans l'espace sans toutefois prendre forme dans la matière, mais sans posséder non plus les attributs de la puissance divine : « *quantitatem virtuaem esse præsens huic loco, quod non potest præsens esse simul alii loco, nec absolute potest esse præsens alii loco, nisi aliqua mutatione facta circa ipsam, scilicet quantitatem virtuaem, per respectum ad alium locum* »⁶. Un problème semblable se pose aussi pour définir le type de présence du Christ dans l'Eucharistie, que la théologie règle également en distinguant une présence virtuelle du Christ d'une présence réelle de l'Hostie.

⁵ Aristote, *Métaphysique*, VII, 6, 1031a, 15-19.

⁶ Jean Duns Scot, *Quæstiones in libre II sententiarum*, dist. II Quæstio I, 20.

Si l'idée de virtuel peut apparaître ainsi dans la pensée médiévale, c'est parce qu'elle est liée à un problème de discours : parce qu'entre la pensée biblique et la pensée aristotélicienne, il ne peut y avoir un recoupement parfait. La pensée scolastique a donc dû forger un espace médian dans la métaphysique, un espace conceptuel qui soit comme une alternative à l'actualisation, entre la puissance et l'acte. À partir de là, on pourra concevoir des déterminations de l'être qui échappent à la fois à la totalité de la puissance et aux limitations de la matière. Les objets virtuels trouvent alors leur richesse dans des amalgames de différentes qualités de la substance en acte et de la substance en puissance. Toute l'histoire des déplacements de l'adjectif restera tributaire de ce statut médiataire conceptuel qui agit véritablement comme un outil pour la pensée lorsque celle-ci n'arrive plus à trouver des modèles suffisants pour articuler son référent.

C'est aussi comme espace conceptuel que « virtuel » et « virtuellement » apparaissent dans la pensée de Leibniz, que l'histoire de la philosophie retiendra comme le premier usage significatif, puisque dans le sillage du questionnement autour de Descartes, le virtuel leibnizien s'articule à l'intérieur du problème du sujet. Dans *Le Discours de la métaphysique* on retrouve trois fois l'adverbe « virtuellement », à chaque fois lié à un objet différent, mais toujours lié à l'individu tel qu'il est articulé par la philosophie de Leibniz. D'abord au paragraphe VII, c'est « virtuellement » que le prédicat peut être contenu dans le sujet : « Or il est constant que toute prédication véritable a quelque fondement dans la nature des choses, et lors qu'une proposition n'est pas identique, c'est à dire lors que le prédicat n'est pas

compris expressement dans le sujet, il faut qu'il y soit compris virtuellement, et c'est ce que les Philosophes appellent *in-esse*, en disant que le prédicat *est dans* le sujet. »⁷. Ensuite, au paragraphe XIII, c'est « tout ce qui doit arriver à quelque personne » qui « est déjà compris virtuellement dans sa nature ou notion, comme les propriétés le sont dans la définition du cercle. »⁸ Finalement, paragraphe XXVI, il nous est dit que si un jeune garçon peut déduire les « vérités tres difficiles de la Geometrie touchant les incommensurables sans luy rien apprendre, en faisant seulement des demandes par ordre et à propos, c'est parce que « notre asme sçait virtuellement les notions difficiles de la géométrie »⁹

Le virtuel apparaît ainsi chez Leibniz dans un rapport du sujet à sa totalisation, puisque la totalité de ses prédicats ne peut être recueillie que dans cet espace conceptuel qu'instaure le « virtuellement » philosophique, qui s'inscrit encore en rapport avec la médiation entre la puissance et l'acte mais avec cette différence avec la scolastique que cet espace virtuel est articulé dans un rapport plus explicite à l'extension de la matière dans l'espace et le temps puisque « ce qui doit arriver » et l'acquisition de connaissance du jeune garçon ne se conçoivent pas sans un déroulement dans le temps et l'espace du sujet. De même pour l'ensemble de ses prédicats qui ne peuvent relever du sujet que dans la mesure où ceux-ci constituent une totalité historique d'une vie du sujet, des prédicats comme « Adam a péché », « Sextus est violé par son père », « César a franchi le Rubicon ».

⁷ Leibniz, *Discours de la métaphysique*, Paris, Gallimard, coll. « tel », 1995, p.43.

⁸ *Ibid.*, p.48.

⁹ *Ibid.*, p. 70.

Ce rapport du virtuel au temps constitue la caractéristique de l'usage du mot en philosophie, qui reste en somme assez rare puisqu'on ne peut retrouver à part Leibniz que deux autres philosophes pour lesquels le mot revêt une certaine importance. Henri Bergson et Gilles Deleuze conçoivent bien le virtuel dans un rapport à un processus : processus de formalisation du présent chez Bergson pour lequel la mémoire agence des formes virtuelles du passé dans un présent de son actualisation¹⁰, processus conceptuel d'actualisation chez Gilles Deleuze qui s'en sert comme canevas pour penser des choses aussi diverses que la dimension structurelle de l'objet dans le processus de sa différenciation et la description d'une image particulière au cinéma, l'image-cristal¹¹.

Le virtuel philosophique jouera un rôle particulier dans le discours cyberculturel puisque dans ce cas une filiation explicite s'établit entre Gilles Deleuze et Pierre Lévy, qui reprendra le concept de virtuel deleuzien pour en faire un nouveau concept. Mais dans ce cas le rapport sera moins celui d'un usage à un autre que celui d'un discours à un récit. Nous reviendrons sur cette histoire au troisième chapitre, et nous verrons en quoi il s'agit bien d'un récit.

¹⁰ Henri Bergson, *Matière et Mémoire*, 1959 (1898), Paris, P.U.F..

¹¹ Gilles Deleuze, *Différence et répétition*, Paris, PUF, 1969, p.269-270, et *Cinéma 2. L'Image-temps*, Paris, Minuit, coll. « Critique », 1985, p.92-95.

Physique mécanique et optique

Au dix-huitième siècle, la virtualité trouve un nouvel usage en physique et le sens d'origine se déplace un peu : il en viendra peu à peu à signifier ce qui apparaît être en puissance depuis un point de vue actuel. La mécanique s'en servira au début du dix-huitième siècle dans l'expression de « travail virtuel » qui vient caractériser la résultante qu'on obtient par la somme de l'ensemble des forces appliquées à un système de solides soumis à des déplacements fictifs (ou *virtuels*). Ainsi, supposant un chariot au haut d'une colline, on calculerait son travail virtuel en additionnant ensemble l'énergie potentielle du chariot prêt à redescendre en bas de la colline, l'énergie que lui confère son poids en descente et la friction des roues contre le sol. Le résultat facilite ainsi de beaucoup les calculs de déplacement en ce qu'il présente d'un trait l'équilibre entre les forces en travail sur le chariot, de sorte que si quelqu'un de mal intentionné venait à pousser le chariot pour le faire redescendre de la colline, on n'a plus qu'à effectuer un calcul simple pour savoir ce qu'il en adviendra.

La physique optique reprendra elle aussi le terme à sa façon pour caractériser ce point imaginaire dans l'espace depuis lequel les rayons lumineux semblent diverger lorsqu'on utilise une lentille convexe : on parlera d'un « foyer virtuel », qu'on trouve en prolongeant par extrapolation la marche des rayons lumineux derrière le miroir, en opposition au foyer réel où les rayons se rencontrent effective-

ment dans l'espace (*fig. 1.1*).

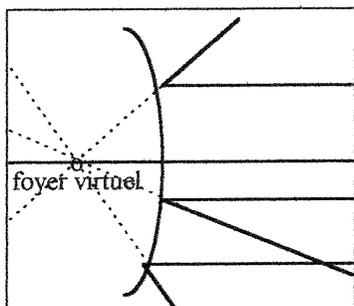


fig. 1.1. Foyer virtuel d'un miroir convexe.

Une variante du même principe d'extrad'extralation apparaîtra en optique au milieu du dix-neuvième siècle, alors qu'on commencera à parler d'« image virtuelle » pour désigner l'image qui semble se former de l'autre côté d'un miroir, miroir plan ou convexe et qu'on représente par un prolongement des

rayons lumineux (*fig. 1.2*). L'image virtuelle

s'oppose ainsi à l'objet réel à la source de la représentation, mais aussi à une autre image, réelle celle-là, qu'on obtient grâce à un miroir concave en plaçant un écran à un endroit précis de la trajectoire des rayons lumineux

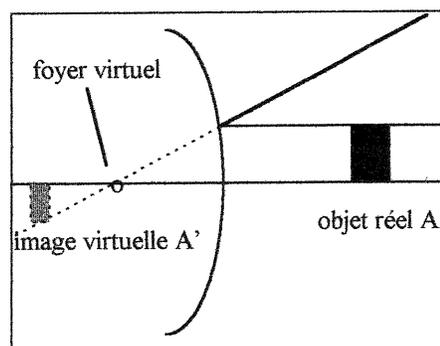


fig. 1.2. Image virtuelle produite par un miroir convexe.

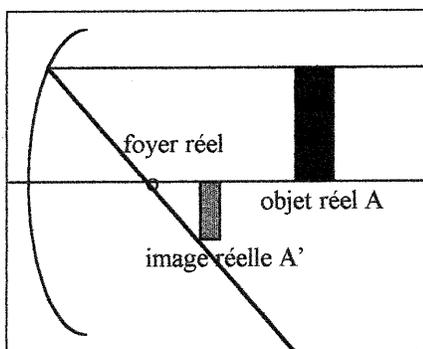


fig. 1.3. Image réelle produite par un miroir concave.

(*fig. 1.3*). L'apparition d'un concept d'image virtuelle en optique se situe vraisemblablement dans une approche déjà moins classique de la matière en sciences pures en ce qu'elle y introduit la possibilité d'un sujet théorique pour qui l'image doit apparaître comme telle dans un espace virtuel

qu'il effectue par dessus l'espace réel qu'on trouve effectivement derrière le miroir.

Le problème optique ouvre ainsi la porte à la possibilité de questionner la nature de la représentation et celle de l'illusion. L'optique de Descartes s'attachait à représenter la lumière par une analogie avec une balle qui rebondirait sur le sol selon un angle différent, mais la représentation du sol reste vide, puisqu'aucune matière n'arrive à la traverser effectivement¹². Mais avec l'apparition de l'image virtuelle dans le langage

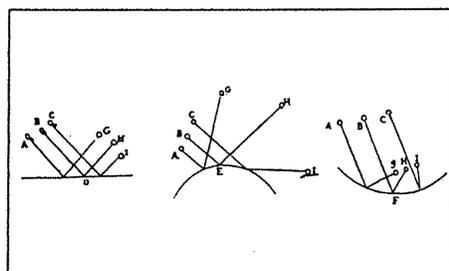


fig. 1.4. L'analogie de la balle dans l'optique de Descartes

physique, ce sol jusqu'ici plat et imperméable se transforme en un espace d'un nouveau type qui, tout en réfléchissant les faisceaux lumineux comme un plan, en retient l'image, comme quelque chose du monde qui serait représenté spatialement tout en ne trouvant aucun espace de matérialisation réelle. On retrouve alors tel quel le problème de distinction scolastique entre l'acte et la puissance, à cette exception près que l'optique le repose depuis le point de vue de l'acte, c'est-à-dire de la matière et des faisceaux lumineux, alors que la scolastique le posait du point de vue de la puissance sous la forme de la question : quel est l'état d'une substance en puissance qui n'est déjà plus la substance divine, mais qui n'est pas encore une substance matérielle? Inséré entre la substance divine et la matière d'abord, l'adjectif en vient donc, à travers l'histoire, à quitter le champ de la transcendance pour entrer dans celui de l'immanence. Le virtuel était toujours produit en philosophie scolastique et classique à l'intérieur d'un champ transcendantal divin, soit la vertu de Dieu. Mais avec son entrée dans le vocabulaire physique, le virtuel en viendra peu à peu à

¹² cf. Descartes, « La Dioptrique », dans *Oeuvres*, tome VI, Paris, Vrin, 1990, p.90.

signifier un espace transcendant à l'immanence en acte (ou à la réalité comme nous le verrons) tel qu'il doit être produit par cette immanence pour être intelligible. Alors que l'espace des compossibilités de Leibniz n'était pensable que par une présence divine, l'espace transcendant de l'image virtuelle n'est possible que lorsqu'un miroir est présent matériellement (en acte). C'est d'ailleurs à cette conception que renvoie Gilles-Gaston Granger lorsqu'il définit le virtuel en science en tant que du « non-actuel », considéré « essentiellement et proprement en lui-même, du point de vue de son état négatif »¹³. Le virtuel représente ainsi un « feuillettement » de la réalité dont l'actualité ne constitue que l'étage matériel à partir duquel les sciences en viennent à la nécessité de penser les autres niveaux de non-actualité.¹⁴ Puis, à partir de la physique optique, cette conception s'affine pour en venir à signifier toute production d'un type particulier d'espace transcendantal, qui ne peut s'actualiser que par une médiation à travers la technique.

¹³ Gilles-Gaston Granger, *Le Probable, le possible, le virtuel*, Paris, Odile Jacob, 1995, p.13-14.

¹⁴ *ibid.*, p. 90. Cette idée apparaît lors d'une analyse de la naissance des « nombres irrationnels » en mathématiques, nombres virtuels puisque rien dans les contenus formels des nombres réels ne saurait les actualiser, mais qui demeurent cependant nécessaires d'insérer dans les calculs pour résoudre certains théorèmes qui constituent le référentiel axiomatique de l'ensemble des nombres rationnels. Le virtuel n'est alors rendu possible que par l'instauration d'un calcul d'« entiers algébriques » dans l'axiomatique, c'est-à-dire d'entiers dont le contenu est irréprésentable dans le calcul, comme par exemple la racine carrée de -1, mais dont la forme algébrique possède tout de même un impact sur l'ensemble du calcul. C'est donc toujours depuis un actuel qu'apparaît une virtualité (pp.80-97).

Informatique

Mais l'utilisation du mot la plus significative pour le discours du virtuel encore à venir commence à apparaître au début des années cinquante aux États-Unis, dans le champ émergent de l'informatique. On l'applique dans l'idée de « mémoire virtuelle » de l'ordinateur, c'est-à-dire d'une mémoire qui n'est jamais physiquement présente dans les composantes de la machine, mais qui résulte d'un processus par lequel on constitue un espace de mémoire unique en modifiant la fonction de la mémoire externe (le disque dur ou autre) de manière à ce qu'elle puisse soutenir le travail de la mémoire interne (la mémoire vive constituée par les *BUS* du hardware). Le système d'exploitation utilise ainsi un espace de stockage comme s'il s'agissait d'un espace de mémoire vive, opérant quelque chose comme une cannibalisation du disque dur en récrivant constamment dans le même espace de stockage les données immédiatement nécessaires au fonctionnement du système. Le procédé augmente ainsi la capacité de mémoire vive de l'ordinateur au-delà de ses capacités matérielles, puisque la mémoire apparaît beaucoup plus vaste. L'emploi se rapproche beaucoup de celui qu'on en fait dans l'expression d'« image virtuelle » en ce qu'il vient exprimer une idée du point de vue d'un sujet présent réellement : il n'y a une individualité telle que la « mémoire vive de l'ordinateur » que d'un point de vue limité puisque l'individualité rassemble en elle des éléments matériels différant en réalité, une mémoire interne et une mémoire externe. On trouve quelques variantes de la même idée dans la littérature technique fonctionnant sur le même principe tels

l'expression « machine virtuelle » (« *virtual machine* ») qui désigne une collection de programmes ressources qui viennent émuler le comportement d'une machine réelle. Le comportement de la machine virtuelle n'est alors plus déterminée par ses seules ressources physiques mais aussi par l'action coopérative des autres ressources qui en viennent modifier la configuration. La même idée se trouve derrière le concept de « circuit virtuel » pour lequel l'utilisateur ne peut plus déterminer si un effet est véritablement produit par un circuit réel ou par un circuit engendré par l'utilisation d'un « système d'échange de paquet d'information » (« *packet switching system* »). Enfin l'informatique a créé l'idée d' « écran virtuel » (« *virtual screen* »), qui présente par portions seulement une surface graphique beaucoup plus grande que ne le permettraient les capacités de l'ordinateur (l'ordinateur efface la portion présente et en génère une nouvelle lorsque l'utilisateur arrive au bord de l'écran).

L'usage aujourd'hui

La notion générale de virtuel qui occupe aujourd'hui le langage populaire se constitue en parallèle à l'évolution du langage technique de l'informatique. On remarque qu'un déplacement de sens commence à s'effectuer. Ce nouvel usage du mot de « virtuel » s'opère d'abord par un resserrement de sens avec la conception d'« image virtuelle » de la physique optique, mais toujours agencée à celui de « mémoire virtuelle ». Ce nouveau virtuel informatique apparaît avec l'arrivée de l'interface graphique, et viendra qualifier l'état virtuel d'une image qui ne peut

ensemble de données stockées dans la mémoire de l'ordinateur¹⁶. La notion de réel inaugure alors un nouveau champ problématique puisqu'il ne peut plus uniquement se limiter à la présence d'un objet en face de sa représentation. Libérée de l'objet, la notion de réalité se généralise sous la forme d'une perception intuitive du sujet qui vient ainsi en quelque sorte remplacer le champ de la substance en acte de la *Métaphysique*, dans cette relation nouvelle de l'ordinateur au monde qui s'ouvre déjà dès les années soixante avec l'apparition de l'interface graphique. Avec la notion de « réel », on sent qu'un déplacement s'est effectué et que le mot peut désormais quitter le vocabulaire technique et entrer dans son âge de popularisation puisque l'articulation du sens n'est plus sujet d'un appareillage technique complexe, mais plutôt d'une affection de l'utilisateur. C'est un déplacement d'accent qui s'opère entre la notion de « mémoire virtuelle » où on se concentre sur les moyens techniques de réaliser une impression de mémoire uniforme et entre le monde virtuel qu'on atteint à travers l'écran où ce qui importe n'est pas la mise en oeuvre mais la qualité de l'impression que le « monde virtuel » fait sur l'utilisateur : « look real, act real, sound real, feel real ». À partir de cette impression commune que tout le monde peut ressentir au contact d'une image créée par ordinateur, le mot de virtuel entre dans un nouveau champ de discours.

¹⁶ Jean-Clet Martin note à ce sujet comment l'image virtuelle modifie la situation existentielle de l'objet: « l'image de synthèse, au lieu de se référer à une existence préalable dont elle se contenterait d'enregistrer la trace, se définit plutôt comme une production qui se suffit à elle-même, totalement immanente à sa constitution propre. Au lieu de reproduire l'apparence extérieure d'un objet, elle en incarne définitivement la chair, sans aucune distance, visant non plus une réalité qui lui serait étrangère mais, davantage, un réel intérieur à sa modification numérique. » *L'Image virtuelle*, Paris, Kimé, 1996, page 11.

L'usage de l'adjectif de « virtuel » en informatique continuera de suivre cette tendance en gardant le même sens d'opposition du réel au virtuel, non sans créer parfois quelques confusions puisque pour un temps les deux conceptions se côtoient dans les milieux techniques, comme le remarque le concepteur de l'hypertexte, Theodor Nelson, au début des années 80 :

« The central concern of interactive system designs is what I call a systems' *virtuality*. This is intended as a quite general term, extending into all fields where mind, effects and illusions are proper issues.

« By the virtuality of a thing I mean the seeming of it, as distinct from its more concrete "reality" which may not be important » ; [on trouve alors en note :] « the closest term I can find is "mental environment". My students have urged me to retain the term "virtuality" even though it causes confusion among users of so-called "virtual systems", meaning real systems configured with huge virtual memory »¹⁷

Mais la véritable popularisation de l'usage du « virtuel » dans cette acception aura lieu dans le sillage du champ émergeant des techniques de « réalité artificielle » ou « augmentées » qui connaissent leurs développements les plus prometteurs au cours des années quatre-vingt. L'expression « *artificial reality* » qui avait cours dans les laboratoires gouvernementaux américains sera très vite remplacée à partir de 1986 par Jaron Lanier, un industriel californien, lors d'une campagne publicitaire pour promouvoir son « *dataglove* », un gant couvert de senseurs qui reproduit à l'écran les mouvements de celui qui le porte. La commercialisation du « *dataglove* » inaugure également une nouvelle époque dans l'histoire des techniques de réalité artificielle qui verront les sources de financement passer peu à peu du domaine de la recherche gouvernemental à celui du développement commercial¹⁸, ce qui n'est pas sans intérêt

¹⁷ Theodor Nelson, dans *Creative Computing*, novembre-décembre, 1980, pp.56-82.

¹⁸ Cf. Howard Rheingold, *Virtual Reality*, New York, Simon and Shuster, 1991, p.156: « In the mind of many who have read about VR in the popular press, he [Jaron Lanier] has become identified personally with the technology. Journalist who don't do their homework tend to use phrases like "Jaron Lanier's virtual reality", which irk those who have been working with head-mounted displays and immersive experiences for years. »

pour notre propos puisqu'à partir de ce moment, le terme de « virtuel » change lui aussi de circuit : son emploi sort définitivement de l'usage technique d'un groupe de spécialistes pour passer dans l'espace public. Dans ce nouveau champ d'usage, de nouvelles forces viennent alors travailler le sens du mot, qui se met dès lors à travailler le mythe moderne de la « matrice » ou du « *holodeck* », la version informatique du « mauvais génie » cartésien. Un nouveau mythe informatique apparaît qui succède à celui du Prométhée artificiel : la croyance que les techniques de réalité virtuelle arriveront un jour à tel état de réalisme que la distinction entre réel et virtuel sera perdue :

« Cette réalité à côté de la réalité possède d'indéniables avantages, cognitifs, expressifs, ludiques, mais elle initie aussi de nouveaux risques. Le danger le plus apparent, c'est de si bien croire aux simulacres qu'on finit par les prendre pour réels. Des formes variées de schizophrénie ou de solipsisme pourraient bien sanctionner un trop grand goût pour les créatures virtuelles que nous serons de plus en plus amenés à côtoyer. La fuite hors du « véritable » réel et le refuge dans des réels de synthèse vont sans doute permettre à nos sociétés envahies par un chômage structurel de fournir à des millions d'oisifs forcés des hallucinations virtuelles, des drogues visuelles, capables d'occuper les esprits et les corps, tout en développant de nouveaux marchés, et aussi de nouvelles formes de contrôle social. »¹⁹

Cet thème reste un des topoi les plus marquants de la littérature sur le virtuel qui commence à apparaître au début des années quatre-vingt-dix.

Mais on peut remarquer aussi que la puissance du mythe est tellement forte à un certain moment dans la culture entraîne un nouveau glissement de sens, et le seul mot de « virtuel » devient un enjeu politique pour qui veut s'opposer ou encore rendre hommage aux changements socio-économiques apportés – ou seulement annoncés – par les nouvelles technologies de l'information. Le décroisement du terme informatique de « virtuel » de la littérature technique, et donc de certaines

¹⁹ Philippe Quéau, *Le Virtuel, vertus et vestiges*, Seyssel, éditions Champs Vallon / INA, coll. « milieux », 1993, p.38

formes de contrôle du sens référentiel, ont provoqué une sorte d'ébranlement du signe qui avec son arrivée dans le domaine public est entré dans une nouvelle période d'arbitrarité. C'est dire que dans toute la littérature sur le virtuel, le sens du mot se trouve lancé dans une foule de directions parfois convergentes mais parfois aussi totalement divergentes. On ne pourrait effectivement pas trouver beaucoup de communauté de sens entre l'usage qu'en fait Camille Dumoulié : « après cette époque où on a vu la Chose immonde se réaliser dans l'histoire, la Chose est devenue virtuelle. « Virtuel » est le nouveau nom de Dieu. Nous sommes désormais entrés dans l'univers de la croyance pure, de la religion absolue »²⁰ ; et la définition de Pierre Lévy : « Virtualiser une entité quelconque consiste à découvrir une question générale à laquelle elle se rapporte, à faire muter l'entité en direction de cette interrogation et à redéfinir l'actualité de départ comme réponse à une question particulière »²¹.

Toutes ces nouvelles variations dans l'usage ne sont pas apparues d'elles-mêmes. Elles sont tributaires moins d'une tradition peut-être que d'une stratification étymologique des usages. Nous avons dégagé, d'une façon un peu informelle et non exhaustive, les usages les plus fréquents qu'on peut rencontrer aujourd'hui du mot « virtuel », puisque si ces usages ont pu apparaître à des moments distincts de l'histoire de la langue, nous les retrouvons aujourd'hui à différents endroits de la culture, les virtuels philosophique et quantique à l'université, le virtuel mécanique dans les manuels d'étudiants, le virtuel informatique dans la littérature technique, et

²⁰ Camille Dumoulié, « Petite philosophie du désir », dans *Critique*, tome LVI, no 637-638, juin-juillet 2000, p.630.

²¹ Pierre Lévy, *Qu'est-ce que le virtuel*, Paris, Éditions Sciences et société, 1995, p.16.

on peut imaginer sans problème une discussion sur le virtuel scolastique qui aurait lieu dans un département de théologie. Cette distance historique dans l'apparition des usages se traduit aujourd'hui dans une multiplicité de sens qui produit un signe étrange, de l'ordre de ce qu'on pourrait appeler « signifiant flottant »²² c'est-à-dire un signifiant dont le signifié est toujours ouvert au glissement et au déplacement, pas seulement dans les champs traditionnels de son utilisation mais aussi dans toutes les variations possibles que le jeu entre ces usages peut occasionner parfois sur un simple jeu de proximité entre les termes. Jacques Lacan symbolise par S(A) ce signe particulier qu'il explique ainsi :

S(A) ne veut pas dire que tout ce qui se passe au niveau de A ne vaut rien, à savoir que toute vérité est fallacieuse. Toute conclusion, tout verdict radical, à prendre une forme accentuée dans l'ordre de ce qu'on appelle pessimisme, nous voilerait encore de ce dont il s'agit. [...] S(A) veut dire ceci — qu'en A, qui n'est pas un être, mais le lieu de la parole, où repose l'ensemble du système des signifiants, c'est-à-dire d'un langage, il manque quelque chose, quelque chose qui peut n'être qu'un signifiant. Un signifiant fait défaut au niveau de l'Autre.²³

L'ouverture à l'altérité du signe est donc une ouverture complète du signe à tout déplacement dans le langage. C'est vraisemblablement ce qui arrive pour le signe « virtuel », comme ici chez Pierre Lévy qui retrouve la force dans l'étymologie latine, la détache de la mécanique pour la faire passer dans une « réalité du virtuel » :

Le mot virtuel vient du latin *virtus*, qui signifie force, énergie, impulsion initiale. Les mots *vis*, la force et *vir*, l'homme, lui sont apparentés. Ainsi la *virtus* n'est pas une illusion ou un fantôme, ou encore une simple éventualité, rejetée dans les limbes du possible. Elle est bien réelle et en acte. La *virtus* agit fondamentalement. Elle est à la fois la cause initiale

²² Nous reprenons cette expression de Katherine Hayles qui l'emprunte elle-même à Jacques Lacan, mais vraisemblablement à la manière d'une « citation flottante » puisqu'on ne trouve rien au renvoi qu'elle indique dans le texte du *Séminaire*. On y trouve donc la perspective d'un renvoi infini entre les signifiants qui est l'explication même du signifiant flottant. cf. Katherine Hayles, *How we became posthumans. Virtual Bodies in Cybernetics, Literature & Information*, Chicago, University of Chicago Press, 1999, p.30-31 et p.298 note 14.

²³ Jacques Lacan, « Le désir et son interprétation », extrait publié dans *Ornicar?*, no 26, 1982, p.31.

en vertu de laquelle l'effet existe mais aussi ce par quoi la cause continue de rester présente *virtuellement* dans l'effet. Le virtuel n'est donc ni irréel ou potentiel : le virtuel est dans l'ordre du réel.²⁴

Le signifié du signifiant virtuel donc est toujours susceptible de glisser ainsi dans une autre direction que celle qu'on voudrait d'abord lui supposer.

C'est ici que s'insère la question de savoir à quoi attribuer la réapparition du mot « virtuel » aujourd'hui, réattribué aux nouvelles technologies de l'information. Au point où nous sommes présentement, nous pourrions prendre deux directions. Nous pourrions d'abord persister dans cette analyse de l'usage et tenter de démontrer qu'il existe bien un phénomène du virtuel dans la pensée qui justifierait la structure d'espace conceptuel que le mot virtuel vient articuler. Mais il faudrait d'abord supposer qu'un tel phénomène existe. Nous n'en doutons pas, mais du même souffle, nous ne pouvons non plus considérer un point de vue pour lequel l'affirmation de l'existence d'un tel phénomène serait possible. La proximité historique nous en empêche, nous le verrons plus loin (chapitre 2). Sans l'autorité d'un phénomène pour nous guider, il ne reste plus que les signes de ce phénomène du virtuel dans la pensée, et c'est cette autre direction possible que nous choisirons d'emprunter, la voie des signes. Car la littérature sur le virtuel ne manque pas qui travaille dans la pensée avec les usages stratifiés, travail conscient ou inconscient des signes sur un discours que se donne le nom de « cyberculturel ». Pour approcher notre question, nous nous proposerons donc d'essayer de suivre le parcours des usages dans le discours cyberculturel et tenter de déterminer ce qui se joue dans le signe aujourd'hui « virtuel ».

²⁴ Philippe Quéau, *op.cit.*, p. 26.

L'analyse du discours cyberculturel s'opérera de la même manière que ce que nous avons fait ici d'une façon sommaire pour déterminer les usages, à l'exception d'un léger déplacement dans l'objet de l'analyse puisque nous ne chercherons pas à identifier à priori une nouveauté dans l'usage du mot « virtuel ». Nous voudrions plutôt analyser un travail du discours sur son usage pour ensuite tenter de voir en quoi une différence s'insère dans l'usage du signe qu'en fait le discours cyberculturel. Notre recherche ne portera donc pas sur les contenus, c'est-à-dire sur l'usage des signes, mais sur la manière de les exprimer dans le discours ; non pas sur la signification de l'usage, mais sur l'usage comme signification, ce que nous appelons son « fonctionnement ».

Chapitre 2 : Le discours cyberculturel et son objet

L'aspect le plus intéressant de l'usage étendu du signifiant « virtuel » est peut-être la rapidité avec laquelle il en est venu à désigner toute une manière de concevoir les nouvelles technologies de l'information. Réalité virtuelle, identité virtuelle, communauté virtuelle : l'usage s'est diffusé si largement que le signifiant lui-même ne saurait renvoyer à un objet de référence précis, si ce n'est au champ assez vaste de l'informatique dans lequel chaque auteur puise des éléments pour reconfigurer une définition. D'où l'importance de s'intéresser au virtuel dans la pratique discursive elle-même plutôt que de le considérer en tant que phénomène – sociologique, technologique ou autre – que l'on trouve ici tellement récent dans l'histoire qu'on ne saurait en trouver une forme ou une description précise. Pierre Lévy en fait la remarque : « la difficulté d'une analyse concrète des implications sociales et culturelles de l'informatique ou du multimédia est multipliée par l'absence radicale de stabilité dans ce domaine. [...] Étant donnée l'ampleur et le rythme des transformations passées, il est encore impossible de prévoir les mutations qui affecteront l'univers du numérique après l'an 2000. »²⁵

Si on ne peut aujourd'hui déterminer la forme précise d'une telle chose qu'un phénomène du virtuel, c'est peut-être parce qu'une conception contemporaine du virtuel est encore en élaboration. On pourrait cependant identifier sans problème un

²⁵ Pierre Lévy, *Cyberculture*, Paris, Éditions Odile Jacob / Éditions du Conseil de l'Europe, 1997, p.26.

espace de la pensée dans lequel le virtuel cherche une place et une forme : cet espace se nomme lui-même « discours cyberculturel » et, s'il n'a pas pris explicitement pour objet ce qu'on pourrait appeler le « phénomène du virtuel » contemporain, il fait un usage constant dans sa pratique du signe « virtuel ». Cependant, avant d'en arriver à l'analyse de cet usage, il convient de déterminer les éléments de cette pratique du discours cyberculturel à l'intérieur desquels nous pourrions y penser l'usage et la place de cet usage. Nous commencerons donc par déterminer cet espace du discours, d'abord en tentant de délimiter le rapport à son objet, ensuite en mettant en perspective ce rapport dans les textes et ce qu'il modifie dans la dynamique institutionnelle du discours.

Le discours et son objet

On pourrait penser que la manière la plus simple de définir le discours cyberculturel serait de considérer son objet, à savoir les nouvelles technologies de l'information. Puisqu'après tout la manière la plus instinctive d'identifier un texte à la cyberculture semble bien être par l'objet : quand un texte analyse un aspect de telle ou telle communauté virtuelle, quand il développe un aspect de l'hypertexte important pour l'architecture du savoir, il ne semble faire aucun doute que nous sommes bien là en présence du discours cyberculturel. Mais ce serait supposer que cet objet n'est pas lui-même le produit d'une ensemble de discours qui se recourent

On place traditionnellement l'objet dont on parle à cette limite du langage que Searle appelle la « référence » qui serait le point de contact entre la langue et son extériorité phénoménale. L'analyse de la référence dans le discours fait apparaître la nature profondément sémiotique du référent lui-même puisque, si la langue laisse encore croire à sa propre extériorité qui serait la « chose en soi », telle qu'elle se présenterait avant d'être épinglée par le langage, on ne peut trouver à la limite d'un discours que les autres discours qui travaillent eux aussi les mêmes objets, qui eux-mêmes sont le résultat de cette position sémiotique, et ainsi de suite à perte de vue : peut-être y a-t-il des référents, mais on ne saurait les dissocier de leur consistance discursive. Le cas est patent pour le discours cyberculturel si on considère l'objet « cyberspace » qui tire sa source d'une idée conçue dans un autre milieu discursif, la science-fiction, et dont la cyberculture reprend des éléments pour les appliquer à un tout autre contexte, le pendant plus social des humanités. Par exemple, le cyberspace envisagé en tant qu'idée venant articuler la « possibilité d'une interaction à distance en temps réel par la médiation technologique » n'est pas plus près d'une référence originaire que le « *cyberspace* » de l'avenir dystopique imaginé par William Gibson dans *Neuromancer*²⁶, puisque cet énoncé se divise lui aussi en différents éléments qu'on pourrait resituer aisément dans la trame interdiscursive : la « possibilité » comme thème de réflexion sur la technologie, thème cher au discours cyberculturel, certaines

²⁶ Nous donnons ici la citation devenue classique dans son intégralité, ce que la plupart des auteurs négligent de faire d'ordinaire : « He's operated on an almost permanent adrenaline rush, a byproduct of youth and proficiency, jacked into a custom cyberspace deck that projected his disembodied consciousness into the consensual hallucination that was the matrix. » William Gibson, *Neuromancer*, New York, Ace, 1984, p.5.

études la font remonter au discours du télégraphe²⁷ ; « l'interaction en temps réel par la médiation technologique » dans cette forme énonciative est un héritage de la cybernétique²⁸, qui tire elle-même la plus grande part de son articulation (« interaction », « temps réel ») d'une métaphysique de la présence qu'est venu réveiller un certain discours sur les télécommunications²⁹.

De même l'interdiscursivité ne vient pas forcément définir un espace uniforme de certaines institutions qui s'emboîteraient entre elles. Il faudrait aussi tenir compte d'états discursifs moins stratifiés comme les discours d'opinion, les textes publicitaires ou même certaines positions paranoïaques qui chacune peuvent prendre part au modelage des objets et contribuer ainsi à faire apparaître ce qu'on appelle trop facilement la « réalité » ou l'évidence.

Notre projet n'étant pas d'établir un positionnement du discours cyberculturel dans un champ interdiscursif mais bien d'analyser le sens du signe « virtuel », nous ne chercherons pas plus loin une origine des concepts et des pratiques qui nous permettrait d'arriver à une définition du discours. Cette conception du discours dans un milieu interdiscursif nous permet de porter l'attention sur un autre niveau de la signification comme pratique des signes. En effet, si un tel énoncé est possible dans la cyberculture : « le cyberspace comme milieu émergeant de la possibilité d'une interaction à distance en temps réel », l'explication n'est pas uniquement historique,

²⁷ cf. Carrey and Quirck, « The Mythos of Electronic revolution », *Communication as culture*, Boston, Unwin Hyman, 1989.

²⁸ Katherin Hayles en effectue une analyse exemplaire dans *How we became posthumans: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature & Information*, Chicago, University of Chicago Press, 1999.

²⁹ La critique de Jacques Derrida dans « Signature, événement, contexte » analyse ce rapport en étendant l'interdiscursivité à la phénoménologie de Husserl et à linguistique pragmatique d'Austin, dans *Marges de la philosophie*, Paris, Minuit, coll. « Critique », 1972, p.367-393.

résultant d'une convergence des discours. Elle peut être aussi d'une nature stratégique, répondant à certaines nécessités de positionnement du discours au sein du champ interdiscursif de la culture. C'est de cette stratégie qu'il sera question ici ; nous tenterons d'identifier certaines pratiques du discours cyberculturel et de voir comment ces pratiques interagissent entre elles pour donner une certaine dynamique au discours cyberculturel.

Nous parlerons ainsi du discours cyberculturel du point de vue des pratiques discursives, au sens où l'entend Michel Foucault, comme « un ensemble de règles anonymes, historiques, toujours déterminées dans le temps et l'espace qui ont défini une époque donnée, et pour une aire sociale, économique, géographique ou linguistique donnée, les conditions d'exercice de la fonction énonciative ».³⁰ Notre définition du discours sera donc dynamique, et nous emploierons le terme « discours cyberculturel » pour désigner un ensemble de pratiques d'écritures qui articulent un certain rapport à la conception de leur objet.

Si toutes ces précautions sont nécessaires, c'est que l'objet du discours cyberculturel est problématique à plus d'un égard. On ne saurait en effet arrêter les « nouvelles technologies de l'information » à une forme précise, et les auteurs tiennent eux-mêmes à ce qu'il en soit ainsi, nous l'avons vu déjà avec Pierre Lévy³¹. Ce qui force le discours à se positionner dans un espace particulier dans lequel on

³⁰ Michel Foucault, *L'Archéologie du savoir*, Paris, Gallimard, coll. « Bibliothèque des sciences humaines », 1969, p. 153-154. La « fonction énonciative » dont parle ici Foucault renvoie au point de vue nécessaire pour qu'un énoncé puisse être considéré du point de vue de l'archive dans sa « différenciation », son « rapport à l'énonciateur », son « domaine associé » et sa « matérialité », tels que le définit Foucault (p. 116-138). La fonction énonciative renvoie en somme au mode d'existence des énoncés tel qu'ils sont produits par les pratiques discursives.

³¹ cf. Pierre Lévy, *op.cit.*, p.26.

peut déjà parler, mais toujours comme sous réserve. Cet espace se représente chez Mark Poster par la marque du conditionnel qu'il redouble de son propre discours pour en expliquer la position : « I said "may depart" because neither of these technologies has been fully constituted as a cultural practice ; they are emergent communication systems whose features are yet to be specified with some permanence or finality »³². Installé ni dans un présent absolu ni dans un avenir déterminé, l'objet possède toujours une dimension historique qui maintient la forme de l'objet dans la même position de « signifiant flottant » où nous avons laissé le signe « virtuel » au dernier chapitre. La forme sémiotique de l'objet cyberculturel est alors la même que celle du signifié du signe « virtuel » : celle d'un signifié ouvert pour un signifiant plein, S(A), le A sous rature renvoyant encore ici à une altérité comme ouverture du signe plutôt qu'à une impossibilité constituante d'en fixer le signifié.

De même la cyberculture anglophone employant les termes d'« *information age* », d'« *electronic age* », de « *second media age* », ou de « *computer-age subcultures* » entraîne elle aussi l'objet dans sa forme flottante. Cette forme particulière apparaît véritablement durant les années 90 et vient réunir en un agencement assez vaste un ensemble de phénomènes qui jusque-là se trouvaient épars dans la culture : réalité virtuelle émergente, premiers babillards électroniques, ARPAnet qui deviendra plus tard Internet, ainsi que les premières expériences de téléprésence, tous ces phénomènes n'ont pas a priori de lien entre eux, ni avant l'apparition du discours, ni après, puisque c'est le discours lui-même qui, a posteriori, a pu faire apparaître les similitudes qui permettent leur rapprochement,

³² Mark Poster, *The Second Media Age*, Cambridge, Polity Press, 1995, p.32

rapprochement autant discursif qu'effectif dans l'organisation technologie elle-même puisque le discours agit aussi sur les tendances et les choix des utilisateurs et des ingénieurs. C'est aussi à cette époque du discours que la dimension « sémiotique » de l'objet est la mieux perceptible, époque durant laquelle les jeux d'aller-retour entre l'imaginaire et l'analyse des phénomènes sont le plus marqués dans la manière de construire les textes sur laquelle nous reviendrons.

L'objet du discours cyberculturel apparaît ainsi à cette époque pour venir en quelque sorte cristalliser un ensemble d'études et de courants à l'intérieur d'un seul terme, la « cyberculture », c'est-à-dire qu'à partir de cette période un échange des énoncés devient possible dans une communauté d'auteurs et de lecteurs. On compte bien avant cette période des notes de services, des textes d'entrepreneurs et même des articles de *scholars* portant les marques de ce qui allait devenir les nouvelles technologies de l'information telles qu'elles apparaissent aujourd'hui dans le discours³³, mais on ne pouvait trouver encore de communauté ou de milieu à l'intérieur desquels un échange aurait été possible, qui aurait permis de parler de discours. L'émergence de l'objet cyberculturel est donc contemporaine de l'émergence de la communauté qui l'articule, la communauté cyberculturelle, ce qui explique en partie la forme infixée d'un objet qu'on commence à peine à manipuler.

Cette apparition ne va pas sans une certaine politique qui se met aussi en branle puisqu'une communauté n'est jamais homogène ; le discours qui en émerge reflète le plus souvent discrètement cette situation mais l'apparente fixité du discours

³³ Howard Rheingold raconte très bien un aspect de cette préhistoire du discours dans *Virtual Reality*, New York, Simon and Shuster, 1991.

est toujours le résultat d'une médiation entre les différentes positions au sein de la communauté des énonciateurs. Or quand émerge un objet avec une telle force dans la volonté d'en articuler les enjeux chez les énonciateurs, l'hétérogénéité se fait alors sentir dans une certaine torsion que peut effectuer l'objet parmi les différentes positions discursives possibles. Lors de l'émergence du discours cyberculturel pendant les années 90, on assiste à une production phénoménale de propositions portant sur les nouvelles technologies provenant d'une multiplicité de sources différentes, autant industrielles (des conseillers du MIT comme Nicholas Negroponte, des chefs d'entreprise comme Bill Gates) qu'institutionnelles (des philosophes aux experts des communications, sans compter tous les inclassables « scholars » de l'interdisciplinaire, comme Steve Jones ou Mark Poster), autant gouvernementales (le rapport de Pierre Lévy pour l'union européenne) que journalistiques (les journalistes de terrain et les vulgarisateurs « grand public » comme Howard Rheingold). Chaque instance remplit à sa manière l'objet des nouvelles technologies en fonction de sa propre situation en rapport avec les nouvelles technologies, et vient par là soutenir l'ouverture référentielle de l'objet.

Mais, parallèlement à cette émergence de l'objet, il se produit aussi quelque chose d'original dans le discours. Puisqu'au lieu de chercher à en fixer le signe, tout se passe comme si le discours tentait de dynamiser la « nouveauté » des technologies de l'information pour en faire la forme définitive de l'objet, ainsi éternellement ouvert, éternellement jeune comme un signifié sans référent fixe, sans matérialité

définitive. C'est d'ailleurs ainsi que le présente le texte d'introduction au site

« Ressource Center for Cyberculture Studies » :

Cyberculture is in a constant state of flux. Of course, what we call cyberculture today may not exist tomorrow. Like other new technologies, computer-mediated communication technologies are evolving at an incredible rate. As mainstream America, not to mention the world as a whole, continues to embrace and integrate basic Internet technologies into their personal and business lives, we can expect even more innovations. Thus, just as email and listservs dominated the Net from its induction and through the 1980s, Gopher altered organizational structures in the early 1990s, and Web browsers such as Mosaic, Netscape, and Internet Explorer completely transformed the Net from a text-based platform to one incorporating various types of media, so too can we expect new and dynamic technological advances to redefine what we call the Net. More importantly, we can expect original individual and collective applications of those developments to reinvent what we think of as cyberculture.³⁴

Dans sa « constante fluidité » on pourrait même dire que l'objet n'a de réel que sa partie historique : au niveau général du discours, il n'y aurait de nouvelles technologies de l'information que par une certaine signification partagée par une communauté *pour une certaine période du discours* de ce que représente une « nouvelle technologie ». La forme référentielle particulière de cette nouvelle technologie, les auteurs se la représente différemment : pour Howard Rheingold c'est expérience de quelques minutes passées à manipuler des objets générés par ordinateur dans un environnement de synthèse d'un laboratoire de la NASA en 1988³⁵ ; pour Douglas Rushkoff c'est un nouveau paradigme vers lequel convergent une faune hétéroclite de scientifiques, d'artistes, de politiciens et de « ravers »³⁶ ; pour Michael Benedikt c'est un problème posé à l'architecture³⁷, pour d'autres la forme référentielle touche toute forme de communication textuelle en temps réel,

³⁴ <<http://otal.umd.edu/intro>>, hiver 2001.

³⁵ Howard Rheingold, *Virtual Reality*, New York, Simon and Shuster, 1991, p. 15-16.

³⁶ Douglas Rushkoff, *Cyberia: Life in the Trenches Of Hyperspace*, San Francisco, Harper, 1994, p.2.

³⁷ Michael Benedikt, « Introduction », in *Cyberspace: First Steps*, Michael Benedikt ed., Cambridge, MIT Press, 1991, p. 2: « From vast database that constitute the culture's deposited wealth, every document is available, every recording is playable, and every picture is viewable. Around every participant, this: a laboratory, an instrumented bridge; taking no space, a home presiding over a world ... and a dog under the table. »

chats, MOO, ICQ, etc. De sorte que l'ouverture de l'objet « nouvelles technologies de l'information » se produit toujours en regard d'une position à l'intérieur d'un phénomène auquel on accepte d'attribuer deux constantes : une position technologique (l'objet doit obligatoirement avoir un rapport à un moyen électronique de communication) et une position historique que l'adjectif « nouvelles » vient marquer. Et c'est à l'intérieur de cette fluidité consensuelle que s'amorce la réflexion cyberculturelle.

Nous avons choisi de parler d'époque du discours moins pour découper un temps de publication que pour délimiter une manière d'appréhender l'objet dans le discours cyberculturel. Cette époque, nous venons de la définir par rapport à l'ouverture de l'objet du discours cyberculturel. Il s'agit bien d'un moment pendant lequel la plupart des énoncés sont tournés vers l'avenir, ou vers la plus grande actualité du medium, ils se situent eux-mêmes dans une perspective où l'objet qu'ils tentent de décrire est encore en partie à définir, à imaginer. À l'époque où nous écrivons ceci, printemps 2001, nous pouvons déjà sentir un peu instinctivement que cette position en rapport de l'objet s'est déjà modifiée, que cette position historique que venait marquer le conditionnel de Poster commence à passer au second plan. Au second plan de quoi? Notre question n'est pas là, nous pouvons seulement avancer que l'ouverture historique de l'objet vient peut-être marquer aussi une période finie de l'histoire du discours cyberculturel³⁸. En ce sens cette ouverture de l'objet marquerait aussi par là même une clôture du discours.

³⁸ Nous pourrions avancer que les textes plus récents tendent à se tourner sur des problèmes contemporains sans se préoccuper des conséquences ou des développements à venir de la technologie. On parle en effet aujourd'hui souvent de CMC, « computer-mediated communication » qui déjà éloigne

cyberculture et idéologie

C'est sans doute depuis cette perspective de la « période du discours » que nous pouvons le mieux saisir l'intérêt d'un livre de Pierre Lévy, *Cyberculture*, dont le travail vise justement à former une image globale de la cyberculture par une définition synthétique de plusieurs concepts-clés du discours et un parcours global des éléments qui constituent la cyberculture. Portant en sous-titre : « Rapport au conseil de l'Europe dans le cadre du projet « Nouvelles technologies : coopération culturelle et communication » »³⁹, le texte se présente comme une publication gouvernementale. Il s'inscrit donc dans un réseau officiel et influent quant aux politiques de développement économique qui pourront contribuer pour une large part à donner une forme définitive aux objets du discours cyberculturel. Il ne fait aucun doute que le rapport de Lévy est à inscrire dans la dynamique générale du discours. Il est donc lui aussi soumis aux exigences de la politique de son époque en regard de son objet, c'est-à-dire que nous devons considérer ses propositions moins comme des vérités portant sur des faits que comme des expérimentations, des essais de formalisation dont l'analyse nous révèle plus sur la formation du discours que sur un état de choses existant comme telles hors du discours. Par exemple le texte fait grand

la technologie d'une position historique. Mais il va sans dire qu'on ne peut ni séparer les époques chronologiquement, ni séparer distinctement des textes en ensemble, puisque les textes plus récents se construisent nécessairement à partir des textes plus anciens, à partir des mêmes pratiques, donc avec les traces de la même dynamique prospectiviste qui animait l'articulation conceptuelle des premiers textes. Un autre mémoire serait vraisemblablement nécessaire pour distinguer les anciennes pratiques des nouvelles et ainsi déplacer ce nouveau conditionnel vers un présent de notre actualité.

³⁹ Pierre Lévy, *op. cit.*

dont notre recherche n'a pu retrouver d'écho dans d'autres textes. L'intelligence collective représente pour Lévy

la valorisation, l'utilisation optimale et la mise en synergie des compétences, des imaginations et des énergies intellectuelles, quelles que soit leur diversité qualitative et où qu'elle se situe. Cet idéal de l'intelligence collective passe évidemment par la mise en commun de la mémoire, de l'imagination et de l'expérience, par une pratique banalisée de l'échange des connaissances, par de nouvelles formes d'organisation et de coordination souple en temps réel.⁴⁰

Or l'intelligence collective ne va pas sans cette « nouvelle forme d'organisation » que Lévy appelle « les arbres de connaissances » qui font l'objet d'un chapitre complet et dont il rappelle qu'ils sont une marque déposée de la société « Trivium SA »⁴¹. Loin de constituer la représentation objective et totalisante d'un état de choses, on doit donc constater que le texte de Lévy participe lui aussi d'un travail des forces extérieures sur le discours cyberculturel. En ce sens il s'inscrit non pas au dessus du discours pour en caractériser la forme, mais à l'intérieur, dans la poursuite routinière de son expérimentation et de son contact avec la dynamique générale de la culture dans laquelle il surgit. Le texte de Lévy représente donc pour nous une pratique discursive d'auto-représentation dans laquelle le discours cyberculturel tente de se représenter lui-même, représentation à partir de laquelle nous fonderons notre description de la dynamique du discours cyberculturel.

⁴⁰ *Ibid.*, p. 201.

⁴¹ Pierre Lévy et Michel Authier, *Les Arbres de la connaissance*, Paris, Éditions de la Découverte, 1993. Cf. aussi surtout *Cyberculture*, *op.cit.*, p. 214. Cette affirmation, ce renvoi explicite à la loi détonne avec cette autre affirmation constitutive selon Lévy de la cyberculture selon laquelle une nouvelle « écologie des médias » technologiques pourrait fort bien faire disparaître le droit d'auteur. Plusieurs exemples d'oeuvres sans auteur sont alors puisés à travers l'antiquité grecque et au moyen âge (pp.181-184, « l'auteur en question »). Ceci montre bien le clivage qui existe entre l'époque du discours et l'époque de son objet, clivage qu'il est nécessaire de faire ressortir à l'analyse pour bien comprendre l'espace essentiellement textuel et langagier depuis lequel s'élabore le discours et son objet.

Pierre Lévy donne une définition assez large du discours cyberculturel qui constitue selon lui une partie seulement de cet ensemble plus grand que représente la cyberculture. Cette définition est inscrite à l'intérieur de la définition plus grande du cyberspace :

Le cyberspace (qu'on appellera aussi le « réseau ») est le nouveau milieu de communication qui émerge de l'interconnexion mondiale des ordinateurs. Le terme désigne non seulement l'infrastructure matérielle de la communication numérique, mais également l'océanique univers d'informations qu'il abrite ainsi que les êtres humains qui y naviguent et l'alimentent. Quant au néologisme de cyberculture, il désigne ici l'ensemble des techniques (matérielles et intellectuelles), des pratiques, des attitudes, des modes de pensée et des valeurs qui se développent conjointement à la croissance du cyberspace.⁴²

Au niveau grammatical, la proposition nous révèle une chose des plus importantes sur la nature des propositions du discours cyberculturel. La définition porte en effet à un niveau presque artistique le procédé du « zeugme sémantique » tant la phrase rend son utilisation naturelle. Le zeugme sémantique consiste à réunir, « un peu artificiellement, un terme abstrait et un terme concret »⁴³, au même niveau grammatical des termes ordinairement situés à des niveaux incompatibles, par exemple une idée avec un objet matériel ; Bernard Dupriez donne cet exemple dans son *Gradus*, tiré de « Booz endormi » de Victor Hugo : « Vêtu de probité candide et de lin blanc ». Cette définition de la cyberculture et du cyberspace fait bien cohabiter deux niveaux ordinairement incompatibles. On trouve d'abord le plan de la technique et du matériel (« l'infrastructure », les « techniques matérielles »). Cette partie qui doit faire consensus puisque la définition opère selon un modèle traditionnel d'une mise en relation prédicative d'un référent avec un ensemble d'objets identifiés qui jusqu'ici échappaient à leur nomination. Ici le cyberspace

⁴² Pierre Lévy, *Ibid.*, p. 17.

⁴³ Bernard Dupriez, *Gradus. Les procédés littéraires*, Paris, Union générale d'Éditions, coll. « 10/18 », 1984, p.474.

renvoie bien à une manière originale de relier ensemble des ordinateurs en réseau : « le cyberspace [réfèrent] est [prédicat] le nouveau milieu de communication qui émerge de l'interconnexion mondiale des ordinateurs [ensemble d'objets] ». Le deuxième plan sur lequel procède les définitions de Lévy, on pourrait l'appeler celui du discours puisqu'il renvoie moins à un domaine technique qu'aux pratiques d'idéalisation du médium technologique qui lui sont associées. On trouve ainsi un certain niveau « politique » politique qui rassemble un groupe d'individus à l'intérieur de la définition de « cyberspace » (« les êtres humains qui y naviguent et l'alimentent »), un niveau « moral » qui identifie « des pratiques, des attitudes, des modes de pensée et des valeurs » propres à la cyberculture, et enfin un niveau « idéologique » désignant la cyberculture comme un ensemble de techniques intellectuelles « qui se développent conjointement à la croissance du cyberspace »

Ce deuxième plan du discours fait résolument problème chez Lévy en ce qu'il suppose une adéquation discrète entre le discours et la technique, faisant jouer une certaine « évidence » objective (au sens étymologique latin de *evidere* « qui se donne à voir ») de la matérialité technique sur le plan beaucoup moins solide du discours. La proposition développe ainsi une véritable politique du prédicat, faisant jouer la valeur institutionnelle de la partie matérielle sur la partie conceptuelle. Le cyberspace *est* un nouveau milieu, mais il *est* aussi l'ensemble de ce qu'on y dit, « l'océanique univers d'informations qu'il abrite », et, non content de rassembler en lui la forme et le contenu, le cyberspace *est* également l'ensemble des « êtres humains qui y naviguent et l'alimentent ». La définition de la cyberculture par Lévy

joue aussi, mais très finement, de cette politique de juxtaposition des prédicats, en faisant accepter le discours en tant qu'ensemble de techniques matérielles et intellectuelles « qui se développent conjointement à la croissance du cyberspace ». C'est autour du sens de ce « conjointement » que tout le problème tourne puisque le texte le garde constamment en retrait. Lévy revient plus loin sur la relation entre technique matérielle et technique intellectuelle pour en détailler la structure :

Derrière les techniques agissent et réagissent des idées, des projets sociaux, des utopies, des intérêts économiques, des stratégies de pouvoir, l'éventail entier des jeux de l'homme en société. Toute affectation d'un sens univoque à la technique ne peut donc être que douteuse. [...] Le développement des cybertechnologies est encouragé par des États à la poursuite de la puissance en général et de la suprématie militaire en particulier. C'est aussi un enjeu majeur de la compétition économique mondiale entre les firmes géantes de l'électronique et du logiciel, entre les grands ensembles géopolitiques. Mais il répond également aux finalités de concepteurs et d'utilisateurs qui cherchent à augmenter l'autonomie des individus et à démultiplier leurs facultés cognitives. Il incarne, enfin, l'idéal de scientifiques, d'artistes, de managers ou d'activistes du réseau qui veulent améliorer la collaboration entre les personnes [...] Ces projets hétérogènes entrent parfois en conflit les uns avec les autres mais, le plus souvent encore, j'y reviendrai, ils s'alimentent et se renforcent mutuellement.⁴⁴

La proposition reprend ici les termes de la définition prédicative, mais elle les porte à son niveau le plus général possible. Un glissement s'opère d'une culture conjointe au développement d'une nouvelle technologie à un ensemble d'idées représentant « l'éventail entier des jeux de l'homme en société ». Loin de constituer maintenant le produit d'une organisation intellectuelle, la technique intellectuelle est maintenant posée en tant que représentation littéraire, comme une sorte de « Comédie humaine » dont l'auteur serait la technique, reflet d'une époque et plus profondément encore, reflet de l'Homme tel qu'en lui-même.

Nous sont retirées alors les deux termes de la première définition : la culture « conjointe » disparaît dans la représentation de l'homme, et la technique elle-même

⁴⁴ *Ibid.* p. 24-25.

derrière cette représentation, comme auteur de cette représentation. Mais il faut retourner un peu en arrière, quelques lignes plus haut seulement, pour comprendre comment Lévy la fait s'évanouir dans un positivisme souriant et simpliste :

En effet, *les techniques* sont porteuses de projets, de schèmes imaginaires d'implications sociales et culturelles fort variées. Leur présence et leur usage en tel lieu à telle époque cristallisent des rapports de force chaque fois différents entre êtres humains. Les machines à vapeur asservirent les ouvriers des usines textiles du XIXe siècle tandis que les ordinateurs personnels augmentèrent la capacité d'agir et de communiquer des individus pendant les années quatre-vingt de ce siècle. C'est dire qu'on ne peut parler des effets socioculturels ou du sens de la technique en général, comme tendent à le faire les disciples de Heidegger, voire la tradition issue de l'école de Francfort.⁴⁵

Ce qui continuellement se dissipe dans le « conjointement » de Pierre Lévy qui articule le discours et la technique a donc rapport à l'histoire, ou du moins à la temporalité de la technique et du discours. En tant que relation particulière du discours à la technique, la « conjugalité » se permet une proximité du discours à son objet pour lequel il ne saurait y avoir de différence, ni spatiale, ni temporelle de la technique avec elle-même : les cybertechnologies sont envisagées en tant qu'événement pur de l'histoire de la technique, elles représentent pour Lévy un ici et maintenant événementiel pour lequel il ne saurait y avoir de précédent ni dans l'histoire ni dans l'espace. Temps-Un de l'histoire des techniques, Espace-Un du cyberspace : le discours de Lévy croit ainsi répéter une identité matérielle de la technique au niveau du discours, de ce qui est dit, sans qu'intervienne aucune distorsion ni temporelle ni historique.

On ne saurait imputer à tout le discours cyberculturel des positions qui n'engagent que Pierre Lévy dans l'articulation de propositions qui demeurent loin d'un réseau d'essais cyberculturels puisqu'elles ne citent que très peu, et dont le ton

⁴⁵ *Ibid.*, p. 24.

et le lyrisme parfois emporté marque le plus souvent une adresse à un public plus général, l'invitant à se laisser emporter dans « le grand mouvement de la déterritorialisation » des « chemins du virtuel »⁴⁶ Mais son idéalisme un peu simpliste contribue cependant à révéler cette condition structurale de toutes les propositions du discours cyberculturel : qu'elles sont toutes dédoublées en elles-mêmes de la même conjugalité technique et, nous pouvons maintenant l'affirmer pleinement, idéologique.

Pierre Lévy porte à l'attention du lecteur la diversité des « idées » qui portent la technologie, en faisant cohabiter les représentants symboliques des forces économiques ou institutionnelles avec les symboles de la gauche la plus charismatique et progressiste : états à la poursuite de la puissance et de la suprématie militaire, « firmes géantes de l'électronique et du logiciel », mais aussi scientifiques, artistes managers et activistes « du réseau ». Mais il ne suffit pas de tracer une neutralité politique des idées derrière la techniques pour justifier une neutralité idéologique du discours, puisque l'idéologie se situe à un niveau plus fondamental du discours, et ne se retrouve pas sous la forme classique du voile idéologique qui viendrait recouvrir ou détourner une vérité plus fondamentale de l'objet qu'une politique de classe ou d'intérêt viendrait recouvrir. Car de vérité fondamentale de l'objet il n'y a peut-être pas encore.

Nous avons déjà parlé de la consistance discursive de l'objet « nouvelles technologies de l'information » qui fait que toute proposition s'appuie sur un ensemble d'objets que l'on regroupe sous un vocable capable de découper la

⁴⁶ Pierre Lévy, *Qu'est-ce que le virtuel*, Paris, Éditions Sciences et société, 1995, p.146.

technique selon une dynamique historique. Le discours s'occupe ainsi d'une certaine actualité des technologies de l'information qui fait sa « nouveauté » dans la culture et qui est en mesure d'engendrer un discours lui-même assez nouveau pour prétendre à un statut indépendant des autres discours : « discours cyberculturel » et non plus seulement discours ethnologique, cybernétique, critique ou encore discours des études culturelles sur la technologie ou les sciences. La valeur idéologique du discours cyberculturel est justement là : que toute proposition du discours ne peut aller sans l'affirmation d'une positivité, d'une visibilité des « nouvelles technologies de l'information ». Cette positivité est à entendre dans son sens épistémologique, le discours suppose d'abord l'existence d'un objet avant de pouvoir en dire quelque chose. Avant même de produire du savoir sur lui, avant même de surajouter une valeur positive ou négative à cet objet, le discours affirme l'existence de son objet et, par là, sa propre existence en tant que discours spécifique.

C'est à ce niveau de l'ontologie du discours que se pose toute la question de la spécificité du cyberculturel et qu'elle peut nous en apprendre le plus sur la mécanique générale du discours. En effet nulle part ailleurs peut-être la question de l'ontologie est aussi problématique que dans le champ du cyberspace, en ce sens où la matière ne vient plus dicter les limites aux formes, comme le note Michael Heim⁴⁷. Non pas que le cyberspace ne soit qu'immatérialité et idéalité platonicienne ou métaphysique, il se situe plutôt entre l'acte et la puissance, dans cet espace de la pensée où la tradition a installé le virtuel. La question de l'existence de l'objet dans

⁴⁷ Michael Heim, *Metaphysics of virtual reality*, New York, Oxford University Press, 1993, p.87-89.

le discours cyberculturel est hautement problématique puisque sa condition d'apparaître demeure liée à la virtualité c'est-à-dire à mi-chemin entre la matérialité d'une chose et l'immatérialité d'un concept, d'une idée. La virtualité force ainsi le discours à reposer à chaque fois cette question de l'objet sous un angle un peu différent de celui de la matérialité tout en maintenant cette matérialité comme élément nécessaire à sa constitution. La matérialité existe en effet sous la forme du réseau d'ordinateurs, ou du réseau à l'intérieur du système informatique, mais elle se présente toujours comme une multiplicité sans nom, comme un ensemble d'objets reliés ensemble, et réunis dans une forme, dans une identité, qui n'a plus rien de matériel. Parler du cyberspace ou d'un réseau n'implique pas uniquement la désignation d'un ensemble d'éléments informatiques localisés à différents endroits du monde, mais aussi qu'il existe une manière de concevoir les effets de ce réseau de telle sorte que cette matérialité soit aussi doublée d'une identité immatérielle dont les éléments existent pourtant sous le même mode d'existence que les éléments disparates qui en constituent la face matérielle. Le cyberspace, ainsi, demeure illocalisé dans l'espace géographique (variante de l'acte) mais ne saurait pas non plus être seulement idéal (variante de la puissance) comme l'est l'utopie par exemple. Il a toujours besoin des deux côtés du doublet métaphysique acte et puissance pour exister.

Au niveau du discours cyberculturel et de son objet, le problème du virtuel prend une autre proportion puisque cette articulation entre matérialité et immatérialité s'étend aussi à la forme temporelle ou historique de l'objet. Le cyberspace est donc aussi à la fois étendu dans l'actualité historique du discours et à

la fois inévident dans l'ouverture à venir de ce qu'il pourrait devenir. Cette ouverture, si elle importe au discours cyberculturel, c'est justement parce qu'elle fait partie intégrante du statut ontologique de son objet. Cette ouverture, qui ne peut porter le nom de savoir parce que, justement, on ne peut *encore* rien en dire, nous la nommons ainsi par défaut l'onto-idéologie, à entendre comme l'élément ontologique affirmé sur la base d'un emprunt fait sur un savoir et un état de chose ouverts à leur propre avenir, comme on a pu dire que l'idéologie marxiste s'appuyait sur la vérité d'une résolution à venir de la lutte des classes.

L'idéologie représente ainsi la condition ontologique du discours cyberculturel : chaque proposition, non seulement s'inscrit dans un processus de production du savoir, mais se dédouble en une seconde proposition qui réaffirme à chaque instant l'existence du discours et de son objet, les nouvelles technologies de l'information. Car rien n'est encore affirmé de l'existence des nouvelles technologies hors du discours qui, grâce à un réseau de textes, à un ensemble de pratiques et de règles, en tant qu'objet tentent d'apparaître dans un ordre du visible à partir duquel un savoir devient possible. Tel qu'il se pose, le signe du référentiel cyberculturel $S(A)$ pose problème, car si le A barré ne peut renvoyer qu'à des signifiants et jamais d'une façon certaine à un signifié – impliquant alors un référent –, le signe semble tourner à vide, comme une fiction à laquelle on aurait peine à fonder l'ontologie. C'est aussi ce qu'impliquait Lacan dans l'explication du symbole : « $S(A)$ veut dire ceci — qu'en A , qui n'est pas un être, mais le lieu de la parole, où repose l'ensemble du système des signifiants, c'est-à-dire d'un langage, il manque quelque chose,

quelque chose qui peut n'être qu'un signifiant »⁴⁸, ce que barre la rature du A, c'est toute forme de donné ontologique qui permettrait d'affirmer hors de tout doute l'extension de l'objet dans l'acte ou dans la puissance. Il n'y aurait ainsi aucune nécessité d'un phénomène pour que le discours fonctionne, pour qu'il produise quelque chose, des signes. Or si nous ne pouvons savoir si un phénomène a véritablement lieu hors du discours, nous savons par contre que ce phénomène peut aussi « n'être qu'un signifiant » c'est-à-dire qu'on peut en reconnaître les traces dans le discours lui-même, et que des effets de discours sont vraisemblablement produits qui visent à fonder l'existence d'un phénomène des nouvelles technologies de l'information. L'existence alors, loin d'être un donné préalable au discours, s'inscrit dans sa politique. C'est d'ailleurs tout le sens de la définition de Lévy : la cyberculture dans sa pratique textuelle s'inscrit dans une politique du prédicat visant à renforcer l'existence du cyberspace en tant qu'objet ; le cyberspace *est* quelque chose, il est une chose qui existe et qui produit des effets.

On pourrait alors reprendre pour le discours la distinction faite par Baudrillard, dans sa révision de l'économie politique des signes, au sujet de la valeur d'usage et de la valeur d'échange des signes dans la culture⁴⁹ : c'est l'idéologie qui produit la valeur des signes depuis l'intérieur de la pratique du discours et non pas la forme transcendante dans laquelle le discours s'inscrit, cette transcendance

⁴⁸ Jacques Lacan, « Le désir et son interprétation », extrait publié dans *Ornicar?*, no 26, 1981, p.31.

⁴⁹ Jean Baudrillard, *Pour une critique de l'économie politique du signe*, Paris, Gallimard, coll. « Les Essais », 1972, p.172-199. Selon Baudrillard, la volonté du signe à se dépasser lui-même dans une réalité phénoménale du complexe signifié-référent ne relève exclusivement que de l'idéologie, agissant véritablement comme valeur d'échange des signes, valeur vide construite par dessus la valeur d'usage fondamentale qui devrait se trouver normalement au centre de toute économie du langage.

représentant l'extériorité du discours, objet du discours, énonciateurs, institution dans lequel il s'inscrit. Le discours institue son identité, son unité, en attribuant une valeur aux énoncés : valeur d'usage des contenus, valeur du savoir qu'on peut reprendre et travailler, commenter et réfuter, mais aussi valeur d'échange des énoncés, c'est-à-dire la condition minimale d'articulation des propositions pour qu'un énoncé soit inclus dans le discours, la condition pour que celui-ci puisse circuler dans le discours en tant qu'énoncé cyberculturel. Et la condition de cette circulation semble être du côté de l'existence de l'objet des nouvelles technologies que tout énoncé cyberculturel attribue depuis l'intérieur du discours et qui rend le discours cyberculturel possible. L'attribution d'une existence à un objet apparaît ainsi comme le geste originaire du discours, à situer au dessous d'un savoir puisqu'aucun consensus n'est encore nécessaire quant à la forme définitive de l'objet des « nouvelles technologies de l'information », que les auteurs peuvent entendre dans un sens matériel strict (par exemple limiter leur objet à l'actualité historique d'un réseau interrelié des ordinateurs), dans un sens plus large (l'objet conceptuel du cyberspace, une structure de réseaux informatiques comprise comme possibilité imaginable ou abstraction théorique) ou encore la nouveauté étant comprise en termes d'actualité de l'impact des technologies sur l'être humain (la réalité virtuelle et son rapport à l'espace, l'hypertexte dans son rapport au savoir, etc.). Le seul moyen de soutenir cette condition d'un objet sans forme définitive se situe à un niveau idéologique dans lequel, pour qu'il puisse y avoir échange d'énoncés et de pratiques – et donc par là une communauté d'énoncés constituant un même discours – on doit supposer

l'existence d'un objet avant même que le discours ait pu produire un savoir sur cet objet, et, par là, une forme de l'objet.

Le signe du discours cyberculturel possède ainsi une forme originale dont la partie proprement signifiante relèverait d'un savoir, les signes s'enchaînant comme à l'intérieur de tout discours, formant des énoncés sensés et articulés en discours, mais dont la partie référentielle ne trouverait pas sa place dans l'histoire conjointe de la technique et du discours. Pour cette raison le référent serait laissé à l'ouverture, à cette incapacité du signe à remplir le réel autrement qu'en indiquant seulement une place dans l'espace et l'histoire pour un objet qui est, qui ne peut encore qu'être sans que sa forme puisse être elle-même. Le signe cyberculturel est ainsi proprement oraculaire, selon le fragment 93 d'Héraclite : « Le Maître à qui appartient l'oracle, celui de Delphes, il ne parle pas, il ne cache pas, il produit des signes », il ne produit que cela, des signes du savoir, ne sachant qu'indiquer au-delà la place d'un référent encore flou, dont la forme n'a pas sa place dans notre présent historique.

La pratique cyberculturelle

Par son articulation historique, le discours cyberculturel se présente comme un des champs les plus novateurs et les plus actuels du discours du savoir des humanités récentes. Cependant nous allons voir qu'il n'offre que peu d'innovations véritables dans le champ de sa pratique institutionnelle. On présente parfois les

dernier des humanités, qui mettra fin au discours tel que nous le connaissons. L'idéalisme cyberculturel a quelques fois annoncé la grande transfiguration du discours par la médiation technologique, libéré de la notion d'auteur, libéré des contraintes matérielles de l'édition, papier, tirage et diffusion, libéré également des contraintes du canon et, à travers l'hypertexte, des limites de la citation. Or on doit constater que le discours cyberculturel ne s'est pas défait de la forme la plus classique d'institutionnalisation des humanités : l'autorité du nom fait encore loi, les grands articles sont rassemblés et imprimés dans les grandes presses universitaires, et l'hypertexte, s'il facilite les renvois intertextuels, n'a pas encore modifié sensiblement la forme de la citation ou la forme des textes.

C'est plutôt l'analyse du discours qui découvre un aspect nouveau de l'élaboration du discours puisque plusieurs sous-réseaux de diffusion et de production deviennent visibles et disponibles grâce aux ressources rendues disponibles sur Internet. Une recherche sur la cyberculture nous donne ainsi accès à une foule de documents dans lesquels nous sommes à même de mieux voir des pratiques d'écritures qui auparavant étaient difficiles à colliger et qui nous donnent le discours comme en pleine élaboration : les forums de discussion, les résumés de communication des colloques spécialisés, les revues, les articles en ligne, les syllabus de cours, ou encore les opinions sur les pages personnelles, toute la vie du discours se présente ainsi en périphérie de l'institution plus officielles des publications sur papier. Mais il ne faudrait pas non plus croire à une indépendance anarchiste de la production du discours, puisque dans sa périphérie le discours ne nous donne pas

un
^

nécessairement une image différente de celle qu'on pourrait former en scrutant son centre. C'est toujours à la fomentation des autorités et du canon textuel qu'on assiste lorsqu'on examine cette vie. L'avantage que l'analyse y trouve est ailleurs, il nous permet de mieux reconnaître la structure des échanges intertextuels et les pratiques qui donnent sa forme particulière au discours.

Ce que l'analyse de ces documents nous apprend sur la structure des échanges intertextuels, c'est-à-dire sur les positions des énonciateurs, des diffuseurs et des consommateurs, c'est que le discours cyberculturel ne possède pas encore l'importance académique nécessaire pour être soutenue par une institution cyberculturelle proprement dite, mais qu'il est plutôt soutenu par une interdisciplinarité fondamentale⁵⁰. À un niveau de diffusion du discours, des cours sont dispensés dans les facultés d'humanités, depuis des départements de communication, d'anglais, de littérature comparée, d'arts plastiques, de droit, d'études culturelles, etc.

Cette interdisciplinarité joue pour beaucoup dans la formation du canon textuel qu'on retrouve dans la plupart des bibliographies de syllabus académiques, mais aussi dans les bibliographies d'articles plus récents des auteurs qui ont intériorisé la constitution du canon dans leur formation académique. Le privilège est ainsi donné aux textes plus facilement accessibles à tous les niveaux : textes

⁵⁰ Le discours cyberculturel possède cet avantage pour l'analyse d'être possiblement le premier discours dont la structure de sa diffusion soit la plus explicite: les syllabus de centaines de cours sur la cyberculture sont rendus disponibles via Internet. Le site de « Ressource Center for Cyberculture Studies » à ce titre opère un travail de recollection phénoménal, offrant des syllabus de la plupart de universités américaines, et de quelques universités internationales: <<http://otal.umd.edu/courses.html>>, hiver 2001.

disponibles facilement sur Internet ou parus dans les maisons d'édition à grande diffusion, textes courts, particulièrement bien écrits ou littéraires, ou encore soulevant dans un style et un vocabulaire accessible un problème original relatif aux nouvelles technologies. On comprend ainsi le succès de textes comme le livre de Rheingold, *Virtual Community : Homesteading on the Electronic Frontier*, le récit journalistique d'une expérience des communautés virtuelles, le livre de Mark Poster, *The second media age*, dont l'analyse de la révolution des communications conclut à un changement de paradigme, le livre de Nicolas Negroponte, *Being Digital*, un essai de futurologie cyberculturelle, et bien sûr l'incontournable roman de William Gibson, *Neuromancer*, à qui l'on doit l'invention du mot « cyberspace »⁵¹. La structuration du canon textuel est ainsi conditionnée par l'hétérogénéité de la diffusion qui travaille le discours d'un dynamique propre au milieu interdisciplinaire qui l'accueille.

Mais la recherche de ce qui pourrait constituer un centre à la cyberculture ne saurait constituer une base pour l'analyse du discours parce que son interdisciplinarité fondamentale, si elle favorise la diffusion de ces textes, a toujours déjà scindé le discours en plusieurs tendances qui modulent le réseau discursif et qui font que les textes les plus largement cités n'occupent qu'une place restreinte au sein de la multitude des travaux plus spécialisés. On trouve ainsi plusieurs tendances comme l'analyse des communautés virtuelles, des identités virtuelles, de

⁵¹ Howard Rheingold, *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*, Reading, MA: Addison-Wesley Publishing Co., 1993 ; Mark Poster, *The Second Media Age*, Cambridge, Mass.: Polity Press, 1995; Nicholas Negroponte, *Being Digital*, New York: Alfred A. Knopf, 1995; William Gibson, *Neuromancer*, op. cit.

l'hypertexte, du cyberféminisme et de son objet original, le « cyborg ». L'émergence de ces thèmes – qui impliquent tous une manière différente de découper l'objet des nouvelles technologies – résulte directement de l'interdisciplinarité qui travaille le discours cyberculturel à son origine puisqu'ils traversent également les autres champs des humanités au cours des années 90 : l'analyse des identités collectives et des communautés culturelles, la résurgence d'une philologie marquée par la matérialité des textes ou encore le développement du thème du corps jusqu'à sa limite fictionnelle par Donna Haraway dans « A Manifesto for Cyborgs ». Le discours cyberculturel, loin d'être travaillé uniquement par l'apparaître historique de son objet, travaille donc aussi son objet culturellement, il le modèle à travers l'état historique du discours qui permet de le comprendre et de le découper. De sorte que l'image des nouvelles technologies qui se forme dans les textes de la cyberculture est aussi une image des dynamiques qui travaillent les humanités à l'époque de son apparition. On peut même penser que le discours cyberculturel pourrait devenir pour l'avenir quelque chose comme un instantané de la forme du discours des humanités pour les années 90.

De l'intérieur, c'est généralement de cette façon qu'est décrite la cyberculture par ses participants : comme un ensemble hétérogène de tendances portées par le phénomène des nouvelles technologies. Cette hétérogénéité se traduit dans les définitions d'un point de vue grammatical par l'énumération, c'est-à-dire par une juxtaposition de termes qui ne trouvent que très difficilement leur résolution dans une synthèse. C'est ce que tente le texte d'introduction au site « Ressource Center for

Cybercultural Studies », dans lequel la synthèse se décline finalement au pluriel :
 « Significantly, it is much easier to put forth a number of dimensions of cyberculture than a single definition of it. [...] Cyberculture is a collection of cultures and cultural products that exist on and/or are made possible by the Internet, along with the stories told about these cultures and cultural products. »⁵²

En écho à l'énumération, les définitions du discours sont souvent accompagnées d'une bibliographie ou d'un ensemble de textes qui tentent de rendre compte de ces tendances hétérogènes. David Silver du département d'études américaines de l'université du Maryland présente le discours comme tel :

Cyberspace, hyperspace, virtual space. Virtual communities, virtual realities, virtual identities. Cyborgs, cybernetics, science fiction. Spectacles, simulations, simulacra. Postcertainties and postmodernity. Welcome to Technoculture.

The following annotated bibliography is just a small taste of the world of technoculture. It begins by introducing the subject -- its rosy potentials, its grim possibilities, and the countless sites under contestation. Next, it explores the vital role varying modes of communication play in such a condition. It continues by analyzing the changing forms of culture, cultural expression, and social organization offered by what some critics call our "Age of Information." The last section examines the nature of pedagogy in an age of bits.⁵³

On trouve aussi une collection d'articles regroupées sous le titre *Flame Wars : The Discourse of Cyberculture* dont la présentation par l'éditeur, Mark Dery, se construit sur le même modèle :

Cyberculture, as I defined it in an earlier essay is : "a far-flung, loosely knit complex of sublegitimate, alternative, and oppositional subculture [whose common project is the subversive use of technocommodities, often framed by radical body politics]...[Cyberculture] is divisible into several major territories : visionary technology, fringe science, avant-garde art, and pop-culture." »⁵⁴

⁵² op.cit.

⁵³ « What is Technoculture », <<http://www.otal.umd.edu/~googie/papers/tcbiblio.html>>, hiver 2001.

⁵⁴ Mark Dery, *Flame Wars The Discourse of Cyberculture*, Mark Dery (ed.), 1994, Duke University Press, p.8. Avec un extrait de « Cyberculture », SAQ 91 (Summer 1992), p. 509.

Un autre recueil d'articles, finalement, fonctionne de la même manière, en deux parties qui travaillent conjointement, présentation et juxtaposition : *The Emerging Cyberculture* offre au lecteur une photographie prospective, tournée à la fois vers l'analyse de l'apparition du paradigme cyberculturel (dans la première partie « Early Paradigm ») et à la fois aussi vers l'imminence des changements qu'amène le nouveau paradigme (les deux autres parties : « Paradigms : Understanding of Self and Others » et « Paradox : The Power of Infinite Connexion ») : « This forward-looking collection [...] provides a snapshot of changes as they are occurring and about to occur. It offers readers a wide-angled photograph-in-motion of cyberspace and some important intellectual pointers to the issues that hypertextual literacy practices raise in this landscape »⁵⁵ Le plus étrange dans ces livres, dont le sous-titre donne à penser qu'une synthèse pourra en émerger, est que justement, ni la présentation ni les articles ne travaillent à une définition du discours, préférant toujours l'instantané photographique, comme inscription du discours dans un continuum temporel, voulant toujours donner l'image de la plus grande actualité du discours. Alors que la présentation souligne le foisonnement des tendances, les articles quant à eux ne font que l'illustrer sans jamais viser la synthèse. En joignant ainsi à une définition non synthétique une bibliographie hétérogène ou un ensemble d'articles, cette pratique nous donne peut-être la forme de la direction du discours cyberculturel : il ne va pas de l'analyse vers la synthèse, mais toujours plus profondément dans l'analyse, multipliant les formes possibles de l'objet à travers l'interprétation de phénomènes

⁵⁵ Cynthia L. Selfe, « Foreword », in *The Emerging Cyberculture. Literacy, Paradigm, Paradox*, Stephanie Gibson et Ollie O. OVideo (eds), Hampton Press, 2000, p. vii.

précis : un viol dans le cyberspace, une courtepoinette hypertextuelle poétique, un bouton à l'intérieur d'un jeu pornographique qui amène à la *tuchè* lacanienne⁵⁶. Loin de constituer un chaos de formes possibles, les analyses sont dynamisées par le modèle de l'interdisciplinaire hérité des humanités, par les diverses tendances qui constituent en quelque sorte des sous-synthèses, des rubriques à partir desquelles l'énumération peut prendre une valeur synthétique à l'intérieur de la définition : la cyberculture comme *literacy*, *paradigm* et *paradox* (Gibson et Ovideo) ; la cyberculture comme potentiel, comme mode de communication, comme moteur de changement socio-culturel et comme nouvelle pédagogie (David Silver) ; la cyberculture comme « cartographie cognitive du virtuel » (Mark Dery)⁵⁷.

Cette vaporisation de la synthèse dans l'énumération est peut-être la raison stratégique principale pour laquelle l'objet des nouvelles technologies de l'information se refuse à un apparaître définitif dans le discours comme objet défini. La dynamique analytique qui s'est organisée à l'intérieur du discours cyberculturel arrive à fonctionner à travers un système de tendances discursives – les termes hétérogènes de l'énumération dans la définition la plus synthétique – qui peut très bien s'accomoder d'un référent flou, non synthétisé dans un apparaître définitif, puisque cet apparaître de l'objet est tout entier contenu dans le signifiant lui-même : qu'il se dise « nouvelle technologie de l'information » ou « *computer-age*

⁵⁶ Julian Dibbell, « A Rape in cyberspace: or how an evil clown, a haitian trickster spirit, two wizards, and a cast of dozens turned a database into a society », in *Flame Wars The Discourse of Cyberculture*, op. cit., p.237-261; Caroline Guyer, « Fretwork: Reforming Me » et Terry Harpold, « The Misfortune of Digital Text », in *The Emerging Cyberculture. Literacy, Paradigm, Paradox*, op.cit., p.203-227 et p.129-149.

⁵⁷ Gibson et Ovideo, *The Emerging Cyberculture. Literacy, Paradigm, Paradox*, op.cit., p.xi; David Silver, « What is Technoculture », op.cit.; Mark Dery, *Flame Wars*, op.cit., p.8-9.

subculture » (Mark Dery) ou « *second media age* » (Mark Poster), le signifiant conserve toujours avec lui la marque de son apparaître historique, de sa propre événementialité, à partir desquels se construit la dynamique analytique du discours. Le discours cyberculturel s'enfonce ainsi dans l'analytique avec toute la force de celui qui croit épauler l'événementiel, assister une révolution, à un événement si politiquement original que la synthèse ne saurait tenir, d'avance disputée par les groupes y participant. Certains énonciateurs affichent ouvertement le potentiel révolutionnaire de l'objet cyberculture, comme ici Katherine Hayles : « To expose the presuppositions underlying the social formations of late capitalism and to open new fields of play where the dynamics have not yet rigidified and new kinds of moves are possible »⁵⁸. Les participants du discours se mettent alors à enquêter, ils se mettent à la recherche des traces de cette révolution en marche, analysant en définitive moins la forme de l'objet que sa profonde actualité à travers les changements qui s'inaugurent à cette époque contemporaine au discours, ah tiens une communauté se forme sur tel forum de discussion, ah tiens un homme tombe amoureux d'une femme par courrier électronique, ah tiens l'auteur s'efface dans la construction d'une banque de données à telle adresse, ah tiens les droits d'auteur deviennent impossible à honorer à telle autre adresse ; la révolution est en marche, elle est déjà parmi nous et se donne dans l'analyse comme « é-vidence », elle se donne à voir comme présence d'un événement, mais dont l'événementialité en exclut encore la forme définitive et univoque.

⁵⁸ Katherine Hayles, « The Seduction of Cyberspace », in Verena Andermalt Conley ed., *Rethinking Technologies*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 1993, p.175.

Le meilleur exemple de l'enquête analytique est peut-être à trouver dans ce livre de Janet H. Murray, *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*⁵⁹. L'auteure se pose d'abord en véritable agente de la révolution, mais d'une révolution particulière, narrative.

It is not surprising, then, that half of the people I know seem to look upon the computer as an omnipotent, playful genie while the other half see it as Frankenstein's monster. To me – a teacher of humanities for the past twenty-five years in the world-class electronic toy shop of MIT, a Victorian scholar, and an educational software designer – the computer looks more each day like the movie camera of the 1890s : a truly *revolutionary invention humankind is just on the verge to use as a spellbinding storyteller*.⁶⁰

L'auteure cherche les traces de son objet, le *cyberdrama*, si actuel qu'il n'apparaît encore que comme présence ou comme place retenue pour un objet à venir dont la forme reste encore insaisissable :

I have referred to these various new kinds of narrative under the single umbrella term of *cyberdrama* because the coming digital story form (whatever we come to call it), like the novel or the movie, will encompass many different formats and styles but will essentially be a single distinctive entity. It will not be an interactive this or that, however much it may draw upon tradition, but a reinvention of storytelling itself for the new digital medium. [...] Of course, the story forms described here are guesses, dependent on market forces as well as audience taste, The term *cyberdrama* is only a placeholder for whatever is around the corner.⁶¹

Chaque détail de l'enquête, l'auteure le recueille dans les branches les plus actuelles de la cyberculture comme la réalité virtuelle, les narrations à l'intérieur des *shoot'em up*, ou les *chatterbots*, mais aussi dans les formes de l'imaginaire de notre époque, comme le « *holodeck* » de *Star Trek : the next generation*, et plus profondément encore dans tout un courant de la littérature mondiale, chez Italo Calvino, ou Borges, ou Cervantes recueillant ainsi une évidence, une évidence que le

⁵⁹ Janet H. Murray, *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, New York, Simon and Schuster Inc., 1997.

⁶⁰ *Ibid.*, p.2.

⁶¹ *Ibid.*, p.271.

cyberdrama est à nos portes, sous une forme qui déjà se dessine avec ses problèmes esthétiques particuliers et ses promesses, dans notre époque de l'« incunable digital ».

Now, in the incunabular days of the narrative computer, we can see how twentieth-century novels, films and plays have been steadily pushing against the boundaries of linear storytelling. We therefore have to start our survey of the harbingers of the holodeck with a look at multiform stories, that is, linear narratives straining against the boundaries of predigital media like a two-dimensional picture trying to burst out of its frame.⁶²

Par son attention à l'actualité de son objet, par son parcours des événements à la recherche de l'évidence qu'un événement technologique est bel et bien en train de se produire, la forme de l'enquête analytique articule donc elle aussi un problème historique, portant l'image du cyberspace à son point le plus événementiel, installant l'objet à la limite de ce qui se présente, de ce qui approche, de ce qui inexorablement s'avance depuis un à-venir dont l'actualité n'en recueille encore que les traces, à peine visibles, mais déjà présentes dans toute l'événementialité actuelle du présent. Et c'est sans doute pour ne rien négliger de cette image événementielle que le discours se refuse à la synthèse, se plaçant plutôt stratégiquement de tous les côtés à la fois, ne sachant encore d'où arriveront les formes de l'objet et qui aura eu raison dans toute cette affaire, qui aura bien vu. C'est aussi la position de Julian Dibbell dans « A Rape in Cyberspace » dont l'analyse recoupe la position prophétique vers laquelle porte la forme sémiotique de l'objet cyberculturel, et qu'il occupe avec une sincérité touchante :

Let me assure you that I am not presenting these thoughts as arguments. I offer them, rather, as a picture of the sort of mindset that deep immersion in a virtual world has inspired me. I offer them also, therefore, as a kind of prophecy. For whatever else these thoughts tell me, I have come to believe that they announce the final stages of our decades-long passage into the Information Age, a paradigm shift that the classic liberal firewall between word and deed (itself a product of an earlier paradigm shift commonly known as the Enlightenment) is not likely to survive intact. After all, anyone the least bit familiar with the workings of the new era's definitive technology, the computer, knows that it operates on a principle impracticably difficult to distinguish from the pre-Enlightenment principle of the magic

⁶² *Ibid.*, p.29.

word : the command you type into a computer are a kind of speech that doesn't so much communicate as *make things happen*, directly and ineluctably, the same way a pulling trigger does.⁶³

Virtualité et actualité historique

Nous nous sommes demandé s'il y avait bien un discours cyberculturel, s'il y avait bien des pratiques communes qu'on pourrait identifier sous le vocable de discours. Pour ce faire nous lui avons cherché des pratiques qui permettraient d'en délimiter le contour. C'est pour cette raison que nous nous sommes attardés aux pratiques d'auto-représentation, aux définitions du discours par lui-même, pour tenter de voir sa position. La définition générale de Pierre Lévy nous a fait découvrir ce signe particulier au discours cyberculturel, signe clivé dont la part signifiante articule un savoir échangeable et dont la part référentielle projette une présence aux formes floues et changeantes dans la conjugalité du discours avec la technique qui partage une même époque. Celui-ci se refusant à en fixer les formes, l'objet ne peut se saisir que syntaxiquement, dans un enchaînement de signifiants qui se dérobent à un référent identifiable et dont nous avons exprimé la forme par le symbole S(A). Cette constatation devient nécessaire lorsque nous remarquons qu'un savoir cyberculturel est possible, mais que ce savoir ne peut que demeurer analytique, qu'il ne peut qu'enquêter le détail d'un référent flou dont l'image globale demeure fantômatique,

⁶³ Julian Dibbell, « A Rape in cyberspace: or how an evil clown, a haitian trickster spirit, two wizards, and a cast of dozens turned a database into a society », in *Flame Wars. The Discourse of Cyberculture*, op. cit., p.256.

moins qu'un phénomène une existence peut-être, une place vide dont les signifiants sont le gardien, les « *placeholders* ».

C'est en ce sens que nous avons parlé d'onto-idéologie : le discours travaille à donner une existence à son objet d'une façon analytique en remarquant les traces seulement de son existence à travers les effets que celui-ci produit. Au-delà de ces effets, qu'y a-t-il? Au-delà d'une reconfiguration des identités à travers le médium technologique, au-delà de la métamorphose de la *literacy* par l'hypertexte, au-delà de l'image qui ne serait plus une représentation mais création d'un espace, il y a, il y aura eu un objet propre du cyberculturel, mais on ne peut en percevoir encore que les signes avant-coureurs seulement, on ne saisit encore que les potentialités de cette chose encore innommable, inarticulée qui un jour aura pu apparaître. Le savoir cyberculturel réclame une existence pour son objet autant qu'il en définit les modalités. Comme l'oracle d'Héraclite, il invite à suivre du regard le geste qui pointe vers l'avenir sa forme au référent. On pourrait alors rapprocher cette conception de l'appel avec ce « viens » de l'*Apocalypse* de Jean tel qu'interprété par Jacques Derrida :

Il serait ce à partir de quoi il y a de l'événement, le venir, l'à-venir de l'événement, qu'on ne peut pas penser sous la catégorie de l'événement. « Viens » m'a paru en appeler au « lieu » [...], au temps et à l'avènement de ce qui dans l'apocalyptique en général ne se laissait plus contenir simplement par la philosophie, la métaphysique, l'onto-eschato-théologie et par toutes les lectures qu'elle a proposées de l'apocalyptique. [...] Je ne sais pas ce que *c'est*, non parce que je cède à l'obscurantisme mais parce que la question « qu'est-ce que *c'est* » appartient à un espace (l'ontologie et depuis elle les savoirs grammaticaux, linguistiques, sémantiques, etc.) ouvert par un « viens » venu de l'autre.⁶⁴

L'avenir du discours cyberculturel représenterait ainsi cette altérité radicale de la technologie qui, lorsqu'elle tente d'être dite, se termine dans la forme de l'appel pour

⁶⁴ Jacques Derrida, *D'un ton apocalyptique adopté naguère en philosophie*, Paris, Galilée, 1983. pp. 91-94.

que cet avenir devienne possible, c'est-à-dire qu'il soit inscrit dans le savoir en tant qu'objet formé et non seulement en tant que *placeholder*, place vide que l'histoire aura peut-être su remplir.

Mais on aura compris qu'en tant qu'objet virtuel, pris entre le culturel et le factuel, entre l'effet électronique et la matérialité de la machine qui le produit, l'objet du discours cyberculturel demeure irrémédiablement pris dans un avenir à jamais à-venir que seules peuvent nous annoncer ces traces analytiques à jamais inscrites, c'est-à-dire passées, sans jamais qu'avenir et passé ne puissent venir se résoudre dans un présent de l'objet, dans une présence actuelle de la virtualité, réalisant ce rêve déjà vieux d'immersion dans le virtuel « comme si nous y étions », sans discernement possible entre réalité et image de synthèse. S'il y a en fait une synthèse d'objet à tirer de la pratique de l'enquête analytique, elle se trouve peut-être articulée historiquement, dans cette fine partie du discours cyberculturel qui se situe entre le présent du discours et l'à-venir de son objet, dans la plus grande actualité des traces de son apparaître, actualité dont la recollection nous donne une image des technologies de l'information qui n'est déjà plus celle de notre présent, mais pas encore celle de notre avenir. Nouvelles, irrémédiablement nouvelles.

C'est justement à cet endroit de la plus grande événementialité, au point du plus intense et original travail de représentation de l'objet du discours, que le signifiant « virtuel » trouve son espace et sa place. Place qu'il importera maintenant de définir et d'analyser.

chapitre 3 : la « virtualisation » et sa locution

Notre problème original était celui d'expliquer la diffusion du mot « virtuel » partout, dans tous les domaines de la culture. Nous commençons à y revenir tranquillement, à travers le discours cyberculturel. Pierre Lévy remarque cette diffusion, depuis cette « conjugalité » du cyberculturel que nous avons identifiée précédemment :

Un mouvement général de virtualisation affecte aujourd'hui non seulement l'information et la communication mais aussi bien les corps, le fonctionnement économique, les cadres collectifs de la sensibilité ou l'exercice de l'intelligence. La virtualisation atteint même les modalités de l'être ensemble, la constitution du « nous » : Communautés virtuelles, entreprises virtuelles, démocratie virtuelle... Quoique le numérisation des messages et l'extension du cyberspace jouent un rôle capital dans la mutation en cours, il s'agit d'une vague de fond qui déborde amplement l'information.⁶⁵

Conséquence de ce « mouvement général », le mot change de statut grammatical avec Lévy. Il quitte en effet le statut d'adjectif (communauté *virtuelle*, entreprise *virtuelle*, démocratie *virtuelle*) pour apparaître sous la forme conceptualisée du nom commun : « le virtuel ». La substantivation d'un adjectif en nom n'est pas une chose typique ; elle dérive de cette autre pratique de la substantivation, la substantivation du verbe, que la philosophie française emploie par souci de rendre intacte dans la traduction le fil de la pensée allemande ou anglaise, langues pour lesquelles la substantivation est chose commune. On n'a qu'à penser au *Willen* de Schopenhauer et de Nietzsche, de même qu'à tout le travail de Heidegger sur la langue dans lequel la substantivation joue le plus grand rôle. On trouve cependant déjà la substantivation de l'adjectif « virtuel » chez Gilles Deleuze aussi

⁶⁵ Pierre Lévy, *Qu'est-ce que le virtuel*, Paris, Éditions Sciences et société, 1995, p. 9.

tôt qu'en 1966, dans *Le Bergsonisme* qui, après avoir parlé du « point virtuel » et de l'« image virtuelle » chez Bergson, substantive l'adjectif pour désigner précisément le problème de l'actualisation chez Bergson (qui n'utilise lui-même « virtuel » strictement qu'en tant qu'adjectif) : « En d'autres termes, le subjectif, ou la durée, c'est le *virtuel*. Plus précisément, c'est le virtuel en tant qu'il s'actualise. »⁶⁶ Deleuze cependant entendra tout au long de son oeuvre le concept de virtuel en tant que pure abstraction, en rapport avec un mouvement d'actualisation et ce n'est véritablement qu'avec Pierre Lévy que « le virtuel » apparaîtra comme concept, certes largement inspiré de Deleuze, mais conjugué à l'histoire de la technique qui supporte, quant à elle, cette autre histoire plus récente de l'adjectif « virtuel » en informatique que nous avons essayé de caractériser au premier chapitre.

C'est à l'intérieur de cette même conjugalité du discours dont nous avons déjà parlé que se produit ainsi cette étrange recouplement de deux époques du mot « virtuel ». Étrange parce que le recouplement se fait en quelque sorte en dépit de l'histoire étymologique qui a produit les différents déplacements de sens, de sorte que derrière le signifiant récent de « virtuel » nom commun associé à la technique se profile non pas un seul signifié mais une histoire étymologique trouble que le discours cyberculturel doit récrire dans un geste originaire, comme pour fonder l'univocité du signifié. À chaque fois, le discours semble retirer la complexité historique du signe au profit d'une petite histoire lexicologique qui prend alors tous les traits de ces récits mythiques qui fondent les nations, masquant les multiplicités

⁶⁶ Gilles Deleuze, *Le Bergsonisme*, Paris, P.U.F., collection « S.U.P. », 1966, p.36.

de sens et réactivant les éléments de signification les plus adaptés au phénomène contemporain du virtuel. Ainsi Michael Heim réactive le rapport à la réalité :

The virtual in *virtual reality* goes back to a linguistic distinction formulated in medieval Europe. The medieval logician Duns Scotus (1266?-1308) gave the term its traditional connotations, His Latin *virtualiter* served as the centerpiece of his theory of reality. The Doctor of Subtlety maintained that the concept of a thing contains empirical attributes not in formal way (as if the thing were knowable apart from empirical observations) but *virtualiter*, or virtually. Although we may have to dig into our experiences to unveil the qualities of a thing, Duns Scotus held, the real thing already contains its manifold empirical qualities in a single unity, but it contains them virtually - otherwise they would not stick as qualities of that thing. Duns Scotus used the term *virtual* to bridge the gap between formally unified reality (as defined by our conceptual expectations) and our messily diverse experiences.⁶⁷

Pierre Lévy réactualise la puissance : « Le mot virtuel vient du latin *virtualis*, lui-même issu de *virtus*, force, puissance. Dans la philosophie scolastique, est virtuel ce qui existe en puissance et non en acte. Le virtuel *tend* à s'actualiser, sans être passé cependant à la concrétisation effective ou formelle. L'arbre est virtuellement présent dans la graine. »⁶⁸ Philippe Quéau quant à lui reprend surtout les rapports du mot avec la force et la présence :

Le mot virtuel vient du latin *virtus*, qui signifie force, énergie, impulsion initiale. Les mots *vis*, la force et *vir*, l'homme, lui sont apparentés. Ainsi la *virtus* n'est pas une illusion ou un fantôme, ou encore une simple éventualité, rejetée dans les limbes du possible. Elle est bien réelle et en acte. La *virtus* agit fondamentalement. Elle est à la fois la cause initiale *en vertu* de laquelle l'effet existe mais aussi ce par quoi la cause continue de rester présente *virtuellement* dans l'effet. Le virtuel n'est donc ni irréel ou potentiel : le virtuel est dans l'ordre du réel.⁶⁹

Le petit récit de Quéau va le plus loin dans la réécriture lexicologique lorsqu'il oppose la force du virtuel à la puissance non plus pour distinguer l'espace métaphysique dans lequel la scolastique installait la virtualité, mais pour véritablement y installer un combat axiologique dans lequel se joue en définitive la

⁶⁷ Michael Heim, *Metaphysics of virtual reality*, New York, Oxford University Press, 1993, p.132.

⁶⁸ Pierre Lévy, *ibid.* p.13.

⁶⁹ Quéau, philippe, *Le Virtuel, vertus et vestiges*, Seyssel, éditions Champs Vallon / INA, coll. « milieux », 1993, p. 26.

« vertu » de l'homme. C'est sur un « passage » lexicologique, entre *potentia* et *virtus* que se trace en définitive l'avenir de la vérité à travers les nouvelles technologies :

Les « mondes virtuels » (en introduisant au passage une autre acception du mot *virtuel*) dont nous traitons dans cet ouvrage contiennent autant de *virtus* que de *potentia*. Ils sont virtuels pas la présence virtuelle des modèles dans les images qu'ils donnent à voir, et ils sont potentiels dans la mesure de la puissance générative de ces mêmes modèles. Mais cette potentialité pure est plus ou moins apte à recevoir des formes intelligibles. Par exemple, les jeux électroniques qui font aujourd'hui des ravages parmi les générations montantes peuvent être considérés comme des mondes purement potentiels, comme une sorte de matière première, sans forme, en devenir perpétuel, mais sans aucun avenir. [...]

En revanche, c'est ce qu'il y a d'authentiquement *virtuel* au sens défini plus haut qui nous paraît précieux [...]. La « vertu fondamentale » des mondes virtuels est d'avoir été conçus en vue d'une fin. C'est cette fin qu'il faut réaliser, actualiser, que l'application soit industrielle, spatiale, médicale ou artistique, ludique ou philosophique. Les images du virtuel doivent nous aider à révéler la réalité du virtuel, qui est d'ordre intelligible, et d'une intelligibilité proportionnée à la fin poursuivie, théorique ou pratique, utilitaire ou contemplative.⁷⁰

C'est justement de cette puissance qu'il sera question ici, du « virtuel » comme signe de puissance dans une économie des signes au centre de la question du succès du mot dans la culture actuelle. Mais pour essayer de combler ce vide qui prend place entre le virtuel nom commun des nouvelles technologies de l'information et cet autre virtuel comme signe de la puissance, nous voudrions nous intéresser à l'analyse de l'usage de l'adjectif à l'intérieur de la pratique discursive, pratique qui semble bien marquer un topos véritablement caractéristique du discours cyberculturel en ce qu'il vient marquer un état des objets référentiels qu'on ne peut trouver articulé de cette manière qu'à l'intérieur de la cyberculture. Les conclusions de cette analyse nous mèneront à reposer la question historique du discours, mais cette fois dans son rapport avec une économie des signes dont le virtuel joue le rôle de tenseur à l'intérieur des signes, permettant l'articulation des thèmes de la puissance et de l'histoire sur lesquels s'était terminé le chapitre précédent.

⁷⁰ *Ibid.*, p.27-28.

La dynamique de l'adjectif

La substantivation de l'adjectif « virtuel » vient marquer quelque chose par les signes dans la cyberculture, un « mouvement général » comme le dit Pierre Lévy, mais qui s'inscrit peut-être moins dans les référents, comme il semble le penser, que dans la pratique même du discours cyberculturel qui assiste à l'apparition d'un nouveau type de syntagme dont le succès se mesure par l'effarante prolifération avec laquelle il se diffuse. « Communautés virtuelles, entreprises virtuelles, démocratie virtuelle », avant d'apparaître substantif, c'est d'abord comme adjectif que le mot de « virtuel » se diffuse dans le discours cyberculturel grâce à cette locution qui prend toujours la même forme : « [nom commun ou locution nominale] + virtuel », au point d'apparaître comme une structure véritablement propre à la rhétorique cyberculturelle. C'est peut-être par cette structure que nous pourrions le mieux saisir le fonctionnement du signifiant « virtuel » à l'intérieur du discours cyberculturel, d'abord parce que c'est sous cette forme que nous le retrouvons le plus souvent mais surtout parce que l'adjectif a toujours tenu une place mineure dans l'histoire des idées.

La langue est ainsi pleine de ces idées qui n'en sont pas encore et qui se tiennent dans cette zone ombragée de la langue formée par tous les usages non signifiants en regard de la marche des idées : adjectifs, adverbes, pronoms, déterminants, etc. Ces usages forment quelque chose comme un plan pré-conceptuel

limbes de tous les concepts possibles qui ne sauraient parvenir pour des raisons historiques à une complète élucidation. Ce n'est donc qu'après-coup qu'une histoire de l'usage d'un mot prend toute son importance, une fois qu'un discours sur un mot substantivé est devenu possible, comme c'est le cas pour le signifiant « virtuel ». Comme nous l'avons vu, sa substantivation force les auteurs qui s'en réclament à effectuer un travail d'actualisation du sens en niant une partie des forces significantes qui agissent déjà dans l'usage de l'adjectif. Dans cette perspective, la substantivation est déjà un travail d'interprétation, mais qui s'inscrit dans ce que nous avons appelé l'onto-idéologie du discours puisque le statut ontologique du substantif agit encore ici comme un « placeholder », comme une place laissée ouverte dans le langage face à la multiplicité des usages qui ont parsemé l'histoire de l'adjectif. À la fois actualisé dans le substantif et à la fois chargé d'une histoire de l'adjectif impossible à actualiser, le virtuel est déjà lui aussi potentiellement virtuel dans son rapport à la pensée. Si le nom commun répète la structure classique du signe et ne peut accepter qu'un signifié pour son signifiant, l'adjectif, comme élément mineur dans la syntaxe des idées, n'est pas dépourvu de signification et nous permet de mieux voir comment s'articule la virtualité dans la pratique même du discours. Puisque situé entre le discours censé produire des idées et les référents censés représenter des objets, l'espace des pratiques semble tout à fait désigné pour accueillir la virtualité au niveau des signes. De même l'adjectif « virtuel » ainsi ne peut être considéré indépendamment de la locution qui l'enchâsse dans la pratique cyberculturelle, et

dont le sens se présente comme un véritable supplément de sens au nom commun qu'il vient qualifier et, nous le verrons, renverser.

Pour exemple de la prolifération étonnante dont fait montre la pratique de la locution « [nom commun] + virtuel », ou « *virtual* + [nom commun] » en anglais, et pour tenter de saisir les implications de cette structure dans le discours, nous analyserons sa présence dans un article tiré de *High Noon on the Electronic Frontier. Conceptual Issues in Cyberspace*, « Texte-based Virtual Realities : Identity and the Cyborg Body » de Elisabeth M. Reid⁷¹. Nous avons choisi ce texte parce que l'usage est fait d'une façon abondante et nous permet de voir à l'oeuvre plus clairement qu'ailleurs le fonctionnement de la locution dans l'économie générale du discours. Le texte discute de l'actualité du modèle théorique du *cyborg* dans le contexte, non pas de l'utopie du « *post-gender world* » de Haraway, mais du cyberspace contemporain, spécialement dans les MUDs (*multi-user domains*, ou *multi-user dungeons*) que Reid désigne en tant que « *text-based virtual realities* »⁷². On trouvera en annexe le relevé systématique de tous les syntagmes du type « *virtual* + [nom commun ou locution nominale] » et de son usage.

On relève d'abord quarante-quatre emplois de la locution à l'intérieur des dix-huit pages de l'article, ce qui est qualitativement beaucoup plus que la moyenne.

⁷¹ Peter Ludlow (ed.), MIT Press, Cambridge, 1996, p.327-345.

⁷² Le MUD est un des plus vieux objets d'étude de la cyberculture. Il s'agit principalement d'un réseau de conversation comme les IRCs ou les espaces de chatting, mais qui offrent la possibilité de représentation des participants, soit par un icône ou par un petit texte que tout le monde peut consulter. Amy S. Bruckman décrit ainsi les MUDs : « A MUD is a text-based multi-user virtual-reality environment. As of April 16th 1993, there were 276 publicly announced MUDs based on twenty different kinds of software on the Internet. [...] The original MUDs were adventure games; however, the technology has been adapted to a variety of purposes. ». (Amy s Bruckman, « Gender Swapping on the Internet », *High Noon on the Electronic Frontier*, op. cit. p.318.)

L'auteure fait aussi un usage prolifique de la locution puisque sur ces quarante-quatre emplois, on trouve trente-deux variantes différentes de la locution, correspondant à trente-deux noms communs différents, la variante la plus fréquente étant « *virtual reality* » (quatre fois), qu'on retrouve d'ailleurs dans le titre. L'auteure, loin d'utiliser une locution figée qui renverrait à un concept établi, se sert donc véritablement de la locution comme outil de pensée à l'intérieur de la structure du texte, puisque l'usage est modifié en fonction du contexte et des nécessités de l'argumentation. On pourrait regrouper ces usages sous trois grands champs sémantiques : les locutions spatiales, regroupant les « *virtual landscape* », « *virtual world* », « *virtual universe* », « *virtual reality* », « *virtual terrain* », « *virtual ground* », « *virtual environment* » et, dans une certaine mesure, « *virtual medium* », qui renvoie autant à la notion de milieu qu'à celle de média ; les locutions se rapportant à ce qu'on pourrait appeler une ontologie du sujet, regroupant les locutions en rapport avec une manifestation du sujet : « *virtual persona* », « *virtual self* », « *virtual existence* », « *virtual entity* », « *virtual manifestation* », « *virtual interaction* », « *virtual happening* » ; les locutions se rapportant directement au corps et à ses possibilités, avec « *virtual body* », « *virtual masculinity* », « *virtual touching* », « *virtual surgery* », « *virtual disguise* », « *virtual sex* », « *virtual sexual act* », « *virtual action* », « *virtual interaction* », « *virtual lovers* », et « *virtual orgasm* ». On compte finalement quelques locutions plus abstraites représentant un usage original mais isolé dans le texte : « *virtual variable* », « *virtual descriptors* », « *virtual hole* » et « *virtual fluidity* ». Ce qu'on remarque finalement, c'est la forte concentration de la locution en début d'article : dix-sept

emplois pour les trois premières pages (327 à 329) contre seulement cinq pour les trois dernières pages (341 à 344, la dernière page ne comptant que quelques lignes seulement).

Cette dernière remarque est importante puisqu'elle nous informe sur la nature de l'emploi de la locution dans l'élaboration de l'argumentation. En effet, l'auteure se sert avant tout de la locution « *virtual* + [nom commun] » pour situer son propos, c'est-à-dire pour donner une première forme aux objets du texte. Par exemple pour situer la problématique du joueur entre deux réalités : « A player of a MUD system is not a transparent medium providing nothing but a link between external and internal cultural patterns, between actual and *virtual realities* »⁷³ ; pour situer l'objet central du texte, le joueur en tant que manifestation : « the player is the most problematic of all *virtual entities*, for his or her *virtual manifestation* has no constant identity »⁷⁴.

Dans la logique interne du texte, la locution sert donc en quelque sorte de méta-référent puisque cette forme de l'objet référentiel est aussi syntaxique : *virtual reality*, *virtual identity*, *virtual manifestation*, etc., ont tous la même forme grammaticale « *virtual* + [nom commun] ». C'est seulement à l'aide de la locution que l'auteure arrive à former une communauté d'objets rassemblant sous une même forme syntaxique des éléments de champs sémantiques différents. À partir de la locution une articulation devient alors possible entre l'espace, le sujet et le corps qui permettra de poser les éléments nécessaires à l'argumentation. Le problème de la locution, le problème du virtuel comme adjectif, a ainsi à voir directement avec celui

⁷³ *Ibid.*, p.327.

⁷⁴ *Ibid.*

de l'objet du discours. Il s'installe dans les signes dans la même position d'ouverture, non plus à un avenir de l'objet, mais à la forme de son actualisation dans la signification. Il vient poser une marque initiatrice du discours par laquelle celui-ci peut commencer à parler. Et en tant que pratique régulière du discours cyberculturel qu'on retrouve constamment dans tous les textes, la locution n'a pas besoin d'une articulation théorique explicite pour se maintenir dans le texte puisque c'est uniquement en tant que pratique qu'elle apparaît, avant d'être une idée (que le nom commun « virtuel » tente après-coup à chaque fois de rattraper, de synthétiser). La locution constitue en cela la meilleure manière de poser les objets virtuels sur laquelle se construira l'articulation théorique, puisque toute leur ambiguïté ontologique se trouve déplacée du nom de la locution à l'adjectif qui vient les rassembler. C'est donc en tant que pratique du discours qu'elle s'inscrit dans le discours, mais cette pratique est aussi une manière conceptuelle de donner forme à un objet, elle constitue une marque du discours qui se laisse lire dans la grammaire. La locution comme marque initiatrice joue constamment sur ce double aspect à la fois conceptuel et pratique, permettant de placer les enjeux sans pour autant avoir à chaque fois à s'expliquer sur les raisons d'une telle disposition de termes.

Le texte de Reid nous fait ainsi comprendre le sens de la proposition de Lévy au niveau du discours : « Un mouvement général de virtualisation affecte aujourd'hui non seulement l'information et la communication mais aussi bien les corps, le fonctionnement économique, les cadres collectifs de la sensibilité ou l'exercice de l'intelligence »⁷⁵. La « virtualisation » correspond bien ici à un phénomène, mais à un

⁷⁵ Op. cit.

phénomène qu'on pourrait qualifier de grammatical, et qui affecte toute la manière de penser le monde en instaurant une structure syntaxique venant modifier radicalement la forme des objets. Du point de vue grammatical, la virtualisation se comprend aisément par le passage d'un nom commun à l'intérieur de la locution « *virtual* + [nom commun] », passage qui change radicalement la forme du signe de ce nom commun puisque cette forme devient celle du méta-référent du discours cyberculturel, pensable seulement à l'intérieur d'une conjugalité avec les nouvelles technologies de l'information. L'objet que désigne par exemple le « *virtual world* » doit conserver une relation au signifié de « *world* », mais doit aussi se comprendre selon une forme référentielle commune à celle qui organise les notions de « *virtual interaction* » et de « *virtual masculinity* » pour former ainsi la base d'une articulation discours du phénomène que tente de décrire le discours.

Prise dans ce sens, la virtualisation relève bien d'une virtualité philosophique puisque la structure méta-référentielle de la locution elle-même, en tant que structure, sans être contenue dans une unité de la puissance, ne se présente que dans sa forme actualisée par un nom à l'intérieur de la locution. Ni en puissance, ni en acte, la structure de la locution se situe dans l'espace virtuel du discours, peut-être à ce même niveau où Michel Foucault situe l'archive :

entre la *langue* qui définit le système de construction des phrases possibles, et le *corpus* qui recueille passivement les phrases prononcées : l'archive définit un niveau particulier : celui d'une pratique qui fait surgir une multiplicité d'énoncés comme autant d'événements réguliers, comme autant d'événements réguliers, comme autant de choses offertes au traitement et à la manipulation.⁷⁶

⁷⁶ Michel Foucault, *L'Archéologie du savoir*, Paris, Gallimard, coll. « Bibliothèque des sciences humaines », 1969, p. 171.

La locution comme forme méta-référentielle de l'objet constitue peut-être un événement comme celui que Foucault nomme « énoncé » et que l'expression de Lévy essaie de situer par le terme de « virtualisation ».

Cette virtualisation ne peut avoir lieu qu'à la limite du discours qui la supporte, en créant, pour le phénomène qu'elle prend pour objet, une forme référentielle originale. À partir de cette limite de la pratique entre l'objet de référence dont on parle et l'idée qui en développe le sens se met en place une véritable économie des signes grâce à laquelle l'adjectif « virtuel » occupe une place primordiale dans le discours. Cette économie n'implique pas seulement les signes eux-mêmes mais également toute la perspective théorique dans laquelle s'inscrit le référent. Puisque cet investissement de sens qui se produit dans la locution a lieu entre pratique et concept, il est corrélatif d'un transfert de sens qui s'opère aussi à plus grande échelle dans le fonctionnement de l'articulation théorique du discours ; et puisqu'il permet d'initier la parole en ajoutant à des signifiants étrangers au discours une valeur d'échange spécifiquement cyberculturelle, la locution se situe à une limite conceptuelle du discours cyberculturel, limite où, ne pouvant posséder ses propres concepts que sous la forme d'une ouverture faite à l'avenir, le discours emploie la machine locutionnelle « [nom] + virtuel » pour injecter du sens au phénomène cyberculturel à partir de référents qui lui sont comme par avance extérieurs. Car ce nom enchâssé dans la locution n'a de valeur pour le discours cyberculturel que « virtualisé » à travers la locution, c'est-à-dire qu'un développement n'est pas possible sur, par exemple, la « réalité » tant que celle-ci n'est pas en relation étroite

Ainsi à partir d'une « réalité » globale sur laquelle le discours cyberculturel n'a rien à dire de particulier se forge une « réalité virtuelle » au sens ouvert sur laquelle tout reste à dire ; à partir d'une idée de « corps » se construit la richesse théorique d'un « corps virtuel », et ainsi de suite pour un nombre virtuellement infini de noms communs dont la détermination du signifié n'est cautionnée que par la manière dont ceux-ci s'articulent à l'intérieur du référent cyberculturel, c'est-à-dire selon cette forme particulière d'objet à la fois actualisé par la technique et à la fois inactualisé dans l'espace et le temps. Important des éléments d'un modèle extérieur, la locution opère donc un transfert de sens dans lequel l'adjectif « virtuel » fait office d'inscription, de marque du discours sur les signes d'une phénoménalité du référent cyberculturel : phénomène de réalité, phénomène de corps, phénomène de la manifestation, etc., dans lesquels sont aussi retenus une partie de leur actualité de manière à ce que l'ouverture conceptuelle puisse se produire, et par là produire du discours.

Cette ouverture se traduit donc au niveau sémiotique par une sorte d'*épochè* des signes dans laquelle l'ouverture de l'objet à sa dimension virtuelle remet en question tout rapport du signe à son signifié et à son référent. Ainsi le sens d'un « corps virtuel » s'inscrit dans l'objet cyberculturel à cette seule condition que le sens du mot « corps » qui permet de le comprendre soit renversé de son axe chose-idée, ou acte-puissance, dans une ouverture de son sens qui se présente au discours cyberculturel sous la forme d'un signifiant inclus dans sa locution « corps + virtuel ». L'économie de la locution fonctionne donc ainsi que son élément variable s'y

possible du signifiant, réduite à un signifiant dont le texte doit supposer une compréhension intuitive du signifié : « *reality* », « *persona* », « *self* », « *action* », « *existence* », etc., ces signes du texte de Reid – ou de tout autre texte de la cyberculture puisque c'est toujours du rapport à l'objet du discours qu'il s'agit – ne peuvent jamais trouver leur résolution dans telle ou telle articulation théorique du discours, alors que « *virtual reality* », « *virtual persona* », « *virtual self* », « *virtual action* », « *virtual existence* », etc. ont au contraire toute la place dans l'articulation puisqu'ils constituent le milieu référentiel nécessaire pour que le discours puisse parler et trouver sa pertinence en tant que discours.

Le mouvement de l'adjectif est alors double : d'une part il entraîne le nom dans la remise en question de sa signification – l'objet cesse alors d'appartenir à l'acte tout en persistant dans l'acte, il alors « quelque chose qui peut n'être qu'un signifiant » comme le dit Lacan – d'autre part l'adjectif « virtuel » vient resituer le nom et l'objet dans l'espace propre au discours, l'espace virtuel, et il redevient alors un signe comme les autres, avec une face signifiante et une face signifiée, représentant l'état virtualisé de l'objet. Ainsi à un premier moment du doute quant à la signification du signe « corps » dans la locution vient répondre un second moment de l'assurance du syntagme « corps virtuel », signe redevenu articulable parmi les autres signes. C'est ce que fait Michael Heim qui recherche la métaphysique nécessaire au concept de « réalité » soutenu par la « réalité virtuelle » : dans la proposition « *virtual reality is an event or entity that is real in effect but not in fact* », lorsque le « fait » est dissocié de l'« effet », le sens de « réalité » se trouve étiré dans

persistance du signifiant « réalité » auquel il doit exister un signifié, sans qu'on ne puisse plus savoir lequel. Le signe « réalité » vacille alors, n'étant plus qu'un signifiant dont la suite du texte tentera de modifier le signifié pour que le syntagme « réalité virtuelle » puisse avoir un sens. La « réalité » n'est alors qu'un signifiant dont le signifié demeure ouvert, condition pour que se produise un discours sur le virtuel. Katherine Hayles fait la même chose avec le « corps » du « corps virtuel » dans *How we Became Posthumans* alors qu'elle retrouve dans trois époques qui sont aussi trois discours, les conditions épistémologiques de l'idée de « corps » qui rend possible le « corps virtuel »⁷⁷.

Mais pour accomplir ce renversement, le discours doit opérer quelque chose comme un étirement des signes. Le paradoxe de toute cette économie est que son bon fonctionnement a toujours besoin de situer l'objet dans sa signification la plus « en acte » possible, produisant un signifié dont le sens se trouverait si éloigné d'un phénomène du cyberculturel qu'il lui serait comme a-signifiant, procédant d'une altérité de la valeur d'échange, qui se présente alors comme la non-valeur absolue à partir de laquelle le sens devient possible. Ainsi le phénomène du « corps » pour le « corps virtuel » doit-il être le plus actuel possible, le plus matériellement « corporel » pour que la notion de « corps virtuel » devienne intelligible. Comme ici

⁷⁷ Cf. Michael Heim, *Metaphysics of virtual reality*, New York, Oxford University Press, 1993, et Katherine Hayles, *How we became posthumans: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature & Information*, Chicago, University of Chicago Press, 1999. Les trois discours du livre de Hayles sont la cybernétique des conférences de Macy, la science-fiction des années 70 et le paradigme contemporain dont elle distingue une partie expérimentale (le champ des études de l'« artificial life » et la science-fiction contemporaine). Nous reviendrons plus loin sur le sens de cette séparation.

chez Lévy, qui pour accéder à la virtualité d'une conversation téléphonique doit mettre l'accent sur « la voix elle-même » et le « corps tangible » :

Le téléphone, par exemple, fonctionne déjà comme un dispositif de téléprésence. En effet, il ne convoie pas seulement une image ou une représentation de la voix, il transporte la voix elle-même. Le téléphone sépare la voix (ou corps sonore) du corps tangible et la transmet au loin. Mon corps tangible est ici, mon corps sonore, dédoublé, est ici et là-bas. Le téléphone actualise déjà une forme partielle d'ubiquité. Et le corps sonore de mon correspondant se trouve, lui aussi, affecté du même dédoublement. Si bien que nous sommes tous les deux, respectivement, ici et là-bas, mais avec un croisement dans la distribution des corps tangibles.⁷⁸

Par son extension entre actuel et virtuel, le signe bascule alors dans une opacité étonnante du signifiant pour lequel on ne peut plus rien affirmer de certain quant à son état. Il peut alors faire son entrée dans le discours pour autant qu'il demeure conjugué à l'adjectif « virtuel » qui le soutient dans cet étirement. C'est de cet étirement que nous allons maintenant parler.

le mécanique de la puissance

Nous avons dit que le nom commun dans la locution « [nom] + virtuel » possédait, comme face complémentaire de son signifiant, un doute terrible du signifié. Remis en question par cet étirement entre actuel et inactuel, le nom commun de la locution n'est alors peut-être qu'un signifiant, ou du moins vacille-t-il constamment sous toutes les déterminations et le discours cyberculturel peut alors commencer à parler, à faire fonctionner une mécanique dans laquelle la locution joue un rôle central. Il arrive donc que certains auteurs prennent sur eux de s'interroger sur

⁷⁸ Pierre Lévy, *Qu'est-ce que le virtuel?*, op. cit., p.27.

le sens de ces mots, réalisant alors le passage du vacillement actuel de l'objet à sa virtualisation par le discours cyberculturel. L'interrogation des auteurs pour les signes qu'ils emploient se fait toujours depuis l'intériorité du discours cyberculturel vers une représentation de son extériorité, réinvestissant du sens au nom commun – et par là un « être » du référent – depuis cette présence menaçante dans la locution d'un nom qui n'est peut-être rien, opaque à toute référence possible à un objet. Le doute originaire ne trouve donc jamais de résolution proprement dite mais plutôt des interprétations qui, loin de refermer la brèche ouverte dans le langage, la confirment plutôt en maintenant le signe dans l'espace du virtuel.

Dans la plupart des cas, l'analyse des termes va beaucoup moins dans le sens d'une analyse philosophique ou discursive, comme chez Heim ou Hayles, mais plutôt de pair avec une analyse de l'expérience, expérience du virtuel par les auteurs qui devient par l'écriture une expérience des signes également. On trouve ainsi dans un article intitulé « Defining VR : Dimensions Determining Telepresence », une définition de la « réalité » tout empreinte d'un cartésianisme assez lâche : « The key to defining virtual reality in terms of human experience rather than technological hardware is the concept of *presence*. Presence can be thought of as the experience of one's physical environment ; it refers not to one's surroundings as they exist in the physical world, but to the perception of those surroundings as mediated by both automatic and controlled mental processes »⁷⁹. La place de la présence dans ce raisonnement est plus complexe qu'elle n'y paraît, car elle se situe bien dans une

⁷⁹ Jonathan Steuer, « Defining VR: Dimension Determining Telepresence », *Journal of Communication*, 42.4, automne 1992, p.75.

position indécidable entre récit et notion, dans ce temps de la conjugalité dont nous avons déjà parlé, comme un concept qui se positionne dans un discours contemporain à la technologie, qui remet en question les significations en même temps qu'il raconte un effet de cette technologie.

Le mouvement qui se dessine ici, et qu'on retrouve dans la plupart des textes qui tentent de définir le référent virtuel, implique en quelque sorte une négation de la médiation d'une technologie qui se donne pourtant en même temps comme la médialité même. Le livre de Don Ihde, *Technology and the Lifeworld*, qui tente de reconstruire un concept technologique de « réalité » à partir de la notion phénoménologique de « monde du vécu », va aussi dans cette direction : appuyer dans le discours l'expérience de la médiation technologique par une philosophie qui nie justement toute médiation entre le corps et l'environnement⁸⁰. Cette simultanéité de la médiation et de l'immédiateté, Michael Heim l'articule grâce au « comme si » (« *as though* ») : « When we call cyberspace a virtual space, we mean a not-quite-actual space, something existing in contrast with the real hardware space but operating *as though* it were real space. Cyberspace seems to take place within the framework of real space » [nous soulignons].⁸¹ Mais à l'intérieur de la pratique du récit d'expérience, le « comme si » semble le plus souvent être interprété non pas comme un opérateur analogique venant marquer une distinction d'essence entre « réalité » et « réalité virtuelle », mais comme la marque d'un point de vue subjectif trompé un instant par la technologie, de la même manière dont Descartes se demande

⁸⁰ Don Ihde, *Technology and the Lifeworld: From Garden to Earth*, Bloomington, Indiana University Press, 1990.

⁸¹ Michael Heim, *op. cit.*, p.132.

s'il pourrait être trompé par le « Malin Génie ». Bernard Jolivat retrouve le même doute cartésien qu'il rattache au processus de formation de la conscience :

La réalité virtuelle repose sur une tromperie des sens. Elle s'efforce, par les techniques qu'elle met en oeuvre, de persuader l'utilisateur qu'il est réellement présent dans le monde immatériel généré par le système informatique [...] La sensation de la présence dans la réalité virtuelle est comparable au processus de prise de conscience par l'homme, de sa propre existence dans le monde réel. Nous existons dans le monde virtuel par les mêmes sens et sensations que dans le monde réel.⁸²

Tout se passe alors dans la théorisation du vécu médiatique comme si la lexicologie tentait de court-circuiter le passage par le système des signes pour arriver immédiatement à l'expérience directe d'un contact du signe avec l'expérience réelle, répétant ainsi un ensemble d'automatismes culturels contre lesquels s'oppose tout le courant post-structuraliste et dont le « retour à Descartes » semble être la forme la plus fréquente. Cameron Bailey critique ce retour dans un article de *Immersed in technologies* :

So here we are, smack up against ideology : the metaphors developed to describe the experience of cyberspace are made from the same western, masculinist ideals previously dismantled by this quarter-century of poststructuralist thought. The cyberspatial ideal of freeing, disembodied, decentered communication is effectively countered by an imaginative system that reinscribes a neat binary opposition between self and other.

The cybersubject as defined by most current theorizing is not gendered but also has clear cultural specificity that derives from a calcification of the question that runs through cartesian thought.⁸³

⁸² Bernard Jolivat, *La Réalité virtuelle*, Que sais-je, 3037, 1995, p.18.

⁸³ Cameron Bailey, « Virtual Skin: Articulating Race in Cyberspace », in Mary Anne Moser et Douglas MacLeod (eds), *Immersed in Technologies: Arts and Virtual Environments*, Cambridge, MIT Press, 1996, p.35. L'auteur poursuit en montrant que le corps virtuel demeure constitué selon le modèle cartésien d'un imaginaire reproduisant un corps neutre, blanc et mâle, dont les attributs de couleur ou de féminité, ou d'altérité intérieure au sujet lui sont ajoutés comme des supplémentarités. C'est aussi cette autre supplémentarité que tente de court-circuiter Jon Stratton dans « Not Really Desiring Bodies: The Rise and Rise of Email affairs », dans lequel il tente d'exclure un mauvais onanisme du domaine du virtuel au profit d'une nouvelle masturbation : « The deep purpose of phone-sex is probably not really the client's masturbation or his credit card number, but the actual ectoplasmic meeting of two ghosts in the « other » world of sheer nothingness [...]. In cybersex, masturbation can be thought of as the supplement which returns the somatic to a virtual presence in what is a linguistically privileged form of interaction. Mutual or stimulated, masturbation is not solitary in the same way that onanism is usually described as being ». Dans *Media International Australia*, no 84, Mai 1997, pp.28-38.

En retenant le corps dans son acception métaphysique la plus actuelle, le récit d'expérience est à même de reproduire ce même étirement que nous avons pu constater au niveau des signes lorsqu'il se trouve plongé dans l'espace le moins cartésien, le plus éloigné de son axe chose pensante – chose étendue. Ce que racontent les auteurs, c'est toujours la même histoire du nom commun étiré en même temps que repris dans la locution par l'adjectif « virtuel », mais cette fois-ci l'histoire se trouve articulée au niveau du vécu, offrant en quelque sorte l'expérience subjective d'un nom commun qu'on virtualiserait, « corps », « réalité », « sexe », expérience de « communauté ». Nous pourrions nommer cette manière d'articuler le référent virtuel « récit théorique d'expérience » justement parce que la distinction entre récit et théorie se trouve réduite jusqu'à l'indécidable par la remise en question des signifiants subjectifs de l'expérience. Elle constitue encore une figure de l'analytique cyberculturelle telle que nous l'avons déjà présentée, ménageant une fixité historique du référent en exaltant une multiplicité des positions actuelles du phénomène. Comme la locution constituait un « méta-référent », le récit théorique d'expérience articule théoriquement un état ponctuel du phénomène virtuel, un « méta-vécu » à partir d'un canevas d'expériences d'un sujet. La théorie se produit alors au niveau de la confession lorsque l'auteur souhaite donner un accès à la compréhension du phénomène en invitant le lecteur à répéter l'expérience virtuelle de l'étirement : expériences du *MUDDing*, du casque virtuel, de la téléprésence, du cybersexe, etc. La théorie devient alors une invitation à l'expérimentation par le

lecteur, censé trouver des échos par analogie avec un vécu similaire de la rencontre avec les nouvelles technologies de l'information.

On sent bien alors qu'à l'intérieur de cette manière de conceptualiser le référentiel virtuel quelque chose arrive qui n'a peut-être pas un rapport direct avec la volonté d'établir une meilleure compréhension du phénomène, que le récit théorique d'expérience aime beaucoup les oppositions : corps désincarnés, réalités irréelles, sexualité asexuée, etc., parce que justement une expérience n'est véritablement sensible, marquante, signifiante, que lorsqu'elle constitue une rupture dans le vécu : désincarnation, irréalité, asexualité événementielles parmi l'incarnation, la réalité et la sexualité quotidiennes. Et on sent aussi, je l'espère, que ces oppositions sont au coeur de ce qu'on pourrait appeler une mécanique de la locution « [nom commun] + virtuel » et que, surtout, la théorisation de cette locution se heurte plus souvent qu'à son tour à une espèce d'extension des concepts difficile à concevoir, entre l'incarné et le désincarné, entre le réel et l'iréel, etc.

On rencontre ici en quelque sorte le même problème que celui que remarque François Jacob au sujet de la métaphore du « moule intérieur » chez Buffon pour décrire l'état du savoir en sciences naturelles. Au dix-huitième siècle, le savoir sur la reproduction en arrive à concevoir qu'elle fonctionne en copiant les structures externes comme les structures internes du corps. D'où ce problème de représentation que nous décrit François Jacob :

Il est possible de copier des structures à une ou deux dimensions, mais non à trois. Buffon utilise le modèle du moule car le moyen le plus évident de reproduire un corps à trois dimensions, c'est celui du sculpteur qui utilise l'empreinte laissée par ce corps dans la cire ou le plâtre. Mais la cire ne « perçoit », si l'on peut dire, que les surfaces de l'objet. Ne pouvant rien « palper » derrière la surface, elle ignore ce qui se passe à l'intérieur de l'objet. Le moule ne reproduit donc que la surface de l'objet derrière quoi

aucun ordre particulier n'est imposé à la matière lors de la reproduction. Le moule du sculpteur ne suffit donc pas à la reproduction des êtres : il faut un moule *intérieur*.⁸⁴

Le modèle du moule pour décrire la reproduction trouve ici sa limite et n'arrive pas à rendre intelligible l'ensemble du phénomène telle que le découvre le savoir sur la reproduction, à moins de forcer l'image jusqu'au paradoxe d'un moule intérieur. Forçage qui, selon les mots de Buffon, est constitué par l'adjonction dans une locution (« moule intérieur ») de « deux idées contradictoires »⁸⁵.

Les explications qui visent à éclaircir les motifs de la locution « [nom] + virutel » vont, semble-t-il, dans la même direction, comme chez Quéau qui, pour expliquer l'« image virtuelle », force ensemble deux images contradictoires d'image bidimensionnelle et de spatialité tridimensionnelle : « Les mondes virtuels représentent une révolution copernicienne. Nous tournions autour des images, maintenant nous allons tourner *dans* les images »⁸⁶. Ou encore chez Pierre Lévy où c'est le corps qui se trouve tendu entre intériorité et extériorité : « Chaque nouvel appareil ajoute un genre de peau, un corps visible au corps actuel. L'organisme est retourné comme un gant. L'intérieur passe à l'extérieur tout en restant dedans »⁸⁷. Mais au contraire de Buffon qui fut, paraît-il, « beaucoup raillé » par ses contemporains⁸⁸, il semble ici qu'on encourage le forçage comme une marque propre au savoir cyberculturel. Comme chez Quéau les métaphores de la présence, du corps, de la réalité, même si l'expérience les rencontre transformées par la virtualisation,

⁸⁴ François Jacob, *La Logique du vivant*, Paris, Gallimard, coll. « Bibliothèque des sciences humaines », 1970, p.93.

⁸⁵ Cité par François Jacob, *ibid.*

⁸⁶ Philippe Quéau, *op. cit.*, p.9.

⁸⁷ Pierre Lévy, *Qu'est-ce que le virtuel*, *op. cit.*, p.28.

⁸⁸ François Jacob, *op. cit.*, p.93.

s'avèrent trop souvent inadéquates, et forcent les auteurs à opérer des détours théoriques les plus invraisemblables comme pour préserver une immédiateté du virtuel telle qu'elle nous est révélée dans l'immédiateté de son expérience, comme nous la renvoie Howard Rheingold : « A virtual world is a computer that you operate with natural gestures, not by composing computer programs, but by walking around, looking around, and using your hands to manipulate objects »⁸⁹.

On pourrait en toute légitimité parler d'une insuffisance des métaphores qui résulterait d'un trop rapide développement des technologies, mais nous voudrions pousser plus loin la question de la métaphore, *cette* question de la métaphore pour, à la fin, montrer qu'il est tout à fait dans l'intérêt du discours d'introduire cet problème du développement trop rapide, nous voudrions montrer que c'est justement à cela que veut en venir le discours, à l'affirmation d'une puissance technologique révolutionnaire hors de toute image possible, mais qui résulte peut-être d'un contrôle des stocks d'images, d'une rareté plus ou moins consciemment souhaitée par une dynamique générale du discours cyberculturel qui y décèle là son *telos*, sa finalité, dans une ouverture de l'avenir à l'intérieur du discours.

Quelque chose doit se produire dans le discours qui rend possible une telle articulation de métaphores insuffisantes, quelque chose dans les signes doit se produire pour que le discours puisse tout de même fonctionner sans nécessité absolue de trouver un autre modèle. On sent bien que, comme en psychanalyse, plus il y a des ratés dans la métaphore, mieux cela semble être pour le discours qui trouve matière à interpréter ; on sent que plus l'image que l'on essaie de se faire de l'objet

⁸⁹ Howard Rheingold, *Virtual Reality*, New York, Simon and Shuster, 1991, p.70.

cyberculturel diffère de l'objet qu'elle tente de répéter, plus fort encore est le potentiel de cette image répétée sur l'image qu'elle répète. Ainsi la « réalité virtuelle » répète la « réalité » mais avec un plus grand impact, comme si la réalité se trouvait dépassée à l'intérieur de la contingence de la métaphore de la réalité sur laquelle se construit sa virtualité. Comme ici encore chez Philippe Quéau, où elle se présente à un tel degré de puissance que le discours en fait une menace potentielle :

Cette réalité à côté de la réalité possède d'indéniables avantages, cognitifs, expressifs, ludiques, mais elle initie aussi de nouveaux risques. Le danger le plus apparent, c'est de si bien croire aux simulacres qu'on finit par les prendre pour réels. Des formes variées de schizophrénie ou de solipsisme pourraient bien sanctionner un trop grand goût pour les créatures virtuelles que nous serons de plus en plus amenés à côtoyer. La fuite hors du « véritable » réel et le refuge dans des réels de synthèse vont sans doute permettre à nos sociétés envahies par un chômage structurel de fournir à des millions d'oisifs forcés des hallucinations virtuelles, des drogues visuelles, capables d'occuper les esprits et les corps, tout en développant de nouveaux marchés, et aussi de nouvelles formes de contrôle social.⁹⁰

Le même motif apparaît chez Rheingold qui redoute que sous l'effet d'une trop présente « réalité virtuelle », la « réalité » en vienne à perdre tout intérêt : « Perhaps the outside will be drastically relieved of passengers, or be abandoned entirely to indifference »⁹¹. De la même manière le corps virtuel répète le corps mais détaché des limites physiques de ce corps. Et cette mécanique du plus grand impact fonctionne ainsi pour tous les noms communs qui, une fois conjugués à cet adjectif de « virtuel », se trouvent comme portées à un degré de puissance supérieur⁹². La

⁹⁰ Philippe Quéau, *op. cit.*, p.38.

⁹¹ Howard Rheingold, *op. cit.*, p.122.

⁹² Nous employons ici le mot « mécanique » principalement parce que ce qui a lieu dans cette économie des signes se produit toujours dans la périphérie d'un logos du discours, dans l'espace d'une pratique des signes et non dans l'espace d'une conceptualisation. De sorte que la production des signes de la puissance ne saurait apparaître comme thème du discours et qu'il ne peut apparaître comme thème qu'ici dans l'analyse, sous la forme hybride d'une mécanique, c'est-à-dire d'une pratique du concept positionnée sur la frontière du discours, comme en faisant partie, mais que celui-ci refuse de penser pour que se poursuive cette économie des signes. On pourrait sans doute facilement rapprocher cette mécanique des signes de la biomécanique *cyborg* de « a manifesto for cyborgs » de Donna Haraway. Celle-ci rapproche en effet la position marginale du corps de la femme avec le corps du *cyborg* comme utopie et comme fiction dans un travail de confusion des représentations existantes (cf. Donna Haraway,

rencontre d'un nom commun étiré dans sa signification et de l'adjectif « virtuel » dans la locution « [nom commun] + virtuel » porte constamment à ce genre de mise sous tension dans laquelle la plus-value du virtuel se traduit toujours par une mise en puissance de l'expérience pour laquelle se trouve retiré quelque chose d'une immutabilité du monde matériel. Et la fin de cette immutabilité devient alors la figure même de la puissance des nouvelles technologies de l'information : ainsi pour le « *gender* » et l'identité du texte de Elisabeth M. Reid que nous avons analysé qui dans les *MUDs* se trouvent détachés d'une donne biologique immuable, ainsi aussi pour les nombreux récits théoriques d'expériences de réalité virtuelle dans lesquelles les corps se trouvent détachés des contraintes des lois de la physique (se sentir flotter, se sentir transporté d'un monde à l'autre, se sentir présent à distance, etc.).

C'est encore ici Pierre Lévy qui peut nous aider à comprendre le fonctionnement de ce nouveau type d'énoncé. On trouve en effet dans *Cyberculture* une définition du virtuel dans laquelle Lévy distingue trois définitions possibles, et dont l'une d'elles va tout à fait dans notre sens, puisqu'elle concerne précisément une sauvagerie des signes, la « confusion » :

Le mot « virtuel » peut s'entendre au moins en trois sens, un sens technique lié à l'informatique, un sens courant et un sens philosophique. La fascination suscitée par la « réalité virtuelle » vient pour une large part de la confusion entre ces trois sens. Dans l'acception philosophique, est virtuel *ce qui n'existe qu'en puissance et non en acte*, le champ de force et de problèmes qui tend à se résoudre dans une *actualisation*. Le virtuel se tient en amont de la concrétisation effective ou formelle (l'arbre est *virtuellement* présent dans la graine). Au sens philosophique, le virtuel est évidemment une dimension très importante de la réalité. Mais dans l'usage courant, le mot virtuel s'emploie souvent pour signifier l'irréalité, la « réalité » supposant une effectuation matérielle, une présence tangible. L'expression « réalité virtuelle » sonne alors comme un oxymore, un tour de passe-passe mystérieux. On pense généralement qu'une chose doit être ou bien réelle, ou bien virtuelle et qu'elle ne peut donc posséder les deux qualités à la fois. En toute rigueur philosophique, cependant, le virtuel ne s'oppose pas au réel

mais à l'actuel : virtualité et actualité sont seulement deux modes différents de la réalité. S'il est dans l'essence de la graine de produire un arbre, la virtualité de l'arbre est bien réelle (sans être actuelle).⁹³

Le mot virtuel, dans sa stratification confuse, produirait une « fascination » que l'articulation philosophique du texte de Lévy essaie de rattraper. La mécanique de la locution agit ici, telle que nous l'avons analysée, entre la mise en doute d'un objet et sa reprise par le discours cyberculturel : mise en doute de l'objet qui prend les traits de la confusion et du mystère, que Lévy oppose directement à la « rigueur philosophique » ; reprise à laquelle Lévy donne le nom d'« acception philosophique » ou de « sens philosophique » et qui vient remplir l'espace discursif par le développement de son articulation. Mais il ne s'agit pas, comme cela semble l'être chez Lévy, d'orthopédie du discours dans notre analyse, il ne s'agit pas de redonner une rigueur à l'utilisation d'un terme, mais bien de rendre compte des effets de la grammaire sur le discours. Et selon Lévy, le « sens courant » joue une place importante dans la production de cet effet de fascination puisqu'il produit l'oxymore comme « tour de passe-passe mystérieux », tendant la « réalité virtuelle » entre « réalité » et « irréalité » à l'intérieur d'une même « présence tangible ».

Or c'est justement à coups d'oxymores que se constitue le récit d'expérience qui se transforme alors en production d'affect : pour rendre la puissance d'une rencontre avec la nouveauté événementielle des technologies de l'information, le discours emploie des locutions qui agissent comme des tenseurs pour la langue, étirant les termes dans des directions opposées dialectiquement. Dans son exaltation continue, le livre de William J. Mitchell, *City of Bits*, parseme ces oppositions

⁹³ Pierre Lévy, *op. cit.*, p.55-56.

machinales – et parfois un peu bêtes à vrai dire – mais qui sont peut-être finalement dans leur aspect le plus signifiant la meilleure approche pour la cartographie du virtuel que celui-ci appelle sans cesse⁹⁴, de ce virtuel discursif dont nous parlons. Dans la perspective du récit théorique d'expérience, ces locutions agissent alors comme des petites histoires mettant en scène des notions à la place de personnages, mais produisant tout de même des affect : la réalité de la réalité virtuelle, le corps du corps virtuel, l'identité de l'identité virtuelle racontent autant qu'ils organisent théoriquement dans le discours la plus grande rupture possible entre le terme et sa « virtualisation », constatant l'expérience de la fascination en l'inscrivant dans l'articulation du discours. On trouve ainsi chez Bernard Jolivat une articulation historique dans laquelle la réalité virtuelle s'inscrit comme le chapitre le plus actuel de l'histoire du livre :

Certes, le livre, et dans une moindre mesure le spectacle, invitent également le lecteur ou le spectateur à adhérer à la pensée de l'auteur, mais au prix d'une récréation de l'imaginaire qui ne va pas sans une inévitable dérive du propos initial. Le lecteur, tandis qu'il lit, mêle son vécu à la prose de l'auteur. Toute description est forcément partielle, subjective. La *puissance* de la réalité virtuelle réside dans la capacité à s'adresser aux sens, à donner à voir, et même à explorer, un monde imaginaire doté des lois et règles qui ont été implémentées. [Nous soulignons.]⁹⁵

C'est en tant que rupture avec la réalité que Jolivat peut inscrire la réalité virtuelle dans l'histoire du livre, histoire qui devient elle-même une histoire de la rupture dans « une moindre mesure », c'est-à-dire à un moindre degré de puissance parce que justement Jolivat refuse au livre la possibilité d'une expérience de la lecture telle qu'elle se donne hors de l'imaginaire, c'est-à-dire dans la « réalité » de la « réalité virtuelle ».

⁹⁴ William J. Mitchell, *City of Bits*, Cambridge, MIT Press, 1995. Nous donnons dans l'annexe 2 la liste complète de ces oppositions dialectiques.

⁹⁵ Bernard Jolivat, *op.cit.*, p.6.

L'économie de la rupture

Le même type de rupture historique se produit dans le récit d'expérience orientée par le « retour à Descartes » dont nous avons parlé. Retour de Descartes dans un monde travaillé par les signes où justement la métaphysique de la présence est ce qui manque le plus, dans cette partie du monde la plus travaillée par les signes, la plus historiquement éloignée de la possibilité de tout cartésianisme. Le meilleur effet de ce récit théorique d'expérience est alors la production d'un système des signes d'où émane une puissance diffuse mais saisissante des nouvelles technologies de l'information.

Dans cette perspective, la rupture semble être ce vers quoi tend la virtualisation à l'intérieur du discours cyberculturel : produire la rupture pour produire de la puissance, c'est-à-dire produire par la théorie un telle distance entre un terme et sa répétition à travers le motif de la virtualisation que l'événement de sa rupture devienne comme le signe de la puissance technologique. Mais ce signe lui-même, et par là la puissance qu'il désigne, ne se donne jamais explicitement dans le discours. Il est plutôt de l'ordre d'un effet de discours, mais d'un effet nécessaire au fonctionnement du discours et à sa compréhension, puisque le discours tente sans cesse d'en minimiser la présence tout en tentant d'en préserver l'effet. Ce n'est alors qu'en cherchant des points-limites, comme nous avons tenté de le faire, qu'on peut

prendre la mesure du chemin parcouru et mesurer les écarts sémantiques qui pourraient indiquer la présence de points de rupture.

C'est peut-être ce chemin qui nous faisait défaut lorsqu'en début de chapitre nous ne pouvions que remarquer les écarts entre les représentations de l'histoire du virtuel à l'intérieur de la cyberculture et la représentation que peut en donner l'histoire proprement étymologique du virtuel. Ces représentations mettent chacune en valeur un aspect de l'expérience cyberculturelle. Dans ces représentations qui sont comme des récits de l'origine du mot, les écarts se notent entre deux discours (cyberculturel et étymologique) comme limites mais la rupture, partie intégrante du virtuel cyberculturel, s'efface toujours qui pourtant est la raison de cet écart. Pour Michael Heim, la rupture se marque d'une façon différentielle dans la notion de réalité qu'il fait remonter à Duns Scot : « Duns Scotus used the term *virtual* to bridge the gap between formally unified reality (as defined by our conceptual expectations) and our messily diverse experiences. »⁹⁶ L'explication en soi se vaut mais à condition de reconnaître l'existence pour la philosophie scolastique d'un concept de réalité qui viendrait décrire l'état de la chose en acte. L'erreur est peut-être chez Heim de tenter ce rapprochement sous la gouverne sourde du sujet moderne à partir duquel seulement la question de la réalité a pu émerger en philosophie. Chez Lévy et Quéau la rupture s'efface par l'étymologie latine du mot « virtuel » qui vient réorganiser le sens : force et homme chez Lévy, puissance et potentiel chez Quéau⁹⁷. Mais elle se

⁹⁶ Michael Heim, *op. cit.*

⁹⁷ Pierre Lévy, *Cyberculture*, *op.cit.*, p.13; Philippe Quéau, *op.cit.*, p.26.

marque aussi par ce rapprochement du virtuel à la puissance qui se répète constamment dans le récit théorique d'expérience.⁹⁸

On fait ainsi une économie de la rupture, dans le sens d'une préservation de son apparaître, pour mieux préserver cette autre économie des signes au sens de leur organisation générale dans le discours cyberculturel. Nous en voyons donc deux éléments : un signe de la puissance qui constamment efface sa présence dans le discours en préservant son effet – on pourrait dire qu'il efface son signifiant pour préserver son signifié – et un signe qui pourtant change de sens sans toutefois changer de forme, c'est le signe « virtuel » dont nous avons cherché à saisir l'usage particulier dans le discours cyberculturel. À tout cela, si nous ajoutons qu'elle se double d'une idéologie du discours, nous pouvons maintenant en organiser le signe à partir du modèle proposé par Roland Barthes dans les *Mythologies* pour expliquer le fonctionnement du mythe dans la culture médiatique.

Le signe du mythe se conçoit selon Barthes selon un « schéma tridimensionnel » dans lequel on retrouve les trois parties classiques du signe saussurien : signifiant, signifié et signe. Appliquant à un niveau culturel le système linguistique du renvoi infini des signifiants entre eux, Barthes apporte à la compréhension du mythe l'idée d'un « système sémiologique second », système

⁹⁸ Cette puissance a tout d'une politique des signes, mais elle se glisse tout de même dans un réseau de mots et d'articulations venus d'un autre âge et d'une autre conception, puisqu'elle pourrait facilement trouver écho à la *potentia* de l'aristotélisme et de la scolastique puisque le référent cyberculturel vise une même substance en puissance à travers une multiplicité de points virtuels. Mais cette puissance n'a plus alors rapport à Dieu, peut-être à l'avenir des technologies, à l'ouverture de l'histoire, à une forme temporelle de la transcendance que l'usage du mot « virtuel » invoque plus qu'il ne l'active comme pour s'inscrire du plus loin qu'il le peut dans la tradition. La politique du discours fait alors usage de cette vieille stratégie d'appuyer le changement le plus radical par la plus profonde tradition.

contextuel venant modifier un premier niveau linguistique et où « ce qui est signe dans le premier système devient simple signifiant dans le second »³⁵. La grande innovation du mythe de Barthes, c'est que son signe ne cache rien, « sa fonction est de déformer, non de faire disparaître »³⁶. Cette déformation se produit par un appauvrissement du sens d'un premier signe pour l'intégrer en tant que signifiant dans le signe plus grand du mythe. Le projet du mythologue est ainsi de rendre compte de ce statut particulier du signifiant mythique en tant que forme vide et présente à laquelle est intriquée un sens absent et pourtant plein.³⁷

Comme pour le mythe, on pourrait dire que la puissance s'exprime dans le signe « virtuel » comme système sémiologique second, et avec peu de modifications nous pourrions appliquer pour notre compte le schéma sémiologique du mythe :

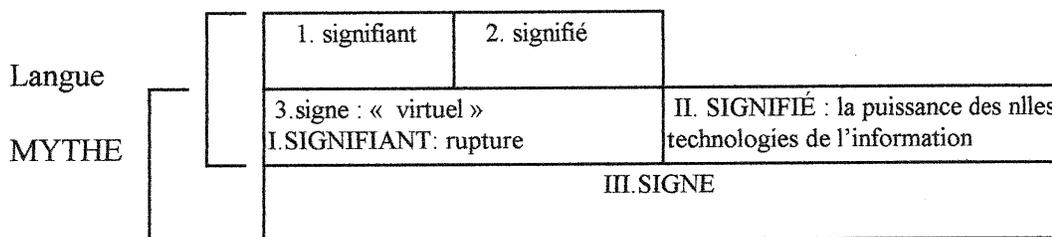


fig. 3.1. Schéma du mythe de la puissance pour le signe « virtuel ».

La déformation qui s'y produit est d'une nature subtile : tout se passe comme si on éloignait la première signification du mot virtuel pour en faire un signe de la rupture.

³⁵ Roland Barthes, *Mythologies*, Paris, Seuil, coll. « Points », 1957, p.199.

³⁶ *Ibid.*, p.207.

³⁷ *Ibid.*, pp. 209 et 214. Le plus intéressant commentaire que l'on pourrait faire de ce projet est que, pour Barthes, le mythologue ne recourt pas à l'analyse mais à une « dynamique » des signes (p. 214), rapprochant ainsi la mythologie d'une *mécanique* des signes autour de laquelle nous n'avons pas arrêté de tourner...

La première signification, comme nous le dit Barthes, ne se trouve cependant jamais occultée. Nous en avons parlé au premier chapitre lorsque nous disions que l'usage du mot développé en informatique se poursuivait encore aujourd'hui. C'est le virtuel comme tentative de désigner un espace ou un état de la substance entre l'acte et la puissance : espace visuel de la réalité virtuelle, espace textuel d'interaction des *IRCS*, des *MOOs* et des *MUDs*, substances matérielles-immatérielles engendrées à l'intérieur de ces espaces, états, actions ou relations ni tout à fait en acte, ni tout à fait en puissance à l'intérieur du média technologique (genre virtuel, cybersexe, identité virtuelle, etc.). Cette signification constitue l'espace d'intériorité du discours, c'est cette signification qui remplit constamment l'espace théorique du discours, qui reçoit différentes articulations et qui porte au commentaire. Mais ce commentaire, il convient également de voir à quel point il se trouve travaillé par une dynamique de la puissance qui déplace constamment le signe « virtuel » comme signe de la spatialité vers une forme vide (la locution « [nom commun] + virtuel » ou encore « le virtuel », l'adjectif substantivé) qui pourtant dans sa forme possède un autre sens, *absent* du discours mais *plein*, de « rupture »¹⁰². Ce que vise alors cette rupture n'est déjà plus tout à fait une virtualité de l'espace mais une puissance des nouvelles technologies de l'information à pouvoir produire cet espacement entre actualité et virtualité, à pouvoir produire une alternative à la présence, à la réalité, à l'identité, etc.

¹⁰² La locution « [nom commun] + virtuel » constitue donc bien ce que Barthes appelle une « idée-en-forme », c'est-à-dire une forme dont la structure est déjà une idée. En ce sens nous n'avons peut-être fait ici que de la « mythologie » au sens où l'entend Roland Barthes: « elle fait partie à la fois de la sémiologie comme science formelle et de l'idéologie comme science historique: elle étudie des idées-en-forme » (cf. Roland Barthes, *ibid.*, p.197).

Le déplacement se fait ainsi de l'objet que nomme le virtuel à l'apparaître de cet objet, à la rupture qu'il introduit dans les mots et les concepts eux-mêmes. De sorte que ce qui cherche à se dire à travers cette puissance n'est peut-être pas autre chose que la tentative de mettre en scène l'événement technologique, événement si extraordinaire qu'il en laisserait le souffle coupé, sans qu'on en puisse rien faire d'autre que de raconter par un récit l'histoire de son apparition. Le récit théorique d'expérience serait alors cette part fascinée du discours, et la production d'affect figurerait la trace dans les concepts de cet événement, si intense dans l'histoire de la technique qu'il ne se laisserait approcher que sous cette forme de la trace et de l'affect. Les signes que produit dans le discours cyberculturel la locution « [nom commun] + virtuel » la substantivation de l'adjectif sont encore ici de l'ordre d'une mécanique : ce sont des signes étirés dont la tension même est signifiante, est la signification même comme annonce de l'événement, comme geste copernicien(ne) racontant cette révolution, ce changement de paradigme qui approche notre présent à travers le référent cyberculturel. Cet événement qui s'approcherait alors nous pourrions déjà en sentir la puissance sans arriver à la dire, nous pourrions déjà sentir la puissance nous affecter à travers une rupture qui se produirait dans le vocabulaire et dans les concepts les plus classiques de notre tradition : présence, identité, genre, etc.¹⁰³

¹⁰³ Nous venons d'employer le conditionnel. Par sécurité. Non pas que nous voudrions dénoncer par là une imposture du discours cyberculturel qui ferait mousser une révolution pour son propre intérêt, ni parce que nous croyons qu'un tel événement ne s'est jamais produit. Encore ici un déplacement s'impose, que nous n'avons jamais cessé d'effectuer entre un phénomène technologique que le discours articulerait et le discours lui-même en tant que dynamique de signes. Qu'un événement ait produit des effets dans un discours qu'on appelle cyberculturel, il n'y a aucun doute: une économie des signes s'est mise en place qui exprime l'événement d'une manière complexe. Quant à savoir si un tel événement s'est réellement produit, nous ne pourrions dire ici que l'essentiel: nous ne le savons pas. Et

Il ne nous reste plus alors qu'à remettre le discours cyberculturel en contexte et à voir ce que cette approche signifie dans le langage quotidien où prolifère aujourd'hui le mot « virtuel » puisque nous pensons que c'est seulement en tant que signe de la puissance qu'un tel signe aurait pu réussir à se diffuser d'une telle manière.

aussi nous pourrions rajouter: le discours ne peut rien en savoir non plus puisque de sa conjugalité qui le caractérise, le temps lui manque pour mesurer autrement que par la rupture paradigmatique l'importance historique de l'apparition des nouvelles technologies de l'information. Plus encore: l'histoire comme mémoire ne saurait peut-être se satisfaire d'un seul discours aussi près soit-il historiquement de son objet. Il lui manque quelque chose, quelque chose qui peut, en définitive, *n'être qu'un signifiant*.

Conclusion: du virtuel historique au virtuel éthique

Avant d'amorcer une synthèse du problème du virtuel dans le discours cyberculturel, il conviendrait peut-être de reprendre en les résumant les points qui ont été apportés jusqu'ici. Pour placer dans un contexte étymologique les signifiants qu'on allait plus tard retrouver sous une forme modifiée dans le discours cyberculturel, nous avons commencé par relever d'une manière succincte les divers usages qui ont été faits du mot virtuel depuis son apparition chez Duns Scot dans la scholastique, puis en philosophie chez Leibniz, en physique mécanique et optique, et finalement en informatique. L'usage tel qu'on le retrouve aujourd'hui dans la théorie des nouvelles technologies de l'information ajoute un chapitre à cette histoire du virtuel en reprenant divers éléments de tous ces usages, plus spécifiquement du virtuel informatique, du virtuel optique pour décrire un certain espace conceptuel des nouvelles technologies. Cet espace se conçoit quelque part entre la matérialité technologique et l'immatérialité des effets que produit la technologie sur le sujet qui s'y trouve affecté.

C'est également entre matérialité technologique et immatérialité de l'effet que s'enracine le questionnement de ce que nous avons appelé le « discours cyberculturel », par lequel nous avons opéré un long détour, tentant alors une définition moins pour en donner une image définitive que pour mettre en place les éléments à partir duquel on pourrait saisir par la suite la variation subtile qui s'opère

éléments se sont organisés autour du problème de l'histoire et du discours comme événement historique. L'apparaître du discours cyberculturel s'articule historiquement selon un critère de « conjugalité » que nous avons pu dégager de l'analyse d'une citation de Pierre Lévy. Cette conjugalité établit en effet un rapport de contemporanéité absolue du discours avec son objet de manière à ce que la forme de cet objet demeure toujours impensée dans un rapport ouvert à son propre avenir, ce qui par le fait même situe l'objet dans un rapport problématique à son propre présent. Il apparaît alors, comme le dit Janet Murray dans *Hamlet on the Holodeck*, en tant que *placeholder*, place indéfiniment ouverte réservée à l'apparaître définitif d'un objet dans l'histoire, c'est-à-dire que l'objet demeure privé d'une certaine fixité ontologique, et ce n'est qu'en tant que forme de l'objet plutôt qu'en tant qu'objet qu'il peut s'articuler dans le discours: forme du signe ouvert que nous avons exprimé par le symbole S(A).

Ce n'est donc pas en tant que contenus du discours mais en tant que formes de contenu que les nouvelles technologies de l'information peuvent apparaître dans le discours, produisant une valeur d'échange nécessaire qui agit en regard de la valeur d'usage comme une ontologie qui est aussi une idéologie, qui permet d'affirmer l'existence d'un événement ou d'un objet sans toutefois pouvoir en préciser les caractéristiques autrement que sous une forme ouverte à l'histoire à venir de cet objet. Il n'y a donc pas tant un savoir qu'un emprunt fait à une forme à venir du savoir, et c'est cet emprunt que nous avons nommé l'« idéologie ».

fonctionnement des signes du discours. Puisque l'objet virtuel demeure irrémédiablement ouvert à son propre devenir, la forme de son signe aussi se trouve modifiée par cette condition et se présente comme un signifiant ordinaire possédant un signifié ouvert. Ce signe, pour fonctionner dans un discours et éventuellement s'articuler en un savoir, a besoin d'une locution qui en effectue la virtualité tout en le restituant dans une certaine actualité des signes. Mais la virtualisation par la locution, c'est-à-dire l'ouverture du signifié, ne peut être effectuée que si le signe est étiré entre deux significations opposées qui laissent le signe en rupture de sens avec lui-même, rendant alors possible la production d'un discours. C'est en étudiant ces ruptures au niveau des signes qu'on peut constater l'usage qu'en fait le discours cyberculturel dans l'articulation théorique: faire de cette rupture englobant aussi l'expérience individuelle un signe de la puissance des nouvelles technologies de l'information. Le dernier chapitre se terminait donc sur un double signification de l'usage du signifiant virtuel: la première comprenait le virtuel comme désignation d'un espace conceptuel particulier entre l'acte et la puissance dans les nouvelles technologies de l'information (c'est l'usage tel que nous l'avions d'abord analysé au premier chapitre); la seconde comprenait le virtuel en tant que signe d'une rupture particulière dans le sens des mots, rupture qui devient dans l'économie générale du discours cyberculturel le signifiant de la puissance des nouvelles technologies de l'information. On pourrait voir un peu plus loin et chercher comment ce double usage peut nous aider à faire lien entre le discours cyberculturel et, au loin, l'organisation globale des discours entre eux.

Un savoir sur le virtuel est-il possible?

La question du virtuel, telle qu'elle se pose dans le discours cyberculturel en rapport avec la puissance n'est pas du tout le fait d'une stratégie politique ou d'un éloignement idéologique d'un phénomène que le discours tenterait de décrire. L'affect de la puissance qui s'ajoute à l'entendement de l'expérience, le signe de la puissance qui s'ajoute au signe de la rupture et l'onto-idéologie qui se rajoute comme supplément au savoir, tous ces « suppléments » ne sont pas différents de l'adjectif « virtuel » qui s'additionne au nom commun dans la locution méta-référentielle, puisqu'ils sont tous dépendants d'un rapport d'ouverture de l'objet à sa propre histoire. Plus encore, cette ouverture historique est la condition même de toute virtualité, puisqu'elle constitue la part étendue temporellement d'une matière déjà étendue spatialement. L'usage du mot « virtuel », comme nous l'avons vu, a toujours pris place de différentes manières entre un actuel et un inactuel qui ne peut être en puissance. Puisqu'on peut le concevoir en mouvement, l'ange de Duns Scot ne peut avoir toutes les caractéristiques d'un Dieu inétendu, illocalisé dans toute sa puissance; mais il ne possède pas non plus toutes les caractéristiques d'une pure actualité de matière étendue puisqu'il ne possède pas de forme. Sa virtualité se conçoit donc dans une extension non plus dans l'espace et le temps, mais dans une rupture à l'intérieur d'un signe, dans un espacement qui a lieu au sein de la signification d'« actualité », une actualité certes localisée mais également impossible

puisqu'il informe. Le signe est donc ouvert par son signifié et marqué par son signifiant de cet espacement qui rend nécessaire le discours.

Le problème de l'ontologie du discours cyberculturel est donc intimement lié avec celui de la virtualité, puisque le discours s'occupe d'un référent non limité par une matérialité technologique, mais non plus illimité par une immatérialité culturelle. C'est ici que le défi pour ce genre de discours qui s'occupe de la virtualité devient stratégique, puisque le savoir ne peut y trouver de place véritable. On ne peut en effet « discuter du sexe des anges ». L'expression prend tout son sens puisque, justement, le discours est toujours difficile lorsqu'il doit s'accommoder d'objets actuels auxquels la forme échappe, qui plus est lorsque cette caractéristique est justement la principale raison de discuter de ces objets. Il semble alors qu'une certaine approche stratégique se mette en place qui modifie un peu la nature de l'objet virtuel, ou du moins en masque une partie dans un dernier effort pour faire qu'il y ait du savoir possible sur l'objet. Le virtuel, tel qu'on le trouve dans le discours cyberculturel, touche toujours uniquement l'extension spatiale des objets, étirés dans leur signification entre une actualité technologique et une inactualité des effets. Mais, c'est ce que nous avons essayé de montrer, cette virtualité ne peut être conçue sans son extension historique que le discours hésite irrémédiablement à aborder de front, mais qui est nécessaire pour comprendre la dynamique d'ouverture des différentes virtualités du discours sans laquelle aucune virtualité ne viendrait au jour. Car en effet si les signes peuvent s'étirer jusqu'à produire la virtualité des objets qu'ils représentent, c'est toujours dans ce même rapport de conjugalité que le discours entretient avec la technique par l'entremise d'une individuation effectuée par le récit d'expérience théorique. Si

l'ouverture vers la virtualité devient possible à partir de l'actualité, c'est par cet ange qui passe dans la théorie, fût-il l'auteur lui-même ou plus abstraitement un signe qui soudain bascule dans sa remise en question, et qui ouvre son signifié pour s'envoler comme un autre ouvrirait les ailes...

La dimension proprement littéraire, ou proprement affective de l'événement technologique est donc centrale dans l'organisation du discours puisqu'elle est la marque de l'espace dont on ne peut se défaire, et qui change par là la propension du discours à s'extraire de l'actualité historique qui lui serait pourtant nécessaire pour s'ériger en savoir durable. Car une fois l'actualité de l'événement passée, une fois que ce sera calmé l'optimisme pour les nouvelles technologies de l'information, quelque chose sera sans doute perdu de l'expérience affective nécessaire pour que puisse se produire l'ouverture du signifié nécessaire à la virtualisation des objets du discours. Le savoir sur le virtuel ne peut donc être qu'un moment de son objet, limité dans le temps par la dimension affective qui lui est nécessaire, et qu'une autre époque devra réorganiser pour produire à nouveau l'ouverture du signe à la virtualité. Que restera-t-il alors des textes du discours cyberculturel des années 90? Peut-être deviendront-ils semblables à des textes littéraires qu'on devra lire comme des fictions en effectuant des narrateurs et des narrataires, en reconstituant pour soi par empathie les événements historiques par les affects qui les ont produits. C'est ici peut-être que s'installe la fiction de mon propre mémoire, rédigé depuis un avenir de la technologie qui n'aura peut-être jamais lieu, un avenir où toute la dimension affective du discours cyberculturel doit être reconstruite et interprétée à partir d'un doute persistant des signes, marquant par là un espace des significations

différent de celui du discours cyberculturel, depuis un autre lieu lui-même travaillé par sa propre onto-idéologie, par ses propres stratégies qu'il cache à son tour comme pour préserver le savoir de sa finalité actuelle.

Mais cette réflexion, je l'espère, n'est pas vaine, puisque le problème du virtuel qui se joue entre l'affect et le savoir trouve aussi des échos partout dans les sciences humaines où l'objet du savoir est déterminé par l'ouverture historique qui le constitue. Les sciences humaines ont toujours eu à faire avec ce genre de problèmes, avec une multiplicité sociale, économique, politique, anthropologique ou littéraire, mais le discours cyberculturel est peut-être un des champs d'études où cette situation apparaît le plus clairement puisque son objet est à la fois par l'illusion d'un savoir pur porté la technique et à la fois par la vanité des objets structuraux des humanités porté par les effets de la technique sur la culture. Le discours cyberculturel ne peut se défaire de cette conjugalité qui le travaille, à la fois culturellement et matériellement, faisant tomber son objet en équilibre sur le discours. Et peut-être fait-il apparaître pour toutes les sciences humaines la caractéristique profondément virtuelle des objets du savoir qui minent sa production tout en le rendant possible.

Le retour de notre question

Nous n'avons pas cessé de reposer une question: comment expliquer aujourd'hui la diffusion du mot « virtuel » dans notre langage quotidien? Nous avons

qui l'environnent et qui le constituent. Mais nous nous en apercevons maintenant, pour y répondre il nous faudrait opérer un nouveau détour par cette autre question: comment définit-on une quotidienneté du langage? Nous avons posé notre première question depuis un point de subjectivité que vient marquer dans la formulation le mot « aujourd'hui »: je remarquais, moi aujourd'hui, que le virtuel était partout. C'est peut-être ainsi qu'on pourrait amorcer une réponse: cette actualité du sujet n'est pas étrangère à une actualité du discours et des discours entre eux. Or cette actualité trouve aussi un point de rassemblement dans un certain point nodal de l'interdiscursif où nous avons situé la question du virtuel dans le discours cyberculturel. Comme nous l'avons vu au dernier chapitre, elle est un signe de la puissance qui en termes historique se traduit dans un signe affectif de l'imminence d'un changement de paradigme. Affectif parce que le signe de la puissance n'apparaît dans le discours qu'en tant que force, qu'en tant qu'effet de discours qui ne trouve son concept que dans une forme d'expression et non dans une forme de contenu: une locution et substantivation. Or c'est de cette même forme d'affectivité qu'il s'agit pour ce signe qu'on peut retrouver à la limite du discours cyberculturel dans certaines propositions qui prennent pour objet autre chose que les nouvelles technologies de l'information.

Le signe « virtuel » s'est donc peut-être enrichi de sa passage par le discours cyberculturel. Avec son déplacement dans le champ des nouvelles technologies de l'information, le virtuel n'en est pas venu seulement à désigner un rapport du sujet à un espace abstrait engendré par la technologie (espace qui rend possible les corps virtuels, communautés virtuelles, entreprises virtuelles, classe virtuelle, etc.), mais aussi un rapport du sujet face aux changements technologiques qui l'affectent. Le

signe « virtuel » se serait ainsi enrichi de ce que Dominique Maingueneau appelle un « éthos » et qu'il associe à un « ton » de l'énonciateur :

La rhétorique antique entendait par ethè les propriétés que se conféraient implicitement les orateurs à travers leur manière de dire : non pas ce qu'ils disaient explicitement sur eux-mêmes, mais ce qu'ils en montraient par leur façon de s'exprimer. [...] Dès qu'il se déploie, le ton est rapporté à un sujet censé le soutenir. Il ne s'agit évidemment pas de l'auteur effectif, mais d'un être fictif construit par le co-énonciateur à partir des traits sémantiques du ton et éventuellement d'autres indices, statutaires, donnés par le texte.¹⁰⁴

L'éthos du virtuel, se serait une manière de faire varier en intensité le rapport du sujet à la nouveauté technologique. À l'intérieur d'une économie de la fascination qui a pour un certain temps dominé le rapport de l'opinion publique à l'avancée fulgurante des technologies de l'information, l'éthos du signe « virtuel » ne vient pas seulement donner une forme générale à un référent (comme nous avons essayé de le montrer avec l'analyse du méta-référent « [nom] + virtuel ») mais aussi s'inscrire comme forme d'affection dans le discours général. C'est de cette manière que s'explique le mieux une diffusion massive du terme: « virtuel » ne vient pas nommer qu'un phénomène, il construit également un « être fictif » en réaction affective au phénomène. Quelle que soit cette réaction, positive ou négative, à l'apparition des nouvelles technologies, nous ne pourrions plus utiliser le terme virtuel sans que cette utilisation soit elle-même un positionnement intensif dans la culture; le virtuel comme signe de la puissance représente alors ce nouvel usage par dessus l'usage ordinaire qui forme des personnages dans le discours, appelés à jouer la tragédie de l'événement technologique .

¹⁰⁴ Dominique Maingueneau, *L'Analyse du discours. Introduction aux lectures de l'archive*, Paris, Hachette, 1991, p. 183-184.

Car c'est bien une terreur tragique de cette puissance qui s'exprime quotidiennement dans ce « virtuel » adjectif que nous utilisons comme pour la conjurer secrètement dans le silence des signifiants. Comme dans cette phrase de Baudrillard: « L'Homme Virtuel, immobile devant son ordinateur, fait l'amour par l'écran et ses cours par téléconférence »¹⁰⁵, « virtuel » ne vient pas seulement caractériser une relation particulière à la technologie; il vient se poser élégamment sur la phrase comme le cri sourd du signifiant, cri pointant vers cette puissance dans laquelle déjà le signifié, la signification de l'homme se perd, mais sur lequel plan des signifiés rien n'est encore pourtant arrivé qui pourrait justifier sa nostalgie, son élégie. Baudrillard poursuit ainsi dans ces étranges limbes grammaticales que sont les verbes du futur antérieur: « Il devient un handicapé moteur, sans doute aussi cérébral. C'est à ce prix qu'il devient opérationnel. Comme on peut avancer que les lunettes ou lentilles cornéennes deviendront un jour la prothèse intégrée d'une espèce d'où le regard *aura disparu*, ainsi peut-on craindre que l'intelligence artificielle et ses supports techniques deviennent la prothèse d'une espèce d'où la pensée *aura disparu*. »¹⁰⁶

C'est peut-être de cette façon que nous pourrions commencer à comprendre ce qu'il en est de la forme d'expression du virtuel technologique dans la sauvagerie quotidienne du langage: en portant attention à ce qui veille dans les signes mais qui ne se laisse pas saisir. Une distance prudente, une inquiétude, une panique, ou encore un optimisme dissimulé, une fascination pour cette époque de l'histoire de

¹⁰⁵ Jean Baudrillard, *La Transparence du Mal*, Paris, Galilée, 1990, p.59.

¹⁰⁶ *Ibid.*

l'information dans laquelle pour un instant des pans entiers de langage ont semblé vaciller dans le technologique.

Annexe 1 - La locution « virtual + nom » dans le texte Elisabeth M. Reid, , « Texte-based Virtual Realities: Identity and the Cyborg Body », *High Noon on the Electronic Frontier. Conceptual Issues in Cyberspace*, Peter Ludlow (ed.), MIT Press, Cambridge, 1996, p.327-345.

1- Répertoire des usages

« Text-based *virtual realities* » (327; titre); « a player of a MUD system is not a transparent medium providing nothing but a link [...] between actual and *virtual realities* ». The player is the most problematic of all *virtual entities*, for his or her *virtual manifestation* has no constant identity » (327); « it is not only the MUD environment that is a *virtual variable* – the *virtual manifestation* of each player is similarly alterable » (327); « players do not, in essence, « enter » the *virtual landscape* » (327); « the boundaries delineated by cultural constructions of the body are both subverted and given free rein in *virtual environment* » (328); « the MUD system does not dictate to players the form of their *virtual persona* » (328); « MUD players create their own *virtual personas*, their own character » (328); « their first contact with the MUD program is to direct it to create a database entry which will serve as their window into the *virtual universe*, the informational node to which they will connect in order to experience the *virtual reality* contained in a MUD system. Players rarely choose to give their real name to their *virtual persona*. Most choose to manifest themselves under a name that forms the central focus of what becomes a *virtual disguise* » (328-329); « the name a player chooses is the beginning point of his or her *virtual self*. On the top of that name, the player builds a *virtual body* » (329); « at the least end of the *virtual surerger* that players may perform upon themselves lies the cosmetic » (329); « other players shape their *virtual selves* to emulate the signs of influence or affluence which we pay heed to in our actual lives » (330); « whatever the reasons for such cases of *virtual cosmetic surgery* » (331); « the cosmetic nature of *virtual worlds* is [...] the least of their ability to operate upon our physical-centred prejudices » (331); « players newly connected to a MUD system will inevitably require help in navigating the *virtual terrain* » (333); « such young people might well be expected to engage in romantic and sexual exploration, and the anonymous *virtual environments* allows this kind of exploration » (333); « it is only where *virtual existence* holds close parallels to actual life that the possibility and accusations of deception enter the equation [in cross-gendering] » (334); « my own forays into the realm of *virtual masculinity* were at first frightening experiences » (335); « at the same time, such *virtual fluidity* acts [encore le « cross-gendering »] to erode the place from which many of us speak » (336); « [...] in an effort to shore up the *virtual holes* in players' perceptions of traditional gender roles » (336); « players are able to create a *virtual self* outside the normally assumed boundaries of gender, race, class and age » (337); « at their most liberal, systems where this playful subversion is an accepted by-product of *virtual existence* can be dynamic and challenging places. » (337); « the *virtual colonisation* of the body of the other [...] to offer a mix of landscapes and similes only possible in *virtual reality*, is commonplace » (338); « The cyborg entity

[...] walks wary through the *virtual landscape*, sceptical of the « real world » significance [...] » (338); « [...] for every character on Furry is inhuman, and most are anthropomorphised animals clad only in *virtual fur* » (339); « the *virtual touching* is rarely overtly sexual [...] » (339); « the players involved in a particular *virtual sexual act* type out their actions and utterances » (340); « and the line between *virtual actions* and actual desires can become blurred » (340); « *virtual sex* is the least and the most expressive of *virtual interactions* » (340); « it is without doubt among the most dramatically affective of *virtual happenings* » (340); « that emptiness is filled with the cultural and personal expectations of the *virtual lovers* » (340); « that [sexual descriptors] can be transmitted along with the text is a tribute [...] to the facility of the *virtual medium* for such dramatic and intimate play » (341); « at the moment of the *virtual orgasm* the line between players and character is the most clouded and the most transparent » (341); « how far do genuine feelings draw *virtual actions* into the realm of the actual? » (343); « [cyborg selves] do not reject gender or any other signs of identity, but play a game with them, freeing symbols from their organic referents and grafting the meanings of those symbols onto their *virtual descriptors* » (344). On trouve enfin en note: « However the different computer platforms needed to transmit and receive Asian and Roman character sets often mean that users from Asian and Western countries are [...] unlikely to meet on any common *virtual ground* » (344).

2- Statistiques et classement

Nombre total des locutions: 44

Répertoire des usages différents (en ordre décroissant de fréquence, par ordre alphabétique, au singulier)

(4 fois)

virtual reality

(3 fois)

virtual persona

virtual self

(2 fois)

virtual action

virtual existence

virtual environment

virtual landscape

virtual manifestation

virtual surgery

(1 fois)

virtual body

virtual colonisation
virtual descriptor
virtual disguise
virtual entity
virtual fluidity
virtual fur
virtual ground
virtual happening
virtual hole
virtual interaction
virtual lover
virtual masculinity
virtual medium
virtual orgasm
virtual sex
virtual sexual act
virtual terrain
virtual touching
virtual universe
virtual variable
virtual world

3- Autres dérivation similaires

« cybersex » (340)
« MUD bodies » (343)
« cyberspatial existence » (343)
« cyberspace » (343)

Annexe 2 – Liste des oppositions dialectiques dans William J. Mitchell, *City of Bits*, Cambridge, MIT Press, 1995, 225 p.

<u>opposition</u>	<u>page</u>
spatial / antispacial	8
corporeal / incorporeal	10
focused / fragmented	12
synchronous / asynchronous	15
narrowband / broadband	17
voyeurism / engagement	19
contiguous / connected	21
vitruvian man / lawnmower man	27
nervous system / bodynet	28
eyes / television	31
ears / telephony	34
muscles / actuators	36
hands / telemanipulators	37
brains / artificial intelligence	41
facade / interface	47
bookstores / bitstores	49
stacks / servers	53
galleries / virtual museums	57
theaters / entertainment infrastructure	60
schoolhouses / virtual campuses	65
hospitals / telemedecine	70
prisons / electronic supervisor programs	75
banking chambers / ATMs	78
trading floors / electronic trading systems	82
department stores / electronic shopping malls	86
work / net-work	92
at home / @home	98
decomposition / recombination	100
real estate / cyberspace	107
wild west / electronic frontier	109
humans laws / coded conditionals	111
face-to-face / interface	112
on the spot / on the net	115
street network / world wide web	117
neighborhoods / MUDs	118
enclosure / encryption	121
public space / public access	124
being there / getting connected	127
community customs / network norms	128
economics 101 / economics 0 and 1	133

tangible goods / intellectual property	135
moving material / processing bits	137
physical transactions / electronic exchanges	139
bank notes / electronic cash	141
helots / agents	143
jurisdictions / local limits	146
territory / topology	149
electoral politics / electronic politics	151
banishment / sysop blacklist	154
surveillance / electronic panopticon	156

Bibliographie

Théorie

BARTHES, Roland, *Mythologies*, Paris, Seuil, coll. « Points », 1957.

BAUDRILLARD, Jean, *Pour une critique de l'économie politique du signe*, Paris, Gallimard, coll. « Les Essais », 1972.

CARREY, Jim et QUIRCK, John, « The Mythos of Electronic revolution », *Communication as culture*, Boston, Unwin Hyman, 1989.

DERRIDA, Jacques, *D'un ton apocalyptique adopté naguère en philosophie*, Paris, Galilée, 1983.

DUPRIEZ, Bernard, *Gradus. Les procédés littéraires*, Paris, Union générale d'Éditions, coll. « 10/18 », 1984.

FOUCAULT Michel, *L'Archéologie du savoir*, Paris, Gallimard, coll. « Bibliothèque des sciences humaines », 1969.

JACOB, François, *La Logique du vivant*, Paris, Gallimard, coll. « Bibliothèque des sciences humaines », 1970.

LACAN, Jacques, « Le désir et son interprétation », extrait publié dans *Ornicar?*, no 26, 1982, p.7-36.

MAINGUENEAU, Dominique, *L'Analyse du discours. Introduction aux lectures de l'archive*, Paris, Hachette, 1991.

Corpus

- BAILEY, Cameron, « Virtual Skin: Articulating Race in Cyberspace », in Mary Anne Moser et Douglas MacLeod (eds), *Immersed in Technologies: Arts and Virtual Environments*, Cambridge, MIT Press, 1996, p.29-49.
- Collectif, *Ressource Center for Cybercultural studies*, <<http://otal.umd.edu/>>, hiver 2001.
- BAUDRILLARD, Jean, *La Transparence du Mal*, Paris, Galilée, 1990.
- BENEDIKT, Michael, « Introduction », in *Cyberspace: First Steps*, Michael Benedikt ed., Cambridge, MIT Press, 1991, p.1-25.
- DERY, Mark, *Flame Wars The Discourse of Cyberculture*, Mark Dery (ed.), 1994, Duke University Press, p.1-10.
- DIBBELL, Julian, « A Rape in cyberspace: or how an evil clown, a haitian trickster spirit, two wizards, and a cast of dozens turned a database into a society », in *Flame Wars The Discourse of Cyberculture*, Mark Dery (ed.), 1994, Duke University Press, p.237-261.
- DUMOULIÉ, Camille, « Petite philosophie du désir », dans *Critique*, tome LVI, no 637-638, juin-juillet 2000, p.623-632.
- DUNS SCOT Jean, « Quæstiones in libre II sententiarum », dans *Opera Omnia*, tome 13, Paris, Delambre, 1993.
- GRANGER, Gilles-Gaston, *Le Probable, le possible, le virtuel*, Paris, Odile Jacob, 1995.
- HAYLES, Katherine, *How we became posthumans. Virtual Bodies in Cybernetics, Literature & Information*, Chicago, University of Chicago Press, 1999.
- HEIM, Michael, *Metaphysics of virtual reality*, New York, Oxford University Press, 1993.
- IHDE, Don, *Technology and the Lifeworld: From Garden to Earth*, Bloomington, Indiana University Press, 1990.
- JOLIVAT, Bernard, *La Réalité virtuelle*, Que sais-je, 3037, 1995.

LEIBNIZ, *Discours de la métaphysique*, Paris, Gallimard, coll. « tel », 1995.

LÉVY, Pierre, *Qu'est-ce que le virtuel*, Paris, Éditions Sciences et société, 1995.

LÉVY, Pierre, *Cyberculture*, Paris, Éditions Odile Jacob / Éditions du Conseil de l'Europe, 1997.

MARTIN, Jean-Clet, *L'Image virtuelle*, Paris, Kimé, 199?, ??pages.

MITCHELL, William J., *City of Bits*, Cambridge, MIT Press, 1995.

MURRAY, Janet H., *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, New York, Simon and Schuster Inc., 1997.

POSTER, Mark, *The Second Media Age*, Cambridge, Polity Press, 1995.

QUÉAU, Philippe, *Le Virtuel, vertus et vestiges*, Seyssel, éditions Champs Vallon / INA, coll. « milieux », 1993.

REID, Elisabeth M., « Texte-based Virtual Realities: Identity and the Cyborg Body », dans *High Noon on the Electronic Frontier. Conceptual Issues in Cyberspace*, Peter Ludlow (ed.), MIT Press, Cambridge, 1996, p.327-345.

RHEINGOLD, Howard, *Virtual Reality*, New York, Simon and Shuster, 1991, p.298.

RUSHKOFF, Douglas, *Cyberia: Life in the Trenches Of Hyperspace*, San Francisco, Harper, 1994.

SELFE, Cynthia L., « Foreword », in *The Emerging Cyberculture. Literacy, Paradigm, Paradox*, Stephanie Gibson et Ollie O. OVideo (eds), Hampton Press, 2000, p. vii-viii.

STEUER, Jonathan, « Defining VR: Dimension Determining Telepresence », *Journal of Communication*, 42.4, automne 1992, p.75.

STRATTON, Jon, « Not Really Desiring Bodies: The Rise and Rise of Email affairs », dans *Media International Australia*, no 84, Mai 1997, pp.28-38.

Autres

ARISTOTE, *Métaphysique*, Jules Barthélémy-Saint-Hilaire trad., Paris, Presse Pocket, 1991.

BASTIT, Michel et Gilson, Étienne, *Les principes des choses en ontologie médiévale (Thomas d'Aquin, Scot, Occam)*, Bordeaux, Éditions Bière, coll. « Bibliothèque de philosophie comparée », 1997.

BERGSON, Henri, *Matière et Mémoire* (1898), Paris, P.U.F., 1957.

BRUCKMAN, Amy S., « Gender Swapping on the internet », *High Noon on the Electronic Frontier. Conceptual Issues in Cyberspace*, Peter Ludlow (ed.), MIT Press, Cambridge, 1996, p.317-325.

DELEUZE, Gilles, *Différence et répétition*, Paris, PUF, 1969.

DELEUZE, Gilles, *Cinéma 2. L'Image-temps*, Paris, Minuit, 1985.

DESCARTES, René, *Oeuvres*, tome VI, Paris, Vrin, 1990.

DERRIDA, Jacques, « Signature, événement, contexte », dans *Marges de la philosophie*, Paris, Minuit, 1972, p.367-393

GIBSON, William, *Neuromancer*, New York: Ace, 1984.

RHEINGOLD, Howard, *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*, Reading, MA: Addison-Wesley Publishing Co., 1993.

NEGROPONTE, Nicholas, *Being Digital*, New York: Alfred A. Knopf, 1995.

DELEUZE, Gilles, *Le Bergsonisme*, Paris, P.U.F., collection « S.U.P. », 1966.

HARRAWAY, Donna, *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*, New York; Routledge, 1991.