



Présentation

Le virtuel, pour quoi faire ?

Regards croisés

[Serge Tisseron, Frédéric Tordo

A un moment où le virtuel tend à être mis à toutes les sauces, une mise au point à la fois clinique et conceptuelle s'avérerait indispensable. Nous avons conçu ce numéro de *Psychologie Clinique* dans ce but, afin qu'il devienne la référence en la matière. En effet, passe encore que pour le grand public, le mot de virtuel serve de fourre-tout pour les angoisses de nos contemporains, mais que des chercheurs, des universitaires, des théoriciens, en fassent une catégorie susceptible de rendre compte des bouleversements produits par les technologies numériques est beaucoup plus problématique. Pourtant ce n'est pas faute d'outils, puisque Gilles Deleuze, dans *Différence et répétition*, puis Pierre Levy, en ont rigoureusement tracé la voie. Le premier a en effet indiqué ce que la vie psychique doit au virtuel, et a construit un modèle à quatre termes devenu indépassable par sa clarté, puisqu'il oppose potentiel à réel d'un côté, et virtuel à actuel de l'autre. Quant à Pierre Levy, on lui doit d'avoir mis en avant les processus sur les catégories en proposant de penser la vie psychique, dans son rapport au monde, comme une succession de virtualisations et d'actualisations, de telle façon que toute actualisation est le point de départ d'une nouvelle virtualisation possible, qui prépare elle-même à une nouvelle actualisation, dans une dynamique ininterrompue. Bref, tout semblait bien balisé dès les années 1990, pour que le virtuel ne soit pas opposé au réel. Dans ce qui suit, nous verrons pourtant que la confusion guette et pas seulement chez ceux qui seraient tentés d'y croire, mais aussi chez ceux qui pensent un peu trop vite que d'autres y céderaient. Car si les catégories proposées par Gilles Deleuze, puis par Pierre Levy peuvent nous servir de guide, elles ne résolvent pas tous les problèmes, loin de là. Le travail de Gilles Deleuze, centré sur le virtuel psychique, ne nous indique aucune voie pour franchir la distance qui sépare la vie psychique de l'utilisation technologique. Et il en est de même de



celui de Pierre Levy qui prend plus souvent ses exemples dans la vie psychique que dans le rapport aux machines. Et pour cause : à l'époque où il écrivait, celles-ci n'avaient rien de comparable avec ce qu'elles sont aujourd'hui.

C'est pourquoi il nous a paru essentiel de remettre ici sur le métier le concept de virtuel en gardant à l'esprit la pluralité de ses définitions. Le virtuel d'Aristote qui se confond avec le potentiel n'est pas le même que celui de Deleuze qui l'en distingue. Et le virtuel auquel fait référence Descartes dans sa construction des lois de l'optique n'est évidemment pas le même que celui dont ont parlé les premiers informaticiens. Les définitions multiples ne sont pas un handicap, mais obligent à chercher leur plus petit dénominateur. Or nous verrons que celui-ci semble bien se trouver dans la définition de ce à quoi il s'oppose – c'est-à-dire dans ce qu'il n'est pas – plutôt que dans ce qu'il est. Pour cela, le numéro est divisé en quatre parties.

Le virtuel psychique en psychanalyse, et ses implications dans le numérique

Avec Serge Tisseron, nous sommes introduits à la question du virtuel à partir des deux philosophes qui ont le plus contribué à en préciser la signification : Aristote et Deleuze. En rouvrant le débat ouvert par celui-ci, il montre qu'il existe trois formes de représentations qui se définissent par la relation que l'être humain entretient avec elles, c'est à dire par leur usage. 1) Tout d'abord, l'être humain anticipe le monde et se prépare à s'y confronter : Son cerveau bâtit sans cesse des mondes virtuels qui permettent la simulation mentale d'actes possibles, le choix des meilleures solutions et l'inhibition des actes inutiles. C'est ce qu'il appelle le virtuel psychique. 2) Mais l'homme peut aussi bâtir des mondes imaginaires sous la forme de récits et d'images, qui n'entretiennent pas de relations avec les informations données par ses organes des sens. 3) Enfin, ses organes des sens lui donnent des informations qui vont se mêler à ses préconceptions pour aboutir à la formation de représentations des situations où il est impliqué. Du coup, l'épreuve est d'accepter l'écart qui existe entre la représentation que j'ai au moment où j'anticipe une action et la représentation que me donne l'expérience. Il existe deux façons de refuser cette épreuve. La première est de couper tout lien entre les représentations d'anticipations et les informations que les organes des sens donnent sur le réel. Le sujet vit alors comme suspendu, sans projet et sans avenir. C'est le phénomène qu'on appelle *Hikikomori*. La seconde est d'ignorer les informations sensorielles et de penser que le monde est tel qu'on l'anticipe. Le sujet n'accepte alors l'autre qu'à la mesure des attentes qu'il a sur lui : c'est la Relation Virtuelle à un Objet, que l'auteur appelle Rvo, pour la distinguer de la relation à un objet virtuel (ou Rov) qui est le premier temps de toute anticipation, et aussi pour éviter les confusions phonétiques – et sémantiques – entre relation d'objet



virtuel (où c'est l'objet qui est virtuel) et la relation d'objet virtuelle (où c'est la relation qui est virtuelle). Ces deux formes d'échec de la relation au monde sont indépendantes des espaces numériques, mais le danger de s'enfermer dans une relation virtuelle à ses objets est incontestablement aggravé par l'utilisation des technologies numériques.

Nous poursuivons ce numéro avec Frédéric Tordo qui prolonge les travaux de Serge Tisseron sur le virtuel psychique en précisant la notion de l'anticipation. L'auteur définit d'abord le virtuel psychique comme une anticipation en tension vers l'actualisation. Le texte se poursuit par la description des trois formes d'anticipation appartenant au registre du virtuel psychique. 1) La première forme d'anticipation est dite fondamentale, dans la mesure où elle permet de préparer l'organisme à l'action avant même que celle-ci n'ait lieu. Elle s'insère dans une logique d'adaptation biopsychique. 2) La seconde forme est l'anticipation cognitive. Conceptuelle elle permet au sujet de préparer mentalement des plans d'action, sans limite de temps, pour remplir un objectif déterminé. Elle gouverne une logique de progression. 3) Enfin, la troisième forme est l'anticipation fantasmatique, c'est-à-dire une représentation d'anticipation des propres actions et/ou des propres états de subjectivité du sujet, dans une scène imaginée d'actualisation incertaine, inconsciente. Cette forme d'anticipation participe aux processus qui permettent le travail de subjectivation, dont l'auto-empathie, dans une logique subjective. Seulement, l'anticipation n'est pas toujours tendue vers des actualisations réalisables. Mais il se trouve bien un lieu où ce non-réalisable est actualisable, l'espace du virtuel numérique. On y retrouve actualisées les trois formes de l'anticipation du virtuel psychique. L'anticipation fondamentale intervient quand il s'agit de la préservation de la survie d'une figure de pixel qui nous représente. L'anticipation cognitive, quant à elle, survient lorsque le sujet doit anticiper des plans d'action dans les mondes simulés-virtuels. Enfin, l'anticipation fantasmatique apparaît à trois niveaux dans le virtuel numérique. a) Dans une désinsertion du sujet par rapport à ses préoccupations actuelles de préservation de la santé de son avatar (anticipation fondamentale), et de la préparation de plans d'action dans le cadre d'une progression de jeu (anticipation cognitive). b) Dans l'auto-empathie médiatisée. c) Enfin, en permettant l'anticipation des interlocuteurs réels derrière le masque de leur avatar, créant l'espace pour une future, et potentielle, rencontre intersubjective.

Définition et enjeux, mettre au travail le virtuel

Trois articles nous aident sur ce chemin. Stéphane Vial dans le domaine philosophique : le virtuel est-il une catégorie ontologique pertinente pour caractériser le numérique ? Etienne Armand Amato dans le domaine info-communicationnelle :



quel modèle pour cerner les expériences virtuelles vidéoludiques ? Et enfin Wilfried Coussieu en sociologie : le virtuel numérique offre-t-il les conditions d'une intersubjectivité ?

Pour commencer, Stéphane Vial aborde la question de la prétendue distinction entre virtuel et réel. Ces deux termes sont en effet souvent opposés. Pourtant, les philosophes le savent : le réel ne s'oppose en rien au virtuel, qui est un régime ontologique parmi d'autres. Et de même, de Alan Turing à Steve Jobs, les informaticiens le savent : le physique ne s'oppose en rien au numérique, qui est un régime matériologique parmi d'autres. L'auteur s'attache alors à montrer que le concept de virtuel est porteur d'un imaginaire métaphysique dualiste devenu aujourd'hui obsolète, et inadéquat. Sa déconstruction critique étant le seul moyen de dépasser l'obstacle épistémologique qu'il constitue, dans le but de mieux appréhender la nouvelle phénoménologie du monde induite par les interfaces numériques. Dans ce cadre, après avoir rappelé les quatre concepts fondamentaux du virtuel, le texte se prolonge par une critique de la réduction du numérique au virtuel : le phénomène numérique est fréquemment réduit au phénomène virtuel et le phénomène virtuel considéré comme une néo-réalité située en-dehors du réel. Pourtant, cette bipartition ontologique du monde correspond pour lui à un dualisme. En effet, persister à croire en la séparation du réel et du virtuel revient aujourd'hui à commettre une dénégation. Au point où l'on peut se demander si cette prétendue séparation n'a même jamais existé. Pour Vial, le dualisme numérique n'est rien d'autre qu'un platonisme erroné appliqué au numérique, fondé sur un fantasme métaphysique.

Puis Etienne Armand Amato propose un modèle d'analyse du jeu vidéo permettant d'en qualifier la spécificité, ou le mode de fonctionnement et de fréquentation. L'auteur introduit le terme d'instanciation, qui est au jeu vidéo ce que la projection est au cinéma : une condition technologique de possibilité autant qu'une modalité subjective de sensibilité et d'intelligibilité. Dans une perspective info-communicationnelle, il décrit l'instanciation comme la façon dont l'actualisation d'un programme interactif aboutit à une configuration particulière du fait de son usage. Il s'agit d'une opération par laquelle se constitue une instance. Il présente deux instances vidéoludiques qui doivent définir la place de l'utilisateur de jeu vidéo afin de lui procurer une nouvelle condition d'existence. 1) L'instance percevante constitue la variante concrétisée d'un modèle perceptif associant deux versants, l'un de nature sensoriel avec la reconduction des sens naturels dans l'univers jouable ; l'autre de nature sémiotique, avec les indices et symboles de l'interface iconique. 2) L'instance agissante, quant à elle, est la variante concrétisée d'un modèle participatif unissant deux versants, l'un de nature diégétique avec les entités, habitants, véhicules, objets, construction, forces, énergies ; l'autre de nature extra-diégétique avec les moyens d'action accessibles sur l'interface iconique.

Pour Amato, par le jeu vidéo, l'être humain s'approprié ces deux instances complémentaires et indispensables, nécessaires pour qu'on puisse parler de jeu vidéo, c'est-à-dire de jeu interactif en images offrant des possibilités d'action.

Dans son texte sur "L'expérience d'Autrui dans les jeux vidéo", Wilfried Coussieu interroge le jeu vidéo comme un espace d'interaction médiatisé avec lequel le joueur entre en coopération ou en conflit. L'auteur cherche à comprendre l'expérience vidéoludique solo, c'est-à-dire celle qui se fait sans autres partenaires humains, en étudiant l'attitude de communication entre deux entités, le joueur et le jeu, prises respectivement comme un sujet social et un objet technique en conversation. Le texte vient ensuite explorer les conditions de validité d'une relation à Autrui dans le cadre de l'expérience vidéoludique, en éclairant quelques pistes de réflexion sur la possibilité même d'une intersubjectivité conçue et médiatisée par un programme de jeu : une intersubjectivité numérique. L'hypothèse est alors tout à fait originale puisqu'il s'agit, en s'aidant de l'approche pragmatiste, de traiter de la possibilité d'une conversation avec le programme de jeu, ce dernier étant considéré comme une forme artificielle d'Autrui généralisé, prescripteur de conduites apparaissant sous les traits d'un interlocuteur, d'un ennemi, d'un partenaire ou d'une ressource. Alors que le joueur sait que le programme est un programme et qu'il joue le rôle d'une altérité fictive, s'il ne se laisse pas convaincre par la présence de cet Autre, qu'il soit un interlocuteur, un partenaire ou un ennemi, la raison d'être du jeu s'évanouit. Il s'agit du paradoxe de l'attitude mimétique. Elle affecte le joueur lorsqu'il joue à croire, à se faire croire ou à faire croire aux autres qu'il est un autre que lui-même, et fait déborder la supposée irréalité du jeu en un vaste problème de communication.

L'utilisation du virtuel numérique en psychothérapie

L'article d'Elise Lallart, de Camille Voisin et de Roland Jouvent concerne l'utilisation de la réalité virtuelle en psychothérapie. Les auteurs rappellent adéquatement ce qu'il faut entendre par réalité virtuelle, dont l'oxymore conduit si souvent à des confusions : sa signification exacte ne présente aucune contradiction avec la définition du réel. Au contraire, le virtuel indique ce qui est de l'ordre du possible. La réalité virtuelle se définit ainsi comme une représentation réaliste d'un monde imaginaire, bien sûr, mais tout aussi bien, réel. La réalité virtuelle, *in fine*, n'est qu'un produit de la simulation qui reproduit, en temps réel et le plus fidèlement possible, une partie du monde physique, mais elle ne s'y oppose pas. Il s'agit donc, pour l'ordinateur, de reproduire en temps réel le monde réel, et non de plonger l'utilisateur dans un monde irréel, fictif, fantastique, éthéré, libéré de toute contrainte. Le développement de ces technologies numériques en psychiatrie conduit alors à poser sous un angle nouveau la question du rapport entre le



réel et l'imaginaire, pouvant même jusqu'à envisager la réalité virtuelle comme outil pour penser le réel. Ainsi, la réalité virtuelle propose un nouveau paradigme d'interaction homme-machine dans lequel l'utilisateur n'est pas considéré comme un simple spectateur externe observant des images défilant sur un écran, mais comme un acteur participant activement à la construction et à la transformation d'un monde virtuel en trois dimensions. On peut présenter alors les technologies du virtuel comme des techniques de simulation de certaines situations, en permettant d'exposer les patients à ces situations tout en contrôlant certaines caractéristiques. En ce sens, la réalité virtuelle est considérée comme un outil de réalisme par les auteurs, qui permet de mieux gérer le réel.

Avec son texte, Michel Hajji propose deux regards complémentaires sur le rôle que peut jouer le jeu-vidéo comme support des processus psychiques de la symbolisation. Tout d'abord, en partant des travaux de Nicolas Abraham et Maria Torok sur la crypte et le fantôme, il expose un cas d'externalisation au sein du jeu vidéo les *Sims*, d'un fantôme psychique en lien avec un deuil parental non fait. Puis, dans un second temps, il s'appuie sur les travaux de Serge Tisseron pour distinguer deux modes d'interactions avec le jeu : un mode d'interaction centré sur la création d'une narration personnelle dans la durée au sein du jeu, et un mode d'interaction centré sur la répétition des mêmes actions stéréotypées de telle façon qu'il n'y a ni passé ni futur, mais seulement un éternel et fascinant présent. Il montre alors à quelles conditions des jeux vidéo créés par des libanais en lien direct avec la réalité sociopolitique du pays peuvent avoir un rôle structurant. Dans tous les cas, l'engagement et l'accompagnement du psychothérapeute doit favoriser la symbolisation sous ses différentes modalités.

Les usages du virtuel dans le domaine de la culture et de l'éducation

Rémy Sohier présente des jeux vidéo expérimentaux qui interrogent l'usage de l'interactivité dans les réalités virtuelles. Les créateurs tentent de virtualiser dans le jeu vidéo l'expérience du vécu du corps, dans le cadre d'une création numérique qui fait advenir la réalité charnelle en une réalité virtuelle. Ces créations, parfois subversives ou critiques, toujours artistiques, proposent de revenir à un rapport sensible de l'action sur l'image, en mettant le rapport corporel au premier plan. En expérimentant de nouveaux rapports sensibles et perceptifs par des interfaces originales, des illusions haptiques ou un fort travail scénaristique, cette expression artistique propose un regard nouveau sur le monde et sur notre manière d'agir. Elle interroge l'action de jouer en tant que telle. Il montre ainsi que le jeu vidéo expérimental témoigne d'une scission naissante entre des jeux dont la finalité est nécessairement le plaisir du jeu, et d'autres dont une autre finalité peut être convoquée (l'information, la réflexion, l'agir, l'esthétique, etc.). Cette catégorie de

jeu vidéo cherche à renouveler le genre en expérimentant de nouvelles manières d'interagir avec le corps sur l'image dans les univers virtuels. L'hypothèse avancée par l'auteur est celle d'un jeu vidéo expérimental qui redéfinit de façon frontale l'interactivité, en amenant des techniques de narration nouvelles faisant usage de sensations spécifiques au médium, ainsi qu'un rapport aux réalités virtuelles nouveau par la présentation de l'acte de faire. Etant lui-même artiste numérique, Sohier fait appel à certaines de ses créations virtuelles pour illustrer son propos. Julian Alvarez nous propose un regard original sur la question des *Serious games*. Après avoir évoqué les résistances, notamment auprès de parents d'élèves et des médias, il passe en revue un ensemble de questions et de réflexions qui sont en lien avec l'appropriation de jeux utilisés dans un contexte d'enseignement. Pour cela, il commence par définir un *Serious game* : outre la présence de fonctions utilitaires (diffuser un message, dispenser un entraînement, permettre la collecte de données), il faut que le jeu produit s'adresse dès sa conception à un marché autre que celui du seul divertissement : défense, santé, communication, formation, écologie... À partir de là, trois moyens sont proposés pour favoriser une appropriation des *Serious games* par les institutions éducatives. Le premier moyen est une appropriation par les accompagnements : aussi bien au niveau des usagers en situation d'apprentissage que des commanditaires ou prescripteurs de l'application (enseignants, équipes pédagogiques...). Le second moyen est une appropriation par l'évaluation : il convient de prouver que l'usage de *Serious games* apporte des valeurs ajoutées tangibles. Enfin, le troisième moyen est une appropriation du transfert, en créant un contexte d'utilisation favorable pour les apprenants en les accompagnants.

Enfin, Frédéric Tordo s'entretient avec Yann Minh, artiste multimédia qui a créé un dispositif, le *NooMuseum*, qui prend la forme d'un musée virtuel accessible *via* Internet, et qui propose une immersion en trois dimensions, et en temps réel. Il s'agit d'un support de conférence qui s'adresse à un public de spécialistes ou de néophytes de la culture du numérique. Il simule un espace physique dans lequel le public et l'enseignant se déplacent à l'aide des touches du clavier, de la souris, ou de dispositifs spécifiques comme un smartphone, ou une manette de jeu vidéo. Le contenu du *Noomuseum* est essentiellement dédié à la préhistoire de la cyberculture, c'est à dire aux événements dans l'histoire des arts et des sciences précurseurs de l'invention de la cybernétique, et qui sont emblématiques de l'évolution contemporaine des nouvelles technologies de l'information, et des relations symbiotiques que nous entretenons avec nos outils. Selon les observations de Minh, le public, ou l'étudiant, ne serait plus dès lors dans une posture passive, mais bien active en suivant un parcours dans un espace virtuel synchronisé avec celui du conférencier, et il établirait par ce déplacement une correspondance de mémoire entre un placement géographique et le contenu des mises en scènes



infographiques, facilitant l'apprentissage et la mémorisation d'informations complexes par un procédé vidéoludique actif.

Le lecteur a compris que notre préoccupation a été de préserver la variété des disciplines qui de près ou de loin, se sont approprié le mot. C'est pourquoi nous avons donné la parole à des philosophes, des psychanalystes, des sociologues, des artistes, des psychologues et des informaticiens, mais aussi à ceux qui sont un peu tout cela. Car le propre du numérique est de pouvoir métisser non seulement des technologies, mais aussi des disciplines.

<http://www.sergetisseron.com/>