

<b>Zeitschrift:</b>	Tsantsa : Zeitschrift der Schweizerischen Ethnologischen Gesellschaft = revue de la Société suisse d'ethnologie = rivista della Società svizzera d'etnologia
<b>Herausgeber:</b>	Schweizerische Ethnologische Gesellschaft
<b>Band:</b>	5 (2000)
<b>Artikel:</b>	Comment le réseau vint aux hommes : la virtualité est ailleurs
<b>Autor:</b>	Cerqui, Daniela
<b>DOI:</b>	<a href="https://doi.org/10.5169/seals-1007490">https://doi.org/10.5169/seals-1007490</a>

### Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

### Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

### Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

**Download PDF:** 08.01.2026

**ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>**

# Comment le réseau vint aux hommes



La virtualité est ailleurs

Daniela Cerqui

Le qualificatif de «virtuel», principalement utilisé au début des années quatre-vingt dix pour décrire le phénomène connu sous le nom de «réalité virtuelle», est de plus en plus fréquemment appliqué à Internet et au réseau en général. Ainsi, la mise en réseau à large échelle dont est actuellement l'objet notre société – que l'on songe à la cyberéconomie, à la cyber-démocratie ou encore aux communautés virtuelles –, est très souvent traduite en termes de «virtualisation» toujours croissante de ces domaines, communément entendue comme une sorte de déréalisation ou de dématérialisation<sup>1</sup>.

Or, cette manière de décrire Internet en termes de «monde virtuel» entraîne une confusion entre l'univers des réseaux dans lequel il s'inscrit et la réalité virtuelle, qui constituent pourtant deux domaines radicalement différents de par la logique dont ils relèvent. En effet, la réalité virtuelle est une possibilité de simuler graphiquement en trois dimensions des espaces imaginaires ou réels et d'y agir physiquement en temps réel, de

surcroît avec des feed-back sensitifs. Elle s'oppose au réseau qui, comme l'histoire de la notion le montre bien, a au contraire évolué dans le sens d'une désincarnation, et met de nos jours en scène un être humain purement cérébral. En d'autres termes, si le virtuel vise à réinscrire le corps dans un espace simulé, le réseau tend au contraire à en faire totalement abstraction.

## Du simulacre

Il est d'autant plus indispensable de différencier ces deux univers que les amalgamer pourrait fort bien conduire à assimiler le réseau à un simulacre de social dans la mesure où le virtuel – dans le sens de l'image virtuelle – renvoie clairement, si l'on suit Baudrillard, au simulacre.

En effet, à l'en croire, l'image passerait par des phases historiques succes-

<sup>1</sup> Notons que ce mouvement de dématérialisation du réel, largement discuté, suscite aussi le débat quant au statut même de la réalité (voir par exemple Woolley 1993), débat qui dépasse largement les limites de cet article.



sives qui vont du reflet d'une réalité profonde au simulacre pur, en tant que sans rapport avec quelque réalité que ce soit (1981: 17). Dans le premier cas, les signes du réel et le réel lui-même sont équivalents mais néanmoins clairement différenciés en ce sens qu'une certaine distance les sépare: «il n'y a de réel, il n'y a d'imaginaire qu'à une certaine distance» (1981: 178). Dans le second cas, la distance entre les signes et le réel tend à s'abolir au profit du modèle: le simulacre n'est pas une image de la réalité, il devient lui-même la réalité.

En d'autres termes, et selon sa propre expression, Baudrillard décrit le passage d'un univers de la «représentation» – comme image de la réalité – à un univers de la «simulation» – comme création de la réalité – dont l'image virtuelle représente sans conteste l'aboutissement ultime<sup>2</sup>.

Je vais donc m'efforcer dans les pages qui suivent de clarifier les différences qui séparent les mondes créés d'images virtuelles – dans lesquelles le sujet peut s'immerger – des simples réseaux techniques qui servent de plus en plus de support à nombre d'activités, afin d'éviter de tirer des conclusions hâtives à propos de ces derniers. Je montrerai pour terminer que les affirmations de Baudrillard sont en fin de compte à nuancer même dans le cas de la simulation et de la réalité virtuelle.

## La réalité virtuelle

Pour le sens commun, le virtuel s'oppose radicalement au réel, l'expression de «réalité virtuelle», véritable trompe-l'œil des temps modernes à laquelle il renvoie le plus souvent, étant dès lors perçue comme contradictoire<sup>3</sup>. Cette réalité virtuelle, ce monde simulé que les nouvelles technologies de l'information et de la communication (NTIC) seraient en voie de pouvoir construire indépendamment de toute réalité matérielle, apparaît comme une réalité parallèle

dans laquelle le sujet peut agir physiquement via des capteurs reliant le corps humain et la machine et grâce auxquels chaque mouvement du corps se traduit par des modifications de l'espace. Un casque équipé de deux écrans – un devant chaque œil – permet d'obtenir une vision stéréoscopique qui donne vraiment l'impression d'être immergé dans l'image, et ceci d'autant plus que les capteurs permettent d'éprouver des sensations physiques<sup>4</sup>.

La réalité virtuelle vise donc à immerger l'humain dans une réalité autre que matérielle. Elle prétend simuler l'ensemble des données sensorielles que nous expérimentons dans la réalité. «La réalité artificielle réunit l'esprit et le corps [...] donnant lieu à un univers de connaissance qui tire profit de l'esprit, du corps et des organes des sens» (Krueger 1992: 255, traduit par moi). Elle vise à produire la sensation de se déplacer physiquement. A titre d'exemple, songeons au ski virtuel qui consiste à donner physiquement l'impression d'être sur les pistes. Il ne s'agit certes jamais que d'une impression, le corps étant par définition concret et matériel, mais le fait même qu'on tienne à cette impression montre que la dimension physique garde toute son importance. Ainsi, en tant que «multiplicateur d'activités cérébrales et sensorielles» (Manzini 1989: 85), le phénomène que constitue la réalité virtuelle reconnaît que l'être humain est formé d'un esprit et d'un corps, à l'origine de sensations. Il s'agit donc de reproduire l'humain, mais dans un autre environnement. En d'autres termes, on modifie la réalité mais on reproduit l'homme; un homme certes libéré de toute sorte de contraintes physiques (voir par exemple Lupton 1999), mais qui possède malgré tout un corps.

De plus, il est en tous les cas nécessaire de le mouvoir dans la réalité pour obtenir une modification corrélative de l'espace dans le monde virtuel, et «le rôle prédominant du corps dans le système virtuel en tant qu'élément actif et moteur, et non pas seulement récepteur passif et immobile, apporte une dimension absolument nouvelle par rapport aux techniques

<sup>4</sup> Pour plus de détails de type technique, voir par exemple Quéau 1993a.

<sup>2</sup> S'il me semble pertinent de partir des idées de l'incontournable Baudrillard pour développer une réflexion dans le cadre d'un dossier organisé autour de la question du simulacre, il est néanmoins à signaler que d'autres auteurs développent des points de vue quelque peu différents sur la question. Ainsi, Quéau affirme pour sa part que «la simulation n'est pas le simulacre de la réalité, elle la crée» (1986: 235). Or, c'est bien cela que Baudrillard nomme un simulacre. Je n'entrerai pour ma part pas dans ce débat.

<sup>3</sup> Il n'est pas dans mon propos de discuter ici l'étymologie de l'expression. Pour une relativisation de l'opposition réel/virtuel, voir Lévy 1995.



classiques de représentation spectaculaire comme la télévision ou le cinéma» (Quéau 1993a: 16). Par contre, l'espace dans lequel agit ce corps est «une image (l'image d'un modèle) et non une réalité substantielle» (p. 20).

Ainsi, par une généralisation de cette pratique qui permet de créer artificiellement n'importe quel type d'espace, tout un chacun pourrait, sans bouger de son fauteuil, visiter des lieux existant à cent mille lieues de chez lui, mais aussi voyager dans le temps et vivre des expériences dans des univers créés de toutes pièces, qu'elles soient réalistes ou totalement imaginaires: d'après Quéau, les «simulateurs industriels s'efforcent de copier une réalité technique [...] En revanche, il existe toute une gamme de possibilités de simulation de systèmes non réels» (1986: 119). Dès lors, «la simulation est un art des modèles: ceux-ci sont parfois "réalistes" mais pas nécessairement» (p. 123). Si le risque de confondre monde réel et monde virtuel semble moindre lorsque ce dernier donne l'illusion d'activités parfaitement irréalisables dans la vie quotidienne, telle que voler par exemple, il en va différemment lorsqu'il met en scène des situations de manière totalement réaliste que l'acteur pourrait être induit en erreur et prendre la fiction pour la réalité comme c'est le cas dans le film *eXistenZ* de David Cronenberg. Les différents niveaux, continuellement mis en abîme, s'y imbriquent à tel point que les héros ne savent plus eux-mêmes s'ils évoluent dans la réalité ou dans le jeu virtuel qu'ils étaient censés tester.

## Le réseau: entre territoire et immatérialité

Des mondes de l'image simulée au réseau, le glissement semble d'autant plus aisément qu'il est rarement explicité: l'autonomisation des activités humaines par rapport à un espace concret semble en général suffire pour mériter le qualificatif

de virtuel. Il n'est donc pas nécessaire d'être immergé dans l'image pour pouvoir parler de virtuel (voir Quéau 1993b).

Dans une telle logique, le réseau – ou plus précisément Internet –, qui se veut en rupture avec toute inscription territoriale concrète, est indéniablement de nos jours perçu comme une *virtualisation* du réel. Puisque, à en croire Musso, sa «généalogie [...] peut être interprétée comme l'histoire d'un processus de dématérialisation» (1998: 2323), il apparaît de prime abord comme révélateur du rapport à l'espace toujours plus abstrait décrit par Augé (1995: 33). Virilio (1993: 182) parle pour sa part d'un mouvement croissant de déréalisation, en ce sens que la vérité – qu'il assimile dès lors à la réalité –, loin d'être une donnée objective, se voit proposée par une génération et vient toujours remplacer celle de la génération qui l'a précédée; de telles réflexions rejoignent le désormais lieu commun consistant à dire que les NTIC dénaturent notre rapport au réel (Boccia Artieri et Mazzoli 1994: 19).

Or, la question reste ouverte et mérite d'être discutée plus à fond, car un point reste flou: les termes de dématérialisation et de virtualisation sont en effet sans cesse utilisés de manière vague sans que l'on sache toujours exactement à quoi ils se rapportent. Plus encore, ils semblent concerner principalement l'environnement – aussi bien matériel que social – dans lequel nous évoluons, sans toucher à notre nature même d'êtres humains, répondant ainsi à la logique du virtuel mise en évidence plus haut. Toutefois, comme je le laissais entendre en introduction, les réseaux ne s'apparentent que de très loin à la logique du virtuel et ils n'impliquent pas les mêmes conséquences au niveau de la dématérialisation.

Il est en premier lieu important de se souvenir que la notion même de réseau, toujours plus fréquemment associée à la déterritorialisation (et même parfois utilisée comme synonyme d'Internet) est en vérité fortement polysémique. Elle peut en effet désigner aussi bien des flux, des lieux ou des infrastructures que des personnes (voir Bakis 1993). Initialement indisso-



ciable de l'espace matériel, elle s'est appliquée à l'aménagement territorial (réseau d'eau ou réseau électrique par exemple) bien avant de désigner la déterritorialisation dont le social fait l'objet.

Etymologiquement, le réseau renvoie au latin *retis* et apparaît au XIIe siècle pour désigner des filets; et si, dès les débuts de la médecine, la métaphore du réseau avait été utilisée pour décrire le corps, il restera néanmoins longtemps attaché exclusivement au tissu et se trouvera dès lors sur ou autour du corps, mais toujours à l'extérieur de celui-ci. Ce n'est qu'avec l'apparition du microscope qu'il sera permis de voir dans les formes de la nature des structures en réseaux (Musso 1999: 77). Alors, dès le XVIIIe siècle, «peu à peu, réseau et corps se confondent: le réseau est dans le corps et réciprocement, par analogie de leurs modes de fonctionnement» (Musso 1998: 2323). Peu à peu apparaît une analogie de fonctionnement entre le réseau et le corps lui-même, devenu modèle de rationalité et libéré de toute référence à Dieu. La description du corps en termes de réseaux deviendra dès lors toujours plus répandue. On reste dans la métaphore du tissu mais à présent c'est le tissu vivant qui tient le devant de la scène.

## Comment le réseau se détache du corps

Vers la fin du XVIIIe siècle, le réseau commence à se détacher du corps et c'est par cette caractéristique qu'il se différenciera radicalement de la logique du virtuel. En effet, «le médecin, qui considérait le corps comme un réseau, passe le relais à l'ingénieur qui fabrique des réseaux et les pense comme des organismes» (Musso 1999: 76). «Jusqu'en 1830, le corps royal des ingénieurs des Ponts et Chaussées et ses successeurs avaient tracé et entretenu bien des routes sans accorder la moindre importance à l'ensemble qu'elles constituaient. Ils avaient de même fait creuser des "lignes d'eau" sans se préoc-

cuper des réseaux de canaux. L'école saint-simonienne fut la première à aborder ces ensembles de lignes comme un tout différent de la simple juxtaposition des parties» (Bressand et Distler 1995: 185).

Dans la philosophie de Saint-Simon, le fait de construire des réseaux de communication vise un but d'utilité publique et devrait offrir la garantie d'un certain bonheur matériel. Certains saint-simoniens reprendront ensuite les idées du maître et iront plus loin; ainsi, avec Chevalier, le réseau technique acquiert le statut de symbole pour devenir par lui-même producteur de changement social (voir Musso 1998 et 1999). L'utopie contemporaine selon laquelle les problèmes sociaux trouveront une solution via le réseau technique fait donc déjà son apparition.

## Le réseau: une structure «désincarnante»?

Contrairement à bon nombre d'autres chercheurs qui les amalgament dans leur analyse, Quéau semble être l'un des rares à avoir cherché à éclairer le rapport entre la réalité virtuelle et le réseau. Selon lui, ce dernier «est la colonne vertébrale de la future société virtuelle» (1996: 24), la prochaine étape d'Internet devant consister en la possibilité de développer de manière très réaliste des phénomènes de télé-présence. Dans cette perspective, le réseau est donc une étape vers la pleine réalisation d'un monde virtuel dans lequel s'immerger. Dès lors, l'avenir de l'humain serait dans le cyberspace – la désormais célèbre «hallucination collective» décrite par Gibson (1994) en 1984 – analysé par Simioni comme une sorte de synthèse du réseau et de la réalité virtuelle (1999: 206).

Or, il m'apparaît que deux logiques presque contradictoires sont en réalité à l'œuvre. Et si tant est que l'on veuille vraiment y voir une évolution, le réseau apparaîtrait plutôt comme un pas supplé-



mentaire dans la direction d'une disparition de l'espace et d'une «libération» du corps.

En effet, contrairement à ce que propose la réalité virtuelle, on agit avec le réseau dans une réalité sociale qui n'a somme toute rien de révolutionnaire; l'humain, par contre, n'y est pas reproduit dans toutes ses dimensions. En d'autres termes, là où la réalité virtuelle se veut intégration de l'humain – avec tous ses constituants – dans un autre monde, le réseau respecte les structures sociales existantes tout en laissant, dans la mesure du possible, le corps humain à l'écart. Le réseau apparaît non pas comme une réalité nouvelle mais comme une cristallisation de certains idéaux déjà fortement présents dans notre société. C'est ainsi que, bien plus qu'un simple principe d'organisation spatiale, il est devenu de nos jours le symbole des structures non hiérarchiques, de la communication et de l'égalité<sup>5</sup>. Parti du corps physique et social, le réseau s'en est détaché pour devenir une abstraction censée incarner des rapports sociaux et devenir le symbole de changements sociaux et d'un avenir meilleur. «Le réseau porte toujours en lui un imaginaire de la transition, entre la libération d'un système pyramidal et hiérarchique dont l'Etat est l'archétype, et la promesse d'un système futur, celui de l'association universelle, annonciateur d'un nouveau type de relations égalitaires» (Musso 1998: 2329). Intrinsèquement porteur d'un futur libérateur, il renvoie au mythe développé de nos jours par la société de l'information, dans laquelle les réseaux devraient ouvrir une ère nouvelle. Dans cette optique plus qu'optimiste, les réseaux apparaissent comme des «machines relationnelles qui [...] invitent à l'élaboration de projets communs» (Bressand et Distler 1995: 191).

Or, à l'ère de la société de l'information, la réalisation de ces idéaux peut manifestement, pour bon nombre de personnes, se passer du corps, l'esprit seul étant largement valorisé. En effet, la dimension physique de l'humain est perçue dans ce contexte comme le handicap qui entrave le libre accès à l'intelligence collective soi-disant mise en œuvre

sur le réseau et prônée entre autres par Lévy (1994) (voir Cerqui 1998 et 1999). Que l'on songe par exemple simplement à la question du vote à distance, de plus en plus souvent évoquée. S'il est indéniable que voter sans avoir à se déplacer peut parfois rendre service – j'en veux pour preuve son succès –, on ne peut nier qu'il s'agit là d'une solution strictement technique à un problème qui comporte aussi d'autres dimensions: le fait de supprimer la difficulté relative au mouvement d'un corps peut-être difficile à bouger ne supprime pas l'abstentionnisme d'un coup de baguette magique.

«On comprend Internet comme une substitution ou une extension des institutions existantes. Internet embrasse sans aucun doute des fonctions sociales existantes et les développe de nouvelles manières, traduisant l'acte d'acheter, par exemple, en une forme électronique» (Poster 1997: 213, traduit par moi). Ne remettant aucunement en cause la démocratie ou les modes de consommation tels que notre société les perçoit, pour ne reprendre que les deux exemples cités ci-dessus, il propose simplement une autre manière de les réaliser, c'est-à-dire sans notre corps.

Loin d'être une étape sur la voie de la pleine réalisation d'une société virtuelle, avec des corps humains virtuels, le réseau pourrait à l'extrême, et même si cela relève pour le moment de la science-fiction, interconnecter des cerveaux dans lesquels on se contenterait de stimuler certaines zones pour obtenir l'équivalent des sensations physiques. Plus encore, le journal *Le Monde* a fait état d'une expérience ayant consisté à planter dans le cerveau d'un homme complètement paralysé des électrodes qui détectent les ondes cérébrales émises par celui-ci lorsqu'il pense. Captés ensuite par une antenne radio, les signaux sont transmis à un ordinateur qui les interprète comme s'ils provenaient d'une souris. Il est précisé qu'après quelques semaines d'exercices, le patient pouvait déjà penser à bouger le curseur sur l'écran sans devoir d'abord penser à bouger sa main, cette dernière activité étant qualifiée d'«étape

<sup>5</sup> Ne perdons toutefois pas de vue que la médaille a son revers et que la transparence implique la visibilité de tous par tous et peut dès lors aussi être synonyme de contrôle. En effet, «comme tout symbole, le réseau est fondé sur une ambivalence, un couple de termes opposés, notamment la circulation opposée à la surveillance: ainsi le filet de pêche attrape les solides et laisse passer les fluides. Il retient et laisse passer» (Musso 1999: 70). Le réseau est ainsi toujours synonyme non seulement de liberté, mais aussi de pouvoir. Même «l'électricité, en courant le long des câbles qui tissent leur toile non seulement entre les points du territoire mais aussi entre les hommes, véhicule bien du pouvoir; un pouvoir multiforme qui prend appui sur le puissance acquise et sur les choses pour restructurer les rapports entre les hommes» (Tinland 1990: 138).



transitoire». L'option prise par cette expérience semble claire: il n'est pas question de restituer au patient sa mobilité physique, ni même l'illusion de sa corporeité perdue. Au contraire, posséder un corps valide lui est inutile, voire dommageable, puisque selon les propres termes de Melody Moore, responsable informatique du projet, «avec de l'entraînement, un patient implanté pourrait se servir d'un ordinateur aussi bien qu'une personne valide, et peut-être même mieux: plus une interface est directe, plus elle est efficace» (citées in *Le Monde* du 6 décembre 1999, p. 12). Dès lors, le patient en question apparaît comme le prototype d'un monde où, le corps enfin mis à l'écart, l'interface entre l'humain et la machine pourrait être la plus rapide possible par une connexion directe entre le cerveau et l'ordinateur.

On peut donc émettre l'hypothèse que, de nos jours, les caractéristiques du réseau, en tant que structure désincarnée, ou encore mieux désincarnante, en ce sens qu'il valorise la dimension strictement cérébrale de l'humain, paraissent l'emporter de plus en plus. Et si des mondes virtuels – au sens de la réalité virtuelle – continuent à être développés, ils semblent principalement concerner le domaine des jeux, ainsi que des applications particulières telles que la médecine (en particulier avec la chirurgie à distance), par exemple.

## Mondes virtuels et réseaux: simulacres ou représentations?

Dans la comparaison qu'elle fait entre l'icône et l'idole, Chappaz-Wirthner montre que l'écart entre copie et modèle est reconnu dans le cas de l'icône et non reconnu dans celui de l'idole ou du fétiche. En d'autres termes, contrairement à ces derniers, l'icône relève de la représentation. Plus encore, c'est cet écart même qui «fonde l'existence d'un au-delà des images, d'une sphère transcendance

pouvant être invoquée pour légitimer l'ordre existant» (1998: 66). Chappaz-Wirthner montre encore qu'avec la simulation, l'écart disparaît en même temps que la référentialité de la copie par rapport à l'objet, et évoque la possibilité qu'elle relève dès lors de l'idolâtrie ou du fétichisme<sup>6</sup>. Il m'apparaît d'ailleurs intéressant de noter à ce propos que le terme même de modèle a subi un glissement de sens certainement révélateur: alors que, dans la représentation, le modèle qualifie traditionnellement l'original, il s'applique aussi aujourd'hui à décrire le fruit même de la simulation. Devant un tel processus, voyant qu'un même qualificatif passe de l'original à la copie, il pourrait être tentant de parler de simulacre.

Or, puisque sont qualifiées de virtuelles des situations parfois fort différentes dans l'analyse que l'on peut en faire, il apparaît aussi qu'il serait abusif d'amalgamer ces dernières en leur accolant sans recul l'étiquette de simulacre au sens de Baudrillard. Le cyberspace, défini plus haut comme la rencontre du réseau et du virtuel, pourrait éventuellement, s'il était pleinement réalisé, être qualifié de simulacre, dans le sens d'une «substitution au réel des signes du réel» (Baudrillard 1981: 11). Toutefois, comme j'ai essayé de le montrer, la tendance ne me semble pas aller dans le sens d'une telle réunion.

Reste à l'heure actuelle le fait que le réseau prend de plus en plus d'importance et que, tel que je l'ai décrit, il n'apparaît pas comme une simulation du social: il est plutôt une sorte de support sur lequel peuvent se jouer des scènes de la vie quotidienne. Supposer que le social puisse intégralement s'incarner dans un support technique qui le rendrait abstrait impliquerait qu'il possède une sorte de qualité immuable et reproductive. Or, par essence symbolique et mouvant, le social n'est pas réifiable.

Le terme de représentation conviendrait alors beaucoup mieux, en ce sens que cette dernière suppose certes l'équivalence des signes, mais aussi un certain écart reconnu avec la réalité, qui peut dès lors laisser à cette dernière sa dimension

<sup>6</sup> S'il ne peut en effet pas être rigoureusement question d'écart entre modèle et copie dans le cas d'un modèle de simulation qui, justement, ne copie rien, on ne peut toutefois pas faire abstraction du fait que même la simulation la plus éloignée de la réalité reste toujours le fruit de l'imagination humaine. La question de l'écart pourrait dès lors être réintroduite.



non figée. Le réseau est donc une représentation abstraite du social. Il présente en tant que tel, tout comme l'icône, un écart d'avec son modèle; écart utilisable pour légitimer ce qui existe, contrairement à la réalité virtuelle qui permettrait peut-être de créer quelque chose de nouveau. Internet n'est qu'un «monde métaphorique dans lequel mener nos vies» (Nunes 1997: 163, traduit par moi). Or, accepter sans restriction l'idée que le réseau relève du virtuel contribue à propager l'idée d'une nouveauté radicale et légitime ainsi les craintes comme les espoirs les plus fous. En effet, à en croire certains discours, la mise en réseau généralisée serait inévitamment synonyme d'un enrichissement de la communication interpersonnelle. A l'opposé, d'autres, certes moins nombreux, craignent que cette «communication facilitée» avec l'autre bout du monde ne vienne renforcer un appauvrissement relationnel qu'ils dénoncent déjà par ailleurs. Admettre au contraire que la logique d'Internet est différente de celle de la réalité virtuelle permet d'échapper à ce manichéisme. Porteur d'un imaginaire de changement social, le réseau se trouve être aussi, paradoxalement et de par son statut de représentation, le vecteur de la légitimation de l'ordre existant.

Ainsi, loin d'apporter l'égalité, la richesse et le savoir à chacun, comme cela est souvent affirmé, il pourrait ne faire que reproduire les inégalités et les rapports de pouvoir déjà existants ou en créer d'autres.

Quoi qu'il en soit, pour que les mondes virtuels ou les réseaux deviennent des simulacres, encore faudrait-il que nous nous passions définitivement de la chair, lieu ultime de la réalité de nos vies quotidiennes. Or, même si la tendance est à la cérébralisation, nous vivons avec un corps et dans une matérialité concrète. «Les mondes virtuels tendent à désincarner les personnes, mais celles-ci restent *a priori* soumises au poids du réel, aux forces du désir, aux rythmes du temps» (Quéau 1993a: 78). On tend à trop souvent oublier que nos expériences de vie, aussi bien individuelle que collective,

ont pour cadre un espace qui dépend des lois de la physique (Maldonado 1992: 12). Et le réseau lui-même, tout en étant symbole d'abstraction, reste néanmoins une infrastructure technique concrète. Dès lors, il est difficile de suivre Baudrillard et d'imaginer que «plus jamais le réel n'aura l'occasion de se produire» (1981: 11). La meilleure illustration en est peut-être le fait que, aussi virtuelles que puissent paraître les guerres modernes, elles n'en épargnent pas pour autant les vies humaines.

## Références citées

- AUGÉ Marc  
1995. «Un ethnologue dans votre fax» (interview: M. Egger). *Construire* (Lausanne) 1: 32-33.
- BAKIS Henry  
1993. *Les réseaux et leurs enjeux sociaux*. Paris: PUF (Que sais-je?).
- BAUDRILLARD Jean  
1981. *Simulacres et simulation*. Paris: Galilée.
- BOCCIA ARTIERI Giovanni et Graziella MAZZOLI  
1994. *L'ambigua frontiera del virtuale: uomini e tecnologie a confronto*. Milano: FrancoAngeli.
- BRESSAND Albert et Catherine DISTLER  
1995. *La planète relationnelle*. Paris: Flammarion.
- CERQUI Daniela  
1998. «De la mémoire extériorisée à la mémoire prothétique». *Revue européenne des sciences sociales* (Genève) 111: 157-169.
1999. «Le corps humain inutile: chronique d'une disparition annoncée». *Tsantsa* (Berne) 4: 178-182.
- CHAPPAZ-WIRTHNER Suzanne  
1998. «Le simulacre ou la transcendance im-



- possible: quelques réflexions à partir de Tertullien et de Philip K. Dick», in: GHK (éds), *Derrière les images*, p. 63-95. Neuchâtel: Musée d'ethnographie.
- GIBSON William  
1994. *Neuromancien*. Paris: J'ai lu.
- KRUEGER Myron  
1992. *Realtà artificiale*. Milano: Addison Wesley Italia.
- LÉVY Pierre  
1994. *L'intelligence collective*. Paris: La Découverte.
1995. *Qu'est-ce que le virtuel?* Paris: La Découverte.
- LUPTON Deborah  
1999. «I corpi degli uomini e dei loro computer», in: Mike FEATHERSTONE et Roger BURROWS (a cura di), *Tecnologia e cultura virtuale: cyberspace, cyberbodies, cyberpunk*, p. 86-105. Milano: FrancoAngeli.
- MALDONADO Tomas  
1992. *Reale e virtuale*. Milano: Feltrinelli.
- MANZINI Ezio  
1989. «Entre réel et virtuel: l'objet interactif», in: J.-L. WEISSBERG (dir.), *Les chemins du virtuel: simulation informatique et création industrielle*, p. 85-93. Paris: Centre G. Pompidou (Numéro spécial des Cahiers du Centre de création industrielle).
- MUSSO Pierre  
1998. «La philosophie des réseaux», in: Jean-François MATTÉI (dir.), *Le discours philosophique*, p. 2321-2337. Paris: PUF.
1999. «La symbolique du réseau». *Quaderni* (Paris) 38: 69-98.
- NUNES Mark  
1997. «What Space is Cyberspace? The Internet and Virtuality», in: David HOLMES (ed.), *Virtual Politics: Identity and Community in Cyberspace*, p. 163-178. London: Sage.
- POSTER Mark  
1997. «Cyberdemocracy: The Internet and the Public Sphere», in: David HOLMES (ed.), *Virtual Politics: Identity and Community in Cyberspace*, p. 212-228. London: Sage.
- QUÉAU Philippe  
1986. *Eloge de la simulation*. Seyssel: Champ Vallon.
- 1993a. *Le virtuel: vertus et vertiges*. Seyssel: Champ Vallon.
- 1993b. «Le virtuel, évolution ou révolution?» (interview: Dominique Chouchan). *La Recherche* (Paris) 265(25): 496-498.
- 1996 (1993). «Le réel et le virtuel: les illusions dangereuses» (interview: Marie-Elisabeth Rouchy). *Dossiers de l'audiovisuel* (Paris) 65 (Ethique du virtuel: des images au cyberspace): 22-25.
- SIMIONI Olivier  
1999. «L'homme artificiel: entre science et fiction. Les apports d'une "sociologie imaginante"». *Tsan-tsa* (Berne) 4: 204-208.
- TINLAND Franck  
1990. «Réseau et pouvoir: l'électricité relie, aussi, les hommes...», in: Philippe BRETON, Alain-Marc RIEU et Franck TINLAND, *La techno-science en action: éléments pour une archéologie du XXe siècle*, p. 130-139. Seyssel: Champ Vallon.
- VIRILIO Paul  
1993. «Il resto del tempo», in: Angela FERRARO et Gabriele MONTAGNO (dir.), *La Scena immateriale: linguaggio elettronico e mondo virtuale*, p. 182-186. Genova: Gita e Nolan.
- WOOLLEY Benjamin  
1993. *Mondi virtuali*. Torino: Bollati Boringhieri.

## Abstract

How networks came to man:  
Virtuality is elsewhere

The term «virtual», principally used in the early '90s to describe experiments conducted under the rubric of «virtual reality», has increasingly been applied to the Internet as a whole and networks in general. However, on closer analysis it appears that these phenomena, all qualified as «virtual», rely on very different representational logics. While virtual reality attempts to reinscribe the human body in a new experiential space, networks, as the history of this term demonstrates, produce an effect of disincarnation, represented by the notion of the purely cerebral person for whom the body is a handicap that limits the free circulation of information. The network is thus a disembodied representation, not a simulation of the social, contrary to Baudrillard's definition. It would appear that as long as we exist in and through material bodies, virtual reality will not replace the real.

## Auteure

Daniela Cerqui, Institut d'anthropologie et de sociologie, BFSH 2, Université de Lausanne, CH-1015 Lausanne, tél. +4121/692 31 87; <[Daniela.CerquiDucret@ias.unil.ch](mailto:Daniela.CerquiDucret@ias.unil.ch)>.