



HAL
open science

Le statut anthropologique de l'image à l'ère du virtuel

Patrick Schmoll

► **To cite this version:**

Patrick Schmoll. Le statut anthropologique de l'image à l'ère du virtuel. *Futurs indicatifs*, 2002, 53, pp.22-36. hal-01300451

HAL Id: hal-01300451

<https://hal.science/hal-01300451>

Submitted on 11 Apr 2016

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Le statut anthropologique de l'image à l'ère du virtuel

Patrick SCHMOLL

Laboratoire "Cultures et Sociétés en Europe" (UMR du CNRS n° 7043)

Université Marc Bloch, Strasbourg

Le virtuel : définitions et originalités

Classiquement, la réalité virtuelle se définit comme un système informatique capable de simuler, à travers des images de synthèse stéréoscopiques, des mondes tridimensionnels artificiels dans lesquels, par sollicitation de plusieurs de nos sens (vision, audition, mais aussi kinesthésie) on peut s'immerger et se déplacer avec des sensations corporelles.

L'imagerie de synthèse permet une représentation tridimensionnelle (3D) : un objet peut être représenté selon l'angle choisi, on peut le faire tourner sur lui-même, ou tourner autour de lui. Le point de vue de l'observateur peut être lui-même intégré dans la représentation : au lieu de regarder l'objet à l'écran, l'observateur coiffe un visiocasque, ou casque virtuel relié à l'ordinateur. Ses écouteurs et les écrans disposés devant ses yeux reconstituent un environnement 3D panoramique. Les capteurs enregistrent les mouvements de la tête pour retransmettre une sensation visuelle de déplacement dans l'espace. À un stade plus avancé d'immersion, le gant numérique ou la combinaison numérique permettent de donner du corps de l'observateur une représentation comme objet virtuel se déplaçant dans l'environnement, également virtuel, pour y saisir d'autres objets. Vêtu de la combinaison, l'observateur (qui devient opérateur) anime le personnage qui le représente dans l'espace virtuel. Des dispositifs de retour d'effort communiquent des sensations physiques : le poids, la texture, la densité des objets saisis, la résistance des obstacles.

La réalité virtuelle relève de la simulation du réel par l'image et de l'invention de mondes inactuels, qui a de tous temps préoccupé l'espèce humaine. En ce sens, la création de mondes virtuels ne fait que prolonger, en la renouvelant, la démarche de l'artiste ou du créateur de fiction. Elle réalise cependant un saut considérable par rapport aux arts traditionnels de la simulation, en raison de deux innovations essentielles : 1. les performances de la production infographique aboutissent à un réalisme de l'image proche de la confusion avec le réel, puisqu'on peut la toucher, en faire le tour, dans un espace qui est lui-même une image, et 2. les techniques de communication électronique (le réseau) permettent de transformer ces mondes artificiels en espaces de rencontre entre plusieurs personnes se parlant et interagissant à distance.

Ces techniques ont des applications multiples dans la recherche et dans l'industrie. Mais dans le grand public, ce sont évidemment les applications à des espaces de rencontre, mondes virtuels 3D¹ et jeux vidéo massivement multi-joueurs² en ligne sur Internet, qui sont les plus connues. Des groupes aux contours imprécis se forment ainsi sur Internet, dont la majorité des participants ne se sont jamais rencontrés autrement que par messages sous pseudonymes et avatars interposés, mais qui échangent des informations, collaborent ensemble, et finissent par nouer une gamme étendue de relations, y compris affectives, qui

¹ Par exemple le *Village 3D* (<http://www.levillage.org/>), *Cryopolis* (<http://www.cryopolis.com/>) ou le *Deuxième Monde* (<http://www.2nd-world.fr/>). Ces sites demandent le téléchargement (gratuit) d'un petit moteur de navigation.

² Plusieurs dizaines de milliers de joueurs sont connectés dans le même espace virtuel. *Ultima Online* (<http://www.uo.com/>), un monde d'*heroic fantasy*, est le classique du genre. Nos propres observations portent sur *Mankind* (<http://www.mankind.net/>), un jeu de stratégie au sein duquel plusieurs dizaines de milliers de joueurs explorent et se rencontrent dans une galaxie de plus de 100 000 planètes.

peuvent durer des mois, voire se prolonger sur plusieurs années. Des formes nouvelles de socialité apparaissent, qui préfigurent peut-être une mutation du lien social.



Une vue générale de *Cryopolis*, le site de rencontre de la Sté Cryonetworks, conceptrice de *Scol*, un moteur de navigation 3D qui s'impose comme l'un des standards actuels.
Source : capture d'écran du site <http://www.cryopolis.com/>.

Les conséquences anthropologiques de ces retombées sociales sont encore mal évaluées, faute de recul par rapport à un phénomène encore récent et en cours d'émergence. Célébrées par les uns (Lévy, 2000), elles sont redoutées par les autres (Le Breton, 1999; Breton, 2000). Et c'est parfois dans la littérature de science-fiction (donc dans une autre forme de simulation, qui est une manière de se donner le recul nécessaire en se projetant dans le temps ou dans un espace fictif) qu'on trouve parfois les réflexions les plus pertinentes.

Le réalisme au risque de la confusion

La question du statut particulier des images virtuelles dans le rapport spécifique que l'homme entretient aux images est d'abord amenée par leur réalisme, c'est-à-dire par l'extrême *fidélité* de la représentation que ces images et leur environnement artificiel proposent de la réalité.

La fidélité d'une représentation résulte de la qualité de l'information fournie à nos récepteurs sensoriels : si nos sensations sont sollicitées par une simulation de la même manière qu'elles le sont par la perception d'un objet réel, nous en déduisons que la représentation est fidèle par rapport à la réalité. En ce sens, une image d'un objet dans un miroir, qui propose à notre perception visuelle une représentation exactement identique à celle que nous avons de l'objet réel, est ce qu'il y a de plus fidèle en matière de représentation visuelle.

Or, le virtuel introduit une révolution dans l'image, parce que la fidélité y est poussée jusqu'au point où son statut d'image, par essence *distincte* de la réalité qu'elle représente, est bousculé. L'assurance que nous avons que l'image dans le miroir, ou une photographie couleur, ne sont que des images, et non la réalité, tient essentiellement au fait que seule la perception visuelle est sollicitée. Notre assurance serait

ébranlée si nous avons la possibilité également de toucher, sentir, voire goûter l'image en question. De ce point de vue, un film est plus réaliste qu'une photographie, d'une part parce que l'animation stimule indirectement, par identification, nos sensations proprioceptives, d'autre part parce que la sonorisation sollicite aussi notre ouïe. Il est clair qu'à mesure que nous vivons avec des images tridimensionnelles qui sollicitent de manière de plus en plus exacte, non plus une, mais l'ensemble de nos sensations corporelles, la frontière entre l'image et le réel devient problématique.³

Ph. Quéau (1993) souligne les deux types de problèmes que pose logiquement cette incertitude dans le rapport à l'image et, à travers elle, à la réalité :

1/ Une première forme de perturbation dans notre appréhension de la réalité pourrait nous conduire à *traiter les simulacres comme des objets et des êtres réels*. Les parents et éducateurs stigmatisent le risque de formes spécifiques de schizophrénie ou de solipsisme que provoqueraient, dans les jeux vidéo en particulier, un trop grand goût pour les créatures virtuelles qu'on y côtoie. La fuite hors du "véritable" réel, et le refuge dans des réels de synthèse pourraient effectivement fournir un paradis artificiel d'hallucinations virtuelles à toute une population que leur monde quotidien a cessé de faire rêver, notamment ceux qui sont forcés à l'oisiveté par le chômage ou un temps libre sans moyens financiers pour l'occuper. Dans une logique de contrôle social, les mondes virtuels des jeux en lignes permettraient ainsi de parquer les populations à risque en occupant les esprits et les corps.

Nous soulignons cependant dans un autre travail (Schmoll, 2000) que le caractère spectaculaire des environnements créés par les techniques d'imagerie ne doit pas cacher que les mondes virtuels tirent leur consistance, et donc leur réalisme, d'abord et essentiellement du fait qu'ils permettent à des gens de se rencontrer et d'interagir. Les communautés virtuelles ont une réalité qui est d'abord psychologique et sociale. Cette réalité tient moins au réalisme des images qu'à l'édification à plusieurs d'un univers imaginaire partagé (Schmoll, 2001b). Les internautes et joueurs de jeux vidéo en ligne recherchent avant tout une forme originale de relation à autrui : les simulacres les intéressent moins que les contacts qu'ils nouent au sein de ces espaces. Ils se lassent d'ailleurs assez vite des interactions avec des créatures programmées par ordinateur et privilégient très vite les interactions avec les autres joueurs (Nachez & Schmoll, 2002).



Dans les mondes virtuels, les participants communiquent via des *avatars* qui les représentent dans l'espace 3D. Il peut s'agir de représentations anthropomorphes, comme dans les jeux vidéo, ou, comme ici (Cryopolis), de fenêtres en suspension qui peuvent se déplacer, et sur lesquelles chacun affiche sa photo ou une image de son choix.

Source : capture d'écran du site <http://www.cryopolis.com/>.

2/ L'autre modification possible de notre appréhension de la réalité, inverse de la précédente, consisterait à *traiter le réel comme ayant aussi peu de consistance que les mondes virtuels*. Une interrogation existentielle traverse notre expérience des mondes virtuels, et même des contacts sociaux que nous y nouons : si je suis reconnu par d'autres dans l'identité factice que je leur propose, s'ils m'acceptent, non tel que je suis dans la réalité, mais tel que je prétends être, en quoi mon identité habituelle, celle par laquelle je suis

³ Gottfried Korff, dans ce même numéro, rappelle que les images représentent ce qui est absent, tiennent lieu de ce qui n'est pas là, servent à montrer, voire à démontrer, ce qui ne peut pas être vu ou ce qui sera plus tard. Les fonctions instrumentales, symboliques ou religieuses de cette dialectique de la présence-absence sont évidemment bousculées dans le cas d'images qui *sont* ce qu'elles représentent.

reconnu dans le monde physique, est-elle plus "réelle" que mes identités virtuelles (Schmoll, 2001a) ?

Cette question travaille un pan entier de la littérature de science-fiction, de Ph.K. Dick à W. Gibson, N. Stephenson et G. Egan, avec une référence récurrente aux philosophies et doctrines telles que l'hindouisme et le bouddhisme, pour lesquelles le monde réel est une illusion qui masque le vide de l'être.

Dans un autre registre, l'utilisation militaire de l'imagerie virtuelle, pour obtenir une représentation des objectifs à atteindre et piloter à distance les projectiles qui leur sont destinés, aboutit à une déréalisation de la violence. Historiquement et anthropologiquement, l'exercice de la violence a déjà été modifié par l'introduction des armes à projectiles, avec des distances de feu croissantes, et par les bombardements, qui permettent de faire l'économie de la confrontation directe, visuelle, entre l'agresseur et la victime. L'image virtuelle réintroduit d'une certaine manière la représentation visuelle de l'antagoniste, mais au prix d'une complète abstraction de celui-ci, ce qu'exprime bien le vocabulaire militaire contemporain qui le désigne sous des termes tels que "la cible". Une terminologie aseptisée (on parle de "nettoyage") déréalise le "théâtre" des opérations, tandis que la succession des images sur les écrans évoque un jeu vidéo, dans lequel les protagonistes n'ont pas plus de consistance que des "bots" animés par l'ordinateur. Ce traitement de la réalité par l'image trouve son prolongement dans l'utilisation qui en est ensuite faite par la presse télévisée, comme on a pu l'observer à l'époque de la Guerre du Golfe⁴.

Des représentations-objets

La confusion entre l'image et la réalité est renforcée par le fait que les images infographiques sont les formes sensibles de programmes informatiques sous-jacents, qui constituent avec elles des objets en tant que tels. Le virtuel modifie donc profondément notre notion de ce qu'est une représentation.

L'image d'un objet dans le miroir, ou une photographie, sont des représentations *analogiques*. Elles s'imposent à l'observateur en lieu et place de l'objet réel par l'effet d'une translation, point à point, entre la représentation visible de l'objet réel et celle de l'objet virtuel. L'image peut être plus ou moins précise, plus ou moins fidèle, en fonction de la qualité du miroir ou de l'appareil photographique, mais le principe de cette reproduction par analogie demeure. Le téléphone et la télévision transportent pareillement des représentations analogiques, le signal transmis étant analogue au phénomène représenté.



Un paysage généré par ordinateur, ici avec le logiciel *Terragen* : le réalisme de l'image n'est plus un indice de l'existence réelle de son sujet.

Source : <http://frederic.bezies.free.fr/>. © Frédéric Béziès.

⁴ Cf. dans ce même numéro l'article de Isabell Schenk. Des artistes photographes comme Wolf Vostell ont proposé des travaux de montage et de retouche à partir de photographies de guerre de la période postérieure à 1960 : leurs œuvres mettent en valeur cette non-rencontre entre l'agresseur, la victime, et le spectateur distant que nous sommes. La réalité virtuelle porte cette logique à une forme d'aboutissement.

En revanche, les images de synthèse n'ont pas nécessairement de modèles originaux dans la réalité. Elles sont d'abord des représentations visibles de modèles conceptuels abstraits. Les images de synthèse sont calculées sur ordinateur à partir d'algorithmes et de données numériques diverses. "Synthétiser une image" revient à dire que toute l'information nécessaire à la création d'une image ou même d'une série d'images animées est contenue, sous forme symbolique, dans la mémoire de l'ordinateur, et qu'il n'est donc pas nécessaire de faire appel au monde "réel" pour les créer. Elles se présentent donc aux sens comme des images, mais, à la différence des images photographiques ou vidéographiques qui sont issues de l'interaction de la lumière réelle avec des surfaces photosensibles, celles-ci ne sont que l'expression sensible de ce qui est d'abord un langage. Les images tridimensionnelles "virtuelles" ne sont pas des représentations analogiques d'une réalité déjà existante, ce sont des simulations numériques de réalités nouvelles (Quéau, 1993).

Ce n'est donc pas que le réalisme des images virtuelles qui perturbe notre appréhension de la réalité. Les images analogiques peuvent, elles aussi, être très réalistes. On peut très bien imaginer que dans l'avenir des représentations holographiques pousseront le réalisme jusqu'à permettre une reproduction tridimensionnelle animée des objets, avec possibilité de "toucher" ces derniers. Il n'en demeurera pas moins une

différence essentielle entre un hologramme dont le modèle existe quelque part dans le monde physique, et un objet virtuel dont le modèle n'existe que sous forme de données numériques dans un ordinateur, et qui est donc l'expression propre de ce modèle.



Neil Fleming, un des personnages du film *Final Fantasy, The Spirits Within* (Columbia Pictures, 2001) : le personnage n'a pas d'existence en dehors du "script" qui l'anime, mais demain, ce script pourrait être écrit par un "agent intelligent" dont l'image serait ainsi la manifestation sensible.

Source : <http://www.finalfantasy.com/>.

© Sony Pictures Entertainment.

Le réalisme impressionnant des personnages du film d'animation *Final Fantasy* illustre, à partir de l'exemple d'acteurs de cinéma entièrement virtuels, ce que pourrait donner d'ici peu nos relations avec des agents intelligents interactifs, représentés à l'écran de l'ordinateur par des visages ou des corps de synthèse. Une image dans le miroir ou une photographie sont des représentations d'objets réels, dont elles ne sont donc que les doubles analogiques. L'image virtuelle est une création originale qui ne renvoie à aucun objet réel lui ressemblant. Comme un tableau ou une sculpture, elle est à la fois l'image et son support, un objet en tant que tel, ayant une réalité propre, même si celle-ci est essentiellement numérique, à savoir des lignes d'écriture dans un programme. Il y a donc dans les objets virtuels une consistance forte, l'image n'étant que la forme visible d'un programme sous-jacent qui est comme son identité.

Téléprésence et télévirtualité

Cette différence essentielle entre l'analogique et le virtuel fonde l'écart entre deux philosophies en matière de télécommunication : la *téléprésence* et la *télévirtualité* (Quéau 1993, Veillon 1997). La téléprésence est réalisée par les moyens de télécommunication qui permettent de communiquer à distance avec un interlocuteur en ayant de lui une image la plus fidèle possible, acoustique dans le cas du téléphone, acoustique et visuelle dans le cas du visiophone et de son application-phare qu'est la visioconférence.

Dans la télévirtualité, la communication est établie entre les interlocuteurs par l'intermédiaire d'images de synthèse qui les représentent, et qui peuvent agir avec d'autres objets virtuels dans un environnement entièrement simulé. Alors que la téléprésence, empruntant ses

techniques à la télévision, n'échange que les images vidéo et les voix des participants, la télévirtualité permet un travail coopératif sur des objets virtuels, par l'entremise de clones.

En pratique, les usages de la télévirtualité risquent dans l'avenir de ne pas se cantonner à des espaces latéraux, soit ludiques, soit hautement technologiques comme les sondes martiennes, mais d'investir massivement les domaines courant de la téléconversation et de la téléconférence, actuellement réservés au téléphone et à la télévision. Des impératifs de coût et de rapidité des transmissions pourraient conduire à introduire une dimension télévirtuelle dans les liaisons actuelles de téléconférence, en remplaçant l'image vidéo "réelle" du participant par un clone virtuel lui ressemblant. On peut déjà prévoir que ces clones virtuels deviendront de plus en plus "réalistes", dans le rendu des expressions du visage et de la gestuelle, en utilisant les retombées des recherches en infographie et notamment des techniques de placage de textures en temps réel.

Il est évident que se faire représenter par un clone de synthèse, même ressemblant, impliquera une évolution notable des habitudes vis-à-vis de notre propre "image". L'image virtuelle, reconstituée à partir d'algorithmes gérés par un ordinateur, fût-elle aussi fidèle qu'une photographie, n'en restera pas moins une simulation, et non une représentation analogique. Il sera alors intéressant d'étudier si, comme un vêtement, elle aura tendance à reculer à l'arrière-plan du champ de la conscience, ou si son essence hétérogène provoquera une sensation persistante de dédoublement (Méchin & al., 2001) que le sujet gèrera comme il conduit un véhicule.

Ph. Quéau souligne également que la médiation d'images de synthèse dans une télé réunion introduit un double écart objectif dans la relation à autrui, qui ne peut manquer d'avoir une traduction dans l'intersubjectivité : d'une part, chacun est irréductiblement "différent" de son image, d'autre part, cette image, construite d'un côté par l'émetteur, n'est pas nécessairement identique à celle qui est reconstituée de l'autre côté par l'ordinateur du destinataire. On peut imaginer que chacun pourra avoir à sa disposition la possibilité d'introduire des paramètres de décodage imposant que le clone de son interlocuteur se présente à la réception sous un aspect différent : avec ou sans moustache, avec une couleur de peau fantaisiste, avec des comédons grasseyeux surnuméraires. Celui qui est en contact avec un interlocuteur à qui il offre à l'émission, de chez lui, une image différente de ce qu'il est, devra ne pas oublier que cette image apparaît elle-même modifiée à sa réception dans l'univers de son interlocuteur.

Des éléments fondamentaux de notre relation avec les autres hommes, comme la notion de "présence", se trouveront mis en question par des pratiques virtuelles qui défient aujourd'hui les prévisions. Les lieux virtuels dans lesquels nous serons de plus en plus appelés à évoluer changeront de multiples façons la perception du corps.

L'image dans la constitution du sujet humain

La centralité des questions que pose le statut de l'image à l'ère du virtuel tient à la fonction tout aussi centrale qu'ont les images dans la formation de notre identité d'être humain. C'est cette même centralité qui justifie le thème de notre interrogation commune de sociologues, d'ethnologues, d'historiens, d'anthropologues, de psychologues ou de philosophes, sur l'image : les images nous font fonctionner.

Sans pouvoir ni vouloir développer sur l'importance de l'image en psychologie, je rappellerai seulement quelques points essentiels.

Les images, dans leur définition de *Gestalt* sensorielles, jouent un rôle primordial chez les êtres vivants en général, dans la communication entre eux et dans leur développement, et ce d'autant plus qu'ils sont plus évolués. On pense en particulier aux signaux qui déclenchent les comportements individuels d'accouplement ou d'agression, ou les conduites collectives grégaires, ou encore l'établissement précoce des liens

familiaux par "empreinte" des premiers objets à la naissance (Lorenz, 1965). La méthode des éthologistes qui permet de les objectiver consiste précisément à les remplacer par des images stricto sensu, en l'occurrence des *leurres* qui reproduisent sur des figurines de papier les formes et les couleurs des stimuli effecteurs et provoquent les mêmes réactions.

Les humains sont, davantage encore que les autres êtres vivants, soumis à l'empire des images. J. Lacan, dans son texte sur le stade du miroir (1949), a été l'un des premiers à mettre un accent particulier sur le fait que l'enfant ne voit à l'origine dans l'autre, dans l'image du miroir ou dans sa mère, qu'un semblable avec lequel il se confond. Il resterait rivé à cet état de choses, celui d'une relation immédiate et sans distance à l'autre (ce qui se produit dans la psychose) si la médiation d'un tiers (l'autre parent) ne l'introduisait à l'ordre du langage et de la culture, terrain symbolique commun par lequel passe la relation humaine.

Être humain, c'est se dégager de l'emprise imaginaire de l'autre. Et c'est en même temps se dégager de l'emprise de l'image en tant que telle : la distanciation opère dans le sujet, à la fois d'avec l'objet et d'avec l'image, et permet de faire la différence entre l'image et l'objet qu'elle représente. La conscience naît de la résistance à l'évidence des choses : le sujet prend ses distances d'avec les objets en s'en abstrayant, en ayant sur elles un point de vue, des représentations, qui introduisent du jeu dans les images spontanées qu'il s'en fait.

Les images ont donc toujours un statut ambigu. Leur élaboration exprime la tentative de se représenter les choses, même abstraites, comme c'est le cas dans la production iconographique. Mais l'image est aussi porteuse d'un risque de confusion avec la réalité, dont le mythe de Narcisse, ou les manifestations iconoclastes, expriment bien l'inquiétude. De ce point de vue, en donnant consistance et vie aux images, le virtuel prête manifestement à un possible retour, sous des formes hypermodernes, à des pratiques idolâtres et magiques.

Le virtuel, un exercice pour l'esprit

On pourrait penser que la réalité virtuelle, en introduisant une confusion entre le simulacre et la réalité physique, faisant de l'image un objet tangible, menace la conscience de basculer dans la psychose ou le solipsisme. C'est en partie vrai : le risque existe. Mais il n'est pas moins vrai que la conscience et la subjectivité naissent sur le terreau d'une paradoxale fragilité. L'être humain danse sur le fil tendu entre son extrême fascination pour l'image, d'une part, et les efforts de l'intelligence pour se dégager de cette fascination, d'autre part. Il ne dispose pas de la neutralité innée des autres mammifères vis à vis de ses représentations : il peut aussi bien s'y soumettre sans distance, dans la folie individuelle, le mimétisme, le grégarisme ou l'adulation collective des idoles, que réaliser les œuvres les plus élevées, notamment artistiques, qui attestent de sa capacité tout à fait originale à en jouer.

Il semble donc que, plus grand est le danger que les images précipitent l'esprit dans l'obscurité de la fascination, plus élevé est le résultat s'il arrive à se déprendre de leur piège. Nos sociétés modernes font une place historiquement sans précédent aux images de toutes sortes et de toutes formes, produisant les conduites que l'on connaît, de soumission aux figures médiatisées par la publicité ou la propagande. Mais en même temps, la modernité se caractérise par cette capacité accrue des individus et des sociétés à la réflexivité, au travail de l'intelligence sur les représentations du monde et de soi-même. Plus individualiste, et sans doute plus seul, certes, l'homme moderne a aussi une conscience plus aiguë de lui-même, et une conduite plus adaptée à des environnements changeants.

Cette duplicité de notre rapport aux images explique par exemple qu'on puisse les "détourner" de deux manières très différentes : la propagande et la publicité fabriquent des images qui nous manipulent, tandis que la caricature et certaines formes de l'art fabriquent des images qui nous enseignent comment les images nous manipulent. Dans cet esprit, bien que les mondes virtuels puissent être pour l'esprit un miroir

aux alouettes, un piège fascinateur (et en fait, *parce qu'ils peuvent l'être*), ils sont en même temps une opportunité pour la pensée de franchir un nouveau seuil dans le dépassement des schémas dans lesquels l'homme occidental moderne vit depuis des siècles... et peut-être depuis Euclide.

Un exemple : la relation à l'espace dans l'imagerie virtuelle

En effet, les images virtuelles nous permettent par exemple de résister à l'évidence, à la banalité euclidienne de l'espace normé où nous vivons.

La caractéristique la plus saillante des images virtuelles est de donner le sentiment d'une immersion dans l'image. Dans ses formes les plus complexes, l'environnement virtuel est un véritable "espace de synthèse", dans lequel on peut avoir le sentiment de se déplacer physiquement. Cette impression de déplacement physique peut s'obtenir de différentes manières mais le plus souvent elle est donnée par la conjonction de deux stimuli sensoriels, l'un reposant sur une vision stéréoscopique totale et l'autre sur une sensation de corrélation musculaire, kinesthésique et proprioceptive, entre les mouvements réels du corps et les modifications apparentes de l'espace artificiel dans lequel on est plongé.

Ph. Quéau souligne à ce sujet que le virtuel interroge notre rapport spontané à l'espace tel qu'il est posé classiquement par Kant. Pour Emmanuel Kant, l'espace est une représentation nécessaire *a priori* qui sert de fondement à toutes les intuitions extérieures : *on ne peut jamais se représenter l'absence d'espace*. L'espace est même la condition de possibilité des phénomènes, comme il est la condition subjective de notre sensibilité. L'espace ne représente, ni une propriété des choses en soi, ni ces choses dans leurs rapports entre elles. Il est la condition préalable de la relation du sujet aux objets.

En revanche, dans les mondes virtuels, l'espace n'est plus une représentation *a priori*. Il est lui-même une image, que l'on doit modéliser de la même façon que les objets qu'il "contient". On peut donc parfaitement imaginer de construire des mondes virtuels qui, au lieu de se conformer aux lois d'un espace euclidien, correspondent à celle d'un espace de Riemann ou de Lobatchevsky ou même d'un espace aux propriétés arbitraires. Il est possible d'introduire des dimensions autres que celles, spatiales et temporelle, de l'expérience commune. La dimension d'échelle permet par exemple à l'observateur de se projeter vers un point d'une carte, d'agrandir cette dernière jusqu'à découvrir un paysage, et de poursuivre sa descente vers l'infiniment petit, ou de remonter vers l'infiniment grand pour s'éloigner de la terre, puis du système solaire, puis de la galaxie et considérer l'univers dans sa globalité. Il est aussi possible de contrôler le ralenti ou l'accélération du temps, d'ajouter des dimensions spatiales, etc.

Cette démarche intellectuelle met en oeuvre un méta-raisonnement. Elle introduit, suivant Ph. Quéau, ce que Lacan aurait appelé une "schize", un paradoxe de l'espace-temps, une faille dans notre logique de représentation, qui nous donne une leçon en matière de perception émotionnelle de nos relations spatiales avec les objets et l'espace. Cette schize apparaît du fait de la rupture avec notre perception spontanée du monde, elle nous permet par une sorte "d'insight", d'illumination intuitive, de nous extraire de nos cadres de pensée habituels.

Conclusion

La conscience naissant de la distance aux choses, les réalités virtuelles renouvellent nos manières de nous distancier. Elles nous obligent à nous méfier des apparences, du semblant dont le virtuel est entièrement tissé. Précisément parce que les images virtuelles proposent un inquiétant réalisme, elles suscitent en nous autant de fascination que de distanciation. Les images virtuelles interrogent de manière tangible, concrète, notre rapport au réel. Elles nous incitent à aiguïser notre attention, à effiler notre regard. Elles nous donnent à penser que le monde réel pourrait bien être lui-même une image, puisqu'elles paraissent si bien en

simuler les apparences et les profondeurs. Elles nous apprennent par l'exemple que les autres que nous rencontrons sur le Réseau pourraient être (et sont effectivement) différents de ce qu'ils paraissent et prétendent être. Elles transforment nos conduites en nous rendant plus intelligents et plus stratèges.

Bibliographie

- Breton Ph. (2000), *Le culte de l'Internet : une menace pour le lien social ?*, Paris, La Découverte.
- Heim. M. (1993), *The metaphysics of Virtual Reality*, New-York, Oxford University Press.
- Lacan J. (1949), Le stade du miroir comme formateur de la fonction du Je, conférence publiée in J. Lacan, *Écrits*, Paris, Seuil, 1966, pp. 93-100.
- Le Breton D. (1999), *L'adieu au corps*, Paris, Métailié.
- Lévy P. (1995), *Qu'est-ce que le virtuel ?*, Paris, La Découverte.
- Lévy P. (2000), *World philosophie. Le marché, le cyberspace, la conscience*, Paris, Odile Jacob.
- Lorenz K. (1965), *Über tierisches und menschliches Verhalten. Aus dem Werdegang der Verhaltenslehre*, trad. fr., 1970 : *Trois essais sur le comportement animal et humain*, Paris, Seuil.
- Méchin C. & al. (2001), *Le corps, son ombre et son double*, Paris, L'Harmattan.
- Nachez M. & Schmoll P. (2002), Les Player Killers. Formes et significations de l'incivilité dans les jeux vidéo en ligne, *Revue des Sciences Sociales*, 29, pp.
- Quéau Ph. (1993), *Le virtuel, vertus et vertiges*, Paris, Champ Vallon, INA.
- Rheingold H. (1993), *La réalité virtuelle*, Paris, Dunod.
- Schmoll P. (2001b), Les espaces textuels partagés. Nouvelles formes d'écriture, nouvelles formes de communication, in Buri-dant C., Kleiber G. & Pellat J-Ch. (eds), *Par monts et par vaux : itinéraires linguistiques et grammaticaux. Mélanges de linguistique générale et française offerts à Martin Riegel*, Leuven-Paris, Peeters, pp. 351-364.
- Schmoll P. (2000), Les mondes virtuels, entre imagerie et imaginaire, *Sociétés*, n° 70, pp. 33-46.
- Schmoll P. (2001a), Les *Je* on-line. L'identité du sujet en question sur Internet, *Revue des Sciences Sociales*, 28, pp. 12-19.
- Veillon F. (1997), Les environnements virtuels partagés, Conférence au Centre Beaubourg Georges Pompidou, Paris, 7 janvier 1997, in *Rencontres-Média*. <http://www.internetactu.com/archives/dossiers/Ntic/vthese/ARTICLES.htm>

Romans :

- Dick Ph. K., *A Maze of Death*, 1970. Trad. fr. *Au bout du labyrinthe*, Paris, Laffont, 1972.
- Dick Ph. K., *The Man in the High Castle*, 1962, Trad. fr. *Le maître du Haut Château*, Paris, Laffont, 1974.
- Dick Ph. K., *Ubik*, 1969. Trad. fr., Paris, Laffont, 1970.
- Egan G., *Permutation City*, 1994. Trad. fr. *La cité des permutants*, Paris, Laffont (le Livre de Poche), 1996.
- Gibson W., *Neuromancer*, 1984. Trad. fr. *Neuromancien*, Paris, La Découverte, 1985.
- Stephenson N., *Snow Crash*, 1992. Trad. fr. *Le samouraï virtuel*, Paris, Laffont, 1996.