

# DE L'ÉTUDIANT AU MILIEU DE SA MISÈRE

*considérée*

*sous ses aspects métaphysique, poétique,*

*économique, politique*

*et notamment cybernétique*

*et de quelques moyens pour la déjouer.*

## BRUIT & SILENCE

*Notre critique est née comme naissent toutes les critiques, du doute. Du doute est né notre récit. Le nôtre était la quête d'une nouvelle Histoire, notre Histoire. Et nous nous sommes raccrochés à cette nouvelle Histoire guidés par le soupçon tel que le langage ordinaire ne saurait le décrire. Notre passé nous a paru figé dans le lointain et chacun de nos gestes, de nos accents, signifiaient la négation de l'ancien monde et la volonté d'accéder au nouveau. Notre manière de vivre a généré un nouveau relationnel, basé sur l'exubérance et l'amitié. Une micro société subversive au sein d'une société qui l'ignorait. L'art n'en était pas la finalité mais le moyen de découvrir les spécificités de notre rythme et les possibilités cachées de notre temps. Cela nous a permis d'obtenir un vrai moyen de communiquer ou du moins l'envie d'une vraie communication, ce qui consiste à la découvrir puis à la perdre.*

*Nous les inassouvis, les insoumis continuons de chercher comblant les silences par nos propres envies, nos peurs et nos fantasmes ; motivés par le fait que quand bien même le monde nous semblait vide, quand bien même le monde nous apparaissait comme délabré et sec, nous savions que tout restait possible, et que dans certaines circonstances un nouveau monde était aussi vraisemblable que l'ancien.*

RECOMMENCER ENCORE...

DEPUIS LE DÉBUT.

Richard Linklater, *Waking Life*

Au pinacle du multiple comme au profond de son néant, l'étudiant au milieu de sa misère n'a d'égal que la misère existentielle à laquelle on le prépare ; son rôle de location est l'avènement de sa dislocation. Sur les autoroutes cuivrées foncent les parcelles de moi : dans les *vias* échouent les égos, l'oeil cligne rythme Flux RSS, et les synapses démultiplient les stimuli du nerf panoptique.

L'infinité de nos spasmes, échauffe les circuits desquels les soi s'évaporent et les moi se profilent.

## **AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE**

---

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des risques lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

---

## D'ores et déjà le spectacle de l'étudiant est une tragédie

« *La domination spectaculaire put élever une génération pliée à ses lois.* »

Guy Debord, *Commentaires sur la société du spectacle*

Passée l'enfance. Les murs sont édifiés : les imaginaires *ne peuvent pas* dépasser. Dans le tacite réside cette incapacité de voir sans le spectacle, en dehors du spectacle : Tout est évident. Oui mais. L'évidence, ici, c'est les vents soufflés par le totalitarisme marchand, ceux que nous respirons, et qui effacent agilement les antagonismes devenus irrespirables. La façon dont nous nous inventons fait *déjà* partie du spectacle, comme cette façon n'est possible qu'en étant le germe de notre éducation et que cette éducation consiste essentiellement à l'intégration des normes arides de l'ère économique. Édu-uation.

Tout ce qui était directement vécu s'est éloigné dans une représentation (Debord). *Le jeu social n'a plus rien d'innocent : c'est le spectacle qui pense son scénario. Le spectacle est une chose à laquelle on assiste, passif, un laps de temps dans lequel nous acceptons de vivre ce qui nous est montré ; le vieil Aristote le disait déjà : en montrant la barbarie, on expurge la barbarie des spectateurs parce que ceux-ci la vivent par procuration, mais de manière innocente. Il en va de même pour notre existence : il ne s'agit pas pour nous de vivre à proprement dit mais bien d'en avoir l'impression. La catharsis ne s'exerce plus seulement pour la*

*barbarie, mais pour l'ensemble de notre existence. Ce qui compte c'est que l'image de notre vie devienne un cliché.*

Mais pour assurer le processus d'adéquation aux normes du marché, il aura fallu d'une part opérer intérieurement : dans les affects, dans la quotidienneté, dans le socle, tâche dont se chargent les parents ; et d'autre part extérieurement : façonnement des caractéristiques sociales, rapport à l'autre, normativisation, qui sont les besoins de l'institution. L'*ethos* est spectaculaire. Les sédiments que l'on se colle ont déjà été semés. Dans l'ignorance de la totalité ou dans l'ironie de sa condition, l'étudiant *entre en jeu* comme celui qui déroge à la marche générale, puisqu'il se doit, dans cette transition temporelle donnée, d'accomplir son individuation. Là, il lui faudra choisir le site de sa *réalisation*, l'espace qui lui permettra d'être vu au monde comme il l'entendra, d'y être intégré, d'être lié et relié à celles et ceux qui partageront les mêmes intérêts. Il se choisira un rôle dans les catégories. Dans les catégories, parce que la compréhension du monde s'effectue *intégralement* dans la catégorie, résorbant toute complexité de l'être en n'en faisant qu'un agrégat de comportements, d'activités et de goûts : on n'a jamais été plus intime à l'autre comme sa compréhension n'a jamais été aussi complète – comme il ne s'est jamais représenté de manière aussi *catégorique*. Les formes-de-vie n'existeraient plus que ludiques.

*Le spectacle émerge au bout du processus du capitalisme productiviste étendant par là sa comptabilisation dévitalisée : il n'est rien d'autre que l'économie se développant pour elle-même (Debord), il inaugure une phase plus franche du développement de l'aliénation : celle où l'organisation économique et politique affiche clairement sa distance à la fois avec ce qui pourrait apparaître comme des besoins premiers, et avec les aspirations que pourraient faire naître l'amour de soi et des autres. Ainsi l'étudiant n'est pas d'abord lui-même mais image sociale : celle du futur sociétaire en formation, plein de potentiel et de frivolité.*

*Le spectacle bien qu'il soit d'origine économique, est notre environnement : l'ensemble des possibilités existentielles que l'on puisse concevoir nous sont déjà données par les films, la publicité, les séries télé et l'ensemble de la production audiovisuelle concourant à la formation de notre imaginaire. De même ceux que l'on connaît sont de prime abord conçus comme des rôles sociaux plutôt que des individus à part entière :*

*de ma copine à mes professeurs, chacun répond à une étiquette avant de répondre à un prénom.*

Remplir les champs vides, codés, cocher, valider, supprimer, ajouter : telle est la constitution de l'indi-virtualité. Remplir ce qui a été vidé, pour ça, dans le but de cerner totalement. Tandis que les possibilités de caractérisation existent *déjà*, dans les listes qu'il voit se dérouler, l'individu est dans l'illusoire liberté de choix. Quand l'asservissement est total, on y trouve des libertés. Et lorsque chacun veut se voir différent de l'autre en s'affichant de telle ou telle manière sur son profil, c'est le même consensus global : celui de la spectacularisation des relations. Parce que les divergences sont au sein du spectacle ; le tronc est commun et ta liberté fictive s'exprime dans ses ramifications. Il s'agit de *systématiser les rencontres* selon qu'on aime la fraise, le rock mais pas commercial, les sans-papiers et qu'on est plus apte à une relation durable qu'à un plan-cul. Dès lors, Facebook se chargera des mises en relation : ne t'occupe *surtout* de rien.

Le rôle, lui, désigne la simulation de cohérence entre les catégories. Il est l'image – comme ensemble d'attitudes – que l'on aura créé de soi en l'autre. Ce rôle, que supportent les catégories tenant elles-mêmes du spectacle – puisqu'il est question de faire de chaque catégorie un espace de consommation – est spectaculaire, de plus il permet la fuite de l'individu quant à sa réalité limitée pour le virtuel où « tout est permis ».

Ainsi et puisque le profil devient le havre de la représentation *libre*, l'existence réelle devra, par contamination, s'arranger de l'existence virtuelle. Le rapport à l'autre fonctionne selon le schème de la *catégorisation grossière*, et dans le réel, ce qui provoque la catégorisation, c'est la marchandise : pas son essence, mais ce à quoi elle renvoie, en apparence. Dans ce sens, je chercherai à apparaître de façon à ce que l'autre me renvoie l'image d'un moi qui soit celle de mon attente, selon les grilles des catégories. Le rôle est le lieu de l'étudiant où se dilatent les consommations.

*L'étudiant en tant qu'il a plus ou moins fini sa sédimentation sexuelle et hormonale et qu'on lui intime de se créer rapidement une identité, qui congrue avec un futur rôle socio-économique, s'appréhendera lui-même à travers des catégories extérieures que son divertissement spectaculaire lui a sournoisement imposé en guise de salaire. Dès lors et*

désormais le spectacle dédouble chacun en un spectateur imaginaire de toute son existence, comme vitrine de lui-même ; lequel intervient dans ses décisions pour lui intimer de se conformer tant et plus à une opinion publique ; qui, elle, tant et plus ne se fait que le relais du spectacle, et pose donc ainsi la marchandise et la consommation comme accès au spectacle : c'est-à-dire, dans une société aliénée, à une reconnaissance à travers un rôle et ses attributs marchands (les deux étant eux-aussi aliénés).

La marchandise est ce qui véhicule le désir de réalisation de l'étudiant et le panel des rôles sociaux que son déterminisme sociologique lui permettra d'endosser. Plus qu'aucune autre, notre classe d'âge est sensible au *pouvoir magique* de la marchandise, instantanément nous savons en déceler les significations et les renvois : racaille, bourgeois, sexy, drogué, contestataire... Toutes ces catégories nous viennent à l'esprit seulement en inspectant le motif d'un tissu de veste, la perception est atteinte et elle-même orientée.

C'est que la marchandise est Le médiateur social. Au long des voiries, le rapport à l'autre est un sport et avoir, finalement, importe peu. L'aliénation court dans le visible en colonisant l'enfoui. Pré-sentant la construction de ma singularité dans le regard de l'autre et la façon dont je lui apparais, tout le travail se fait dans les références que je lui fournis. Références qui ne peuvent procéder que du spectacle – fonction de sa totalité. De social, donc, il n'y a que le souci de participer au *jeu social*, de la manière dont *je* le décide et par anticipation du jugement spectaculaire de l'autre.

C'est alors que dans un monde catégorisé où la marchandise est Le médiateur social, la jeunesse, si l'on en fait une catégorie, fonde une nouvelle cible à conquérir. *La jeunesse est un moment de la vie devenu marché* (Michéa). Un autre champ de consommation. Car cela ne fait qu'ajouter à l'individuation-en-tant-que-consommation une nouvelle possibilité de s'affirmer. On a pu vouloir paraître riche, sportif, bio, zen, anarchiste, trans, écologiste, célibataire, poète, bourré, dedans, dehors, en-couple, homme. La caractéristique « jeune », dans sa force générique, est une capacité en plus pour l'étudiant à étendre son identité ludique. Il a à sa disposition tout ce qui lui permet de se distinguer en-tant-que-jeune : boisson-pour-jeune, musique-pour-jeune, vêtements-pour-jeune, film-pour-jeune. Et il n'y manquera pas. Parce que

se repré-sentant avec une gêne incomprise son identité éclatée, ce qui par la même, coupe court à la notion d'identité, se sachant au milieu du néant, ayant connaissance de sa condition miséreuse qui ne lui assure aucun statut accompli, n'ayant de façon d'exister que son passé embri-gadé, sa future fonction sociétale et la présence de la marchandise, tout ce qui peut servir à réaliser un peu plus le masque de son propre vide, il le prendra. En effet, l'étudiant n'existe que dans une fuite qui ne trouve jamais refuge. Il peut tout apparaître et il apparaît tout. Comme aucune activité professionnelle, aucun cadre sociétal ne le fait accéder à une représentation finie de lui-même, comme il peut feindre ses origines sociales, il a à construire totalement son rapport à l'autre, toujours pour lui apparaître selon les modèles spectaculaires qu'il, naïvement, choisit. L'étudiant n'existe ainsi que dans une fuite qui ne trouve jamais refuge, parce que son existence ne s'articule que de références passées et de projections futures. Son seul présent, c'est la marchandise ; et il est entièrement contenu dans *un temps pseudo-cyclique, en tant que déguisement consommable du temps-marchandise de la production* (Debord). Il vit son présent dans une représentation spectaculaire. Ainsi il se retrouve, où qu'il soit, n'importe quand, et quel qu'il soit, en consommant intégré. Par la spectacularisation de la jeunesse-en-tant-que-catégorie, le marché a catégorisé l'étudiant en faisant de sa liberté le ferment de son aliénation.

La marchandise est par essence échangeable et vide de sens, elle se définit en premier lieu par sa valeur d'échange ; elle est donc le dénominateur commun de notre société en tant qu'elle est ce qui incarne et distribue le spectacle et en permet l'accès par la consommation, l'achat des produits de celui-ci.

La marchandise reste une production matérielle, cependant ce qui fait sa valeur est sa force d'attraction sur le consommateur : la marchandise confère une réalité supra-sensible au sensible. Les démocraties libérales fonctionnant sur le mode du fétichisme de la marchandise : c'est sous l'effet du spectacle que la marchandise devient désirable, celle-ci est la cristallisation des désirs que le spectacle a perfidement fait naître en nous. Mais vide de sens, elle ne peut être que quantifiée : elle ne sait se développer que selon cette logique et répondre au désir par une accumulation infinie, angoissée, et qui se sait, par définition, toujours incomplète.

Le spectacle, lui, est le fait culturel et civilisationnel, bien pauvre, de notre société et *a fortiori* de notre génération : c'est dans la consommation et le divertissement que notre époque, puisqu'elle y a vu des masses, a cru voir une société et parfois même de l'unité. Il nous a réunis mais sur le mode de la séparation, comme des consommateurs atomisés dont les désirs ne pouvaient trouver un aboutissement seulement dans une marchandise et absolument pas dans l'autre. De même, pour les collectifs que consacre le spectacle, que ce soit un couple ou une équipe, la base de leur unité est fallacieuse : ils le sont à partir de rôles sociaux ; ce qui fait que dans l'union spectaculaire émerge systématiquement le sentiment d'une irrémédiable distance et solitude. Ce qui est le prolongement de la scission créée en chacun entre les débris d'un soi inconscient et contraint, et d'un soi spectaculaire.

Le synchronisme et la coïncidence de l'apparition du spectacle ainsi que de la catégorie du jeune (désormais institutionnalisé comme étudiant) dans les années soixante ne sont pas fortuites. C'est sur la deuxième qu'a pu naître le premier : dans sa soif de liberté, qui a retenti jusqu'à la fin des années soixante-dix, cette jeunesse-là a su inventer la contre-culture qui lui était propre, de la *beat generation* aux punks, mais le spectacle a su à la fois intégrer les éléments de ces contre-cultures et leur esprit. Le spectacle naît dans une société à vocation libérale, au moment d'une affirmation de la liberté pleine et sans entrave, laquelle a tôt fait d'être entendue comme une libéralité, c'est-à-dire la possibilité d'exposer l'intégralité des parcelles de notre existence qui restaient encore indéterminées à une destinée économique. Ainsi, le spectacle a repris à son compte un idéal de liberté : montrant une diversité de produits, et par là d'identités qu'elle vendait, la consommation s'est travestie en réalisation de la liberté alors qu'elle n'était que croyance dans la promesse des produits ; ce n'est pas parce que le panel des modes d'être aliénés s'est diversifié et que la consommation nous permet d'entretenir l'illusion d'un choix de rôle social, que pour autant la liberté affleure.

Ce que l'on retient désormais comme l'héritage le plus prégnant de mai 68 est la libération des mœurs, plus de quarante années plus tard, alors que l'on a éliminé le patriarcat sans la misogynie et que le vocabulaire de la déviance est toujours l'usage le plus courant pour discriminer les pratiques sexuelles non-catholiques, on s'aperçoit que les pseudo-avancées législatives et médicales sont loin de coïncider avec ce que l'esprit de cet élan aurait pu accomplir. En effet, la libération sexuelle,

initiée par l'esprit libertaire de mai 68, a très vite été relayée par son édulcoration libérale moderne : celle qui dans les années quatre-vingt faisait du jet-businessman le modèle social le plus enviable. Sous cet effet « Le sexe t'appartient libre-le » s'est transformé, et dans la libéralisation sexuelle et pornographique que l'on connaît, *le sexe ne t'appartient plus* : pour être consommable par un autre des individus spectaculaires, il doit obéir aux codes du spectacle, qui pour le coup, s'expriment comme une archi-détermination de l'intimité.

Reste que les jeunes des années soixante, auraient pu encore se targuer que le spectacle fusse extérieur à eux, qu'il agisse comme tel, qu'il ne les atteigne que de manière diffuse ; rien à voir avec nous qui le connaissons comme intégré et total. Lorsque que nous sommes venus à la société, celle-ci avait déjà connu le spectacle en tant qu'extérieur, et la conformation sociale que notre génération a subie étant enfant est celle de l'impératif économique. La scolarisation s'est révélée, malgré la bonne volonté de quelques professeurs de passage, comme l'acquisition de connaissances qui, on nous l'a dit, nous serviront plus tard. Désormais, nous, étudiants (dernier stade avant le Graal de l'emploi), sommes invités à ré-organiser l'ensemble de ces connaissances de manière à ce qu'elles s'intègrent dans notre projet professionnel, seul horizon qu'on nous présente comme valide.

Mais le champ de ce que l'on voudrait être professionnel n'est pas hermétique et clos : ce n'est pas seulement le parcours scolaire qu'il s'agit de valoriser dans son CV, mais l'intégralité de son parcours de vie. Si l'on te demande tes *hobbies*, passions, et centres d'intérêts, que ce soit sur Facebook ou sur ton CV, ce n'est ni par humanisme, ni par esprit de rencontre ; on considère plutôt que l'ensemble de ce que tu as été peut être mobilisable pour que l'ensemble de ce que tu feras dans une activité économique soit productif.

L'impératif économique étant premier, puisque c'est le seul qui conditionne notre appartenance ou non à la société dans laquelle nous vivons, est de plus en plus ce qui ordonne et ordonne notre existents. Le temps de hors-travail, les loisirs, le temps libre, paraissent comme l'espace privé qui préserve l'individu, mais bien au contraire : d'une part ce temps de loisir est colonisé par les marchandises divertissantes qui le constituent, et d'autre part, le choix de ces marchandises se fait en vertu du rôle social que l'on a endossé, lequel est en grande partie déterminé

par notre profession en tant qu'aliénation la plus visible. Les loisirs ne sont rien d'autre que des dispositifs visant à distraire chacun de sa condition et éterniser cette dernière ; le tout dans un souci d'intensification de ce que chacun est capable : en terme de rentabilité économique et de pouvoir-être-marchandise, qui constitue la valeur de l'individu.

Chez l'étudiant, cette valeur qui s'est réduite à la valeur d'échange, se concrétise sous la forme d'une éducation à la compétence : celle-ci, bien loin de considérer qu'elle se trouve en face d'individus, veut parler à de futurs employés, uniquement. L'éducation se fait alors par des connaissances formalisées permettant d'acquérir une compétence qui, elle, est une des multiples entrées dans l'organisation managériale de l'entreprise.

À tel point que chacun est lui aussi considéré dans l'économie spectaculaire comme un capital et une marchandise.

## La production de soi

Dans le capitalisme productiviste, l'ouvrier vend sa force de production sous la forme d'un *quantum* d'heures. Le temps de travail sert au capitalisme productiviste à quantifier la force de travail, pour que celle-ci soit échangeable. C'est dans ce temps de travail que l'ouvrier, principalement, s'aliène.

Mais à notre époque, deux modes de production co-existent : l'un comme résidu et support de l'ancien mode de production, l'autre comme prolongement de ce dernier, répondant à l'intensification de la productivité que le capitalisme spectaculaire aura nécessitée.

Ce nouveau stade du capitalisme ne s'en tient plus, par besoin de profit, à une valorisation de grandes masses de capitaux matériels, puisque ceux-ci, bien qu'en nombre, sont limités par leur matérialité ; c'est un capital immatériel qui n'est autre qu'un capital humain qu'il s'agit alors de valoriser. La valeur n'est donc plus à chercher dans un quelconque intrinsèque et matériel à la marchandise, la valeur est d'ordre informationnelle : ce n'est plus le travail immédiat concourant à la production de l'objet qui est déterminant dans l'évaluation de la valeur ; même si ce travail (et l'exploitation qui en résulte) demeure, il devient subalterne : il permet au produit d'être matériellement, mais sa signification, son pouvoir d'attraction et sa valeur ne procèdent que de l'information que ce produit agglomère.

Si cette valeur ne provient pas de la production et re-production même de l'objet, c'est qu'elle est en quelque sorte externe au processus de production. On assiste donc dans ce nouveau stade du capitalisme à

une valorisation économique des externalités du processus de production. Le système économique révèle sa mégalomanie et sa conformité élective d'avec une pensée époquale qui, lorsqu'elle valorise ou technicise, ne le fait que sur le mode du viol. Travailleurs, humains et nature ne sont conçus que comme *fond*, dans lequel il s'agit de puiser, qu'il s'agit d'épuiser, pour réaliser les prétentions d'une économie scientifique depuis qu'elle a dépassé son champ d'action initial : la maison (*oikonomos*).

Dès lors c'est la dimension immatérielle du produit qui lui confère sa valeur : il est d'abord une valeur symbolique, esthétique et sociale qui prime sur sa valeur d'usage et supplante, pour s'y soustraire, sa valeur d'échange. Les entreprises de productions matérielles sont reléguées au rang de vasales : elles sont externalisées et on y recourt par la location ; ainsi Nike ne possède ni installations, ni machines : son activité se borne à la conception et au design. Désormais les entreprises sont elles-mêmes soumises à la division du travail : en Bourse, c'est le capital immatériel d'une firme qui est évalué ; alors que le processus de production assure la reproduction de la marchandise, et donc prend en charge son coût matériel. En ce qui concerne les biens, leur valeur découle de la réputation spectaculaire et publicitaire : le coût de production s'apparente alors à un coût de re-production minimale, ce qui coûte est la conception et la publicité du produit, prépondérantes pour ce qui est de sa réputation. Cette dernière prend aussi en compte l'image de la firme : c'est la mise en scène que celle-ci arrivera à monter par l'intermédiaire de ses employés (devenant les prestataires d'un service de mise en valeur) qui ajoutera à l'aura spectaculaire du produit. On tend à transformer le consommateur en utilisateur et en membre, aidé d'un bataillon de conseillers, surchargé d'avantages et de suivis client personnalisés, pour garantir le monopole qui le rend serve de la firme et de ses innovations, serve du spectacle et de ses représentations en perpétuelle consommation.

Là est le capital immatériel et humain : celui qui procède de l'intelligence et de la créativité des employés, de leurs qualités humaines et quotidiennes, contribuant à associer l'image de la firme à celle d'un sourire, dans la mémoire du consommateur qui se réjouit et s'étonne tant qu'il est aveuglé, qu'on fasse tout ça pour lui.

Dans cette perspective le temps libre n'apparaît plus comme libre, il est le temps nécessaire à la production de l'individu et de l'employé (désormais confondus) tel que le capitalisme cognitif en a besoin : le

temps libre permet la formation artistique, culturelle ainsi que celle des comportements humains qui seront par retour valorisés en tant qu'ils augmentent la valeur informationnelle du travail de l'employé. « Les collaborateurs font partie du capital de l'entreprise » (PDG de Daimler-Chrysler), pas au sens où ceux-ci formeraient une grande famille (réalisant ainsi ce que le toyotisme et la culture d'entreprise ont voulu imposer face à la baisse de l'engouement concernant le modèle tayloriste), celle-ci ne suffirait pas à assurer une productivité qui dépasse en termes de rendement et de coût celle de la machine et de la matière ; mais plutôt au sens où les employés, « les collaborateurs », sont une ressource, un fond qu'il s'agit d'exploiter (même dans ses externalités).

Le temps de travail, en tant que quantifiable, réduit l'aliénation propre à ce même laps de temps (bien que la re-production de la force de travail s'effectue hors de l'entreprise) ; l'information, en tant qu'elle est l'étalon de la nouvelle valeur, n'a rien de mesurable : les connaissances, elles, font appel à tout ce qui historiquement, socialement, culturellement, individuellement, affectivement et conceptuellement, a permis leur élaboration, ce qui n'est pas mesurable. Les savoirs pratiques attendus des employés (notamment dans le domaine relationnel) fonctionnent sur les mêmes ressorts que ceux du quotidien : il s'agit d'employer l'ensemble de l'existence du travailleur, qu'elle soit créative ou quotidienne.

En bref, pour répondre à ces caractéristiques et être le maître d'œuvre du flux informationnel qui fera la valeur du produit, le travailleur a à se produire en tant que sujet : ce que l'on demande, à un individu qui travaille, de mettre en œuvre dans ce même travail, ne provient plus seulement de ses qualités de travailleur mais de ses qualités et compétences humaines, en tant qu'il est un sujet (sensé être et demeurer libre). L'économie de la connaissance a besoin pour fonctionner que le travailleur produise sa propre subjectivité, comme si ce qui la déterminait de prime abord était la possibilité de valorisation qu'elle représentait.

*« Ce qui est prescrit, c'est la subjectivité, c'est-à-dire cela précisément que l'opérateur seul peut produire en se donnant à sa tâche. »*

*Gorz, L'immatériel*

L'aliénation qui découle de cette configuration du travail, colonise et ronge de plus en plus la marge de liberté qu'on aurait vue dans les RTT et la baisse du temps de travail. C'est dans le hors-travail que se développe la vivacité (plus seulement de la force productive) nécessaire à la production de la valeur informationnelle et symbolique qui est pure spoliation de ce dont le sujet est capable en tant qu'individu mis au travail.

« *Le travail immatériel tend finalement à se confondre avec un travail de production de soi.* », Gorz, *L'immatériel*

Par là c'est la séparation entre le travailleur, le travail et le produit du travail qui est virtuellement abolie, pas au profit de l'émancipation de la personne, mais plutôt à celui de son appropriation et de sa captation par la marchandise informationnelle et économiquement valorisée. Le travail immatériel, en tant qu'il fait appel aux mêmes dispositions que les activités libres, adhère au sujet, plus que le sujet n'adhère à un travail, par sa volonté.

C'est une *mobilisation totale* du salarié qui s'opère de nos jours : celle-ci fonctionne sur le mode d'une servitude volontaire refondée. C'est le rapport contractuel du travail qui est supplanté par la référence continue au talent et à la virtuosité du travailleur.

Concomitamment à cette évolution, l'idée même de propriété privée fut transformée : alors qu'elle émergea sous la forme d'une propriété pastorale qui n'enclosait que le fond terrien, celle-ci fut supplantée par une propriété traduite en capitaux qui a permis d'extorquer une plus-value par le biais du salariat, à travers le temps de travail. À notre époque, c'est la propriété intellectuelle qui est au centre de l'économie de la connaissance ; cela signifie que la marchandise n'est qu'un vecteur matériel à l'information qui, elle, est visée en premier par le consommateur.

Ce ne sont plus ni la valeur d'usage, ni même la valeur d'échange qui déterminent la marchandise mais sa valeur esthétique, symbolique et sociale ; en bref : son aura spectaculaire. Le spectacle est sans extérieur il est auto-référencé et n'existe qu'en vue de sa perpétuation ; le consommateur, en tant qu'il y est plongé, dès lors qu'il accède à la marchandise, est dans le spectacle. Il le fut d'abord comme spectateur, colant à chaque nouvelle tendance, ouvrant tout grand son imaginaire à la

télévision et à l'*american way of life* ; là le spectacle fut dogmatique mais d'une certaine manière l'individu y gardait une certaine contenance : il n'était que la victime spectatrice qui réagissait mimétiquement à la diffusion qu'on lui assénait. Le spectacle s'était immiscé ainsi par l'attractivité des loisirs, qu'à la sortie des vieilles mœurs on confondait par empiètement avec la liberté. L'explication de ce manque de discernement est à chercher dans un oubli de ce qu'est l'éthique, comme maniement inspiré de l'existence, dû à un nihilisme des valeurs, né d'une part d'une ontologie désertiquement mathématique et d'autre part d'un mode de vie marchand et libéral.

Portés par cette lame de fond, nous sommes désormais les acteurs de ce même spectacle : en tant que travailleurs nous nourrissons ses innovations et permettons son renouvellement, en tant que consommateurs nous concédons à chaque marchandise la charge de donner sens aux actions qu'elles accompagneront. Choix qui n'a rien de volontaire, puisqu'il est indéterminé : toute marchandise étant d'abord remplaçable et équivalente à une autre ; de plus ce n'est pas l'acteur ici qui fait le spectacle mais plutôt le spectacle qui permet à l'acteur d'avoir un rôle prédéfini.

L'individu est atteint dans sa dimension existentielle. Celui-ci, en tant qu'il est dans le temps, a à inventer son futur, à ouvrir ses possibles. Ceux de l'individu spectaculaire sont tout entiers ceux du spectacle. Le sens d'une existence n'est plus l'affaire de l'individu, c'est le spectacle distillant ses marchandises et sa domination qui confère à l'existence individuelle (par aliénation de celle-ci) sa signification, c'est-à-dire un rôle. Il s'abreuve de l'entièreté de l'existence et par retour se substitue à cette totalité, de manière à la contenir et à la formaliser à sa guise.

Penser l'existence dans le spectacle est une déconvenue : la mise en circulation du sens, sous forme de marchandises, aplanit et nivelle par là la profondeur des hauteurs dont il est susceptible. Le sens en est réduit à un simple mode de vie, représenté par une tribu marketing parmi d'autres ; c'est-à-dire que la question de la signification est toujours renvoyée en dernier lieu à une existence foncièrement calculante et marchande. Lorsque je décide d'adopter un « style », c'est mon existence même que je livre à la détermination marchande : porter une marque revient à en faire la pub, autant qu'à se persuader qu'elle est un moyen de me représenter.

L'esprit d'un style est secondaire et ne peut jamais contraindre, dans

le spectacle, la spectacularité de ce signe : le style est média avant que d'être empreinte ; ce qu'il était pourtant jadis.

*« Il s'agit de posséder effectivement la communauté du dialogue et le jeu avec le temps qui ont été représentés par l'œuvre poétique-artistique. » ,  
Debord, La société du spectacle*

Le média est cet outil du spectacle qui éloigne dans une représentation l'autre, moi-même et la société. C'est la marque du délabrement spectaculaire : *« les pseudo-événements qui se pressent dans la dramatisation spectaculaire n'ont pas été vécus par ceux qui en sont informés ; et de plus ils se perdent dans l'inflation de leur remplacement précipité, à chaque pulsion de la machinerie spectaculaire. D'autre part, ce qui a été réellement vécu est sans relation avec le temps irréversible officiel de la société, et en opposition directe au rythme pseudo-cyclique du sous-produit consommable de ce temps »* (Debord).

*« Notre valeur d'usage peut bien intéresser l'homme, pour nous, en tant qu'objets, nous nous en moquons bien. Ce qui nous regarde c'est notre valeur. Notre rapport entre nous comme choses de vente et d'achat le prouve. Nous ne nous envisageons les uns les autres que comme valeurs d'échange. »*

Marx, *Le Capital*

## NOTE SUR LA JEUNE-FILLE

---

Il est coutume de l'appeler *Jeune-Fille*, concept qui au delà de la différenciation sexuée, pense tout *quidam* marchandisé et définit l'actualité de la situation. L'individuation authentique est rendue illusoire de par le statut de la valeur de la *Jeune-Fille* qui n'est finalement que le socle instrumentalisé d'un simple rapport à autrui-comme-valeur. La valeur n'est donc que budgétisation et l'interaction qu'inquiétude du prix. La *Jeune-Fille* est monnaie puisqu'elle constitue son propre référentiel, c'est à dire qu'elle illustre parfaitement la superposition du processus de valorisation et de la sphère sociale ; de là, tout n'est plus que valorisation réflexive. C'est de ce cercle marchand qu'émerge la néantisation de toute attitude et de tout mode existentiel. Le principe d'originalité marchandise la *Jeune-Fille* qui se doit de vendre chacune de ses attributions par une valorisation vide de sens puisqu'auto-référencée. C'est par la logique de l'avoir que la *Jeune-Fille* réifie la vacuité de son existence : elle a donc un look, une sexualité et du caractère. En détruisant toute globalité identitaire par son estimation qui la régit, la *Jeune-Fille* forge la réalité de son non-être.

---

## Le virtuel comme ultime déréliction

Le nouvel eldorado capitaliste que constitue l'information n'est pas seulement l'ultime lieu de la fureur propriétaire. La mutation est plus profonde. Si le dernier quart du vingtième siècle fut celui de l'immatérialisation du monde profitable, cela ne signifie pas que le monde tel que nous le connaissons se soit séparé de la matière, ou encore, que l'image spectaculaire l'aurait totalement colonisé. Ce qui est en jeu, ce n'est pas une simple extension du spectacle, ni même le développement d'un nouvel instrument à son service. Le capitalisme ne suit pas une évolution linéaire, pas à pas, lieu à lieu, espace par espace, sa stratégie n'est pas fixée, son développement n'est pas programmé. Il ne procède pas d'un organe planificateur à long terme, mais d'un opportunisme cinglant, s'engouffrant dans la moindre brèche, dans la moindre niche, pour en extorquer exhaustivement ce qui est susceptible de valoir. Dénicher, extorquer, épuiser : triptyque tactique du capitalisme. Mais cette fulgurance de l'élan n'est possible qu'en contrepartie d'inéluctables essoufflements : les crises. Épuiser une ressource c'est d'abord risquer la suffocation du profit. Rendements décroissants et entropie\* sont les deux points aveugles du capitalisme, les deux lois physiques à abattre. Cette lutte incessante scande son histoire, chaque bataille marquant la fin d'une époque et l'irruption d'une nouvelle plus efficace, plus agressive. Les modes de la propriété en sont les indices les plus flagrants, les

jalons de cette guerre sans cesse réactivée. Son dernier champ de bataille, l'existence, exhibe les cicatrices encore purulentes de sa nouvelle arme : le spectaculaire intégré. Après s'être approprié le travail, puis les loisirs, il s'est agi de rentabiliser l'existence en tant qu'instrument de valorisation de la marchandise. Et encore une fois, l'étudiant fût au front : poste avancé de l'aliénation spectaculaire.

### ***L'étudiant se réfugie dans un présent virtuellement vécu.***

Mais cette fois-là l'innovation n'était que mise à jour : passer du spectaculaire diffus au spectaculaire intégré ce n'était qu'employer la créativité et la liberté au service de la marchandisation, c'est-à-dire étendre la marchandise dans les derniers retranchements du réel. En revanche, le passage du matériel à l'immatériel, lui, constitue une avancée d'une autre nature, un déploiement tactique d'un nouveau genre, inédit. Le dernier essoufflement marqué par la crise écologique (raréfaction des ressources, pollutions, etc.) et doublé par la crise sociale (massification du chômage, augmentation des suicides, etc.) nécessita un sursaut radical : l'entrée dans une nouvelle époque. Comme le spectacle émergea en tant que nouvelle technique (l'enregistrement et la diffusion à distance d'images et de sons), son successeur nous apparaît en tant que nouvelle technologie : nous l'appellerons le *virtuel*. Notre objet sera d'en comprendre les fondements et les ramifications, mais surtout d'en explorer la substance pour mieux cerner les conséquences de son emploi. Car si exister dans le spectacle signifie d'abord intégrer la marchandise comme médiation entre soi, le monde et les autres, exister dans le virtuel ne semble pas relever de l'imposition d'une nouvelle médiation. Notre thèse sera de penser un virtuel modifiant aussi le rapport au monde et aux autres, mais par un autre biais : il n'est pas une transcendance faisant écran, mais plutôt une immanence faisant substrat. Notre but sera alors d'analyser ces nouveaux rapports, de dévoiler ce qu'est le virtuel en tant que technologie, mais surtout en tant que support de la nouvelle existence. Celle que le capitalisme promeut dans sa nouvelle ère comme un coup d'avance salvateur dans sa guerre pour la croissance et contre l'entropie.

\* Depuis toujours le capitalisme lutte contre cette double tendance. La croissance indéfinie de la production, c'est-à-dire l'exploitation indéfinie des ressources, subit inévitablement une décroissance de sa rentabilité par l'ajustement de l'offre et de la demande : l'augmentation de la demande sature l'exploitation des ressources les plus rentables et nécessite celle de ressources l'étant moins. Donc, plus il faut exploiter, moins cette exploitation est profitable. En même temps, l'entropie, selon la deuxième loi de la thermodynamique, est une grandeur caractérisant le désordre d'un milieu. L'entropie augmente lorsque ce milieu est clos et subit des transformations. En ce sens, les ressources de la terre, par le phénomène de l'entropie, tendent irrémédiablement à se réduire puisque l'énergie utilisée se dégrade progressivement sans pouvoir être complètement recyclée.

## **Virtualité et spectacle**

Le virtuel en tant qu'aliénation supplantant le spectacle ne se greffe pas sur le réel : il en est une alternative. Le spectacle est une représentation falsifiée du réel, un monde qui lui ressemble, une copie audiovisuelle crédible, une illusion séduisante. Le spectateur se meut dans cette représentation comme dans le monde réel, la supercherie fonctionne mais peut apparaître en tant que telle, chacun saura voir son caractère frelaté (mièvrerie des romances cinématographiques, théâtralité du mode de vie *gangsta rap*, etc.) mais s'y conformera pour jouer le jeu : avoir un rôle. Il y va donc de l'existence spectaculaire comme de l'existence réelle, avec le seul hiatus de la marchandise comme médiation. La réalité physique étant leur support commun, l'existence spectaculaire comme technique d'exploitation de la vie quotidienne, se confronte nécessairement aux limites de cette réalité : les lois physiques. Or, le progrès technique mythifié comme exponentiel, se révèle asymptotique à ces lois, limitant nos existences à notre finitude et les marchandises à leur condition matérielle. Le virtuel apparaît alors comme la solution puisqu'il est cette technologie qui ne se réduit pas à une énième arme *contre le réel*, mais est le support de création d'un *réel autre* où ces lois n'ont plus lieu. La marchandise comme artifice de médiation est dépassée par le virtuel comme artifice de création. L'existence spectaculaire limitée par le caractère matériel de la réalité se transforme en existence virtuelle illimitée par l'immatérialité du virtuel. Ce qu'il faut saisir est alors ce que recouvre cette existence virtuelle et ce en quoi elle est différente de l'existence spectaculaire. Plus précisément, il s'agit de comprendre quel est ce réel du virtuel et comment un rapport existentiel à celui-ci et aux autres existences est possible en son sein.

Dans la réalité (qu'elle soit spectaculaire ou non), l'individu a un rapport *instantané* au monde. Cela ne signifie pas qu'il serait nécessairement *im-médiat*, mais que ce rapport est pris dans un temps qui entraîne le monde de telle sorte que l'individu ne peut s'en défaire, qu'il ne peut pas s'arrêter, sortir du temps, pour regarder le monde continuant à l'extérieur de lui-même. Ce temps commun au monde et à l'individu les lie irrémédiablement jusqu'à l'indiscernable. Agir dans le monde, c'est participer de son déroulement et vouloir cette action c'est déjà acter une réflexion de l'action : l'individu ne peut pas ne pas agir. Son rapport au monde est donc permanent et correspond à agir en fonction de lui. Ce qui est dans le monde est perçu dans le temps et compris à partir de ce temps. Telle ou telle marchandise est comprise (vue, sentie, touchée, etc.) comme pouvant servir à telle ou telle chose selon la préoccupation du moment. Ainsi, le monde est une constellation de choses perçues selon ce dont l'individu a besoin à ce moment là. Or le spectacle a pour but d'orienter ce besoin afin de modifier la perception de l'individu, c'est-à-dire son rapport au monde. La publicité sculpte la préoccupation de l'individu et donc façonne son monde, modifie la manière dont il perçoit les choses (devenues marchandises). L'existence spectaculaire est cette préoccupation dictée par le spectacle (« vous devez posséder telle ou telle marchandise », « telle voiture est à la mode », etc.), et le rapport au monde spectacularisé est donc à la fois *instantané* et *médiatisé*. Il est une manière de voir le monde à partir des catégories du spectacle. Pour l'individu, l'accès au réel est donc naturellement biaisé par sa préoccupation, et il l'est spectaculairement lorsque cette préoccupation s'imprègne du spectacle. Un monde spectacularisé est celui d'un individu produisant son propre marketing, c'est-à-dire calquant sa préoccupation sur la volonté du marché. D'un côté il y a donc le réel nécessairement falsifié par la représentation que l'individu s'en fait selon sa préoccupation, et de l'autre le spectacle comme imitation du réel où tout devient marchandise. L'existence spectaculaire étant celle ayant intégré le spectacle comme représentation du réel.

## **Le cyber-espace**

Dans le même temps, le rapport au monde crée l'espace dans lequel l'individu se meut. Selon sa préoccupation, les choses environnantes seront plus ou moins près de lui. Dans l'existence, l'espace n'est donc

pas géométrique, au sens où il serait un contenant de choses situées à certaines distances les unes des autres, mais il est construit à partir du rapport au monde que l'individu entretient selon sa préoccupation. Un geek devant une vitrine sera toujours plus proche du dernier Iphone dont il vient de voir la publicité, et qu'il aperçoit au fond de celle-là, que du zonard à ses pieds qui pourtant l'apostrophe. Dans le réel spectaculaire, la préoccupation existentielle plie l'espace selon la topographie du spectacle. De la même manière, dans le cyber-espace, c'est-à-dire dans l'espace relatif à une existence virtuelle, le monde se révèle selon la préoccupation de l'individu. L'espace d'une page Internet ou d'un jeu-vidéo se plie parce que tel item semblera plus près, plus accessible qu'un autre moins souvent utilisé, ou parce que cherchant à effectuer une certaine action, un menu l'indiquant apparaîtra plus directement à l'individu. La différence n'est donc pas à chercher dans la construction de l'espace, mais plutôt dans le type de compréhension de cet espace.

Se rapporter à une chose c'est donc la comprendre selon une certaine préoccupation. Cette compréhension consiste à voir dans la chose ce à quoi elle renvoie, son utilité en tant qu'elle peut servir une intention. Dans le spectacle, voir une paire de Nike renvoie à *Just do it*, c'est-à-dire à une « philosophie » de vie correspondant à un rôle que l'individu veut ou non endosser, et donc à une reconnaissance sociale, etc. ; ou en dehors du spectacle, voir une pomme renvoie à de la nourriture, à la possibilité de manger, de répondre à un besoin biologique, de ne pas mourir, etc. Mais à chaque fois, cette structure de renvois qui surgit par la préoccupation, constitue un possible qui n'est pas assuré. Une chose peut se révéler défectueuse et ainsi rompre la structure de renvois qui apparaît alors comme telle. L'habitude, qui assure la validité de la chaîne de ces renvois successifs, n'est pas un critère absolu. L'individu ne connaît pas exhaustivement le fonctionnement du réel, il sait qu'il peut être surpris par un inattendu. Il y a donc une béance entre le réel et la représentation que l'individu s'en fait, un inconnu irréductible. Agir dans le réel ce n'est jamais être assuré du résultat de l'action, même si ce réel est appréhendé par la réflexion. Car dans ce cas, la structure de renvois n'est pas fondée sur l'intuition pré-réflexive d'une habitude, mais sur des relations physiques procédant d'une déduction des lois régissant la causalité. Or ces lois ne sont que des représentations de la réalité, elles ne décrivent pas ce qu'est la réalité. C'est ici que se situe la différence avec le virtuel. Dans le cyber-espace une action provoque un

résultat qu'il est possible de connaître absolument parce qu'elle se fonde sur le virtuel. Et le virtuel en tant que support est absolument rationnel, absolument connaissable. Les lois qui le régissent sont de notre fait et donc totalement connues. Bien que de prime abord l'existence virtuelle soit également pré-réflexive et corresponde à un rapport aux choses identique à celui du monde réel, il apparaît que la structure ontologique (ce qu'il est) du virtuel, différente de celle du réel, tende à modifier le rapport aux choses entretenu en son sein. En effet, le monde virtuel est d'abord mathématique et donc totalement transparent. Rien n'y est caché ou secret, rien ne peut résister à notre volonté de savoir. Le virtuel se donne à voir tel qu'il est. L'être du virtuel est accessible en deux clics, le dévoilement est instantané : il s'agit d'un code informatique organisé selon des règles logiques, régissant la totalité du paraître et de l'agir d'un site Internet ou d'un jeu-vidéo. Ainsi, l'existence virtuelle ne se fonde pas sur le mystère du réel, mais sur la transparence du virtuel, elle acquiert alors une propension à la réflexion, une tendance basculant la primauté d'un comportement pré-réflexif à celle d'un comportement réflexif. La structure du cyber-espace n'a pas à être construite par celui qui l'arpente, elle est déjà donnée. Agir dans le cyber-espace c'est nécessairement connaître la véritable structure de renvois des choses puisque ces choses ne sont que les noeuds d'une toile que l'individu parcourt. Alors que dans le réel, cette structure n'est pas figée, un phénomène peut être interprété, une chose peut renvoyer à différents éléments selon la préoccupation de chacun sans que la véracité de la chose vienne contredire ou parasiter cette structure. Par là, exister dans le cyber-espace, c'est connaître la structure de renvois : l'hypertexte comme chose-renvoyant n'a pas à être interprété, ce à quoi il renvoie est donné dans sa vérité. En ce sens, il n'est pas nécessaire d'avoir une représentation du virtuel pour agir dans le virtuel puisque le phénomène du virtuel est une procédure donnée : il y a un recouvrement parfait entre le réel du virtuel et sa représentation, entre ce qu'il est et les catégories nous permettant de l'utiliser. Si un individu clique pour agir c'est parce qu'il connaît la condition de déclenchement de l'action qu'il veut réaliser, mais cette connaissance phénoménale est aussi une connaissance ontologique (ce qu'est le virtuel). Le virtuel est sans magie, il n'est que ce qui *choit du nombre* (Mehdi Belhaj Kacem), dans toute son aridité, une pluie sèche dépourvue de reflets. Obsolète, l'imaginaire y est inutile, rien ne peut y être représenté, ou plutôt, aucun excès ne peut en surgir,

il est un lieu où, lissé par l'équation, le voyage n'est qu'hyper-portation, de noeud en noeud, d'IP en IP. La vague du surfeur n'est plus ici un pli métaphysique, mais une procédure générique activée par une variable. Ce qui est virtuel n'est ni le réel ni sa représentation, c'est une zone frontière créée artificiellement où leur recouvrement absolutise l'efficacité de l'action. Une confusion grisante pour une existence virtuelle débarrassée de l'incertitude. Parce qu'elle peut être absolument rationnelle, l'existence virtualisée le devient, et oublie ainsi que cette désincarnation est d'abord une aliénation.

L'existence virtuelle relève de propriétés autres que l'existence réelle ou spectaculaire tout en admettant leurs caractéristiques. Dans le virtuel, l'existence peut tout autant être soumise au spectacle, car ce qui fonde la virtualité de cette existence ce n'est pas la préoccupation qu'elle peut avoir envers telle ou telle chose, mais plutôt ce sur quoi elle se fonde, le support qui la génère. L'internaute spectacularisé n'est donc pas un oxymore, bien plutôt la combinaison rêvée du capitalisme. À la préoccupation ludique du spectateur entretenant son rôle s'ajoute la rationalité virtuelle de l'internaute systématisant son comportement. Produire et consommer de la marchandise-spectacle dans le virtuel n'est plus limité par les lois physiques. L'immatérialisation de l'existence permet la systématisation du comportement spectaculaire, c'est-à-dire l'automatisation de la mise en relation des marchandises. Mais à l'inverse de cette immédiatisation de la relation entre les choses, la relation entre les existences est absolument abolie. Exister dans le virtuel c'est aussi et surtout exister sans personne d'autre. On ne croise personne dans le cyber-espace. Ou presque. Une équation ne se résout pas de deux manières en même temps, elle n'admet qu'une variable à la fois. Toute co-existence est impossible, ou simulée. Mais si l'individu n'est jamais là avec l'autre dans le cyber-espace ce n'est que parce que lui-même n'est pas situé. Exister virtuellement c'est déclencher la résolution logique d'une procédure d'apparition. L'autre n'apparaît alors qu'à travers la modification d'une procédure que son passage a produit, il n'est qu'une trace mathématique, comme un fantôme numérique enfoui dans la mémoire du programme. Toute relation à l'autre ne peut donc procéder que d'un encodage-décodage : transformation mathématique d'une sollicitude devenue communication. L'existence inter-individuelle n'a pas lieu dans le virtuel parce que le processus de virtualisation est d'abord celui d'une désincarnation et donc d'une immatérialisation di-

rimante quant au contact. Les systèmes de communication numérique (SMS, messagerie instantanée, etc.) ne constituent donc pas un mode de relation virtualisé, ils ne sont que des adaptations techniques. Le virtuel n'est pas un média entre des individus comme la marchandise le serait dans le réel spectaculaire, il n'est que le substrat de l'existence virtuelle. Et si cette existence ne peut faire rencontre avec l'autre du fait de sa virtualité, c'est que le nouveau mode de séparation qu'elle revêt doit inventer son propre mode de réunification. Et suivant le décalque de sa propre structure, cette réunification se fera sur le mode du réseau.

### **De l'impossibilité de la rencontre hasardeuse à la programmation de la relation : pour une analytique du réseau**

Nécessairement fugace et intermittente, l'existence virtuelle n'admet donc pas la rencontre : la séparation des corps virtualisés l'en empêche. L'existence sociale, telle qu'actualisée dans le réel par le jeu des rôles, doit alors trouver son équivalence dans le virtuel après une modification la rendant possible. Modification qui consiste à rendre permanent ce qui a été immatérialisé, c'est-à-dire qu'elle nécessite une mise en contact d'éléments dépourvus de matière. Déchu de sa corporéité, l'individu virtualisé ne retrouvera une permanence que par la réunification préalable de ce qu'il est dans le virtuel. Séparé irrémédiablement de l'autre par la désincarnation, il le retrouvera par une réunification immatérielle. À l'identité marchandise du réel doit alors correspondre l'identité immatérielle du virtuel. Et cette immatérialité inhérente à l'unité ontologique du virtuel qu'est l'information, recèle en elle-même les conditions d'existence d'une identité virtuelle devenue pure information. C'est ainsi que la réunification préalable à une rencontre virtuelle prend la forme d'une information permanente, accessible à tous. L'identité n'est plus d'abord un rôle forgé par le choix spectaculaire de la marchandise, mais un stock d'informations accessibles en permanence. L'autre virtuel ne se rencontre pas au coin d'un nœud comme on croiserait quelqu'un au détour d'une ruelle, il se recherche dans une base recensant la totalité informationnelle des identités. Variable décodée par le programme, le profil de l'autre nous apparaît tel quel : une somme d'informations standardisées par les catégories du logiciel, le résultat d'une procédure logique irréfutable, un phénomène nu et total : transparent. Mais ici encore la relation inter-individuelle virtualisée n'est pas

possible. Accéder au profil de l'autre ce n'est que voir ce qu'il est sans qu'il sache que nous sommes. Immatériel, l'autre ne nous voit pas, à peine peut-il savoir que quelqu'un l'a vu que ce personne non-profilé ne saurait être qu'une variable ayant actualisée subrepticement le code que ce profil est. Pour être avec l'autre dans le virtuel, il faut d'abord être *comme l'autre*, c'est-à-dire être réunifié selon *la même standardisation*. Sur Facebook, exister ne peut signifier qu'être une identité Facebook. La mise en relation est donc d'abord une mise en conformité. Là où le réel assurait aux individus spectacularisés le commun d'une matérialité univoque, le virtuel, lui, n'est que le substrat d'une existence immatérielle à actualiser dans un profil standardisateur. Et à la marchandise comme médiateur des identités matérielles, s'est substitué le réseau comme support de l'information que sont les identités immatérielles.

La différence entre le spectacle et le virtuel est donc celle du déplacement du processus de séparation-réunification. Si dans le spectacle la marchandise est ce qui sépare les existences en les médiatisant, et ce qui les réunifie et les intégrant dans le jeu des rôles, dans le virtuel, c'est le processus de virtualisation qui sépare les existences réelles pour les réunifier par la standardisation informationnelle des identités virtuelles. La mise en relation spectaculaire par la médiatisation de la marchandise laisse place à une mise en réseau virtuelle par l'immédiatisation de l'information. Le virtuel est à la fois un médiateur entre les existences réelles, et le support immédiatisant des existences virtuelles. Or, en tant que support, la standardisation ne procède plus d'un médiateur objectif, telle que la marchandise qui conformait les règles du jeu social par l'imposition des catégories du spectacle, mais d'une virtualisation des existences selon la logique informationnelle des procédures d'action. Cela ne signifie pas que le spectacle n'existe plus dans le virtuel, mais que son action (l'aliénation existentielle à la marchandise) est secondarisée par le virtuel. L'existence virtuelle est standardisée par le réseau qui formalise les identités, *puis* spectacularisée lors du choix individuel des propriétés de cette identité devenant rôle virtuel. Autrement dit, le réseau dit ce qu'est une identité virtuelle (donne les champs à remplir) et le spectacle fournit les catégories ludiques (les styles de vie) endossables : le contenu de ces champs.

*Tu ne fais pas ton profil Facebook,  
ton profil Facebook te fait.*

La mise en réseau des existences virtuelles n'est donc plus médiatisée par la marchandise. Les profils sont permanents et contigus. Le cyberspace du réseau social ne souffre d'aucun vide, il est plein d'identités reliées les unes aux autres selon les règles formelles du logiciel. Cette immédiatisation des existences virtuelles libère les relations sociales des limites matérielles de l'existence réelle, elle les accélère, les rend plus efficaces, plus logiques. L'identité virtuelle est toujours là, puisqu'indépendante de l'existence réelle de son référent corporel : dans la permanence des existences virtuelles, la dynamique relationnelle ne s'arrête jamais. Évanouie dans l'absolu du souvenir numérique, l'absence n'est plus qu'un état, une propriété particulière du profil simulant une réalité obsolète. L'accessibilité absolue à l'autre, voilà ce que promet le virtuel. Au prix de l'intimité, du hasard, du mystère, l'individu virtualisé préfère l'exhibition, la systématisme, la transparence.

## Égo virtuel

L'individu dans le virtuel est soumis à la fois à la permanence d'une identité standardisée unifiée et à l'immédiatisation de celle-ci. Le virtuel correspond pour l'individu (porté au pinacle par la modernité et battu en brèche par sa mise en place) à l'ouverture d'un champ de possibles dans lesquels la volonté de puissance de l'égo qui possède encore ses désirs, ses pulsions et ses libidos mais qui ayant construit un reliquat d'identité ailleurs que sur ces fondements, ne les comprend plus.

Le paradigme du réseau social en est la preuve immatérielle : l'individu n'est qu'un point, synonyme de ramifications et de prolongements de ce réseau qui s'étend pour éteindre ses pôles par sa circulation efficace, vitesse de la lumière. Ce ne sont pas seulement les centres d'intérêt qui sont immédiats, pourtant réifiés et rendus a-temporels : l'individu fige sa forme sociale dans le virtuel, et donc sa seule forme.

L'autre est un moi dans le virtuel : le réseau est l'étalement résultant de l'écroulement du moi sur soi, et non pas en lui. Mon identité, mon profil ne sont que le recoupement de mes interactions sociales réifiées dans des données éternelles, encodées binaires et symboles d'un individu qui perpétue la tradition du troupeau, anglicisé en « network ». L'autre n'est pas celui que je rencontre, le charisme vivifiant de l'inattendu qui rompt les déroulements du prévisible : je dois, *hic et nunc*, connaître l'autre pour m'y ouvrir, qu'il soit enchaîné à son encodage en

tant qu'ami ou que je le recherche à travers des critères qui faciliteront tellement la rencontre, qu'ils la rendront caduque. Nous ne disons pas, entendons-nous, que la rencontre de type Meetic n'est pas fructueuse au sens où elle ne serait pas susceptible d'accoler deux êtres, pour les faire co-exister dans la concordance vouée à l'hystérie de leurs critères sans résonances et sourds aux passions.

Aimer, que ce soit d'amour ou d'amitié, est un *patior*, une affection qui ne fait que marteler la contingence et l'évènementialité de l'autre. Le commun d'entre deux êtres est la tentative d'éternisation par la répétition de l'événement qu'est leur rencontre ; qu'est-ce que cette rencontre si ce n'est la confrontation sismique d'entre deux étant-dues, ne pouvant au mieux que se superposer à leurs frontières, plaçant ainsi toute forme d'importance dans la distance qui sépare, mais qui par là incarne le commun de la rencontre. C'est dans le jeu harmonieux et disharmonieux de cette distance que naît le rapport à l'autre, qu'est ce rapport, et c'est la prolongation de ce jeu qui l'avivera.

L'autre immédiatement, me sera toujours extérieur : l'appréhender, le rencontrer et le connaître ce n'est pas le réduire à la transparence mais composer des intrications que la confrontation de nos deux immanences fait advenir. Il y a plus de confrontation que de communion dans les rencontres, même les plus agréables, surtout ; la communion est l'inverse de la rencontre, elle confond et subsume ses communiants, la confrontation, elle, enjoint à sortir de soi-même, à l'ek-stase, elle fait apparaître une possibilité commune qui n'émergerait pas dans le soi en tant que juste soi. La rencontre revêt le caractère de l'affection et par là ne peut se réduire à un rapprochement de deux données invariables, puisqu'elle est *trans*-formation. Dans le virtuel, rencontre et rapport avec l'autre sont pourtant de cet accollement d'invariants : on rencontre de nouveaux profils sur le mode du *même* : intérêts communs, proximité d'âge, jeu en réseau, tribu marketing ou politique... La rencontre s'apparente dès lors à un tri, à du calibrage : ce n'est pas l'autre que je veux rencontrer dans l'autre mais sa similitude d'avec mes caractéristiques et mon profil. Les critères de recherche dans les banques de profils sont l'instrument de cette sélection : ils masquent le mystère inhérent à l'*étrangèreté* de l'autre.

En termes politiques, cette classification tient du maintien de l'ordre : la prévisibilité est le maître mot de la cybernétique en tant qu'elle abolit toute possibilité d'émergence.

En termes économiques, ce rapprochement sur le principe du même est l'expression d'un impératif de productivité qui fait que l'on est sensé s'enivrer des quantités d'amis pré-définis, tout trouvés, pré-fabriqués auxquels la technologie qu'est le virtuel nous donne accès.

En termes métapsychologiques, ce besoin de se retrouver dans l'autre rompt le principe d'altérité constitutif de la démarcation de l'individualité. L'individu moderne troque par dépit sa volonté de puissance contre un étalement de sa puissance sociale, qu'il envisage lui-même comme capital social, qu'il s'agit d'augmenter ; pourquoi, il ne le sait pas très bien.

*aux rouleaux des marées trop vastes rayons de plomb je me surfe en des milliards de parallèles le linéaire m'a soulé c'est bon salut identité à jouer ça me va comme autant de pixels puisque c'est gratuit et que ça le restera toujours c'est bon sois tolérant j'ai pas même à me vendre puisque c'est gratuit et que ça le restera toujours chargement c'est bien me multiplie dans l'unité totalitarisée je fuis trop vide me remplis le temps fracassé milliards de parallèles des identitaires à distance très bien je suis plein et ces néants aux chandails d'électrons en pilule à ce rien des ruelles à endosser trop chaud tu la vois la simultanéité benh voilà tout est là milliards de parallèles me sont et parce qu'il ne sont jamais trop lourds je me les empile je les suis il me font me procurent me procurent milliards de parallèles comme autant de profils qui m'effacent mais c'est pas grave y a pas photo ou plutôt si et c'est beau et je ne me compte même plus quand du satellite à ne plus savoir qu'en faire remplit mes conditions moi j'y place ma tête triste au livide sur les plus grands murs qui soient éclatée plus un pli je ne me compte même plus connecté injecté milliards de parallèles fracassé le temps distance zéro je me compte et même plus*

## **Du virtuel dans le réel**

Le virtuel lorsqu'il a commencé à se différencier de l'imaginaire, et par là à s'abstraire du réel, a créé un monde second : le monde virtuel. Précédemment, le spectacle s'était mis en place, créant lui aussi une supplantation du réel par une représentation marchandisée de celui-ci, par laquelle il fallait en passer pour appréhender le réel et les autres, chacun étant tout entier tourné au spectacle (di-verti) ; ce regard détourné crée, lui, irrémédiablement une césure en l'individu même, entre sa singularité fantasmée et sa corporéité racine immanente de sa subjectivité inconsciente.

Le virtuel, lui, n'est ni une représentation, ni un réel plus fondamental, bien au contraire : il est un monde second, édifié dans l'espoir d'un deuxième monde, lequel étant la césure du réel entre, d'une part l'immatériel envisagé comme exponentiellement violable et épuisable, et d'autre part le matériel seulement entendu comme entrave à une fuite en avant liée à une supplantation de la chose par l'objet. En tant que monde second, le virtuel se présente comme la réalisation d'une pensée de l'étant sur le mode du nombre, porteur de son ouverture en un infini négatif.

L'individu moderne se voit confronté à cette double permanence : celle du réel dont le progrès n'a pas encore réussi à l'extirper et celle du virtuel, distinct et automoteur malgré son hétérotrophie. En effet le virtuel n'a d'existence concrète que dans l'encodage binaire qui le tisse, il se nourrit du réel spectacularisé pour fonder ses catégories, mais il pré-existe à ses catégories. L'individu, en tant qu'individu spectacularisé, nourrira ce virtuel, immatérialisant cette existence virtuelle par un profil.

---

### **NOTE SUR LE PROFIL**

Actuellement la tendance qui traverse Internet est celle du web sémantique, lequel ne se base plus sur une quantification du flux que génère un emplacement virtuel, un site ; mais prend comme unité première le profil personnel, lequel devient le sujet substrat de toutes ses interactions virtuelles, permettant aux différents sites de se personnaliser en fonction du profil de celui qui y navigue, parachevant par là la logique du même, désenchantée et présentifiée, de l'environnement virtuel.

Le profil est donc la manière par laquelle l'individu se fait capter son identité éclatée, de manière à valoriser cet éclatement dans les réseaux qu'on croit exponentiellement prolongeables, étendant l'hégémonie du même en fonction des similitudes prétendument désangoissantes que chaque branche du réseau représente. Mais une fois ce profil déposé, il l'est infiniment, nous subsiste, et parcourra, sans que personne n'y concoure, les autoroutes informationnelles, devenant consultable, reproductible : achèvement de la déliquescence.

Mais ce monde second est né pour supplanter le réel, s'y substituer parce qu'il répondrait mieux au projet époqual. Ainsi il tend à devenir premier dans la constitution de l'individu époqual : non pas que celui-ci se soit séparé de sa corporéité (achevant un dessein post-humaniste) mais que le virtuel étant le lieu d'une ré-unification de la multiple-identité que le réel spectacularisé lui impose, il tendrait à être le principe d'appréhension que l'individu a de lui-même. Dans ce sens c'est comme capital de conformation au même, pour se différencier des autres qui sont inconnus et désormais inexistantes (et ce par l'ordonnement de la rencontre virtuelle), que l'individu s'envisagera. Le virtuel shunte le réel, il biaise son appréhension puisqu'il est le support de l'individualité marchandisée moderne. Le profil est permanent à l'individu, il rappelle un principe constant d'aliénation existentielle que l'individu met en œuvre dans le réel ; réel qui, lui, autrement ne supporterait pas la conformation à des catégories marchandes et le viol constant de la productivité. Pourtant l'identité virtuelle en dépit du fait qu'elle soit une réalisation de ces deux caractéristiques, mais en vertu du rôle producteur et moteur qu'elle tient dans l'époque et l'existence marchandes, est toujours déjà présente dans le réel des individus virtualisés.

Dans la sphère privée, l'ami sera désormais appréhendé à la fois pour ce qu'il est dans le virtuel et dans le réel ; mais le virtuel informationnel est un moyen de réduire l'autre à la transparence que le réel ne fournit pas : peu à peu c'est donc l'inversion du premier et du second monde qui s'opère, et ce par nécessité historique. Dans le réel c'est le sens/signification de l'expérience l'un avec l'autre qui ouvre à la compréhension (non totale) de l'autre, dans le virtuel c'est la compréhension (totale et figée) de l'autre (qui nous intéresse car il est même) qui ouvre la possibilité de l'interaction et nie l'expérience.

L'idée même de socialité prend de nos jours un virage décisif : nous n'en sommes pas à l'invention totale du réel par le virtuel, c'est-à-dire au

niveau social à une grégarisation se fondant sur la similitude (bien que celle-ci s'opère déjà par le spectacle) ; mais en tant que le virtuel réalise l'esprit de l'époque, nous sommes dans la configuration qui pourrait y conduire. Le virtuel devient une force d'agglomération sociale et un potentiel de rapprochement. L'identité de l'autre, pleinement rencontrée dans sa forme unifiée dans le virtuel, surgit dans le réel, comme moyen de l'appréhender.

Ainsi c'est l'idée d'expérience qui semble être combattue : le réel et par là l'existence, notamment lorsque ceux-ci sont subjectifs, sont rendus inutiles. L'autre ne s'extériorise pas dans le commun créé avec toi, ni toi d'ailleurs ; le commun n'a plus à exister lorsque la pseudo-rencontre est utilitaire, qu'elle confond et donc ne signale pas ceux qui se rencontrent. Le commun en tant qu'il est la distance unificatrice est empreint des *rencontrés* et borné par leur singularité. L'expérience du commun dans la société virtualisée est rendue improductive et infondée puisque l'identité rapiécée de l'autre y est pré-appréhendée. La rencontre qui en résulte, si elle débouche sur une entrevue physique, n'a aucun moyen d'accès au commun ; c'est le pareil qui les a reliés dans le virtuel qui va fonder ce commun et donc le pré-définir, l'orienter, ce qui ne va pas sans une propension à réduire les possibles de la rencontre. Il ne s'agit pas d'un déterminisme mais d'une gangrène existentielle qui ne fait que s'étendre par contamination.

À tel point que pour être reconnu dans le réel, il faut exister dans le virtuel, lequel face au découpage de l'existence (en temps de travail, de famille, pour soi, pour faire les courses...) peut jeter des ponts entre chacun des tiraillements multiples-identitaires de chaque individu. Pour surgir comme moi social dans le réel, il faut produire son moi dans le virtuel, dans des réseaux qui pour en faire un grain de sable, reconnaissent et unissent la poussière qui le compose, tout en ayant en vue de l'amalgamer au béton de l'histoire figée.

Produire son profil revient à remplir les cases du virtuel, par l'imaginaire que le spectacle fournit, pour s'appréhender et ce dans le but de se convertir en une information. Celle-ci réifiée, fige la singularité et la standardise par ses catégories. Le jeu social n'est plus susceptible d'émerger des canaux virtuels dans lesquels il s'opère désormais : l'infini qui s'ouvre alors est celui d'une répétition d'un jeu social dont les règles, même si encore incomplètes, sont déjà données par l'ontologie qui la sous-tend. Tout tendra à une production de soi, nécessaire à l'inscrip-

tion du soi dans le social puisqu'il lui est *sine qua non* ; cette production étant sans cesse une dématérialisation et in-formation en des données reproductibles et valant spectaculairement. Allégorie de l'éparpillement des images de soi, qui dépossède le moi, en l'essaimant autour et loin de son centre immanent et corporel de quiddité.

## **NOTE SUR LE TÉLÉ-CHARGEMENT**

---

Projection d'informations d'un monde à un autre. Ce qui compte ici, ce n'est pas tant la possibilité de l'échange, que celle de la télé-portion. Je m'explique. Télé-charger, ce n'est pas seulement récupérer de l'information, c'est surtout être là où je ne suis pas. Surfer sur Internet, ce n'est jamais que télé-charger de l'information pour être virtuellement à un autre endroit du cyber-espace que celui où je suis. Sur le réseau, chaque noeud peut ainsi se projeter dans un autre noeud, en télé-chargeant l'information qu'est ce noeud. Cette astuce technique crée l'illusion d'un voyage dans le cyber-espace alors même que son immatérialité anéantit toute possibilité de déplacement.

Le même phénomène se produit d'un point de vue existentiel entre les mondes matériel et immatériel que sont le réel et le virtuel. Les soirées des jeunes branchés en sont saturées. Tous plus loin les uns des autres à se télé-charger par Iphone interposés. À chaque tweet, post, com', mail, et autres relations frelatées, ils s'immatérialisent pour mieux se télé-porter dans l'autre monde. Cette connexion permanente des deux mondes est intensifiée par les multiples gadgets Hi-tech exploitant la porosité de ces frontières. Le recensement G-lobal de chaque P-ositionnement est S-ystématisé, ce qui permet une interaction virtualisée des profils, correspondant à une situation réellement donnée. Ainsi, même le hasard d'une rencontre dans le réel pourra être logiquement coordonnée par une application dernier cri m'informant de la présence de tel ou tel ami dans tel ou tel lieu proche de celui où je suis. Chaque action dans le réel, chaque déplacement, sont ainsi automatiquement virtualisés afin de constituer une information calculée s'intégrant à la nomenclature du réseau. Les règles du jeu social virtuel se ramifient alors au réel en empruntant ces pores, confondant tissu social et toile virtuel. Leur maillage pourtant radicalement différent, tend à s'enchevêtrer au profit de la

puissance de l'immédiateté du virtuel. Cette contamination de structure participe de la virtualisation des existences qui ne différencient plus les mondes. Rencontrer quelqu'un dans le réel n'est plus l'occasion d'une discussion où l'un et l'autre apprennent à se connaître, puisque l'identification instantanée de l'individu par un rapide cliché me télécharge à son profil virtuel afin d'immédiatiser la relation. C'est la consécration d'un *speed dating* généralisé où le temps de la rencontre se réduit à celui du télé-chargement nécessaire à la comparaison des profils.

La contamination du virtuel sur le réel est donc d'abord la technologisation de la vie quotidienne. Happé par le flux informationnel du virtuel, l'individu est de moins en moins présent, il préfère se télé-charger là où il veut, échappant ainsi à une réalité trop peu conforme à ses désirs numériques. Il préfère s'en-rôler dans cet ailleurs où la puissance de l'immatériel démultiplie les possibles spectaculaires, pour continuer une partie persistante dans un cyber-espace où le réseau constitue désormais la modalité du jeu.

---

## **Le MMORPG du social ou le jeu virtuel de la relation**

Au delà de la mise en œuvre des moyens d'établissement de la relation virtuelle, se pencher sur sa nature, son fondement : Tweeter, les sites de rencontres, les profils Facebook, ne figent-ils pas le caractère foisonnant et donc surgissant d'un réel duquel il s'agit de prime abord et contre tout d'extirper le souci ? Il semblerait que l'individu happé par l'obsession du voilement des illusions angoissantes du réel veuille remplir des cases, et de préférence qui se recourent : il ne veut pas d'amitié, il veut des amis, il ne veut pas d'amour, il veut des partenaires. Ce déplacement de l'objet appréhendé quotidiennement ne va pas sans un déplacement du sens, le désir comme différence de potentiel, l'amour aux allures de CV, comment penser l'immédiatisation du social au sein du virtuel sans apercevoir le glissement concernant l'être-l'un-avec-l'autre existentiel ? La catégorie marchande médiatise le spectaculaire, le virtuel immédiatise le réseau, s'en trouve donc modifiée la structure fondamentale de l'interaction.

L'opacité inhérente à la sphère de la réalité se voit subrepticement remplacée par une page Internet à tiroirs qui range, oriente, provoque. C'est précisément par le règne de la provocation que la cohérence identitaire va devenir le leitmotiv de toute relation ; identité devant davantage être apparentée à la caricature qu'à une quelconque singularité. L'autre se trouve alors immédiatement à moi comme je suis virtuellement toujours-déjà à lui, la marge d'*étrangeté* constitutive de l'existence réelle disparaît et avec elle l'inquiétude de l'interstice, l'alternative n'est donc plus prisme mais fondement, socle, le cadre de l'aliénation se déplace et s'étend, tandis que le relationnel virtualisé n'est toujours pas moins théâtre que supermarché. Je suis rôle, et la surprise reste impérativement relative, à la lumière de la disponibilité et de l'immédiateté apaisante. La virtualisation du statut, génératrice d'une co-existence perverse qui naît du primat de l'efficacité, va de pair avec la destruction de l'alternative : le virtuel n'est pas le jeu, il est le support du réseau social comme lieu de l'être-avec, dont la standardisation cristallise tout rapport et dont la stigmatisation absolutise le nivellement. La permanence rassurante de l'altérité est telle qu'elle devient constamment pensée sur le mode binaire de la similitude et de la différenciation, mode rendu possible par la stigmatisation de pseudo attributions sociales qui orientent le monde commun de chaque *quidam*.

À la déliquescence du multiple est substituée la dictature du certain dont il est désormais impossible de se défaire, le virtuel comme palliatif au réel devient accomplissement, et le grondement de l'impuissance du recul sonne le glas de l'authenticité.

*« Le jeu qu'ils mettent en oeuvre, ce jeu désœuvré virtuellement partout autour, son espace monde au pluriel, dévoile sa tragédie au creux de ces masques sombres et périlleux dont ils se couvrent : le choix d'une attitude souveraine, un souci de soi, une mise en abîme de l'existence qui se sustentent de cette cruauté que leur a révélé l'effroi de leur expérience [...] Répétition ludique, boucle de sample electrochoc, éclairant à la racine une infinité de chemins, de choix, d'eXistenZ, au moment d'entrer en scène, acteur mais aussi spectateur, adjoindre sa présence-absence au jeu en éternelle reconduction. »*

Ferdinand Gouzon, *For real it's not real, in Evidenz n°2.*

Dans le virtuel, la singularité est niée dans ses fondements puisque l'individualité est d'abord ce qui a été standardisé dans la réunification identitaire. Par sa virtualisation, le jeu social n'est plus seulement une comparaison d'attributs marchands au gré des rencontres, mais la systématisation du recouplement de ces attributs selon les applications que le logiciel propose. Ce n'est plus un jeu *de société*, mais un jeu *virtuel*, ce n'est plus du *tour par tour*, mais du *massivement multi-joueur*. Chaque coup ne se prépare plus à l'avance, mais est effectué dans le continuum du jeu. Le réseau comme modalité du jeu social virtualisé phagocyte la totalité du temps et de l'espace : rien n'y échappe. L'existence virtuelle est en permanence dans le réseau social : un profil n'est jamais absent, l'autre virtuel peut toujours commenter, ajouter, modifier, etc. Réellement absent, je suis toujours-déjà virtuellement présent et l'autre peut à tout moment dire ce que je fais, quels sont mes intérêts, quels sont mes amis, sans même que je le sache. Et avec le télé-chargement comme marque de la porosité entre le réel et le virtuel, c'est l'existence réelle qui est contaminée. Si la réalité spectaculaire ne permettait que l'illusion de la participation au jeu puisque la médiatisation par la marchandise préservait encore une intimité (un lieu en deçà du masque de la marchandise) le processus de virtualisation de l'existence, lui, rompt cette illusion en immédiatisant les relations et en étendant cette immédiatisation dans le réel.

Avoir une identité virtuelle c'est être pleinement dans le jeu, sans possibilité d'en sortir. Le réseau social n'est pas un outil de communication particulier, un simple noeud du réseau des réseaux que serait Internet. Une fois identifiée, l'existence virtuelle est pistée à chaque fonction déclenchée, à chaque page visitée, à chaque recherche effectuée. Le réseau social n'est pas un empire dans un empire, il est empreint de virtualité et recense panoptiquement le comportement de ses participants dans chacune de leur action, et interaction. Tout lui est public et par là, rien n'est plus privé. À chaque noeud du réseau virtuel, le gardien de notre socialité nous guette et renseigne le journal référençant toujours-déjà notre intimité. Certains croiront rester confidentiels grâce au voile pipé que le réseau leur propose encore, mais déjà ils se découvrent pour mieux épier derrière celui de leur voisin ; d'autres joueront les *Anonymous* comme le masque rebelle des libérateurs de l'information, n'apercevant pas que cette transparence triomphante est l'arme qui déjà les tue.

Le jeu est devenu piège et lorsqu'il nous prend ce n'est plus un rôle qui est en jeu mais notre existence même. En sortir sera le but, mais cette fois-ci nos armes devront être adaptées : savoir ce qu'est le virtuel pour mieux le combattre, c'est décrypter son origine pour mieux s'en détourner.

## La congruence historique de la science et du capital, vers l'acmé cybernétique

« (remarque d'un ouvrier ) Tous tant que nous sommes nous sommes pris dans le tourbillon des choses... »

Herbert Marcuse, *L'homme unidimensionnel*

Le virtuel est d'abord une technique, un artifice utile. Et comme toute technique, il n'est pas neutre : il recèle l'action qu'il permet mais surtout le réel qu'il dévoile. Dépasser l'admiration béate du geek *ennumérique*, ou l'addiction banale du *quidam* suiviste, ce n'est pas adopter la posture péremptoire du rebelle forcené qui joue plus le rôle intégré du moi-je-fais-pas-comme-les-autres, qu'il n'essaye de penser sa position. Une critique incisive nécessite une mise en perspective de ce qu'est le virtuel en tant qu'outil du capitalisme : quelle nouvelle étape il inaugure et de quels changements il entend profiter.

Dans l'origine de leur avènement, la science moderne et le capitalisme entretiennent un rapport étroit, celui d'une volonté de contrôle sur le réel. *Comme maître et possesseur de la marchandise*, le capitaliste recherche perpétuellement l'extension de son pouvoir dans l'*hubris* typique des Calliclès de son espèce. Et successivement, les pans de la nature se sont pliés au règne de cette marchandise pour répondre aux désirs insatiables d'échanges profitables. De la même manière, la

science rationnelle, dans son envoi galiléo-cartésien, n'a cherché qu'à forcer le réel par des équations métaphysiquement divinisées. À ses incohérences, elle n'a su répondre que par sa désinvolture éthique en écrasant le monde sous son talon technique. Et voilà sa grande mystification, celle qui sous couvert de modestie, consista à revendiquer son indifférence quant à la vérité, alors même qu'elle ne faisait qu'en abreuver d'absurdité un monde déjà repu d'inanité. Car la vérité de la science c'est d'abord la terrible efficacité de sa technique. Dans l'inceste de leur moderne relation, la techno-science déploie l'obstination de son omnipotence jusqu'à la lie inepte d'un Hi-tech toujours-déjà obsolète. Le capitalisme, quant à lui, n'emprunta pas un autre chemin, ravi de sa fiction auto-prophétique originelle, il n'eut qu'à rester convaincu par l'anthropologie bestiale du *struggle for life*, pour en retrouver le motif dans les formes-de-vie qu'il promut siècle à siècle par la force du subliminal et de la fausse nécessité. Aussi amoral que la techno-science est neutre, le capitalisme croit agir plutôt que penser alors même qu'il abuse à dessein de cette fausse distinction. Et c'est ainsi qu'il se gausse pathétiquement des ultimes moralistes en croyant les discréditer par son sermon sur l'efficacité.

## Par l'objet et la marchandise

Science et capitalisme ne procèdent pas d'un même instrument comme moyen d'extension de leur empire : pour l'un ce sera l'*objet* tandis que pour l'autre la *marchandise*. Mais dans les deux cas, c'est la même feinte métaphysique qui préside à leur avènement. Dans les deux cas, il s'agit de nier la métaphysique pour mieux l'utiliser, de refuser la discussion sur les fondements pour mieux voiler ceux sur lesquels ils reposent. Engagés dans l'action, ils méprisent ceux qui, *pour l'instant*, s'en abstiennent. Mais l'objet, comme la marchandise, sont d'abord métaphysiques au sens où leur conceptualité ne repose pas sur l'expérience. Ils sont des matrices fonctionnant comme des schèmes par lesquels le réel est appréhendé. Percevoir le monde comme une somme d'objets séparés serait une pure construction, une représentation abstraite, un artifice pratique que notre imagination forme pour assurer notre prise sur le réel ? Aucun problème : la science ne prétend plus dire le réel. La valeur des marchandises est fictive ? Toutes équivalentes, la quantité de travail qu'elles ont nécessitée et l'usage qu'il sera possible d'en faire ne

sont plus ce qui déterminent la fixation de leur prix ? Aucun problème : le capitalisme ne vend plus des marchandises, mais du rêve.

Mais l'aspect théorique de ces problèmes ne dépasserait pas le débat intellectuel que s'il ne s'incarnaient pas dans le réel. Or, ce refoulé métaphysique participe de la possibilité d'une activité frénétique forçant le réel pour qu'il s'accorde à ces impensés fondamentaux. Et ces instruments que sont l'objet et la marchandise sont alors les vecteurs de ce forçage. Notre volonté ne procède plus du réel, mais le réel procède de notre volonté. Fantasmé comme ce que nous pouvons maîtriser, le réel doit alors se plier aux exigences de l'exploitation : celles qui consistent à transformer en ressource ou en profit, en énergie ou en propriété, ce qui est ; quitte à feinter l'amnésie face à l'évidence. L'évidence de la contradiction entre une croissance infinie de la production et la finitude de la matérialité, entre l'autorégulation du marché et l'irrationalité de l'existence, entre la logique mathématique et la méditation philosophique. Que le réel rende raison ! nous crient ils, alors que c'est leur raison qui n'est pas le réel. *Ratio*-naliser l'*ir-ratio*-nnel : calculer l'incalculable. *On ne pense pas, on compte* : voilà l'erreur. Mais lorsque c'est l'extension du pouvoir qui est en jeu, n'est erreur que ce qui s'y oppose et vérité que ce qui y contribue.

*« Tout deviendra rationnel si nous parvenons un jour à mettre un peu d'ordre à la source de nos comportements [...] Mais cela veut dire que puisque nous ne l'avons pas encore fait jusqu'ici, nous n'avons fait que semblant de rationaliser l'irrationnel. »*

Henri Laborit, *La nouvelle grille*.

L'objet scientifique et la marchandise capitaliste sont les deux fers de lance de la modernité, ce par quoi elle formalise le réel pour mieux le transformer. Objectifs, ils ne seraient qu'un simple support du réel qu'il suffirait alors de calculer. Appréhender le réel, le prévoir, le contrôler, nécessite donc d'étendre ces schèmes. Le positivisme du dix-neuvième siècle organisa cette extension en la quadrillant rationnellement dans différentes disciplines. À chacune son objet spécifique et sa parcelle du réel, mais pour toutes la même méthode : rendre compte d'un phénomène c'est le disséquer par le chiffre. Le capitalisme connu un développement similaire avec la rationalisation du travail. Jusqu'au taylorisme

du début du vingtième siècle, il s'agit de maîtriser de plus en plus précisément par ce même chiffre le rendement du travailleur et de sectoriser les compétences par une division à l'extrême des tâches accomplies. Le comportement de chacun devant pouvoir être quantifié et donc programmé pour en maximiser le profit. Ainsi, la marchandisation prendra deux formes : l'une consistant à rendre tout objet comparable et échangeable, et l'autre réifiant le travailleur à ce même état. Multiplier artificiellement les gammes et les déclinaisons de produits par le marketing, tout en divisant progressivement les savoir-faire de chacun à une fonction précise et spécifique. Ce double processus participe d'un seul, il s'agit de *sci-nder*, comme la *sci-ence* parcellise le réel. Cette méthode réductionniste permet la quantification, et par-là, le contrôle mathématique des phénomènes. Comptabiliser pour mieux gérer, abstraire pour mieux prévoir, mathématiser pour mieux résoudre. Car quantifier c'est d'abord rabattre à l'unité, celle qui fera office de norme, celle par laquelle la comparaison sera possible, et ainsi, faire l'objet d'un marché ou d'une étude statistique. Autrement dit, l'avantage d'une unité commune entre des parcelles du réel, c'est qu'elle rend possible la rationalisation, c'est à dire le traitement logique.

Mais certains phénomènes s'avèrent irréductibles, résistent à la parcellisation. Certains éléments ne peuvent être isolés, ne peuvent être mesurés. Pour répondre à cette provocation du réel face au progrès, la science et le capitalisme développeront de nouveaux outils dans l'espoir de poursuivre leur extension. Lorsque la théorie scientifique prévoit un phénomène inexpérimentable, un des outils lui permettant tout de même d'être validée ou invalidée est la simulation. Cela consiste à recréer le réel, ou tout du moins, les conditions de l'expérience à effectuer, pour analyser le comportement de l'objet de cette théorie. Il s'agit donc d'utiliser la science pour reproduire le réel afin de le tester par ce biais. En d'autres mots, puisque le réel s'oppose à la *ratio*-nalisation, c'est par une reproduction artificielle de celui-ci qu'il sera possible de le comprendre et donc de le maîtriser par la technique. Reproduction procédant elle-même d'une rationalisation du réel préalablement réalisée par la science.

Le même contretemps fut rencontré par le capitalisme. L'échange marchand, en ayant envahi l'ensemble des besoins matériels de l'individu, semblait être arrivé au terme de son expansion. La fabrication de produits de plus en plus similaires ne paraissant pas enthousiasmer les

consommateurs. Mais un champ de l'existence n'avait pas encore été abordé, alors même qu'il en constitue une part importante et même essentielle. En effet, les sentiments, les opinions, l'appartenance culturelle, tous ces besoins d'ordre spirituel existent mais ne répondent pas à une propriété purement matérielle, et surtout, ne peuvent se réduire à une marchandise spécifique. Le phénomène spirituel apparut alors comme irréductible à la rationalisation marchande. La solution consista à simuler ces éléments de l'existence humaine, à les représenter artificiellement afin d'y associer ensuite un ensemble de marchandises. Or, il s'avéra que la pratique consistant à reproduire ces affections est l'art. En tant qu'imitation du réel, celui-ci fut récupéré par le capitalisme non pas comme outil de propagande (ou si cela put être le cas, ce ne fut pas sa principale utilisation), mais comme technique de simulation. Mettre en scène des situations, des personnages, des lieux en les idéalisant et les stéréotypant, tout en les associant à certains biens de consommation. Ce fut l'objet de la publicité, mais le cinéma, la chanson, etc. furent rapidement entraînés dans cette fabrication de sentiments et de postures facilement endossables. Le spectateur n'ayant qu'à acheter telle ou telle marchandise y faisant directement référence. Par mimétisme, le réel du spectateur sera alors progressivement modifié pour devenir le spectacle d'un réel inaccessible. Frustré par la différence entre son existence et la représentation que le spectacle en fait, il lui suffit de consommer les marchandises prévues pour combler cette frustration. C'est ainsi qu'une marque de cigarette fera de lui un modèle de virilité, ou tel groupe de variété ce qu'il faut écouter pour être jeune. Auto-entretenu par la disparition progressive d'un réel ringardisé, le spectacle proposera ses propres catégories d'existence pour sans cesse étendre le processus de marchandisation dans les secteurs les plus secrets de l'existence. La libération des mœurs aidant, à chaque tradition perdue, à chaque tabou violé, c'est l'ouverture d'un marché qui advenait avec toutes les déclinaisons marketing possibles pour saturer cette béance providentielle. Comme dans le domaine scientifique, c'est la représentation du réel comme technique de dépassement qui fut utilisée. Ses caractéristiques irrationnelles purent être rationalisées grâce à ces outils de reproduction qui idéalisent les conditions d'extension des pratiques scientifique et capitaliste.

« *Le monde scientifique devient monde cybernétique* »

Heidegger, *La provenance de l'art et la destination de la pensée*

La dernière étape de cette progression correspond à l'évidente impasse de la précédente : croire qu'une parcellisation infinie du réel, même par le forçage de la simulation, permettrait d'en améliorer continuellement le contrôle. Diviser pour mieux régner et représenter pour mieux diviser n'est plus une solution lorsque c'est la matérialité même du réel qui s'oppose à son annexion. Le hasard d'une rencontre, l'immatérialité d'un sentiment, comme l'abstraction d'un concept (l'amitié, une particule subatomique, etc.) ou l'incertitude d'un comportement humain, sont autant d'aberrations logiques que le rationnel ne peut appréhender. Ce qu'il faut alors entreprendre c'est de prouver l'inconsistance du réel, soit en le considérant comme totalement transformable parce que toujours changeant, soit en y substituant la création d'un autre réel. C'est-à-dire de penser le réel comme ce qui est in-formé, comme une matière toujours-déjà trans-formée, et donc l'inexistence de la réalité en tant que permanence substantielle du réel. Le réel peut alors être une pure in-formation (ce que nous avons appelé le virtuel), ou absolument modifiable par le contrôle de son perpétuel changement. Il ne s'agit donc plus de le disséquer infiniment pour le traquer dans ses moindres parcelles, mais de l'appréhender comme un système d'informations qu'il est possible de configurer à sa guise. De la *sci-ence* qui *sci-nde* il s'agit de passer à la systémique qui réunit en un tout. Tout ne pouvant être saisi que dans une approche trans-disciplinaire suscitant le rebond de la di-*sci*-plinarisation précédente vers une nouvelle réunification qu'opéreront les sciences cognitives.

Le bouleversement de la cybernétique (comme science de l'approche systémique) consiste à récuser l'ancien modèle causal au profit du système. La question n'est plus de savoir quelle action produit quel effet, mais d'identifier quelle boucle de rétroaction régule tel phénomène. Il ne s'agit plus de provoquer ou de modifier une action pour obtenir l'effet voulu, mais de piloter la rétroaction en créant ou en détournant celles régissant le système. Au mécanisme de l'*objet* succède le réseau du *système*. Et cette nouvelle approche s'accompagne d'une relativisation absolue du réel à la connaissance que le scientifique en a. Si le réel est appréhendé mécaniquement, alors il est un mécanisme, s'il est appréhendé cybernétiquement, alors il est un réseau.

« La réalité n'est pas un objet figé, elle est changeante. Nous devenons les technologies que nous créons. Le cœur n'est pas comme une pompe, c'en est une. Le cerveau n'est pas comme un ordinateur, c'en est un. Nous sommes un réseau de neurones. »

John Brokman *in Voyage en cybernétique*

Le capitalisme n'évoluera pas autrement : l'individu n'est pas *comme* une marchandise, *c'est* une marchandise. Et comme telle, la totalité de son existence est profitable. La finitude matérielle et la part immatérielle de cette existence ne doivent plus être un obstacle à cette marchandisation, et de l'appropriation privée de la matière suivra l'appropriation intellectuelle de l'immatériel sous la forme d'informations. Le capitalisme cognitif, dans cette nouvelle mouture, se chargera de la quantification de cette information en la standardisant afin de la rendre échangeable. Processus fallacieux nécessitant la transformation de cette immatérialité spirituelle de l'individu en bits et autres octets prêts pour de nouveaux marchés. Et ici, science et capitalisme agiront de concert, l'un avec le développement de son verso qu'est la technologie, l'autre avec sa puissance d'imposition qu'est le spectacle. Le réseau comme nouveau modèle phénoménal et le néant comme nouvelle définition de la réalité ; il ne reste plus qu'à élaborer un artifice pour supporter un réel parfaitement conforme aux attentes du cyber-capitalisme. Une technologie fondée sur une information déjà normée assurant des relations sans reste entre les utilisateurs. Un espace où les comportements seraient absolument contrôlables parce qu'absolument connaissables. Un système interactif permanent, maximalisant la quantité des relations et leur efficacité. Si, avec la systémique, la science abandonne l'objet qui produit l'échange au profit de l'information qui est le produit de l'échange, avec le réseau social, ce qui génère du profit, ce n'est plus l'individu-marchandise, mais l'information qu'il est. Les profils autant que leur inter-relations sont *d'abord* une somme d'informations quantifiables et échangeables sur un marché.

Le réel artificiel qu'est le virtuel n'est donc pas pensé comme un autre réel, mais bien comme un type de support de l'information, à laquelle se réduit l'échange dans tout type de réel. Ainsi, le virtuel peut très bien apparaître comme ce qui est réel puisque le réel n'est plus que ce que la technologie crée - et en l'occurrence un système d'informations. Dans

cette perspective, le phénomène de contamination du virtuel sur le réel n'est alors que le processus normal de *technologisation* de ce qui est. Et comme tous ceux l'ayant précédé, il ne s'agit que d'intensifier la prégnance de l'efficacité scientifique et capitaliste par de nouveaux moyens, de dépasser encore une fois les limites naturelles par et pour le forçage rationnel. Cette efficacité procédant toujours d'un contrôle, celui des comportements isolés et de leurs relations (avec l'éternel leitmotiv de la séparation-réunification comme technique de normativisation). Mais le temps d'un spectacle surplombant les existences du haut de ses catégories n'est plus, désormais c'est le support même de ces existences qui impose la norme commune, c'est ontologiquement que le virtuel les standardise afin de les rendre pleinement compatibles. Car l'échange parfait que fantasme le capitalisme n'est possible qu'à partir de l'exactitude de la production et de la réception de l'information. La transmission ne doit pas souffrir de la différence des transmetteurs. La marchandise n'était qu'un mode d'encodage grossier de l'identité, trop caricatural face aux subtilités d'une rencontre amoureuse au détour d'un café, trop évidente lorsqu'elle ne cache plus les interstices forcloses d'une intimité souffrante. Le profil, lui, immédiatise une identité immatérielle, la *libère* des bizarreries d'un réel séditieux, pour une inter-compatibilité sans reste.

La logique du cyber-espace est implacable, rien n'y échappe parce que tout ce qui ne peut y être intégré lui est proprement inexistant. Les fardeaux de la finitude de la matière que le réel supportait et de l'incertitude de l'imaginaire que la représentation risquait, sont balayés par l'immatérialité du virtuel. Désengagement total de la corporéité dans l'action, et de la raison dans la pensée, pour laisser place à la domination *logistique* du calcul rationnel. Cette ontologie idéale est bien le règne techniciste de la pure logique - l'accomplissement de la cybernétique : réduire la pensée à la mathématique. Immobiliser le corps pour figer le comportement et *ratio*-naliser la raison pour la réduire au calcul. Ainsi canalisé, ainsi systématisé, l'agir de l'individu virtualisé peut constituer, *en tant qu'agir*, une nouvelle source de profit. Ce n'est plus seulement son action qui va participer à la création de la valeur, mais l'action informatisée qui devient valeur. Comme avant elle le travail puis le capital, c'est maintenant l'information (et sa circulation) qui est à la fois matrice de l'existence et ressource profitable. Quantifiées et systématiques, les relations sociales, les intérêts, les désirs, etc. de chacun peuvent être

mémorisés et échangés sur le marché de l'information. L'existence virtuelle n'est pas programmée au sens où elle n'est pas dirigée par une volonté supérieure, mais étant ontologiquement un programme, les chemins qu'il lui est possible d'emprunter ne sont qu'une algorithmique aride, des fonctions prédéfinies desquelles rien ne déborde, ne s'écarte.

**« La totalité de l'existence sociale de l'homme [est] enclos[e] dans le domaine où la science cybernétique exerce sa maîtrise. »**

*« [...] ne vaut comme véritablement réel que ce qui est scientifiquement démontrable, c'est-à-dire calculable. Grâce à la calculabilité le monde devient, toujours et partout, soumis à la maîtrise de l'homme. [...] Le projet cybernétique du monde [...] rend possible que le monde de l'inanimé et de l'animé soit soumis à un calcul généralement équivalent, et en ce sens universel – à un calcul, c'est-à-dire à une maîtrise. »*

Heidegger, *La provenance de l'art et la destination de la pensée*

La ruse de cette efficacité consiste en la péremption du réel comme corollaire de la virtualisation. Le dehors du virtuel n'est plus qu'un espace limité à adapter, et le télé-chargement entend répondre à cet appel en entamant la contamination du virtuel sur le réel, tandis que la cybernétique continue technologiquement la transformation du réel jusque dans ses rêves posthumanistes. La puissance du virtuel appert alors dans l'évidence de sa supériorité ; dans un monde voué à l'utilité, il contamine par la précision et l'efficacité de l'existence qu'il propose. Mais surtout, au temps haché et contingent des relations corporelles, il oppose celui permanent du réseau social et son possible téléchargement dans le réel. *Addicts*, les individus virtualisés deviennent de pures *particules médiatiques accélérées* (Debord), et au tourbillon mécanique de la scientification du travail se substitue le cyber-maelstrom de la virtualisation de l'existence. Pris dans cet implacable vortex, l'identité fragmentée par la césure poreuse entre l'immatériel et le corporel doit garder une unité pour ne pas risquer une ostentatoire schizophrénie et sombrer dans l'abîme relationnel d'un profil déserté. C'est pourquoi il doit toujours-encore se mettre à jour et coordonner les faces réelles et virtuelles de la pièce monnayable de son identité à faire valoir. Cette

communication entre soi et soi est la condition salvatrice au danger constant que le flux du réseau maintient sur ses participants. La danger de l'opacité toujours naissante d'une déconnexion prolongée apeurant une liste d'amis dans l'attente persistante et insoutenable d'un nouveau « post ». Dévalorisante, cette opacité terrorise un réseau condamnant toute entrave à la transparence absolue que l'autre se doit de garantir. Car celle-ci est *le cogito de l'esclave de l'information : celle qui vérifie que la communication a toujours-déjà lieu* (Mehdi Belhaj Kacem), elle est l'indice d'un *ça communique*, assurant l'adéquation des mondes, et par-là, la concrétude d'un virtuel dé-corporellisé. Pourtant, ce diktat de la connexion n'existe que pour vérifier le paradoxe de l'immédiatisation du jeu social virtualisé. Puisque la réunification sans reste que le réseau permet est inchoative à la complète séparation des corps que leur matérialité bannit d'emblée du cyber-espace. Le *ça communique* comme modalité de l'existence n'est donc que la preuve *sine qua non* d'une séparation absolue des corps, dont le corollaire politique est la déréalisation des relations sociales au profit d'une virtualisation de leur systématité. Ainsi déréalisée, l'existence sociale n'est plus que l'augure d'un monde parfait toujours à-venir, et suscite la frénétique accélération d'un jeu maintenant artificiellement *l'hérotisation* d'une existence morne et pornographique.

Jouer une vitalité rendue impossible par la virtualisation de l'existence, c'est opter pour l'ultime simulacre d'une société morte-vivante. Jeu qui sous l'ère spectaculaire apparaissait factice puisque la décrépitude des corps poignait encore sous les masques fétides de la marchandise ambiante. Avec le virtuel, c'est la possibilité d'un nouveau réel qui surgit alors. Et comme tel, il n'est pas le dévoilement d'un réel insoupçonné, mais *l'ouverture d'un vide au milieu du réel*. Cette création-saisie du vide neutralise les vicissitudes d'un réel difficilement domptable, par l'immatériel d'un virtuel absolument contrôlable. Les lois de la cybernétique assurant une *logistique* parfaite des existences, la question métaphysique de leur fondement apparaît alors superfétatoire face à la profitabilité potentielle de leur mise en travail. Nouvellement supportée par l'intransigeance du chiffre, l'existence et son monde (le cyber-espace), répondent à l'infinité du désir de maîtrise que l'orbe techno-scientifique distillait patiemment.

*Surcharge décombres  
de la ruine de rien  
pelage démembré  
cris tépidés de chiens  
Des nêfles  
tant pis  
pauvre foire vitrine  
ne se meuvent que les séries  
connard les pâtures s'affinent  
Vidé encore  
à se remplir à fond de feinte  
qu'ils pourrissent  
décor  
de la fuite fausse qui chuinte  
Communique corps  
n'encercle que l'absence  
écran veille bien fort  
à faire péter les distances  
Standards à l'éternel  
transfert tactile  
déplier les nacelles  
dedans l'exil*

La kyrielle de possibles artificiellement fondés que la virtualisation promet, n'est alors que l'élargissement d'un vide automatiquement rempli par l'ingéniosité mathématique des fossoyeurs de la réalité. Débarrassé de la finitude de la matière et de l'incertitude de l'imaginaire, le virtuel comme nouveau support de l'existence incarne le rêve prométhéen d'une techno-science victorieuse de sa guerre contre la nature. Plutôt que de s'adapter à un réel contraignant, l'évacuer dans les poubelles métaphysiques, et l'é-vider pour refonder sur ce vide un réel adéquat à notre cybernétique volonté. Le virtuel n'est donc pas un réel infondé, mais bien une fondation en dernière instance qui ne sera plus à interroger. Bâtie sur le vide elle est un nihilisme révoquant toute métaphysique puisque matérialisant une métaphysique qui n'est jamais-déjà plus à penser.

Borgne du fondement, chacun dépérit de sa propre suffisance, convaincu

de l'inanité de la métaphysique et de l'absolu positiviste de la technique ; celle-là même qui leur permet de simuler la profondeur de leur vision. Mais ce qu'ils croient être de la lumière n'est en fait que le reflet spectaculaire de leur égo incandescent toujours-déjà sous les *spotlights* d'une ironie révélatrice. Dans ce déni drôlatique, quoiqu'empreint d'un pathos inexpugnable, luit la vacuité de leur vérité. Et tapit dans cette clarté voilante, l'étudiant, toujours curieux des nouveaux modes de la théâtralité, se plaît à s'oublier.

En tant qu'instant de construction, l'existence étudiante est d'abord une recherche de fondement comme assise d'un avenir à déployer. Or, pétri par le virtuel, nourri au biberon cybernétique, élevé sous les stroboscopes du spectacle, cette quête existentielle ne sera plus pour lui qu'un archaïsme inutile. L'existence ce n'est plus avoir à être, mais bien avoir à avoir puisque ce qu'il est, ce n'est plus que ce qu'il a. Et au-delà de cette réification, c'est l'idée même d'existence qui lui est obsolète, c'est cette recherche du sens qui lui paraît vaine. Parce que le sens, il lui est toujours-déjà donné, il lui est encore et encore asséné, comme gavé *ad nauseam* d'un surplus à absorber. Et plutôt que de s'apercevoir du caractère frelaté de ce sens spectaculaire, il préfère le gérer au mieux et opter pour une absorption plus efficace. Ce sera l'intérêt du virtuel, dont la puissance calculante pilotera le sens par l'exactitude du programme.

La misère propre à l'étudiant surgit alors. Elle est la superposition vicieuse de cette nécessité du sens, de son abondance spectaculaire et de sa gestion par le virtuel. Trompé par le spectacle, il abandonne sa quête en se livrant aux facilités du réseau ; et ainsi happé, le sens ne lui apparaît plus que sous sa forme virtualisée, c'est-à-dire é-vidé par le nihilisme intrinsèque de son nouveau support. Virtualisée, l'existence en tant que recherche du sens, est alors condamnée au non-sens, celui d'un langage purement informationnel et absolument *ratio*-nnel où la métaphysique n'est plus que refoulé. Et *s'il voudra sans doute être ennemi de sa rhétorique, il en emploiera la syntaxe* (Debord). Clôture du cercle de l'aliénation propre au virtuel où la donation d'un sens prêt-à-exister contentera l'étudiant rassasié.

« [...] et puis réalisons réalisons, il en restera toujours quelque chose allez ! Matérialiste alors, ça fais qu'au moins on est sûr de n'pas se tromper, et du tangible alors jusqu'à l'indigestion, du rationnel alors jusqu'à en crever, des logiques implacables et toujours pas de sens. »

Noir Désir, *l'Europe*

## Nihilisme démocratique : dénier l'événement politique

« Plus que jamais sans doute, nous voilà confrontés au rien. »

Godard, *Notre musique*

À l'époque des grands dormeurs c'est la question du sens qui a déserté et qui prend de sérieuses distances d'avec le réel. Que peut-il subsister du sens dans l'époque cyber-capitaliste, si ce ne sont ses ersatz démultipliés ? Le sens des choses n'est pas à réduire à une valeur supplémentaire, ajoutable, ou non, à la liste de ses intérêts consignés. Le sens n'a rien de décoratif et il abhorre les simulacres que ce qui est de l'ordre du décor engendre. Le sens pose la question du fondement : en tant qu'il oriente, c'est le fondement qui magnétise et polarise le sens, lui conférant ainsi sa possibilité de guider. Fonder une existence revient à orienter le déploiement de l'avenir, car celui qui existe (ek-siste) y est tourné de par le temps, qui passe.

La question du sens émerge dans la responsabilité que crée cet à-venir ; mais est tout autre lorsqu'il s'agit d'un à-remplir, à-compléter, à-« profiler » tel un criminel. Dans l'existence virtuelle tout est déjà donné : le fondement est mathématique, les catégories d'existence sont celles du spectacle et le sens de celle-ci est celui du cyber-capitalisme : système ordonné, maximisé et productif. En d'autres termes l'orientation n'est pas à construire, n'est pas l'affaire de fendre la résistance de

l'existence, de la mer et de l'air, mais bien de naviguer à l'intimation du *kubernétès* (pilote, gouvernail), entre les canaux de circulation, dans les accélérateurs de flux, tendu ou crispé. Le sens est donné sous la forme de la maximisation incessante d'une entité virtuelle et vide, la névrose et l'hystérie atteignent enfin leur stade de perpétuation infinie, proportionnellement grandissante à mesure de son infinité transparence, et donc de son vide insondable.

Si le sens est déjà donné, la question du fondement, elle, n'est capable d'aucune forme d'appel (au secours). L'individu cyber-marchand mène donc une existence infondée, non qu'il prendrait conscience de sa contingence et donc par là de sa finitude ; il mène une existence infondée au sens où il ne l'a pas saisie car on l'a saisie pour lui : le virtuel est la saisie du néant. Empoignée au corps à corps, il n'a pas opéré la mixtion d'entre son à-venir et son immanence.

Équivalents puisque allant tous dans le même sens, la machine démocratique censée être le sceau de la satisfaction du peuple, ne fonctionne plus : *la* politique est elle-aussi devenue l'affaire d'un marché et d'une publicité, elle n'a que faire *du* politique et ne le comprend pas. Le nihilisme tel qu'il s'exprime actuellement, n'a rien besoin de fonder, puisque son mode de dévalorisation du sens est celui de son remplacement par la tendance, suivable, endossable rapidement, mais à proprement parlé absurde. La tendance ne questionne pas le monde, ni ne le révèle, elle est l'occupation du spectacle qui dans son consumérisme accéléré ne goûte que très peu de temps le même déguisement de l'aliénation qu'il représente.

Oser *le* politique au-delà de *la* politique, c'est poser la question du sens et du fondement de l'expérience commune, ce que l'on ne peut faire ni dans le virtuel ni dans le réel virtuellement cyber-marchandisé. Reposer à la fois la question du fondement et du sens consisterait à dévoiler le sens et le fondement de notre époque, à donc par là à prouver la nécessité de la question du fondement. Ce qui revient pour nos existences infondées à les quitter, de par la dépréciation qu'elles auront connue à côté de la puissance qu'a le sens d'affecter, et non plus seulement d'é-mouvoir.

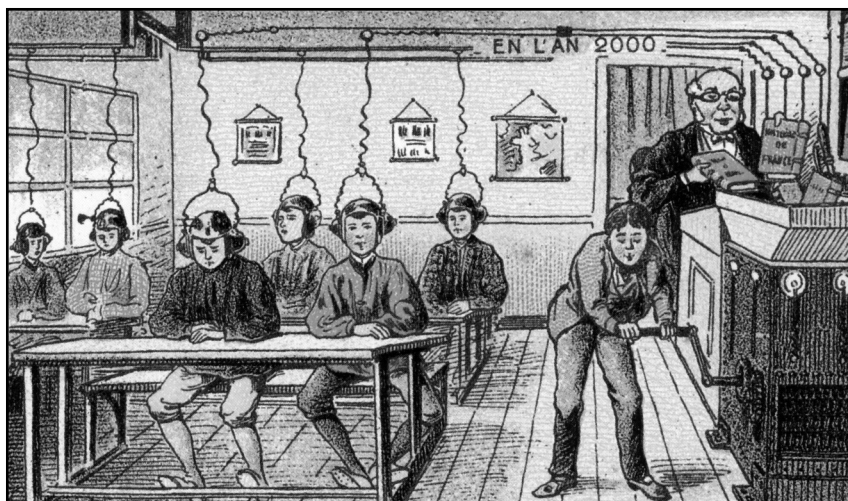
La question, le pourquoi seraient s'ils se vivaient sur le mode de l'affection, l'événement de notre époque et par conséquent d'une nouvelle époque. L'événement ne se laisse pas appréhender par les catégories existantes avant son advenue, sa venue est la garantie de leur implosion.

Mais le virtuel et la cybernétique amenuisent peu à peu les possibilités d'émergence d'un événement : tout est prévisible alors que le secret de l'événement est précisément l'imprévisibilité de son surgissement. Le virtuel et la cybernétique s'emparent de la décharge existentielle afin de se prémunir contre la charge existentielle.

La standardisation et le nivellement des identités gagnent en emprise : cet ordre est l'assurance de leur perpétuation. Transgresser n'est plus seulement une menace pour la sécurité, mais celle de dévoiler l'infondé, et laisser en suspens la question du sens ; être affecté de celui-ci c'est nécessairement contrevenir à la réification marchande à laquelle on est sommé.

À partir de ce moment-là : soit l'événement (ne serait-ce que) amoureux est un délit, soit c'est l'amour, l'attraction (*éros*), de l'événement qui nous déliera ; et par là seulement nous ré-intégrerons l'Histoire comme un r-appel, comme une ré-évolution.

Acouphène donc. *La Révolution comme la vie qu'elle annonce est à ré-inventer.* On en aura peut-être marre de gerber ses formes-de-vie dans la porcelaine pourrie du bio-pouvoir, de remplir les cendriers du vide de nos quotidiens trop miséreux, d'en avaler à supporter le monde, de s'éclater devant les vitrines ruisselantes des absences parées. Virus aux hologrammes. Feu aux allées, venelles détournées, fonctions dérivées. Et l'existence se passera bien des nécessités de la contingence du Grand Jeu. Ça oui. Elle préfère les cocktails : qui flambent. Veillant à l'atonie globale de la métropole travailleuse, le spectacle fournit tout. Mais nous sommes à sortir des fumées plus qu'elles ne sortent de nous. En attendant le brasier de l'Empire-simulacre pixellisé du réel de nos formidables vacuités, rien n'est supportable et les luttes jonchent ses parvis. La vie, comme la Révolution qu'elle entraîne, est à ré-inventer.



## COMITÉ DE RÉDACTION

---

David Buliard, Robin Clot, Michaël Crevoisier et Karen Sigu.

---

Ce texte peut être librement reproduit, traduit ou adapté même sans indication d'origine.