

# LES NOCES DU RÉEL ET DU VIRTUEL

**L'opposition du réel et du virtuel n'est pas pertinente, tant du point de vue de notre culture perceptive du virtuel que du point de vue de l'histoire du concept de virtuel.**

Illustrations  
Arcady Picardi - facebook.com/ArcadyF.Picardi



## François Jourde

Enseigne la philosophie dans le secondaire, à l'École Européenne Bruxelles 1. Avec ses élèves, il explore des dispositifs d'apprentissage numériques dans l'esprit de la pédagogie active. Il est aussi formateur et conférencier dans le domaine des technologies éducatives. "Notre défi : aider les nouvelles générations à profiter de la puissance libératrice du numérique en évitant l'enfermement de la numérisation."

jourde@gmail.com  
www.jourde.eu

## 1. SELON NOTRE CULTURE PERCEPTIVE ACTUELLE : LE VIRTUEL NE S'OPPOSE PAS AU RÉEL



Le réel est ce qui est. Il est l'ensemble des choses (res) et des événements présents. C'est la totalité de tout ce qui arrive. Comme tel, le réel n'est jamais perçu. Montaigne, mieux que tous, nous le rappelle : « nous n'avons aucune communication à l'être » (Essais, II, 12). Si le réel reste pour nous un horizon inatteignable, nous atteignons cependant des réalités phénoménales, des représentations individuelles ou collectives du réel. Ces représentations sont influencées par notre nature, par notre histoire personnelle, par notre environnement social et culturel, et aussi par nos techniques. En effet, nos appareils sont des « dispositifs phénoménotecniques » (Stéphane Vial, *L'être et l'écran*, 2013), car ils influencent notre rapport au monde et la façon dont les phénomènes nous apparaissent. Dès lors, toute grande révolution technologique est en même temps une révolution ontophanique, touchant la manière dont les êtres (en grec *ontos*) apparaissent (*phainō*). « La virtualité fait partie intégrante de l'ontophanie du monde contemporain conditionnée par les appareils numériques » (Vial, 2013).

Nous sommes désormais habitués à la simulation par les interfaces. De fait, la génération dite des « digital natives » a l'habitude depuis sa naissance de voir le monde à travers des écrans, et de manipuler via les interfaces numériques des simulations du réel informatiquement produites. Pour cette génération, ce sont de vraies choses qui sont vues à travers les écrans.

Comme le formulait déjà en 1995 Sherry Turkle (*Life on the Screen*) : « Nous avons appris à voir les choses sous l'angle des interfaces [« *We have learned to take things at interface value* »]. » Nous sommes entrés dans une culture de la simulation, dans laquelle nous substituons toujours plus facilement des représentations du réel au réel lui-même. De fait, notre relation aux objets virtuels (informatiquement simulés) n'est pas affectée d'un sentiment d'irréalité. La culture de la simulation nous conduit ainsi à prendre ce que nous voyons à l'écran pour argent comptant (« *at interface value* »). Dans la culture de la simulation, ce qui fonctionne a pour nous toute la réalité qu'il nous faut.

## 2. SELON L'HISTOIRE DU CONCEPT : LE VIRTUEL NE S'OPPOSE PAS AU RÉEL

54



Le concept de virtuel remonte à la philosophie d'Aristote. Aristote a eu besoin de forger ce concept pour trouver une solution à l'antinomie de l'Être posée par Parménide : « l'Être est et le Non-Être n'est pas ». Pour sortir de cette opposition radicale, Aristote propose de définir l'être de deux manières : l'être en acte (grec : *energeia*; latin : *in actus*) et l'Être en puissance (grec : *dunamis*; latin : *in potentia*). L'être en puissance existe comme une promesse, sans actualisation manifeste. Ainsi, le bloc de marbre contient virtuellement la statue qui sera actualisée par le sculpteur.

De même, l'arbre existe virtuellement dans la graine. A chaque fois, le virtuel existe, mais sans être encore là : l'existence en puissance est une vraie existence, le virtuel est un vrai mode d'être.

La scolastique (philosophie du Moyen-Âge inspirée d'Aristote) oppose ainsi *virtualis* (du latin *virtus* : force, puissance), non pas à « réel », mais à « actuel ».

Aristote et toute la philosophie occidentale n'opposent ainsi pas le virtuel au réel, mais à l'acte (voir un schéma de l'histoire du concept). Cependant, pris de panique face aux appareils de simulation numérique, des penseurs ont affecté le virtuel d'un coefficient d'irréalité.

Le virtuel a été souvent opposé au réel, et rapproché du fictif, de l'imaginaire, du simulacre dangereux, de l'artificiel, du faux illusoire, de l'inauthentique.

Célébrons au contraire les noces du réel et du virtuel. Le virtuel est une modalité douce du réel, qui peut nous permettre de mieux apprivoiser sa modalité dure et actuelle.

