

Virtuel mon amour. Penser, aimer, souffrir, à l'ère des nouvelles technologies.
Par Serge Tisseron aux éditions Albin Michel. 2008.

Lu et présenté par Edouard Chenoy et publié dans la Feuille d'If n° 19 de décembre 2009.

Internet bouleverse nos codes relationnels et pour certains, la famille compte moins que leur réseau d'amis virtuels. Serge Tisseron analyse les bouleversements qui en résultent : le rapport à soi, aux autres et la perception du réel. La rencontre concrète cesse de plus en plus d'être la référence de la relation.

Le recours au virtuel contre la solitude n'est pas sans danger. Les écrans sont emplis de mirages. De nouveaux repères centrés sur la revalorisation du corps, des sens et sur le goût du jeu sont à inventer car Internet ressemble de moins en moins à l'intelligence collective qui nous était promise qu'à un gigantesque melting-pot de sites où cohabitent les meilleures et les pires des choses.

Pour certaines personnes, les relations virtuelles se juxtaposent ou se substituent aux relations réelles au point qu'un nombre croissant de nos contemporains passent une partie de leur vie « scotchés » à Internet.

Le téléphone, la photographie et la télévision nous avaient pourtant préparés de longue date à ces nouvelles technologies :

- ✓ Le téléphone et le téléphone mobile sont un peu une façon de nier la séparation. Nous téléphonons à nos proches pour nous assurer qu'ils ne nous oublient pas. Ce qui nous importe, c'est qu'ils pensent à nous. Nous sommes comme des enfants qui voudraient être le centre d'un monde où ils règnent et vers lequel tout converge. En nous obligeant à dissocier le corps et la présence, le téléphone a modifié notre façon d'envisager l'absence.
- ✓ Le rapport de chacun à sa propre image a aussi préparé la voie à la mutation Internet. Cela a commencé avec l'évolution de la photographie familiale et l'avènement de la photographie numérique. En effet, alors que le miroir d'argent inverse notre image, le miroir de pixels la redresse. Sur un écran, nous voyons notre image telle que les autres la voient. L'enfant qui grandit en ayant deux images de lui-même ne tarde pas à penser qu'il pourrait en avoir beaucoup plus.

Les images chargées de nous représenter sur les écrans peuvent être transformées à volonté à l'aide de trucages numériques et un adolescent qui joue à des jeux vidéo en réseau possède toujours plusieurs avatars¹. Nous pouvons avoir plusieurs apparences. Il ne s'agit plus seulement de se voir différent mais aussi de manipuler nos interlocuteurs.

Après le téléphone et la photographie numérique, le changement du paysage audio-visuel constitue la troisième cause des bouleversements actuels. Tout d'abord la télé réalité où il était presque impossible de distinguer le reportage pris sur le vif de ce qui était scénarisé. Ensuite, le document fiction où se juxtaposent des images d'actualité et des reconstitutions de telle sorte qu'il est impossible de comprendre la part des unes et des autres ; certains disent par exemple que les images des premiers pas de l'homme sur la Lune sont un trucage de la CIA. Telles sont aujourd'hui les images et nous ne sommes pas pour autant libres de décider des parts de fictions et de documents qui entrent dans leur composition. La plupart décident de s'en remettre à l'avis d'une communauté qu'ils se sont choisie. A présent, avec les ordinateurs, tout est menacé de dématérialisation : les rencontres, les objets, l'argent...²

¹ Ce mot sert de terme générique pour désigner les figurines chargées de nous représenter sur nos écrans.

² Si on envisage la communication dans le sens : communication – relation, dans sciences humaines, l'émetteur et le récepteur interagissent. Communiquer est donc différent d'informer et avec Internet, l'aspect relationnel est très effacé.

Seuls 7% de la communication seraient véhiculés par des mots (langage digital),

38% le seraient par les aspects analogiques de la voix (timbre, volume, intonation, rythme...),

55% par le langage corporel (gestes, posture, expression faciale...)

Dans la réalité virtuelle, tous les objets aussi bien les plus réalistes que les plus fantaisistes sont figurés en images de synthèse de telle sorte qu'il est possible d'interagir avec eux³.

Les nouvelles technologies de l'information et de la communication ont suscité la création d'un grand nombre de sites de rencontre et de socialisation sans compter ceux dédiés aux rencontres de couples.

Mais si ces espaces apportent leur lot de satisfactions, ils produisent aussi leurs déceptions. Le virtuel constitue une forme de relation qui a ses règles et ses stratégies propres et cela rend parfois le passage au réel difficile. Certains résolvent ce problème en renonçant à utiliser un de ces mondes pour accéder à l'autre.

Avant Internet, une rencontre passait par un regard, un geste, une complicité ; aujourd'hui, les choses ne se passent plus guère ainsi. D'après les statistiques, plus de la moitié des couples trentenaires se sont rencontrés dans des espaces virtuels comme Meetic et ont ensuite décidé de se « voir pour de vrai ». Le problème est qu'ils se sont tant parlé sans se voir qu'il leur paraît incongru de continuer à se raconter les mêmes choses. Avec Internet, les préliminaires sociaux n'ont engagé que le texte des paroles échangées. Sur Internet, chacun n'a affaire qu'à des petits bouts de l'autre et court le risque que l'illusion de l'accord parfait brodé dans le virtuel se trouve brisé.

Ma famille, c'est Internet.

Aujourd'hui, les enfants ont la possibilité de se constituer une famille sur mesure. Ils ne rêvent plus à une famille idéale, ils se la fabriquent. Un enfant qui affirme : « les inconnus que je fréquente sur Internet sont ma vraie famille », se veut provocateur, mais sa remarque est pourtant juste si on prend le mot famille dans le sens de personnes ayant des caractères communs. Les deux familles, celle qui se rencontre dans l'espace réel de la maison familiale et celle qui se rencontre dans un espace virtuel apparaissent comme aussi vraies l'une que l'autre.

La traditionnelle crise de l'adolescence s'est transformée. Pendant longtemps, elle se manifestait par une marque d'opposition envers les parents. Aujourd'hui, ils mènent une vie parallèle sur leur ordinateur. La crise est masquée plus que résolue et c'est bien souvent quand les parents tentent de s'immiscer dans ces nouveaux territoires qu'ils se trouvent au centre des attaques de leur progéniture. Cependant, le jeune dispose de son téléphone mobile qui lui permet d'être en famille sans y être. Grâce à lui, l'adolescent continue à profiter des avantages de la maison familiale

Les enfants ne font que présenter à leurs parents un miroir caricatural de leur comportement. En répondant au téléphone pendant les repas, ils les incitent à les imiter. De plus, certains croient bien agir en offrant précocement un mobile à leur rejeton pensant pouvoir ainsi vérifier leurs activités, leurs relations. C'est oublier que l'enfant peut leur répondre par le silence. Ce n'est pas parce qu'il a un téléphone qu'il dira forcément où il est.

Sur la Toile, le jeune désire rencontrer non seulement des camarades de son âge, mais aussi des maîtres qui le guideront dans ses jeux. Dès qu'il allume sa console, l'enfant est pris en charge par un maître virtuel qui se propose de l'aider en dispensant les indispensables conseils permettant de déjouer les difficultés du jeu. Mais tous les maîtres sollicités dans les jeux vidéo ne sont pas virtuels : dans les jeux en réseau et bien qu'il sache que les compétences de ces jeux n'ont rien à voir avec la « vraie vie », un garçon de vingt ans à envie de croire que la personne qui lui donne des conseils pour son jeu préféré est enviable en tout et est plus mûr que lui alors qu'il n'a peut-être que douze ans. Les parents s'intéressent surtout à la vie scolaire car cela engage l'avenir. Les jeux ne sont que des jeux et les jeunes se trouvent ainsi déresponsabilisés dans leur choix culturels et professionnels. Le fait de s'intéresser à leurs loisirs favorise les échanges parents - enfants.

Beaucoup d'enseignants disent avoir observé des changements importants dans le comportement des enfants, comme l'impossibilité d'accepter la perte, et le recours banalisé à la violence. On ne peut nier que le paysage audiovisuel contribue à cette évolution. Il ne s'agit pas ici de savoir si la mise en scène de la violence peut contribuer à légitimer celle-ci mais de s'intéresser à son influence sur l'organisation des liens. Il a au moins trois aspects à la fabrication par les jeunes de leurs propres images, (lorsqu'il s'agit d'agresser quelqu'un en se faisant filmer par un complice ou de fabriquer ses propres fictions – ce qui est beaucoup moins grave), l'organisation en bandes et l'aptitude de plus en plus répandue à pouvoir refuser la part de réalité qui dérange.

Les espaces virtuels sont pour ceux qui les fréquentent un peu comme la télévision pour d'autres : tour à tour excitants, apaisants, anxiolytiques, voire antidépresseurs. Certains jouent pour échapper au déplaisir de penser. Le problème est alors que très vite, le fossé entre la « vraie vie » et la « vie on line » s'accroît. Les nouvelles technologies ne transforment pas seulement nos relations avec nos proches mais bouleversent aussi

³ En informatique, la réalité virtuelle désigne un système de simulation qui permet de transmettre à l'utilisateur les images, les sons et les sensations tactiles d'un environnement réel ou imaginaire dans lequel il peut se déplacer et réagir .

notre rapport à la réalité. Pourtant, ce monde qui nous donne l'impression de nous échapper sans cesse ne se construit pas sans nous. Des moyens de le faire évoluer favorablement existent :

- ✓ Il est important que les parents cessent de considérer les heures que leurs enfants passent sur Internet comme un passe temps dont il faudrait seulement contrôler la durée afin qu'il n'empiète pas sur les activités scolaires. Les jeunes y apprennent qu'ils sont citoyens du monde, à repérer ce qui est important, le classement des informations.... Ils s'approprient une nouvelle culture... mais il faut pour cela qu'ils soient bien entourés.
- ✓ Nous, éducateurs, devons prendre acte que les technologies numériques tendent à effacer les distinctions entre le vrai et le virtuel et que l'insécurité qui en résulte conduit nombre d'enfants à se fixer dans des attitudes rigides, notamment d'agresseur ou de victimes.

C'est ici que la gestion mentale et l'introspection qu'elle préconise a tout son rôle à jouer.

Edouard Chenoy