

Cyberculture, mondialisation et identité culturelle

Benoît Virole

2016-2021

Résumé

Ce texte est celui d'une conférence tenue au colloque ARIC 2016 - Olinda - Brésil en Avril 2016.

Mots-clefs

Anthropologie Culture Virtuel Cyberpsychologie

Introduction

Nous sommes entrés dans un moment singulier de l'histoire humaine. L'extension des techniques numériques s'accompagne de l'émergence d'une culture mondialisée, uniformisée, où tous les utilisateurs, quelque soient leur culture d'origine et leur langue, utilisent les mêmes technologies de l'information. Ce n'est pas le lot de tous les habitants de la planète, mais d'une façon ou d'une autre, ne serait-ce que par les modifications de leur environnement sociétal, tous sont touchés par la révolution de la numérisation. Certes, tous les utilisateurs des vecteurs numériques ne bénéficient pas des mêmes opportunités et nombre d'entre eux subissent des contraintes d'utilisation et de censure. Mais tendanciellement, le fait est indéniable : nous assistons à l'avènement d'une cyberculture mondialisée.

L'identité culturelle d'un sujet associe le sentiment d'appartenance à une communauté dont les facteurs d'unification sont souvent complexes (langue, grammaire, lexicque, découpe sémantique du réel, histoire sociétale, mœurs, coutumes, règles de mariage, de transmission, structure de parenté, rituels, mythes, religion). Elle se définit de façon différentielle par sa distinction avec les autres identités culturelles

qui comportent des éléments constitutifs distincts. Certains de ces éléments (langue, rituels...) s'opposent parfois terme à terme avec les éléments de la première identité, parfois sont des déclinaisons continues comportant des rapprochements, mais la définition même de l'identité culturelle nécessite la différenciation. Or, la mondialisation numérique tend à uniformiser l'encodage (la forme) et la modes de transmission des contenus (image, texte, vidéo) entraînant l'hypothèse d'une dissolution des identités culturelles préexistantes. En d'autres termes, l'utilisateur africain d'un réseau social numérique lui demandant de décliner son identité, ses préférences, ses goûts, serait amené à dissoudre son identité culturelle première et à se rapprocher du même sentiment d'identité qu'un utilisateur chinois utilisant le même réseau. Il est parfaitement illusoire de lever cette hypothèse, qui engage une complexité anthropologique, de façon simple par une démonstration, un relevé de faits ou un argument. Mais nous pouvons avancer dans la compréhension de cette problématique par l'apport d'observations venant de champs différents.

Nous allons d'abord préciser les contours apparents de la cyberculture avant d'essayer de statuer sur sa nature (évolution, mutation, progrès, régression) et sur son effet sur l'identité culturelle en appor-

tant quelques éléments issus de l'expérience acquise de la pratique de psychothérapies par la réalité virtuelle, situation singulière où peut s'observer les relations entre le sentiment d'identité et les espaces numériques. Sur la description précise de la technique des jeux vidéo¹

I. Les contours de la cyberculture

Le temps

La cyberculture s'accompagne d'une accélération du temps et vise tangentiellement son annulation dans l'instantanéité (téléphonie mobile, SMS, visioconférences, visionnages à distance en temps réel, partage simultané de communications multi locuteurs, partage instantané de documents numériques). L'instantanéité de la communication numérique entraîne *de facto* une tendance à l'accélération de la prise de décision, de la vitesse de traitement des informations, de l'action. Penser vite, réagir vite, agir vite, est une tendance lourde de la culture numérique et pas uniquement dans la sphère de la production. Cette tendance à l'accélération entraîne le paradoxe d'une volatilité des contenus et une durabilité incertaine dans une mémoire externalisée dont nous sommes parfois dépossédés par l'impossibilité d'effacer un contenu sur le réseau. Les vecteurs numériques deviennent avec le temps illisibles (évolution des systèmes d'exploitation, des langages de programmation). L'accélération du temps informationnel modifie la nature des traces textuelles et de leurs dérivations. La cyber culture est ainsi dans un rapport paradoxal à l'inscription mémorielle dont on sait qu'elle est un opérateur majeur de toutes cultures et que leur dialogue nécessite un travail de la mémoire².

1. Cf. Virole B., « La technique de psychothérapie avec jeux vidéo » publié dans *Subjectivation et empathie dans les mondes numériques*, Tisseron ed. (2015).
2. « C'est dans le rapport entre la remémoration et la perte qu'est possible la reconnaissance mutuelle des cultures... Je me représente la carte culturelle du monde comme un entrecroisement de rayonnements à partir de centres, de foyers, qui ne sont pas définis par leur souveraineté de l'Etat-Nation mais par leur créativité et par leur capacité d'influencer et de générer dans les autres foyers des réponses. », Ricoeur P., *Entretien, Le Monde* (25/05/2004)

L'espace

La cyberculture étend l'espace, subvertit les frontières (de façon relative, car les barrières de langue subsistent) et dessine de nouvelles cartographies. Elle permet de se libérer des censures locales (rôle de *Facebook* dans les « révolutions arabes »), mais augmente les risques (recrutement terroriste). La notion de territoire géographique devient caduque induisant un bouleversement des repères identitaires nationaux et renforçant, par contre coup, les allégeances religieuses, doctrinales, idéologiques. Ce nouvel espace est un espace discontinu possédant une topologie de réseaux. Il est dépendant des points d'accès sur lesquels se porte la main mise du marché et des Etats totalitaires qui cherchent à les dominer. Dans cet espace, chaque individu est acteur d'une trajectoire personnelle, par ses actions, sa recherche, ses traces. Il en résulte une dimension identitaire qui se superpose aux autres composantes d'une identité de plus en plus complexe (état-civil, sentiment d'appartenance à une Nation, une ethnie, une religion, une communauté sociétale, une idéologie d'appartenance groupale).

La connaissance

La culture numérique développe une forme de communication, qui est ni l'oralité stricte des échanges verbaux, ni l'écriture au sens classique, mais une nouvelle forme de textualité multimodale. Les fonctions de trace, de support, de message se trouvent modifiées. La cyberculture modifie le rapport à la connaissance par de nouveaux vecteurs (internet) de nouvelles ontologies (« big data »), de nouvelles méthodes (indexation, hyperliens...) et une tendance forte à une néoténie inversée (enfants devenant maîtres d'apprentissage de leurs aînés). Ces objets et méthodes de connaissance disqualifient tendanciellement les institutions détentrices du monopole de leur diffusion (école, université, famille, société). La technologie numérique assume les fonctions de mémoire, de traitement, voire de raisonnement, qui étaient auparavant dévolues à l'esprit humain, formé par un apprentissage scolaire long et difficile. L'histoire de la connaissance est associée à la délégation vers la technique. Ce que nous découvrons, parfois empirique-

ment, parfois par le travail de l'esprit, nous l'intégrons dans l'outil. C'était vrai des *choppers* bifaces de l'âge de pierre (Leroi-Gourhan), c'est vrai aujourd'hui à l'âge numérique. L'accès à la connaissance est d'abord celle de sa recherche sur les réseaux plutôt que sur une assimilation individuelle. La notion d'*intelligence collective* est ainsi avancée, de façon souvent idéalisée, pour désigner ces nouveaux rapports entre l'individu et la connaissance. Chacun apportant à un ensemble partagé, le cyberspace, des compétences, des faits d'observations, des réflexions qui seraient partagés et enrichis collectivement.

Les liens sociaux

La cyberculture modifie les liens sociaux. Cette modification est difficile à évaluer. Elle ne peut être que superficielle. Les structures profondes des sociétés sont déterminées par des grands opérateurs anthropologiques (famille, clans, ethnies, classes sociales, règles d'héritage, de mariage, droit de la propriété, histoire collective, langue, systèmes symboliques, rituels) et on voit mal comment le simple partage de systèmes numériques viendrait invalider ou infléchir leur portée. Toutefois, on observe des phénomènes singuliers. Les utilisateurs d'Internet, des jeux vidéo en ligne et des réseaux sociaux créent des néo-structures groupales qui subvertissent les règles habituelles de constitution de groupe. Des couples se créent sur Internet. Des « familles » séparées se maintiennent par des liens virtuels. Les verticalités habituelles de la transmission sont subverties par des flux de contact horizontaux créant des ensembles volatils auto-organisés se défaisant et se recréant sous d'autres formes. Les rôles sociaux sont modifiés. L'institution imaginaire de la société subit ces changements. Les institutions officielles ne sont plus les instances obligatoires et respectées. Le discours parental, collectif, national, peut toujours être invalidé par une expérience immédiate prise sur le web. Il en résulte une mutation dans les modes de vie familiaux, dans la transmission des valeurs, dans la fonction de l'autorité, dans les identifications collectives, dans le rapport entre adultes et enfants. Il est encore trop tôt pour évaluer un changement significatif du lien social dans les sociétés numériquement avancées mais il est possible que ce

changement aille dans le sens d'une nouvelle forme de différenciation des individus, marqués unitairement par une identité numérique, fusionnés collectivement par une allégeance groupale à des réseaux de semblables à soi.

II. Mutation ou superstructure ?

Ces contours, brièvement esquissés, ne suffisent pas pour définir avec précision et certitude l'impact de la cyberculture sur les cultures existantes mais elles peuvent nous permettre d'avancer dans la réflexion. Au fond, l'impact de la cyberculture sur les cultures actuelles peut être dialectisé entre deux thèses.

La première thèse met en avant la persistance des structures profondes des cultures qui ne peuvent être modifiées par une évolution technologique aussi puissante soit-elle. Les grands opérateurs d'une culture, la langue, les systèmes de parenté, les règles du mariage, les rituels, les religions, les idéologies peuvent être représentés, diffusés de façon différente par la numérisation de leurs vecteurs, ils ne sont pas modifiés en profondeur. Au contraire, des cultures marginales, minoritaires, en danger de disparition trouvent dans la cyberculture une présence et une expression qui leur permettent d'exister et même de se propager (exemple de la culture sourde). La cyberculture serait ainsi une superstructure technologique qui ne ferait qu'abraser superficiellement les différences culturelles et ne toucherait pas à leurs fondements. À l'appui de cette thèse, il suffit d'observer la tension croissante entre les civilisations. Le web est le support tout autant de vidéo appelant à la destruction de l'occident que de publicités invasives du marché occidental. La cyberculture ne rapproche pas les hommes, elle ne fait que donner un espace nouveau à leurs représentations, leurs croyances, leurs conflits. Cette thèse circonscrit l'avènement d'une ère numérique à une révolution technologique certes importante mais pas décisive en regard de l'existence des cultures préexistantes.

La seconde thèse considère que nous assistons à l'émergence d'une mutation anthropologique, à l'échelle de la planète, qui est en train d'opérer une rupture dans l'ordre de la culture. Cette thèse se décline généralement en deux versions. L'une opti-

miste : la cyberculture permet la construction d'une néo-culture porteuse de libération des individus vis-à-vis des anciennes structures collectives, Nation, peuple, groupe, et fait émerger une société mondiale d'individus interconnectés (Serres M.), avec disparition des institutions devenues obsolètes et possédant une nouvelle identité (citoyen du monde, etc.). La cyberculture offrirait ainsi à l'individu la possibilité d'une nouvelle identité dans l'espace numérique mondialisé. Selon la version pessimiste : la puissance de cette mutation entraîne l'assimilation progressive des anciennes cultures d'appartenance dans un *melting pot* numérique généralisé, et une aliénation de l'individu dans la technique associée à la *réification* généralisée des rapports sociaux (Honneth) et la perte des identités culturelles (Lévi-Strauss). La cyberculture envahirait progressivement le champ des cultures anciennes et les amènerait à disparaître. En d'autres termes, les séries, les fictions, véhiculées sur les vidéos de *You Tube* feraient disparaître les mythes locaux, les histoires mémorielles, la transmission parentale, au profit de nouveaux mythes uniformes (publicité, consommation d'images, etc.). La cyberculture achèverait le processus de désintégration culturelle initiée par les colonisations, la radio, la télévision, etc. Ce mouvement d'homogénéisation, très apparent pour des cultures à la transmission orale, se produirait aussi pour l'ensemble des cultures qui se verraient progressivement abrasées. Quoiqu'il en soit – et il est possible que l'avenir réserve d'autres alternatives irréprésentables aujourd'hui – dans le cadre de cette seconde thèse, la cyberculture est considérée comme le dernier acte en date de l'anthropogénèse. Elle s'inscrit dans une longue série évolutive qui commence avec la naissance du langage, se poursuit avec les différents stades de l'écriture (pictogrammatique, idéogrammatique, phonogrammatique), puis de l'audio-visuel, et aujourd'hui du virtuel. Cette série est constituée des différentes étapes de la projection de la pensée humaine sur des supports externes lui permettant un nouveau déploiement et entraînant une mutation culturelle.

III. Phénoménologie du virtuel

Pour avancer dans la discussion entre ces deux thèses, nous nous proposons d'opérer une première

réduction méthodique : nous considérons le virtuel, simulation numérique d'un espace réel ou imaginaire où il est possible d'agir, de communiquer, de réfléchir, comme étant le centre organisateur de la cyberculture, son noyau génératif. En comprenant mieux le virtuel, nous comprendrons donc mieux l'essence de la cyberculture. Nous prolongeons cette première réduction méthodique par une seconde : la phénoménologie de l'expérience virtuelle est observable dans la situation privilégiée de la psychothérapie individuelle utilisant la médiation des jeux vidéo. Ce poste d'observation est certes marginal mais il est aussi unique en ce qu'il touche électivement la relation entre la subjectivité humaine et la virtualisation de la réalité. Or, la psychothérapie par la médiation des jeux vidéo permet d'établir les faits suivants.

1. L'axe central de l'utilisation de la réalité virtuelle par nos patients, en particulier adolescents, est de nature identitaire, par la quête de réalisation de soi, au travers d'un déroulé d'épreuves qualifiantes, contribuant *in fine* à un accroissement du soi et à une sanction symbolique d'attribution de valeur. Le modèle adéquat est celui du rituel initiatique. Sur le plan d'une anthropologie psychanalytique, ce fait se comprend comme le retour d'un refoulé de culture. L'absence de rituels symboliques initiatiques, constitutifs de l'identité, entraîne leur recherche (même phénomène que pour les marques, les tags, les scarifications, etc.). Ce refoulé touche de façon particulière les valeurs structurantes du combat et de la préparation à la guerre chez les garçons qui se voient l'objet d'une dévaluation idéologique. En d'autres termes, le rituel symbolique absent dans le réel sociétal réapparaît dans le virtuel, donnant ainsi au cybermarché (conception, production, édition) une fonction initiatrice.
2. La communication verbale d'interprétations, même formulées avec tact et au moment opportun a peu d'effet et est souvent rejetée par le patient comme si il était impossible de donner une symbolisation verbale à une expérience virtuelle qui se suffit à elle-même. Le modèle le plus adéquat pour comprendre ce fait est celui de l'efficacité symbolique au sens donné à ce

terme par Lévi-Strauss (*Anthropologie structurale*, 1958) d'une rencontre entre l'individu et un mythe social.

3. Le fondement du gain thérapeutique est dans l'acte virtuel. La réalisation de ces actes dans les mondes virtuels sont l'occasion d'un accroissement de la capacité de pensée et est associée à un gain cognitif avec une auto-valorisation narcissique. Résumons en une formule provocante : *Minecraft*³ répare (par le déploiement de la pensée fluide) ce que l'école a abîmé (par une survalorisation de la connaissance cristallisée). Ce fait se comprend en regard de la sélection parmi la variabilité des styles cognitifs ceux qui sont le plus adaptés aux vecteurs d'acquisition et de traitement des objets numériques.
4. Le virtuel est produit par les mêmes processus dynamiques de construction des objets mentaux. Par extension à l'ensemble des technologies numériques, il permet l'externalisation des fonctions cognitives (mémoires statiques, dynamiques, traitement, diffusion instantanée d'images, etc.).

IV. Jeu vidéo et mythe initiatique

Les jeux vidéo, massivement utilisés par les adolescents du monde entier, sont ainsi des mondes virtuels, dans lesquels le sujet s'immerge cognitivement et affectivement avant de s'engager dans une quête qui a tous les aspects d'un rite initiatique. L'avatar est le représentant du sujet dans un espace temps virtuel, dans une société créée par l'imagination d'un concepteur. Si l'on décrit de façon synthétique les différentes étapes imposées par ces jeux, on obtient la liste suivante :

1. Le sujet construit sa nouvelle identité par la sélection de traits constitutifs de son avatar, sexe, âge, fonction (sorcier, guerrier...), attributs physiques, attributs de puissance, armes.
2. Le sujet s'immerge dans le monde virtuel et agit par la médiation de son avatar exécutant son intentionnalité.

3. Jeu vidéo permettant la construction de mondes au travers de combinatoire d'objets.

3. Il rencontre des épreuves, des obstacles, ayant une fonction qualifiante, généralement par l'augmentation de sa puissance ou l'acquisition de nouvelles armes.
4. Il s'oppose aux forces adverses et à leurs représentants dans des combats dont l'issue est virtuellement mortelle pour l'avatar mais qui est sans conséquence réelle pour le sujet.
5. La victoire est associée à une ascension symbolique, à l'obtention d'un trophée, à une métamorphose, à un nouveau statut social dans la société virtuelle.

Ces éléments peuvent être l'objets de déclinaisons multiples mais globalement ces éléments se retrouvent constamment. En négligeant les variantes, on peut le résumer à un schéma canonique : un individu solitaire, marqué par un inachèvement, s'oppose à une adversité mortelle, acquiert par le combat un statut plus élevé. La participation massive des jeunes adolescents à ces jeux, quelque soit leur culture d'origine, a-t-elle un impact sur leur sentiment d'appartenance à une identité culturelle ? Est-elle significative de l'émergence d'un nouveau rituel mondialisé permettant à tout jeune la construction d'une nouvelle identité culturelle ?

Éliminons tout d'abord la réponse par la banalisation, qui décréterait la superficialité de l'usage des jeux vidéo. Elle entre en contradiction avec ce que nous apprend la psychothérapie sur les fondements extraordinairement profonds de l'expérience du virtuel. L'acte virtuel, ne serait-ce que celui du simple déplacement d'un avatar, est un retour aux conditions premières de l'émergence de la pensée. Le psychisme constitué à la base de pulsions héritées phylogénétiquement. Ces pulsions déterminent des actions comportementales liées à la capture de l'objet et à son incorporation. Le processus de capture de l'objet est contrôlé par un paramètre de satisfaction lié au ressenti de plaisir en cas de réussite ou de déplaisir en cas d'échec. Cette structure de comportement que l'on retrouve aussi bien chez l'animal se trouve chez l'homme modifiée par un processus particulier d'évocation psychique de l'objet en dehors de sa perception réelle dans le monde physique. Cette évocation génère du plaisir et permet d'éviter la nécessité de la quête de l'objet. Cette sorte d'halluci-

nation (non pathologique) jette les bases de la pensée en construisant un espace où les objets peuvent être évoqués sans être présents dans la réalité. La pulsion se trouve alors inhibée quand à sa réalisation effective. Elle est détournée dans les activités de pensée. On remarquera que ce processus est en relation étroite avec la prématurité et l'impuissance motrice du tout petit homme. Privé de la possibilité de se mouvoir pour aller chercher l'objet de ses besoins (le sein), le bébé peut l'halluciner et ressentir un plaisir qui va atténuer le déplaisir de la faim. La pensée se construit ainsi sur l'inhibition de l'acte et *virtualise* intérieurement les objets de la quête. Au commencement était donc bien l'acte, puis la pensée. Le langage comme projection de la pensée vient ensuite. Il permet l'extériorisation de la pensée et son partage avec d'autres dans le temps de la coexistence. L'écriture permet ensuite la conquête du temps et de l'espace. L'audio-visuel permet ensuite la conquête des images et enfin, chose étonnante, le virtuel est aujourd'hui le retour à l'acte. Le développement du virtuel est le retour aux conditions du début de la pensée.

Le jeu vidéo signe ainsi non seulement la réapparition de ce qui a été délaissé par la culture occidentale (l'initiation, les vertus formatrices du combat, l'assomption de soi dans la quête de la valeur, etc.) mais il est aussi le terrain fertile de l'émergence d'une cognition différente centrée sur l'acte, qui est elle-même un retour aux conditions premières de l'émergence de la pensée. En ce sens, le jeu vidéo est le mythe initiatique de la nouvelle identité cyberculturelle.

Conclusions

Ces quelques résultats issus d'une situation très marginale ne peuvent à l'évidence être suffisants pour arrêter une position entre les thèses en concurrence autour du statut anthropologique de la cyberculture. Cependant, l'étonnant mouvement de retour par le virtuel aux conditions premières de l'émergence de la pensée, nous permet, nous semble-t-il, de mieux comprendre l'extraordinaire puissance de la cyberculture comme un opérateur de construction identitaire. La cyberculture est certes déterminée par des facteurs techniques, sociétaux, politiques, mais elle est aussi déterminée par un mouvement profond visant à être

au plus près des conditions d'émergence de la pensée (virtualisation de l'action).

La cyberculture nous révèle une dialectique entre le monde interne (subjectif) et le monde externe (technoculture) qui ne peut être réduite à une transition entre réalité intérieure et réalité extérieure, ni à l'émergence d'une simple superstructure. Le mouvement d'externalisation et de couplage de fonctions cognitives et psychiques à des systèmes technologiques externes nous impose une vision *médiologique* nouvelle (Debray R., 1991), refusant la séparation entre technologie et culture mais assumant pleinement le couplage dynamique entre les processus psychiques et leurs relais technologiques externes. Ce *continuum* n'est pas une extrapolation, ni une externalisation, ni une projection. Pour le comprendre, nous devons avoir recours à l'artifice topologique de la surface de Klein. L'intérieur (la pensée) déferle vers l'extérieur (le virtuel) puis revient topologiquement à l'intérieur (une « mutation » de pensée)⁴. Le déploiement de la cyberculture, prolongement de la pensée humaine, est certes comparable au saut qualitatif généré par la découverte du chopper biface prolongement de la main par l'outil primitif, mais il est également comparable à cette dialectique étonnante, relevée par Lévi-Strauss (1985) par les mythes sud américains de la sarbacane, où un processus interne se voit projeté dans un outil, une arme, avant d'être réinjecté symboliquement sous une forme inversée dans le mythe, c'est-à-dire dans une élaboration symbolique collective. Dès lors, l'identité du sujet de la cyberculture se trouve engagée dans une complexité étonnante : elle est simultanément une identité en devenir se projetant constamment dans l'anticipation d'une réalisation de soi, une identité de position définie par ses rapports de réseaux, et une identité originelle en retrouvant les conditions de l'émergence de la pensée. Ainsi, s'il paraît difficile de dénier à l'avènement de la cyberculture le statut d'une mutation anthropologique, modifiant en profondeur la construction identitaire, sa compréhension ne fait pas

4. Dans la vision de la sexualité dans les civilisations primitives, l'homme « parfait » est perçu comme un individu dont les parties reproductives se confondent avec l'intérieur de la bouche si bien que cet homme n'a ni intérieur ni extérieur.

rupture avec l'histoire des cultures humaines et de leurs transformations.

Références

- Debray R., *Cours de médiologie générale*, Paris, Gallimard (Bibliothèque des idées), 1991 ; rééd. Gallimard (Folio), 2001.
- Freud S., *L'interprétation des rêves*, 1900, Œuvres complètes, PUF.
- Honneth A., *La réification, Petit traité de Théorie critique*, 2005, Gallimard, 2006.
- Leroi-Gourhan A., *Le Geste et la parole*, tome 1 – technique et langage, tome 2 – La mémoire et les rythmes, Paris, Albin Michel, 1964.
- Lévi-Strauss Cl., *Anthropologie structurale*, Plon, 1958.
- Lévi-Strauss Cl., *La potière jalouse*, 1985, Œuvres, Puf, La Pléiade.
- Serres M., *Hominescence*, Le Pommier, 2002.
- Virole B., « La technique des jeux vidéo en psychothérapie », *Subjectivation et empathie dans les mondes numériques*, S. Tisseron ed., Dunod, 2013.
- Virole B., « Panorama et enjeux des mondes numériques », *Cybercultures, Enfance et Psy*, N° 55, 2012
- Virole B., *Du bon usage des jeux vidéo et autres aventures virtuelles*, Hachette Littératures, 2003.
- Virole B., « Psychothérapie et réalité virtuelle », in *La complexité de soi*, Charielleditions, 2011.
- Virole B., Radillo A., *Cyberpsychologie*, Paris, Dunod, 2010.

Pour citer ce texte :

<https://virole.pagesperso-orange.fr/Cyber.pdf>