



HAL
open science

Au risque du Virtuel ?

Rémy Potier

► **To cite this version:**

Rémy Potier. Au risque du Virtuel?. Topique: La psychanalyse aujourd'hui [Revue freudienne], 2009, L'addiction au risque, 2 (107), pp.149 - 162. <10.3917/top.107.0149>. <hal-01516372>

HAL Id: hal-01516372

<https://hal.science/hal-01516372v1>

Submitted on 18 Jul 2017

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.



HAL Authorization

Au risque du Virtuel ?

Rémy Potier

*« Un objet est mort quand le regard vivant
qui se posait sur lui a disparu. »*

Chris Marker

Bien des lieux communs circulent à propos du Virtuel. D'emblée, je souhaite lever un malentendu fondamental qui consisterait à penser que c'est le média en tant que tel qui induit des difficultés et happe nos adolescents ou les adultes oisifs en les détournant d'activités plus saines. Cette conception est bien plutôt celle d'un malentendu générationnel. C'est le fameux : « c'était mieux avant » qui fait davantage écho à l'ambivalence des anciens à l'égard de toute jeunesse. Concernant la dépendance au virtuel, je montrerai que la difficulté à accepter l'inéluctabilité du temps qui passe est l'une des dimensions en jeu dans les conduites extrêmes des adultes – voire des seniors – fascinés par ce que propose Second Life, par exemple.

Par ailleurs, de quelle dépendance parle-t-on, lorsqu'il s'agit du virtuel ?

Dépendant au virtuel, je risquerai volontiers l'hypothèse que nous le sommes tous, ou le serons tous très vite. Chaque avancée technique produit ses dépendances. La crainte d'une société sans pétrole, le rôle irremplaçable que permet le nucléaire, ou encore aujourd'hui le téléphone portable et les e-mails, tous ces phénomènes déterminent nos sociétés contemporaines. Leroi Ghouran a bien montré comment les outils techniques participent du processus d'humanisation, et chaque époque de ce fait en incorporant son progrès, change l'homme en le rendant dépendant des prothèses qui lui ouvrent des possibles. Il est vrai néanmoins que ce progrès est un *Pharmakon*, remède et poison à la fois. La crise financière actuelle est une crise liée au virtuel et les peurs qui y sont asso-

ciées, des comportements des traders aux particuliers qui craignent pour leurs économies montrent, s'il fallait encore le prouver, combien nous sommes aujourd'hui dépendants de ce que permettent les nouvelles technologies du virtuel.

Loin de toute tentation misonéiste, la question ici serait plutôt de repérer les nouvelles formes que revêtent les pathologies dans leurs rencontres avec le virtuel. On le voit, les nouvelles pratiques invitent la clinique à se mettre à jour sur le plan théorique, afin d'élucider le sens de ces conduites. Comment comprendre ce nouveau malaise dans notre culture ? La dépendance pathologique au virtuel est-elle d'une différence de degré ou de nature par rapport aux usages divers dont le virtuel témoigne ?

Dans les limites de cet article, je voudrais partir de l'exemple de *Second Life* pour interroger le mode d'interaction dont peut témoigner son usage lorsque celui-ci est caractérisé par une économie inquiétante. Que s'y joue-t-il dès lors et pourquoi ?

Second Life n'est pas un jeu *stricto sensu* mais un espace d'échanges (donc de jeu aussi si les utilisateurs le désirent), visant à être aussi varié que la vie réelle, à la dupliquer en permettant à ses fastes d'être aisément accessibles. Il est en effet possible de s'y construire une villa, de posséder une Ferrari, et d'en jouir dans un corps idéal. Ainsi, cet environnement est l'une des possibilités de simulation les plus abouties offertes sur Internet. En penser les aspects spécifiques nécessite de prendre acte de ce que virtuel, souvent opposé au réel, induit sur le plan psychique, précisément parce que les pratiques s'y développent et traduisent la situation du sujet dans son environnement contemporain.

QU'EST-CE QU'UN ENVIRONNEMENT VIRTUEL ?

Un monde virtuel est une base de données graphiques interactives qui peut être explorée et visualisée en temps réel sous la forme d'images de synthèse en trois dimensions. Ce procédé mobilise une expérience qui qualifie la spécificité de la rencontre entre le sujet et cette image particulière. L'image virtuelle induit, je l'indiquerai, une expérience spécifique. D'emblée l'environnement virtuel implique pour le regard une intense immersion dans l'image. L'environnement virtuel que propose SL (*Second Life*) est un véritable espace de synthèse, qui donne le sentiment de se s'y déplacer physiquement. Cette expérience traduit une impression d'hybridation intime entre le corps du spectateur-acteur et l'espace virtuel dans lequel il est immergé. Les expériences virtuelles sont ainsi à prendre au sérieux, en tant qu'elles proposent une autre expérience du réel. La réalité perçue communément s'y trouve apparemment remise en question. Les expériences virtuelles sont *a priori* assimilables

aux expériences sensorielles réelles. Ces techniques convoquent le corps au sein de l'espace de simulation en lui permettant de s'incorporer les images, de les vivre del'intérieur.

Philippe Quéau pose la question du niveau de représentation utilisé en interrogeant la modélisation engagée dans ces processus. C'est bien ce qui en jeu dans les techniques de représentation à distance proposée par un système comme Second Life. Or, du fait même que les images utilisées sont numériques, directement issues des modèles logicomathématiques, il ne faut plus parler de représentations mais plutôt de simulations. « Les images tridimensionnelles « virtuelles » ne sont pas des représentations analogiques d'une réalité déjà existante, ce sont des simulations numériques de réalités nouvelles¹. » Il faut bien dès lors parler de « simulation virtuelle » pour aborder la spécificité de cet environnement.

Les techniques de simulation virtuelle sont numériques, elles sont créées par des manipulations symboliques, propres aux langages logico-mathématiques. La question, à partir de là, demeure de savoir quelle vérité les représentations numériques peuvent donner à voir et à comprendre. La particularité des espaces virtuels tel que SL, c'est que *l'espace n'y est pas autre chose qu'une image qui se formalise et se modélise sans relâche*. Ce phénomène implique la possibilité d'une recomposition et d'une redéfinition permanente des relations spatiales entre les objets. Les différents objets que l'on trouve sur SL n'habitent pas l'espace, mais le constituent. L'espace y est donc objet de modélisation en interaction constante avec les autres objets modélisés par la participation de plus en plus croissante des internautes. Il faut bien relever que l'espace virtuel, en tant qu'il est expérimenté, est une image, celle d'un modèle. Aussi, avec les images de synthèse au sein des environnements virtuels, il convient de saisir le processus qui passe de la médiation des images par les modèles. En effet, ces images témoignent d'une perception sensible de modèles intelligibles. Les modèles qui constituent l'image relèvent bien de symboles logicomathématiques mémorisés et traités par des programmes informatiques. L'expérience de SL procède de la nécessité de se familiariser avec les *scripts* afin de garantir l'interaction entre l'image et la compréhension des règles qui permettent de créer des objets et de faire évoluer ce « monde ». D'un côté, il y a une expérience sensible de SL, par laquelle le regard est plongé dans l'image, où il est donné l'impression de marcher, de toucher, de rencontrer des autres. Par ailleurs, il y a la modélisation formelle préalable à la synthèse de l'image, dont la compréhension peut être progressivement acquise par les usagers, s'ils veulent participer à l'extension de celle-ci. Il est en effet intéressant de souligner que *l'expérience sensible du virtuel est fonctionnellement liée à sa compréhension intelligible*. SL demande des efforts pour pouvoir piloter son avatar en usant des possibilités offertes par

1. Ph. Quéau, *Le Virtuel – Vertus et vertiges*, Seyselle, Champ Vallon/INA, 1993, p. 18.

le tableau de bord, véritable boîte à outils, qui offre des extensions du corps, en figure les mouvements jusqu'à permettre d'élaborer ses propres *scripts*, qui conditionnent une construction originale de son avatar, garante de la reconnaissance des pairs au sein de cet univers. Ce qui est intéressant et préfigure le chemin qu'y emprunte la sublimation, c'est que le modèle et l'image y sont constitués l'un par l'autre, dans un aller-retour permanent entre l'intelligibilité formelle du modèle et la perception sensible de l'image. Autant dire que, loin d'être une expérience passive ou « passivante », un tel monde virtuel se modélise et se comprend en s'expérimentant. Pour arpenter un environnement comme celui de SL, il faut aussi mesurer combien il se perçoit et se donne à voir en se rendant progressivement de plus en plus intelligible.

LE DRÔLE DE MIROIR ET LE DOUBLE

Le cyberspace est un mode d'existence à part entière, porteur de langages, de cultures et d'utopies. Second Life est un monde où les frontières se brouillent et où les corps s'effacent, où l'Autre existe dans l'interface de la communication, mais sans corps et sans visage, sans autre toucher que celui du clavier de l'ordinateur, sans autre regard que celui de l'écran. Le reflet y est dès lors singulier et mortifère. *Le regard y est également écrit par avance* dans ses possibilités et limites, pour celui qui s'engouffre dans l'espace virtuel afin de le parcourir. Le corps y est absent, mais néanmoins sur-représenté par son absence, puisqu'il y est figuré et l'enjeu de tous les échanges. Plongé dans cet environnement, le sujet y est capté comme dans un miroir, mais la jubilation est ici relative à la possibilité d'influer sur le reflet.

Dans *Mythes et pensée chez les Grecs*, Jean-Pierre Vernant montre que le *colossos* représente une sorte de double physique des individus morts, forme de petite idole qui sert de mémorial et dont la forme plastique vient de la reproduction visible du corps invisible. Le *colossos* serait moins une copie, un portrait, d'un être ayant existé en chair et en os que la fabrication d'un double, image invisible du corps de gloire qui ne meurt jamais. Ces visions de double, telles qu'en peint Otto Rank², ont trouvé leur place dans la culture où elles ont été incorporées dans des rites religieux ou chamaniques (pour lesquels le double permet d'exister sur le mode de la téléportation). Le double, c'est la représentation du Moi pouvant prendre diverses formes, comme celles de l'ombre, du reflet, du portrait, du sosie ou du jumeau, issues du narcissisme originnaire. Il y a bien dans Second Life une expérience qui s'inscrit dans cette visée. Le motif du double est repris également par Freud dans « L'inquiétante étrangeté », « cette variété particulière de l'effrayant, qui remonte au depuis longtemps connu, depuis

2 O. Rank, « Le double », dans *Don Juan et le Double*, Paris, Payot, 1973.

longtemps familier ». L' *Unheimliche* est une forme d'angoisse liée au retour du refoulé et qui peut saisir, à l'occasion des rencontres troublantes initiées par ces simulacres. Que retrouve-t-on en effet comme figure du double sur SL ?

Dans ce monde où il n'y a pas d'âge, les avatars sont unilatéralement malléables dans leur forme idéale comme corps d'homme ou de femme entre 20 et 30 ans. La fatigue, si elle est éprouvée par l'internaute, ne concerne pas l'avatar qui répète les mouvements qu'on lui commande de faire dans une régularité parfaite. Il peut voler, se téléporter, se modeler, trouver des mouvements nouveaux, créer sa démarche dans la recherche d'un script idéal. Dans cet environnement, l'appartenance à la communauté enjoint de faire évoluer son avatar, de le prendre au sérieux, au risque d'être amalgamé au double voulu par le *designer* du jeu. Nul ne peut sérieusement investir un avatar formaté, le ressort de l'investissement de la création de son avatar est dans ce mirage qu'il réalise comme projet idéalisé du corps. Il y a bien, dans l'expérience de Second Life, une présence mortifère relevant de la dénégation. Je propose, pour témoigner de ce fait, de prendre appui sur l'image de l'évanescence telle qu'elle découle de ce que développe Freud dans son article « Éphémère destinée ». L'idée est de mettre en miroir la nostalgie que peut ressentir chacun des protagonistes de SL à l'égard d'un temps passé révolu et définitivement perdu, qui fait retour et illusion dans la réémergence de l'archaïque qui ressurgit dans l'effet *Unheimlich* de l'immersion dans l'image. Dans « Éphémère destinée », Freud, me semble-t-il, donne la clef de la posture à adopter à l'égard de cette inéluctabilité du temps qui passe. Il argumente en effet afin de s'opposer à la révolte d'âme qui se retire à l'avance de l'investissement de la beauté pour la raison qu'elle n'est pas durable. À cette occasion, Freud souligne au contraire que la beauté est indépendante de la durée temporelle absolue³. L'enjeu est celui d'un deuil : « Se représenter que ce Beau est éphémère donnait à ces deux êtres sensibles un avant-goût du deuil suscité par son déclin, et comme l'âme se retire instinctivement de tout ce qui est douloureux, ils sentaient la jouissance qu'ils puisaient dans le Beau endommagé par la pensée de son éphémère destinée⁴. » Alors, est-ce que l'idéalisation de la jeunesse par ces procédés de construction d'un double ne répondrait pas à cette nécessité d'affirmer qu'elle est indépendante du temps qui passe. Après avoir dû s'arracher à l'enfance, puis à l'adolescence, l'adulte voudrait conserver de sa jeunesse cette forme éphémère hors du temps, ce que l'expérience du virtuel offre comme illusion.

3. « À supposer que vienne un temps où les tableaux et les statues que nous admirons aujourd'hui se désagrègent, ou que vienne après nous une race d'hommes qui ne comprenne plus les œuvres de nos poètes et de nos penseurs, voire une époque géologique dans laquelle tout ce qui vit sur terre soit sans voix, la valeur de toutes ces choses belles et parfaites est déterminée uniquement par sa signification pour notre vie sensible, elle n'a même pas besoin de durer plus que cette dernière et elle est de ce fait indépendante de la durée temporelle absolue. » S. Freud, « Éphémère destinée », dans *Résultats, idées, problèmes*, t. I, p. 234.

4 *Ibid.*, p. 235.

Dans SL, le sujet est libéré des contraintes corporelles habituelles face à un monde simplifié dont le fonctionnement est plus ou moins aisé, et il ressent physiquement un monde sans chair. Dans ce monde synthétisé, l'internaute se prête au jeu dans des situations ayant toutes les apparences du vrai, mais sans les risques et les difficultés qu'impose l'épreuve de réalité. De plus, à travers son avatar, il est possible de s'exposer à mille activités inédites. *Il faut s'étonner et relever l'implication du corps et du regard dans l'expérience virtuelle.* Malgré une mobilité réelle réduite, l'individu vit une plénitude sensorielle en s'immergeant dans l'image de l'écran, en s'y déplaçant concrètement dans un univers reconstitué. Dans SL, l'avatar peut se laisser aller au loisir de la marche dans un espace thématique à plusieurs niveaux, permettant une visite à partir d'anamorphoses diverses, actionnées par les différentes prises de vue prévues par le système. Le regard peut se propager depuis plusieurs angles, ce qui permet une expérience visuelle inédite. Il est par exemple possible de suivre la vue d'un autre personnage et de se plonger dans un regard commandé par un autre, instituant ainsi un voyeurisme spécifique. Vision synoptique, zoom, contre champ, le visuel se veut au centre de l'expérience corporelle dématérialisée. Dans son article « L'archipel imaginaire du corps virtuel ⁵ », le philosophe Jean-Jacques Wunenburger met en avant l'idée que, « en dissociant le corps et l'expérience, en déréalisant le rapport au monde et en le transformant en rapport à des données, le virtuel légitime aux yeux de maints internautes (...) l'opposition radicale entre esprits et corps, aboutissant au fantasme d'une toute-puissance de l'esprit ⁶ ». Le virtuel expose à une expérience qui place le corps à la fois en deçà et au-delà du corps, qui n'est ici au fond que passif, même s'il résonne des innombrables effets de sensations et d'émotions provoquées par l'image. *Avec le corps virtuel idéal mis en acte sur SL, l'absence du corps réel favorise les contacts avec des nombreux interlocuteurs.* L'expérience de SLs'inscrit pleinement dans cet idéal d'interactivité. Dans ce cadre, ni gêne, ni préjugé, ni aucune forme de timidité, chacun avance masqué. L'avatar peut être pensé comme masque, corps à l'expressivité figée dans les simulacres des codes et des figures.

COMMENT SE FAIRE UN CORPS... SANS VISAGE ?

En 1923, Freud écrit que « le moi est avant tout un moi corporel : il n'est pas seulement un être de surface, mais il est lui-même la projection d'une surface⁷ ». En suivant cette proposition de Freud, on comprend que la figure du

5 J.-J. Wunenburger, « L'archipel imaginaire du corps virtuel », dans les actes du colloque de décembre 2000 à Grenoble, Paris, L'Harmattan, 2002.

6 *Op. cit.*, p.175.

7 S. Freud, « Le moi et le ça », dans *Essais psychanalytiques*, Paris, Payot, 1981, p. 238.

double et la construction du corps dans SL engage cette projection. Ce corps-là ne prend plus appui sur le corps de chair, mais est une construction numérique qui engage les représentations de soi auxquelles le sujet contemporain se voit confronté. Négroponce prétend que nous vivons « le passage irrévocable et irréversible des atomes aux *bits* », c'est-à-dire une transformation de la chair du monde ou du contenu des choses en informations. La frontière entre les mondes, les objets et les hommes s'efface, tout devient commutable en puissance puisque tout est régi par les mêmes unités de base. La nouvelle expérience du miroir consiste aujourd'hui à se situer dedans. *Alice au pays des merveilles* serait en ce sens un mythe contemporain. Le sujet face à l'écran est comme un astronaute dans sa capsule, son corps est une épaisseur encombrante qui l'entrave.

L'internaute, malgré son avatar, est privé de visage⁸, il n'a plus réellement à craindre de se regarder en face, il n'est qu'une identité volatile. Le sujet y incarne ici un *cogito* pur, un sujet transparent à lui-même, dans la mesure où il n'est que cette création et les spécificités prêtées au personnage. Cette expérience du miroir tend à n'être que pur imaginaire, au sens où c'est le Moi-Idéal qui y est à l'œuvre, c'est le cas de le dire. *Quid* du corps fantastique qui remplace le corps vivant par un corps synthétique, numérique ?

Si l'on revient à Platon, le *phantasma* désigne en grec une réalité purement illusoire, pure apparence sans corps, malgré ses impressions de réalité. Si les simulacres de corporéité semblaient limités aux rêves psychiques, aujourd'hui c'est à travers l'image de synthèse numérique qui s'accompagne d'effets sensoriels sans correspondance avec un corps biologique. L'image de synthèse permet de doubler un corps par un autre déplié à partir d'informations algorithmiques, qui reconstituent les propriétés anatomiques et physiologiques du premier. Après la simulation numérique, le double du corps accède à une sorte de surréalité qui, pour l'œil comme pour le toucher, peut faire fonction de corps réel.

Le corps entièrement artificiel peut vraiment prendre la place du corps naturel en imitant jusqu'à la perfection les caractéristiques de la vie. *Ce corps en est un visuel*. L'image du corps ne renvoie, dès lors, plus à un référent extérieur qui pouvait interagir comme référent ontologique premier, car il s'agit d'une surréalité. Il existe bien différents dispositifs d'images qui viennent compléter le corps réel voire s'y substituer. Wununberger précise, à ce propos, qu'il y a là le « sentiment que nos contemporains cherchent moins à jouer avec leur corps en le revêtant ou en le dédoublant, qu'à l'échanger radicalement contre un corps artificiel, jusqu'à sa disparition en tant que substrat biologique. »

Le corps devient un objet vivant instrumentalisable que l'on peut morceler, bricoler, recréer sans égard pour un modèle absolu. On se trouve en présence d'un pur corps de désir, disponible pour les fantasmes les plus variés. Pour

8. D. Le Breton, *Des visages. Essai d'anthropologie*, Paris, Métailié, 1999.

Aristote, le corps, comme tous les êtres de la création, était doté d'une fin naturelle qui constituait son essence. C'était là la place d'une véritable pensée du virtuel, avec laquelle la conception contemporaine fait au fond rupture. Chaque chose devait, conformément à une harmonie du cosmos, réaliser sa nature, développer ses propriétés virtuelles, potentielles jusqu'à atteindre une forme ultime et accomplie. Même si certains obstacles limitaient la réalisation parfaite du corps, celle-ci pouvait être identifiée, favorisée et recherchée. Aujourd'hui, le corps n'est plus qu'un matériel génétique, physiologique, disponible pour toutes les manipulations et transformations. Les expériences contemporaines témoignent d'une appréhension du corps comme disponible. La technicisation du corps est vouée à la seule jouissance, mais au prix d'une mise en place unidimensionnelle de celui-ci, par où il se retrouve désymbolisé.

Toutes ces quêtes du corps, notamment dans les espaces virtuels, sont traversées par le désir commun de la recherche d'un corps autre, conjugué de différentes façons : altéré, alternatif ou aliéné. Les différentes variétés d'images participent à une modification de l'identité empirique et existentielle du corps propre, soit pour l'enrichir, soit pour l'hybrider, soit pour en changer. Ces pratiques relèvent du désir de métamorphose de soi, d'échapper à la finitude. Cette expérience d'altération de soi peut s'opérer par une sur-matérialisation (tatouage, prothèse, dopage) soit par une dématérialisation, avec le corps glorieux de l'image de synthèse. De plus, cette quête vise à démultiplier ou déformer le corps, mais également à en modifier les frontières, en faisant rentrer le monde au-dedans du Moi, ou en étendant les limites du corps au-dehors.

L'apparition des nouvelles techniques de représentation du corps confronte à des problèmes nouveaux qui touchent aussi bien les techniques objectives que le rapport subjectif à soi.

VIVRE DANS SECOND LIFE

Qu'est-ce qui caractérise l'expérience de Second Life ? Depuis sa chambre, le sujet internaute se laisse surprendre à marcher dans les forêts, à surfer sur les vagues ou à traverser l'océan en y arpentant les abysses. Il se téléporte (ce qui correspond à cliquer sur un lien hypertexte ici mis en scène) de Paris à Pékin, ou parcourt les rues de Rome en volant... Il se prélasser sur une plage où déshabille une femme de rêve dans le non-rapport sexuel du cybersexe. Il dialogue des heures durant, par écrit ou par la voix, avec des amis du bout du monde dont il ne connaît que les pseudonymes et le corps idéal qu'ils ont tous en partage. Les aventures sont aussi nombreuses que les millions d'individus s'étant créés un avatar. Dans ce *hors-lieu*, on peut vivre dans une ville virtuelle où l'on possède un appartement ou un terrain, où l'on pratique une activité, un métier, des loisirs. Les amis sont à un clic et sont tous en quelque sorte des voisins. Que le

béotien se rassure, il y existe des villages accueillants où d'autres internautes, flâneurs du virtuel, n'hésitent pas à vous accompagner dans les méandres cartographiques. Une invitation à la téléportation et le tour est joué...

Sur SL, toutes les métamorphoses sont pour ainsi dire autorisées. Un ange, un diable, une libellule, un lutin, que sais-je encore, puisque toute métaphore de l'image du corps est offerte dans ce cadre. Dans ces cartographies virtuelles, tout est relié et toute séparation abolie. Or, l'enjeu de la séparation est sans doute l'aspect majeur de toute vigilance à propos du monde du tout à l'image. Comment réinstaurer l'écart et pourquoi ? Or, la condition même de la subjectivation requiert l'écart et la mise en place d'un regard. Comment encore se faire un regard dans l'endoscopie que réalisent les techniques du virtuel ?

Ce monde a bien l'allure d'un rêve éveillé, il est même conçu dans cette intention, pour susciter de telles impressions. Il peut de plus être partagé avec d'autres simultanément, réalisant une foule virtuelle, dans une identification de masse à l'Autre-Virtuel, au potentiel de captation infinie. Le cyberspace est une sorte de rêve éveillé pour ceux qui entendent jouer plus en profondeur avec leur identité sans craindre un choc en retour du réel, il permet la construction de mondes innombrables et des formes multiples d'incarnation virtuelle, mais non soumis au principe de réalité, tout entière sous l'égide du principe du plaisir et de l'imaginaire⁹. Les perceptions y sont réellement essentielles, mais reposent sur une simulation, le corps virtuel est incorporel, il propose de passer derrière l'écran, d'être au cœur de l'image-mouvement.

Le cybersexe offre alors des conditions idéales au fantasme d'éradiquer de la condition humaine un corps imparfait voué à la temporalité et à la mort, condition fantasmatique de faire agir son double. Pour exemple de ce type de fantasme, Timothy Leary, dans *Chaos et cyberculture*¹⁰ voit dans le cyberspace l'occasion pour l'homme de se libérer de l'esclavage de son corps. Il n'hésite pas à prophétiser que les années futures vont éloigner l'Autre physiquement en le rendant pour autant bien plus proche :

« Les échanges directs, face à face, seront réservés aux grandes occasions, aux événements intimes et précieux, quasi sacramentels. Les rencontres physiques seront rares, exaltantes. Dans un proche avenir, nous trouverons impliqués dans nombre de cyber-relations avec des gens que nous ne verrons sans doute jamais en personne... Demain nous volerons par la grâce de nos cerveaux, sur les ailes des électrons pour travailler à Tokyo, ou pour déguster un

⁹ Avec le corps virtuel idéal, l'absence du corps réel, favorise les contacts avec des nombreux interlocuteurs. L'expérience de SL s'inscrit pleinement dans cet idéal d'interactivité. Dans ce cadre, ni gêne, ni préjugé, ni aucune forme de timidité, chacun avance masqué. Puisque comme double, l'avatar peut être pensé comme masque.

¹⁰ T. Leary, *Chaos et Cyberculture*, Paris, Éditions du Lézard, 1996.

délicieux repas en charmante compagnie dans un restaurant parisien, avant de rendre une petite visite à des parents de Seattle, tout cela sans quitter physiquement notre salon¹¹.»

Ce vœu de Leary tend à se réaliser à travers l'évolution dont SL n'est qu'une étape très figurative. Dans ce cadre, la sexualité devient textualité, dans l'économie du contact des corps, l'excitation verbale se communiquant au corps isolé et rendu à la place d'un terminal de plaisir. La « drague » sur SL est sans équivoque et la désimplication du corps facilite le plus simple libertinage. Une rencontre s'ensuit d'une téléportation dans une chambre prévue à cet effet, offrant de multiples positions figuratives sur le modèle pornographique. Ainsi chaque partenaire décrit textuellement ses actions et traduits par des exclamations le plaisir éprouvé, tout en manipulant les possibilités offertes par le programme comme métaphorisation d'une virtuosité dans l'art de l'amour-à-l'écran. C'est que les amants virtuels ne connaissent que la perfection ! Puis, sur le réseau, bon nombre d'internautes changent de sexe et se réjouissent à l'idée de tromper l'Autre. La traversée du miroir qu'autorise l'absence du visage de l'autre dans l'interaction libère les fantaisies sexuelles et les jeux d'identité. La sexualité sans corps est purement visuelle et va connaître avec les progrès techniques un niveau de simulation de plus en plus réaliste. N'oublions pas que les hologrammes ont atteint une perfection technique telle qu'il est aujourd'hui possible de simuler parfaitement la présence d'un corps dans l'espace. L'invention de Morel existe !

On assiste aujourd'hui à une hypertrophie du regard et la tactilité peut aussi bien être simulée par des capteurs. Il s'agit d'une expérience fétichiste en tant que telle. Une part de la culture du virtuel qu'a su mettre en relief David Le Breton, sacralise cette haine du corps. Pour les auteurs qui s'en réclament¹², le paradis est un monde sans corps, rempli de puces électroniques et de modifications génétiques ou morphologiques.

LE POTENTIEL DU RISQUE

Internet est devenu pour les adolescents le premier loisir devant la télévision¹³. Y passant de plus en plus de temps, les jeunes s'y constituent des tribus, qui participent de leurs identifications. Les adolescents ont désormais un *blog*, sur lequel ils expriment leurs sentiments et font vivre leurs relations amicales en réseau¹⁴. Aujourd'hui, les psychanalystes s'interrogent sur les conséquences

11. *Op. cit.*, p. 22-23.

12. Citons par exemple, Moravec, Minsky, Mazlich, Sussman.

13. Cf. l'étude sur la consommation culturelle des Français, ministère de la Culture, juin 2005.
14/ R. Potier, P. Bialès, « De l'amitié en virtuel », *Adolescence*.

de ces nouveaux usages sur la construction de la personnalité¹⁵. Déjà à propos d'Internet, il s'agit de s'interroger sur les effets psychiques de l'implication des nouvelles technologies dans la construction des repères et des identités. De quelle façon font-elles obstacle, à quoi répondent les satisfactions attendues de l'usage du virtuel, faut-il en souligner des risques ? Aussi, si les adolescents d'aujourd'hui grandissent dans la connivence de ces environnements virtuels, SL est davantage l'apanage des adultes, que les sociologues ont révélé être le plus souvent issus des milieux les mieux formés. Depuis les descriptions que j'ai engagées de cet environnement, les épreuves auxquelles le sujet est confronté apparaissent clairement. En premier lieu, les simulations induisent une immersion dans l'image à partir duquel tout écart devient problématique. Depuis cette immersion une expérience spéculaire spécifique se met en place, qui semble immédiatement en deçà de toute reconnaissance. L'enjeu s'avère bien souvent être la création d'un double narcissique qui évolue sans visage, ce qui le place dans une situation d'irresponsabilité ontologique¹⁶, qui montre dans les usages que les fantasmes actés y sont des plus primaires. Le problème engagé est bien celui du rapport au corps et de sa dématérialisation qui pointe dans le désir social et, inquiète sur l'instauration d'un fétichisme généralisé. La vie rêvée, selon certains auteurs, en est une pleinement fétichiste. Il y a bien un déni de la différence des sexes assez institutionnalisé dans les pratiques, et aussi bien un déni de la castration, par où le fétiche est « offert à l'usage », selon l'expression de Lacan. SL offre en effet le mirage de la réalisation du fantasme et consacre ce type de rapport objectal. Mais tous ces problèmes n'enlèvent rien à la complexité ressentie par rapport aux champs de possibilité et de créativité qui peuvent se faire jour à partir de ces techniques.

Le virtuel comme dispositif technique cause indéniablement de profonds bouleversements, notamment dans la représentation du savoir, comme dans l'imagerie médicale, par exemple¹⁷. Ces techniques de simulation ont donc une extension très large qui recouvre le spectre des intérêts divers que l'on peut porter aux objets culturels. De fait, la perception est transformée par les mondes virtuels, le regard change de polarité et devient pleinement écriture. Comme je l'ai montré, les simulations virtuelles sont des images calculées dont l'ambiguïté consiste dans le pôle à partir duquel on y est saisi. Le graphiste crée un environnement virtuel dans la médiation intelligible du modèle qui constitue l'image, qui produit une impression d'immersion et dans lequel le sujet se trouve baigné. Alors comment penser ce qui a trait à SL en sachant rendre compte de l'implication symbolique qui en inaugure la possibilité ? S'agit-il d'un fétiche qui recouvrirait le manque d'un voile intangible ou d'une nouvelle forme de

15. S. Tisseron, S. Missonnier, M. Stora, *L'Enfant au risque du Virtuel*, Paris, Dunod, 2006.

16. Cf. Levinas et ses travaux sur le visage, notamment *Totalité et infini*.

17. R. Potier, « L'imagerie médicale à l'épreuve du regard », dans *Cliniques méditerranéennes*.

symbolisation, aux ressources mal connues, mais riche d'un potentiel de sub-jection ?

Les espaces virtuels créent-ils une disjonction dans nos relations aux images ? Du point de vue technologique, la numérisation crée une rupture en faisant passer d'un mode d'enregistrement et de reproduction analogique à un autre, digital. L'innovation que permet la technologie numérique de l'image est de permettre de réaliser les désirs propres à toute relation à l'image depuis l'origine, ceux de se laisser immerger en elle et de pouvoir la transformer. L'expérience de Second Life est, sur ce point, particulièrement intéressante, dans la mesure où cet univers virtuel est pour l'instant l'un des environnements les plus avancés dans l'offre de la simulation sur Internet. Il permet ce qui est déjà le propre du jeu vidéo, la possibilité de s'immerger dans des excitations. Dans la rencontre avec les mondes virtuels, le sujet est aujourd'hui comme un nouveau-né face à la découverte de son environnement. En effet, il s'agira d'ordonner et de maîtriser ses excitations sans en comprendre encore le sens. De plus, selon Serge Tisseron, « le nouveau-né et le joueur sont invités l'un et l'autre à explorer le monde avec leur corps exactement de la même façon¹⁸ ».

L'enjeu face à l'image est bien entre fusion et séparation. « Aussitôt que l'être humain vient au monde, il est partagé entre le désir de se confondre avec l'objet de son attachement et celui de se séparer de lui. Ces deux désirs sont chacun conflictuels : s'unir à l'objet fait craindre de s'y dissoudre et de mourir ; s'en séparer fait craindre de vivre les affres de la solitude et de la culpabilité¹⁹. » S'unir aux images consiste dès lors à s'immerger à l'intérieur d'elles, tandis que s'en séparer sans les perdre revient à se placer devant et à les transformer pour se les approprier psychiquement, ce qui est aussi l'enjeu de se faire un regard.

Avec son concept de « rythmanalyse », Bachelard a montré que tout travail créateur mené à partir d'une matière inerte passe par des périodes d'immersion et de transformation. La rythmanalyse est une alternance d'une immersion, capable de permettre au créateur de percevoir les particularités d'un matériau, et d'une transformation de ce matériau au service d'un travail psychique de séparation.

Quelle forme de résistance opposer à un mouvement qu'il s'agit d'aborder au-delà de toute posture romantico-nostalgique (pour ne pas dire misonéiste), si ce n'est d'investir de plain-pied, dans un mouvement « d'intoxication volontaire », comme le propose le philosophe Peter Sloterdijk ? Leroi-Gourhan avait bien montré quel trajet l'humanisation a dû emprunter à travers les techniques, et combien la technique est le prolongement du corps... Il faut bien dès lors se garder de présager d'un côté ou d'un autre, des retombées qui attendent l'homme depuis son environnement de plus en plus inhumain. Accompagner et anticiper

18 S. Tisseron, *op. cit.*, p. 10.

19 *Op. cit.*, p. 97.

l'avènement technoscientifique, c'est ressourcer la part du sujet depuis ce qui le mobilise, réinscrire du mouvement face à l'arrêt sur image, redonner la place pour l'écart que justifie la problématique implicite du regard. Les objets techniques comme prolongement du corps sont à penser à partir des enjeux identificatoires qu'ils induisent, depuis l'épreuve spéculaire, que le virtuel consacre. Dans *Jeu et Réalité*, Winnicott aborde les différences qualitatives marquant les différents modes de fantasmatisation, ce qui nous est précieux pour penser les enjeux psychiques qui se font jour sur Internet. Nous savons, à parcourir SL, que le contenu peut s'avérer inquiétant, mais il n'est pas moins évident que l'implication créative peut y être également salvatrice. La relation aux images virtuelles nous donne l'illusion d'y entrer et permet pour autant d'en sortir consécutivement en les transformant par le geste. Il en est peut-être de cet usage du virtuel comme du passage de la tradition orale à l'écriture, qui, pour Platon dans le *Phèdre*, est à saisir comme *Pharmakon*, remède et poison à la fois.

Rémy POTIER
42, boulevard Port Royal
75005 Paris

BIBLIOGRAPHIE

- S. Freud, « Le moi et le ça », dans *Essais psychanalytiques*, Paris, Payot, 1981, p. 238.
 S. Freud, « Éphémère destinée », dans *Résultats, idées, problèmes*, t. I, p. 234.
 Ph. Quéau, *Le Virtuel – Vertus et vertiges*, Seyselle, Champ Vallon/INA, 1993, p. 18.
 T. Leary, *Chaos et Cyberculture*, Paris, Éditions du Lézard, 1996. Rank, « Le double », dans *Don Juan et le Double*, Paris, Payot, 1973.
 D. Le Breton, *Des visages. Essai d'anthropologie*, Paris, Métailié, 1999.
 E. Levinas, *Totalité et infini. Essai sur l'extériorité*, Le livre de poche, 1990, 346 p.
 R. Potier, P. Bialès, « De l'amitié en virtuel », *Adolescence*.
 R. Potier, « L'imagerie médicale à l'épreuve du regard », dans *Cliniques méditerranéennes*.
 S. Tisseron, S. Missonnier, M. Stora, *L'Enfant au risque du Virtuel*, Paris, Dunod, 2006.
 J.-J. Wunenburger, « L'archipel imaginaire du corps virtuel », dans les actes du colloque de décembre 2000 à Grenoble, Paris, L'Harmattan, 2002.

Rémy Potier – Au risque du Virtuel ?

Résumé : Internet constitue aujourd'hui une expérience dont les réseaux passionnent les anthropologues. S'intéresser au virtuel ici ce sera se laisser interpellé par ses usages, les modes de relations qui s'y repèrent, et interroger les processus qui s'y déploient. La question est aussi de repérer les nouvelles formes que revêtent les pathologies au sein des

espaces virtuels. Second Life est un exemple privilégié d'environnement virtuel qui s'illustre par le meilleur comme le pire. Il s'agira de prendre la mesure de ce qu'est à proprement parler un environnement virtuel pour ensuite interroger le jeu de miroir qu'il rend possible pour les internautes dans la construction de leur double, comme avatar. Comment penser cette constitution de l'avatar et l'investissement psychique qu'il requiert pour que l'internaute le fasse évoluer à son image ? Cette figuration du corps évolue dans l'espace virtuel, sans visage et de façon spécifique. Le statut du corps est ainsi à revisiter à partir de ces expériences au point de se laisser interpeller par les idéologies qui s'appuient sur ce que préfigure Internet et qui engage la métamorphose du corps contemporain. Reste que, loin d'une tentation misonéiste, la créativité est à l'œuvre grâce à ces expériences du virtuel et que comme nouvelle écriture, il est important d'en reconnaître le potentiel et d'en reconnaître le risque.

Mots-clés : Virtuel – Double – Fétichisme – Création – Éphémère – SL.

Rémy Potier – *The Risks of the Virtual World*

Summary : The internet is a fascinating source of study for anthropologists today, for its virtual dimension brings with it a whole host of new usages, social relations and processes. Some of these vehicle pathologies, of which Second Life is an eloquent example, in that it creates a virtual environment in which both 'better and worse' are possible. This article sets out to define the nature of a virtual environment as a framework for analysing the play of mirrors it provides for internauts as they create their alter ego as a manifestation of self. How can we understand this constitution of an alter ego and the psychic investment it requires on the individual's part to fashion their alternative self ? This new body evolves in a virtual dimension, with no specific face or function, inviting us to revisit our ideas in the light of the ideologies the Internet heralds for the metamorphosis of the body in contemporary society. Creativity, unlike misonéism, is the mainspring of these virtual experiences, with its own inherent promises and risks.

Key-words : Virtual – Double – Fetichism – Creation – Ephemeral - SL.