

Du virtuel psychique au virtuel numérique ou Comment le Web 2.0 nous rend tous acteurs

Serge Tisseron

Numéro 144 (3), 2012

Sciences et technologies

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/67751ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Cahiers de théâtre Jeu inc.

ISSN

0382-0335 (imprimé)

1923-2578 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Tisseron, S. (2012). Du virtuel psychique au virtuel numérique ou Comment le Web 2.0 nous rend tous acteurs. *Jeu*, (144), 84–87.

SERGE
TISSERON

DU VIRTUEL PSYCHIQUE AU VIRTUEL NUMÉRIQUE

ou Comment le Web 2.0 nous rend tous acteurs

Aussitôt qu'on pense au virtuel et aux arts de la scène, ce sont les jeux avec les images de synthèse qui viennent à l'esprit. Des personnages virtuels peuvent être associés aux acteurs et apparaître sur la scène avec un réalisme saisissant. En même temps, les spectateurs découvrent sur des écrans des images prises au ras du sol, dans les airs ou par des caméras portées par les comédiens de telle façon que le spectacle en est démultiplié. La numérisation des images a ainsi ouvert de nouveaux espaces au théâtre, comme d'ailleurs à la danse et à l'opéra. Le verrou des limites physiques de l'acteur a sauté. Son clone numérique est capable de toutes les contorsions, et il peut même dissoudre son apparence et se reconstituer autrement. Mais cela ne doit pas nous faire oublier que, si notre esprit ne fonctionnait pas déjà avec du virtuel, les ordinateurs et toutes ces mises en scène n'auraient jamais été inventés !

1. DU VIRTUEL PSYCHIQUE AU VIRTUEL NUMÉRIQUE

Les technologies du virtuel s'inscrivent dans la longue chaîne des inventions qui ont reproduit et démultiplié les capacités humaines. Certaines ont augmenté sa force musculaire, d'autres ses capacités sensorielles – comme les lentilles optiques et le thermomètre – et d'autres encore ses fonctions mentales opératoires comme la mémoire et le calcul. Avec les technologies numériques, ce sont toutes les capacités de l'esprit qui sont relayées, y compris les plus complexes. Le virtuel numérique n'aurait pas connu aussi vite un tel succès s'il ne faisait pas écho au virtuel psychique qui nous habite.



Nous venons en effet au monde en portant à l'intérieur de nous un « autre virtuel ». Pour le dire autrement, nous disposons de façon innée d'une représentation d'autrui, ou plutôt d'une place pour cette représentation, une sorte de « creux » de l'autre avant même de rencontrer cet autre et d'interagir avec lui. Cet espace prêt à recevoir la représentation d'un autre concret et réel assure dès la naissance la régulation des comportements avec un interlocuteur par l'anticipation permanente de ses réactions. Sans l'hypothèse d'un partenaire virtuel présent avant même que la relation ne s'établisse, il serait du reste bien difficile de comprendre comment celle-ci s'instaure. L'état amoureux, avec le fantasme qui lui est attaché que l'élue prend subitement et exactement une place qui lui était comme destinée, est sans aucun doute la représentation la plus exacte que nous pouvons avoir de cette disponibilité précoce. Et cela continue toute la vie.

Notre relation au monde concret est ainsi tendue à tout instant entre deux pôles. L'un est fait des conditions concrètes d'existence de l'objet ou de la personne avec lequel nous entrons en

Dans la *Trilogie des dragons*, création collective mise en scène par Robert Lepage (Théâtre Repère/FTA, 1987), les petites Jeanne et Françoise (Marie Michaud et Marie Gignac) campent leur univers, la rue Saint-Joseph, à partir de boîtes à chaussures, accessoires détournés pour le jeu des enfants et pour le jeu théâtral. © François Truchon.

relation : c'est le pôle actuel. L'autre est fait de nos attentes et de nos projets à son égard : c'est le pôle virtuel. De l'équilibre qui s'établit entre les investissements dévolus à l'un et à l'autre de ces deux pôles résulte ce qu'on appelle notre « sentiment de réalité », qui n'est autre qu'une synthèse fragile et toujours menacée. Si nous acceptons la part de frustration qui accompagne la découverte que l'objet réel ne correspond pas à nos attentes, nous reconnaissons que l'autre ne correspond jamais exactement aux attentes que nous avons de lui. C'est le chemin de la sagesse. Mais si nous ne l'acceptons pas, soit nous nous retirons du monde concret pour cultiver nos fantasmagories, soit nous nous engageons dans une course frénétique à la consommation d'objets et de personnes par lesquels nous sommes sans cesse déçus.

Le « virtuel » et « l'actuel » de toute relation sont ainsi reliés par deux mouvements psychiques opposés et complémentaires : la virtualisation est l'opération psychique par laquelle un objet concret perd les fonctions qui étaient d'abord les siennes pour être pensé de façon abstraite ; et l'actualisation est l'opération psychique par laquelle un sujet attribue certaines caractéristiques à un objet pour le faire servir à de nouvelles fonctions. Par exemple, un morceau de bois qui a trouvé une actualité provisoire dans le fait d'être une canne doit pouvoir être virtualisé en cas d'attaque pour trouver une nouvelle actualisation sous la forme d'une arme.

Lorsque virtualisation et actualisation sont associées, le monde et la vie sont dans un enrichissement permanent. Au contraire, la virtualisation sans actualisation appauvrit le monde en le réduisant à la représentation préconçue que nous en avons.



« L'usage de plus en plus précoce des réseaux sociaux apprend aux jeunes utilisateurs à rejoindre et à quitter en douceur des communautés virtuelles dans lesquelles ils mettent chaque fois en scène une identité, aussi bien psychique que sociale. »
© Philippe Leclair.

2. LES ENFANTS ET LES ACTEURS

Dans ses jeux spontanés, l'enfant ne cesse pas de détourner les objets qu'il utilise pour les faire servir à ses intentions. Dans ses mains, une banane devient un téléphone ou tout aussi bien un pistolet. Nous pouvons dire qu'il virtualise les objets du quotidien pour les actualiser dans de nouveaux usages. L'enfant manifeste en cela une plasticité psychique et une capacité d'invention que l'adulte peut lui envier !

Le jeu théâtral est basé sur le même principe. Des accessoires de carton y sont manipulés comme s'il s'agissait des vrais objets correspondants – par exemple un morceau de bois noir « est » un pistolet sur la scène –, et une tendance du théâtre actuel est même de faire jouer des rôles différents à des objets peu différenciés. C'est ainsi qu'un simple cube peut représenter successivement un siège, une table, un buffet, voire un animal. Le spectateur est invité à suivre l'acteur et à virtualiser chaque fois la fonction qu'il a précédemment prêtée à l'objet pour l'actualiser dans une autre.

La relation aux humains est construite sur le même principe. L'ami et collègue de la vraie vie « est » sur scène un ennemi, un père, une mère, un amant... Son statut quotidien est virtualisé, tandis qu'une potentialité correspondant à son rôle dans le spectacle est actualisée. En fait, l'acteur a toujours été un pratiquant du virtuel exactement de la même manière que Monsieur Jourdain faisait de la prose sans le savoir ! Mais alors, les technologies numériques changent-elles vraiment quelque chose ? Le saut qu'elles représentent n'est-il pas plus quantitatif que qualitatif ?

En fait, ces technologies ont produit un changement considérable en donnant à chacun la capacité de virtualiser un rôle et d'en actualiser un autre en une fraction de seconde, exactement comme les enfants et les acteurs l'avaient toujours fait.

3. VERS UNE CULTURE THÉÂTRALE GÉNÉRALISÉE

Parallèlement à cet effet sur la scène, les technologies numériques modifient en profondeur le rapport de chacun à sa propre identité, et donc au jeu théâtral. En moins de dix ans, elles nous ont fait passer d'une culture dans laquelle le paradigme était le livre à une autre dans laquelle ce sont les écrans. Or, ces deux cultures façonnent des repères totalement différents. Celle du livre privilégie le modèle d'un seul livre ouvert à une seule page : les contraires s'excluent, c'est un monde du « ou bien/ou bien ». À l'opposé, la culture des écrans fait cohabiter plusieurs écrans ouverts en même temps : les contraires ne s'excluent pas, c'est un monde du « à la fois/à la fois ». Les bouleversements qui en résultent constituent une véritable révolution anthropologique qui concerne tous les domaines, et notamment le rapport à l'identité.

L'idée que chacun a plusieurs identités a été lancée par Erving Goffman à la fin des années 50, c'est-à-dire à l'apogée de l'ère de la télévision¹. Pour lui, tout comportement social intentionnel était théâtral par nature, en ce sens que nous répétons « en coulisses », c'est-à-dire le plus souvent mentalement, les répliques que nous disons ensuite « sur scène », c'est-à-dire dans la situation relationnelle où nous sommes impliqués. Cette redéfinition de l'identité en termes relationnels a rapidement trouvé un équivalent en psychanalyse : l'enfant ne grandirait pas en intériorisant des interdits qui lui permettraient de maîtriser et de socialiser ses pulsions supposées originellement « sauvages », comme l'avait supposé Freud. Il construirait en même temps ses différentes instances psychiques – le Ça, le Moi et le Surmoi – comme le résultat de ses diverses interactions avec son environnement. L'identité n'est plus une propriété stable de chaque individu. C'est une fiction chaque fois différente, tributaire des interactions avec les autres et validée par un consensus².

C'est cette particularité que les technologies numériques ont potentialisée d'une façon extraordinaire. Le Web 2.0, ou web communautaire, insère chaque internaute dans une multitude de réseaux de telle façon que les rôles que chacun est amené à interpréter sont toujours plus nombreux et diversifiés. L'usage de plus en plus précoce des réseaux sociaux apprend aux jeunes utilisateurs à rejoindre et à quitter en douceur des communautés virtuelles dans lesquelles ils mettent chaque fois en scène une identité, aussi bien psychique que sociale. À la limite, la vie devient pour eux une juxtaposition de scènes de théâtre où ils doivent être capables de changer en permanence de rôle.

Mais ce n'est pas la seule conséquence d'Internet. La nature ludique d'un grand nombre de ces réseaux – qu'on pense aux jeux vidéo en ligne – conduit à relativiser l'idée d'un jeu social à visée strictement utilitariste, comme aurait pu nous le faire croire Erving Goffman. Jouer un rôle n'est pas forcément une manière de s'imposer une discipline pour parvenir à manipuler ses interlocuteurs, c'est d'abord, et avant tout, une façon de jouer pour le plaisir. L'explosion des communautés virtuelles sur Internet le montre. L'expérience du jeu, avec l'alternance qu'elle suppose de virtualisation et d'actualisation, s'est universalisée. ■

Serge Tisseron est psychiatre et psychanalyste, directeur de Recherches de l'Université à Paris Ouest Nanterre. Il a publié une quarantaine d'ouvrages personnels. Ses recherches portent sur trois domaines : les secrets de famille ; nos relations aux images et les bouleversements psychiques et sociaux entraînés par les TIC. Il a notamment publié *la Résilience* (PUF, coll. « Que sais-je ? », 2007), *Virtuel, mon amour* (Albin Michel, 2008), *l'Empathie au cœur du jeu social* (Albin Michel, 2010) et *Rêver, fantasmer, virtualiser, du virtuel psychique au virtuel numérique* (Dunod, 2012). Ses livres sont traduits dans quatorze langues.

1. *La Mise en scène de la vie quotidienne*, Paris, Éditions de Minuit, 1959.

2. Avoir plusieurs identités ne signifie pas pour autant avoir plusieurs personnalités. Chacun n'en a qu'une seule, mais il est condamné à l'ignorer. Voir mon ouvrage, *Rêver, fantasmer, virtualiser, du virtuel psychique au virtuel numérique*, Paris, Dunod, 2012.