

# LE TEMPS DES REALITES VIRTUELLES

Le développement technologique débouche sur un horizon inattendu, celui des réalités virtuelles. Depuis quelques années un certain nombre de termes viennent comme l'annonce d'une révolution technologique. Images de synthèse, imagerie médicale, CD ROM, Images 3D, multimédia, etc.

Or tout cela converge vers la production, par différents moyens, d'artefacts, de situations artificielles qui ont de plus en plus l'allure de scènes réelles. Ce "réalisme" est du au fait d'une sollicitation qui tend à devenir multisensorielle et même kynesthésique. Les technologies nous permettent de créer des mondes dans lesquels nous intervenons par nos sens, par nos représentations, par nos actes et comportements. Ces espaces artificiels de plus en plus sophistiqués, de plus en plus "habitables" sont peuplés d'acteurs réels comme d'objets artificiels. Ce sont des "réalités virtuelles" au travers desquelles nous pourrions accéder à des connaissances, étudier et préparer des décisions, préparer et développer des actions et réalisations.

Utilisation des images de synthèse pour dessiner des mondes où évoluent véhicules et aéronefs. Reconstitution de personnages de synthèse à partir du paramétrage de l'image et du comportement de personnes réelles (des acteurs par exemple). Création de communautés virtuelles utilisant des moyens interactifs où se mêlent le virtuel et le simulé. Fantasmagorie de téléprésence ou du cybersex. C'est à une explosion que nous allons assister comme l'aboutissement d'un vieux rêve humain de récréation d'un monde artificiel dans lequel une vie réelle peut se développer.

Indépendamment de ce rêve démiurgique, n'est-ce pas aussi l'aboutissement de toutes ces tentatives récentes de maîtriser l'humain et l'intelligence mieux qu'au naturel avec les efforts cognitivistes mais aussi toutes celles de modélisation de la complexité, de simulations mathématiques, analogiques, digitales, intelligence artificielle, réseaux neuronaux, etc.?

Mais de telles reconstitutions de réalités virtuelles n'étaient-elles pas, au fond, déjà présente avec les systèmes de représentation théoriques, philosophiques, langagiers et plus généralement toutes les reproductions imagées, littéraires, musicales. Les supports modernes magnétiques, optroniques complètent les anciens, le livre, les encyclopédies et les plus antiques: les arts, dits évolués ou primitifs.

De tout temps l'homme a cherché à reproduire, représenter, reconstituer

quelque chose de la réalité qui en soit en quelque manière l'équivalent. Les fins en sont multiples :

- Revivre des situations passées avec des "réalités virtuelles", supports de mémoire.
- Vivre des situations "par procuration" à l'aide des médiations qui en sont comme une "réalité virtuelle" : tableaux, romans mais aussi bilans comptables, tableaux de bord, journaux, télévision, modèles, simulateurs...
- Anticiper le futur pour y projeter ses attentes au travers de "projets-projections" qui sont aussi de véritables "réalités virtuelles" du futur.

On pourrait donc au terme de cette première analyse en conclure à la très grande généralité du phénomène consistant pour l'homme à se construire des "réalités artificielles" ayant comme vertu de répondre à une attente. Le développement des technologies amène ainsi à constituer des "réalités virtuelles" qui ont l'avantage de la souplesse et même d'un plus grand "réalisme humain".

Dans l'expression "réalité virtuelle", le terme de virtuel est à la fois presque synonyme "d'artificiel" de "fictif" mais il signale aussi que l'artifice peut être porteur de vertus, celles qui répondent à certaines attentes spécifiques des hommes (vivre, revivre, anticiper...). En cela, il s'agit toujours de médiations et en quelque sorte de langages. Cela permettrait à la limite de croire ces réalités virtuelles porteuses d'une "puissance magique" mais cela n'interdit pas cependant de considérer tout simplement que ces réalités virtuelles ne sont que des moyens (intermédiaires, médiations) justifiés et construits en vue de fins humaines.

Il y a une seconde analyse (parmi d'autres sans doute) qui consiste tout d'abord à observer que les "mises en scène" de notre existence commune: structures de vie, habitat, cité, institutions, structures sociales, entreprises, modes de vie, politique, comportements socialisés, manifestations, etc. sont aussi et déjà production de réalités virtuelles en tant qu'elles sont aussi des artifices, des réalités dont la vertu est de servir les fins humaines. Au-delà, même notre connaissance de la réalité, passant par des processus humains de connaissance, est le fruit de notre regard, de nos actes de connaissance et, en quelque sorte, répond aussi aux finalités humaines.

Ainsi, on peut montrer que toute réalité est réalité virtuelle en tant que réalisée par l'homme en vue de ses fins (conscientes ou non). Les variables en sont principalement la flexibilité de cette réalisation et le réalisme du vécu de cette réalité. Le lecteur passionné d'un roman vit bien une réalité virtuelle mais il est (relativement) passif par rapport au texte, au support et l'imaginaire est le principal registre par lequel son vécu est sollicité.

Les technologies modernes apportent une grande flexibilité par l'interactivité

homme-moyens et entre les hommes. Elles peuvent solliciter tous les registres des sens à tel point que le "réalisme" qui en découle peut être presque plus grand que dans la réalité ordinaire. De là toute une série de possibles quand à la richesse infinie de ces nouveaux moyens et toute une série de problèmes où la dissociation entre "réalité ordinaire" et "réalité artificielle" peut se traduire par certaines formes de dérèalisations dont on peut imaginer l'éventail.

En fait, du point de vue de l'homme, il n'y a pas de réalité qui ne soit virtuelle. Le problème naît du fait que la croyance en l'unicité d'une réalité, posée déjà là, devant l'homme, prédomine.

Or il n'y a pas une Réalité Unique, il y a autant de réalités qu'en considèrent, en constituent et en vivent les hommes. C'est l'expérience la plus banale et la plus méconnue.

La théorie des Cohérences Humaines montre que, de cette manière, toute réalité est virtuelle en tant qu'elle est "réalisée" par des hommes et destinée à ses fins. En cela, toute réalité est doublement médiatrice (moyen) entre les hommes (toute réalité est commune à une communauté) et aussi vis-à-vis de ses fins.

Une entreprise est toujours une entreprise humaine destinée à des fins humaines, une science aussi et de même un Etat, une organisation, une oeuvre d'art, une maison, un modèle, une image de synthèse, un langage, etc.

L'étymologie du terme "virtuel" vient à propos pour confirmer cette vision. De la racine WIR provient:

Homme, viril, vertu, virtuel mais aussi valeur, virtuose et même "monde" de l'anglais world ou "âge d'homme". Tout ceci évoque l'idée que la réalité virtuelle est monde humain (à l'ère de la mondialisation).

Là encore la théorie des Cohérences Humaines montre que toute réalité est virtuelle en tant que :

- elle est le médium de ce qui est en l'homme le plus humain : le Sens. Toute réalité porte virtuellement le(s) Sens humain(s), Sens qui s'expriment en tant qu'intentions, désirs, forces, attentes, aspirations.
- elle est aussi le moyen par lequel il peut atteindre la visée du Sens engagé. Toute réalité porte virtuellement la possibilité d'atteindre quelque but, d'aller au-delà d'arriver à des fins humains.
- elle est enfin le milieu par lequel l'homme "réalise" sa propre existence. Toute réalité porte virtuellement la confirmation de l'existence et de l'identité humaine, à tel point que toute déstabilisation en est vécue comme périlleuse pour l'homme.

La virtualité de toute réalité en fait ainsi :

- le médium révélateur de l'homme, de ses Sens engagés (en

consensus), comme le texte porte le Sens de l'auteur et du lecteur.  
- le moyen pour l'homme d'arriver à ses fins en agissant sur la réalité, comme l'instrument vise à réaliser l'oeuvre.  
- le milieu dans lequel l'homme existe et organise son existence par laquelle se confirme son être transcendant.

En définitive l'expression réalités virtuelles signifie que les réalités sont porteuses de Sens humains. Par le réalisme de la sollicitation des sens, les technologies offrent paradoxalement un moyen de maîtrise des questions de SENS. Or, c'est une nouvelle étape de civilisation que d'entrer dans l'âge du Sens (âge de l'esprit).

Les technologies qui pourraient soutenir des logiques de déshumanisation trouvent là, au contraire, un débouché vers plus d'humanité. Permettant d'expérimenter une relativisation de l'idée de réalité, par la prégnance et même la suffisance des artefacts constitués, elles provoquent à reconnaître les virtualités humaines qui y sont inscrites.

Les réalités virtuelles sont le meilleur médium, le meilleur milieu, le meilleur moyen de révélation et de maîtrise des Sens humains. Les technologies en deviennent les messagères et trouvent là un Sens inattendu, y révélant leur propre virtualité d'incarnation des intentions humaines.

Roger NIFLE Octobre 1994

Virtuel : De la racine WIR : homme

de là le latin VIR : force, courage, valeur, vertu, virtuose, virtuel, viril;  
et le germanique WAIR avec l'anglais world : âge d'homme (weor-old) et l'allemand welt (wer-alt)

Tiré du Dictionnaire des racines des langues européennes  
de R. GRANDSAIGNES D'HAUTERIVE LAROUSSE 1948

[Retour](#)

---

[Panneau d'information](#) - [Accueil du site](#)