

questions
de communication

Questions de communication

14 | 2008

Moteurs de recherche. Usages et enjeux

Serge Tisseron, *Virtuel, mon amour. Penser, aimer, souffrir, à l'ère des nouvelles technologies*

Paris, A. Michel, 2008, 227 p.

Laurent Trémel



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/1701>

ISSN : 2259-8901

Éditeur

Presses universitaires de Lorraine

Édition imprimée

Date de publication : 1 décembre 2008

Pagination : 423-427

ISBN : 978-2-86480-981-4

ISSN : 1633-5961

Référence électronique

Laurent Trémel, « Serge Tisseron, *Virtuel, mon amour. Penser, aimer, souffrir, à l'ère des nouvelles technologies* », *Questions de communication* [En ligne], 14 | 2008, mis en ligne le 26 janvier 2012, consulté le 19 avril 2019. URL : <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/1701>

Ce document a été généré automatiquement le 19 avril 2019.

Tous droits réservés

Serge Tisseron, *Virtuel, mon amour. Penser, aimer, souffrir, à l'ère des nouvelles technologies*

Paris, A. Michel, 2008, 227 p.

Laurent Trémel

RÉFÉRENCE

Serge Tisseron, *Virtuel, mon amour. Penser, aimer, souffrir, à l'ère des nouvelles technologies*, Paris, A. Michel, 2008, 227 p.

- 1 Psychanalyste souvent sollicité par les médias, titulaire d'une habilitation à diriger des recherches, Serge Tisseron est l'auteur de nombreux ouvrages. Son dernier livre, publié dans une collection non universitaire d'un grand éditeur parisien, s'inscrit résolument dans une perspective « civilisationnelle » qui suggère que nous serions entrés dans « l'ère des nouvelles technologies ». La première partie de l'ouvrage (pp. 11-57) tend à imposer l'idée que le virtuel ferait partie de « notre » quotidien. Le rapport au « virtuel » que nous connaîtrions aujourd'hui aurait été « préparé de longue date » (p. 8) par l'usage du téléphone, la pratique de la photographie et celle de la télévision. L'auteur insiste sur les « bouleversements actuels » affectant le paysage audiovisuel (p. 44), dont les spectacles dits de « télé réalité ». Après avoir disserté sur les « objets virtuels », la « réalité virtuelle », ou encore la « réalité augmentée », le psychanalyste évoque « la réalité mixte » qui se développerait plus récemment au travers d'univers « en ligne » type *Second life* : en comparaison des jeux prenant pour cadre des mondes issus de la fiction (le médiéval-fantastique notamment), l'univers reste là virtuel mais se veut proche du monde contemporain, de l'argent réel s'y échange. L'ensemble conduirait à des bouleversements dans les procédures de socialisation de « nos » contemporains.

- 2 Cette problématique sera plus spécifiquement traitée dans la seconde partie, intitulée « Double clic et plus si affinités : les nouvelles façons d'être ensemble » (pp. 58-142). Celle-ci commence par l'évocation de questions anthropologiques essentielles, liées à la rencontre amoureuse et au rapport à la sexualité. Là encore, le psychanalyste pense que « l'ancien temps », caractérisé par l'absence de l'internet (p. 63), est révolu et que la marche de l'Histoire conduirait désormais à des rencontres par le « réseau », les « jeunes » et les « jeunes adultes » faisant en quelque sorte, ici, figure de pionniers. Tellement persuadé du bien-fondé de sa thèse, il en vient à présenter de manière ironique une interaction apparemment survenue dans un cadre thérapeutique avec un père de famille symbolisant cet « autre temps » et ne comprenant pas les mœurs de son fils en matière de sexualité (p. 74). Poursuivant sa démonstration, Serge Tisseron s'intéresse au développement des pseudonymes et des avatars (les personnages que l'on construit dans un jeu vidéo ou un monde virtuel en ligne) par les internautes, notamment les adolescents, phénomène sur lesquels il aura l'occasion de revenir plus longuement dans les derniers chapitres. Il affirme ici l'idée que l'adolescent va pouvoir se constituer une « famille », surtout si la sienne est défaillante, composée de plusieurs membres, *via* sa pratique du *tchat*, ou encore d'un jeu de rôles en ligne, interagir avec eux et que cette socialisation « virtuelle » doit être prise au sérieux. L'auteur fait siennes les hypothèses et les conclusions de nombreux travaux réalisés sur ces questions – dans une perspective anthropologique, sociologique, psychologique, ethnographique même – depuis plusieurs années. Persuadé que la possibilité pour le jeune de pouvoir ainsi échanger par le prisme des nouvelles technologies avec « ses » contemporains est nécessaire à sa formation d'homme moderne, il n'hésite pas à se faire prescripteur. Ainsi, à propos de la possession d'un téléphone portable, écrit-il : « L'achat est pourtant justifié, tout au moins à partir de l'entrée au collège » (p. 85).
- 3 Le sixième chapitre de l'ouvrage, intitulé « Mes écrans et mes croyances » (pp. 97-114) apparaît être le plus critique. Le psychanalyste en vient à stigmatiser « la violence à la télévision » – parlant par exemple des « horreurs sur le petit écran » (p. 101) – qui induirait, selon lui, des effets pervers auprès de certaines populations. Divers points sont alors évoqués, d'une manière un peu alambiquée. Apparaissent des figures telles que celles des « bandes » ou encore des « communautés », pouvant laisser penser que les problèmes seraient plus accrus dans l'univers des « cités » (le terme est employé p. 97). Les membres de ces « rassemblements » tendent à être présentés en deux catégories : les agresseurs et les victimes, caractérisés par la manifestation commune de pulsions sadiques. Il se réfère à des études réalisées aux États-Unis, de même qu'au très controversé rapport de l'INSERM de 2007 – dont il fut toutefois signataire de la pétition dénonçant ses dérives potentielles –, montrant comment la violence télévisuelle tendrait à renforcer la violence d'individus déjà enclins à manifester ce type de comportement et en infère quelques réflexions de nature anthropologico- socio-politique : « Ces bandes [...] vont rapidement se chercher [*sic*] des signes distinctifs visibles comme la couleur de peau ou une religion ostensiblement affichée. C'est ainsi que l'organisation des bandes constitue un prélude à la revendication communautariste » (p. 107). *A contrario*, il tient à préciser (hypothèse sur laquelle il aura également l'occasion de revenir) que, contrairement à certaines « idées reçues », les images des jeux vidéo permettraient, elles, de se reconstruire (p. 113). Les « écrans » semblent donc avoir des fonctionnalités différentes et, après cette lecture, on serait même tenté de se poser la question de savoir si le message ne se résume pas un peu au médium...

- 4 La réflexion se poursuit par une interrogation sur le rapport espace-temps qui serait « bouleversé » (pp. 115-127). On assisterait à une mutation : « Le monde qui s'efface est celui du livre, celui qui s'impose est celui des écrans » (p. 115). Cela serait de nature à modifier le rapport à l'espace et au temps de nos contemporains, la société des « écrans » invitant à « faire plusieurs choses en même temps, selon le mode de fonctionnement des ordinateurs » (p. 118), ou encore à légitimer le modèle de « l'engagement réversible », au niveau de la vie de tous les jours, des rapports amoureux, de la carrière professionnelle, mais également des engagements politiques (pp. 123-124). Pour étayer sa démonstration, il évoque l'itinéraire de ces hommes de gauche ayant rallié Nicolas Sarkozy. Dans cette configuration, on retrouve une idée chère au psychanalyste, abondamment développée dans ses précédents ouvrages et ses interventions médiatiques : « nos enfants », présentés comme « experts » des usages des nouvelles technologies (p. 121), constituent en quelque sorte une avant-garde de l'humanité qui se révélera dans l'ère du numérique.
- 5 Serge Tisseron part du postulat que l'ensemble de la population est concernée par les phénomènes qu'il décrit, ce que résume bien l'assertion suivante : « Qui de nous n'a pas cherché un jour à chasser une pensée pénible en allant sur Internet ou en y restant plus longtemps que prévu, et qui ne s'est pas surpris à négliger quelque tâche familiale pour passer plus de temps sur la Toile ? » (p. 128). Dès lors, se pose la question du risque « d'addiction » face aux écrans et on apprend que, heureusement, nous ne sommes pas tous « scotchés ». Le psychanalyste défend la thèse que les problèmes survenant dans le « virtuel » trouvent essentiellement leur origine dans la vie réelle, notamment du fait de relations problématiques entre les parents et leurs enfants et que, au bout du compte, « il semble bien qu'il faille avoir eu – et avoir – un minimum de satisfaction et de gratifications dans la « vraie vie » pour faire un bon usage du virtuel... » (p. 142). Même s'il évoque le fait que certains produits présentent des dimensions potentiellement addictives (p. 131, à propos des gratifications dans les jeux vidéo), il contribue ainsi à invalider la thèse présentant les réalisations de « l'industrie du loisir » comme aliénantes. Critique vis-à-vis de la famille, Serge Tisseron l'est également à l'égard d'une autre institution, l'école. Ce qui lui donne l'occasion de valoriser le jeu vidéo pour ses aspects « égalitaires » (p. 133).
- 6 La troisième partie, « Jamais sans mon avatar : ma vie dans le virtuel » (pp. 143-219), permet au psychanalyste de présenter de nouveaux « cas » de personnes (jeunes ou moins jeunes), vivant là fréquemment des situations de souffrance, et d'étayer la thèse précédemment énoncée : lorsqu'il y en a, le virtuel révèle des problèmes – familiaux essentiellement si l'on s'en réfère à ces cas – découlant de la « vraie vie ». Plus original, il tente de démontrer que les expériences se jouant ici présentent des aspects thérapeutiques. Ce sera notamment le cas de Jocelyne, une femme de 60 ans qui retrouve dans le virtuel une certaine jeunesse et ne fait pas la même « bêtise » [sic] que dans la vie réelle, privilégiant ici sa vie professionnelle et les « conquêtes » au mariage (p. 191). S'intéressant à des jeux vidéo de guerre tels que *Medal of Honor* ou *Call of Duty*, il voit dans ces produits d'autres aspects bénéfiques, dans la mesure où, de concert avec des films tels que *Il faut sauver le soldat Ryan* (Spielberg, 1998) – dont il fait l'apologie –, ceux-ci participeraient en quelque sorte à l'actualisation d'une mémoire collective et au maintien d'un lien inter-générationnel, face à des « parents » présentés une nouvelle fois comme défaillants (p. 194).
- 7 Au fil de la démonstration ayant trait au rapport des contemporains aux risques du virtuel, trois figures apparaissent. Reprenant le concept de Donald W. Winnicott

d'« espace potentiel » (*Jeu et réalité. L'espace potentiel*, trad. de l'anglais par Claude Monod et Jean-Bernard Pontalis, Paris, Gallimard, 1971 [1975]), il apparaîtrait que les personnalités bien structurées pourraient faire un usage quasiment auto-thérapeutique de médias tels que les jeux vidéo (p. 216). Pour d'autres individus, l'apport est plus limité, Serge Tisseron parle alors de « jeux en miroir : "la souffrance narcissique" y est centrale [...] plus proche de ce qu'on appelle traditionnellement « addiction » » (p. 216), mais, malgré tout : « La quête de sens y est importante [...], l'utilisateur est capable de mettre les mondes virtuels au service de la création d'un espace potentiel personnel » (*ibid.*). Enfin, pour d'autres, la pratique du jeu vidéo se résume à une quête de l'excitation « très proche des conduites addictives traditionnelles usant de substances toxiques » (*ibid.*). Dans une perspective thérapeutique, le psychiatre-psychanalyste émet le diagnostic suivant : les premiers n'ont « généralement pas besoin de thérapie », les seconds nécessitent « une prise en charge particulière », les troisièmes devant être gérés par des structures spécialisées (p. 217).

- 8 La conclusion (pp. 221-227) synthétise la pensée de l'auteur qui s'inscrit très nettement, rappelons-le, dans une perspective civilisationnelle, postulant que nous serions entrés de manière inéluctable dans une nouvelle « ère ». S'il émet quelques réserves sur les risques inhérents à cette mutation (p. 224, sans que l'on comprenne bien pourquoi, il est ainsi affirmé que l'informatique ferait peser « des risques sur les libertés »), force est de constater que cette nouvelle étape de l'évolution de l'humanité est plutôt dépeinte sous un jour valorisant. Permettant de réaliser des « rêves » (p. 221), la « communauté virtuelle » serait même déjà pour certains de nos contemporains « plus importante que la famille ou les camarades de travail ou d'école » (p. 222). Et à s'en référer à certaines descriptions lyriques de l'auteur, fasciné par l'esthétique de *World of Warcraft*, ou encore postulant que ces univers virtuels seraient en quelque sorte d'essence libérale (il est évoqué à plusieurs reprises que « l'utilisateur décide » et peut se réapproprier le contenu de ces fictions à des fins positives, voir notamment pp. 203-204), on le devine technophile. Par rapport à certains des aspects problématiques de la société d'aujourd'hui, l'ère du numérique serait porteuse d'espérance, à en juger par les premiers constats opérés par l'analyste (reprenant ici des éléments publicisés par les industriels du loisir) : « Ce que les jeunes y apprennent est en effet essentiel : le fait de se percevoir comme citoyens du monde plutôt que d'un pays ; la capacité de repérer l'important en quelques secondes, même si c'est au prix de ne pas maîtriser la déduction ; le pouvoir de classer les informations dont on a besoin dans la masse de toutes celles qui sont disponibles ; les stratégies permettant de trouver, où que ce soit, la personne dont on a besoin, et de nouer la bonne relation avec elle ; et enfin, pour ceux qui jouent en réseau, le sens du travail en équipe et de la gestion des ressources » (p. 226). Le psychanalyste n'hésite alors pas à se faire de nouveau prescripteur, et à lancer une admonestation à l'égard des parents : « C'est pourquoi il est essentiel que les parents qui s'intéressent à leurs enfants – et il y en a beaucoup ! – apprennent à s'intéresser à la façon dont ceux-ci utilisent les TIC, parce que ces pratiques relèvent moins de leurs « loisirs » que de leur appropriation de la nouvelle culture dont ils auront besoin demain » (*ibid.*). Personne ne sera d'ailleurs laissé sur le bord de la route, les individus à problèmes – notamment ceux menacés par les « bandes » et les « communautés », dont le sort est de nouveau évoqué pages 226 et 227 – n'arrivant pas encore à tirer toutes les potentialités de l'ère des nouvelles technologies qui s'annonce pouvant bénéficier de « correctifs » (*ibid.*) de nature thérapeutique, instaurés dès la maternelle. Ces dispositifs leur permettront notamment de faire face à la « frustration des situations décevantes » en leur apprenant par exemple à rire sur eux-

mêmes (p. 227). Au cas où on en douterait encore, nous vivons là une mutation anthropologique d'importance dont Serge Tisseron apparaît un peu comme l'annonciateur, voire le prophète (voir notamment ce qu'il affirme pp. 223-225).

- 9 Pour un universitaire s'intéressant à l'étude des « nouvelles technologies » et des discours qui leur sont associés, le livre de Serge Tisseron constitue un bon objet d'étude. Outre le fait que celui-ci est agréable à lire, que l'auteur possède des qualités de vulgarisateur évidentes lui permettant d'associer de manière habile des réflexions trouvant leur source dans la culture « classique » et le dernier jeu vidéo à la mode, il révèle aussi un certain nombre de postulats, ethnocentrés, et peut-être même socio-centrés, qui méritent d'être interrogés.
- 10 Le premier a bien évidemment trait au fait que « nous » serions tous concernés par la mutation anthropologique ici décrite. Pour rappel (« La diffusion des technologies de l'information dans la société française », CREDOC, 2006), en France, 62 % des 15-25 ans déclarent avoir un accès à l'internet à domicile, 61 % des couples avec enfants. Mais le taux d'équipement des foyers d'origine modeste ou au niveau d'étude peu élevé est faible : 16 % pour les personnes ayant un cep ou non diplômées. Sans être un expert en statistiques, il apparaît donc que les « allant-de-soi » évoqués dans l'ouvrage ne concernent – et dans des proportions qu'il conviendrait de surcroît de définir... – que certaines couches des populations des pays riches. Notons toutefois que ce type de biais, révélateur d'ethnocentrisme, n'est pas le propre de l'auteur, pareilles représentations étant aujourd'hui largement partagées dans les milieux journalistiques.
- 11 Prenons par exemple le cas des « blogs ». Serge Tisseron affirme que « la plupart des adolescents les multiplient » (p. 35). En fait, des enquêtes récentes montrent qu'une minorité d'adolescents est concernée par le phénomène (environ 20 %, en comptant les blogs en « sommeil »). Plus loin, il indique que « tout le monde connaît le succès rapide des blogs, dont cinquante millions ont été créés dans le monde depuis 2004 » (p. 61) : on a là la proportion – à peu près – exacte de l'humanité concernée par l'un des phénomènes que le livre présente comme les plus « significatifs »... En comparaison, rappelons que les organisations internationales estiment qu'environ 30 millions de personnes meurent de la faim dans le monde chaque année, en sachant que presque 800 millions souffriraient de sous-alimentation chronique.
- 12 « L'ère du numérique », telle que décrite dans cet ouvrage, est-elle donc bien la mutation fondamentale affectant l'humanité du XXI^e siècle ? En sachant de surcroît qu'il apparaît impossible, en raison du coût économique des produits « multimédia » et du coût en ressources naturelles nécessaires à leur production de voir leur usage se généraliser à l'ensemble des bientôt sept milliards de Terriens... Cela ne relève-t-il pas d'une utopie un peu démagogique ?
- 13 D'autres points, liés à la vision du social de Serge Tisseron, méritent d'être débattus. Cette accentuation – au bout du compte libérale – sur les capacités des « individus » à être acteurs de leur propre socialisation, en marge du travail des institutions par exemple. Dans le même registre, on pourra également trouver contestable de voir ainsi la responsabilité individuelle des parents mise en cause à plusieurs reprises, à partir de la présentation de « cas », présentant des aspects pathologiques, dont on ignore précisément dans quelles conditions les témoignages rapportés ont été recueillis (s'agit-il d'une enquête scientifique ? ou de consultations dans un cabinet privé ?). En parallèle, l'auteur se montre très discret sur la responsabilité des industriels du loisir dans la diffusion de certains produits aux contenus problématiques, dont les enfants et les

adolescents apparaissent les « cœurs de cible » pour reprendre la formule de Jean-Philippe Desbordes (*Mon enfant n'est pas un cœur de cible*, Arles, Actes Sud, 2007) : leurs parents ont-ils vraiment les moyens de faire la part des choses, notamment lorsqu'ils n'ont pas un niveau d'étude très élevé ?

- 14 De même, alors que le psychanalyste dénonce sans réserve et sans nuance les logiques des « bandes » et des « communautés » concernant certains individus (les pauvres ?), parfois, alors que tel ou tel adolescent (visiblement issu des classes moyennes) a un rapport problématique à la pratique d'un jeu vidéo, plutôt que d'incriminer la responsabilité du père ou de la mère, on pourrait aussi s'interroger sur les logiques survenant « entre pairs » (lorsque des camarades valorisent par exemple la pratique vidéoludique excessive d'un adolescent en décrochage scolaire notamment, pour se référer à un « cas » rapporté). Ce point est négligé. Dans un autre registre, on relèvera également une contradiction entre le fait d'affirmer que, dans les jeux vidéo « les performances de chacun y sont rapportées à ses seuls mérites » (p. 133) et ce qui est dit quelques lignes plus tôt sur le « parrainage » de joueurs expérimentés vis-à-vis de joueurs novices dans un jeu en ligne où il s'agit pour les premiers de permettre aux seconds de « franchir rapidement les étapes de sa formation en l'aidant à tuer quelques monstres ».
- 15 La lecture du livre de Serge Tisseron présente de l'intérêt. Sur tel ou tel sujet, la réflexion de l'auteur, bien informé des usages les plus récents de tel ou tel produit « à la mode », permet utilement d'améliorer sa culture générale. On pourra également être sensible à la posture compréhensive que le psychanalyste adopte par rapport aux cas de jeunes « en souffrance » qui nous sont narrés, en évitant la stigmatisation. Toutefois, au niveau sociologique, l'ensemble manque de rigueur et révèle des biais, voire, à notre sens, une position de classe où, finalement, l'auteur développe un regard complaisant sur une jeunesse des classes moyennes et supérieures « surfant sur le web » ou jouant à des jeux vidéo... Alors que d'autres couches de la population, sous l'effet de certains programmes de la télévision de masse et d'un « environnement » peu favorable, sont perçues comme une menace pour l'ordre social, danger contre lequel le psychiatre-psychanalyste se propose, rappelons- le, de mettre en place des « correctifs » dès le plus jeune âge, pour le « bien » de ces personnes nous assure-t-on, mais aussi afin d'éviter les risques « d'explosion » comme il le dit...

AUTEURS

LAURENT TRÉMEL