

Liaison et déliaison dans les mondes numériques

Benoît Virole

2013-2021

Résumé

Ce texte est celui d'une conférence donnée en 2012 au colloque de la Croix Rouge sur le thème de la famille. Nous développons l'idée déjà avancée d'une néoténie inversée dans les usages numériques ainsi que la montée en puissance de la réification dans les rapports sociaux.

Mots-clefs

Numérique Anthropologie Sociologie Néoténie Réification

Introduction

Toute réflexion concernant l'influence des technologies numériques sur le lien familial ne peut être que tangentielle. Elle se heurte à un obstacle de définition. Si l'on pourrait s'accorder sur le périmètre de définition des technologies numériques, (Internet, numérisation, stockage et traitement dynamique des documents, communications numériques, mondes virtuels, réseaux sociaux), celui du lien familial relève d'une autre paire de manches. Tenter de le définir, c'est inviter à sa table l'ensemble des sciences humaines sans être certains que les convives s'entendent. Pour la sociologie, le lien familial est un complexe multiforme pluri déterminé que l'on peut décrire, souvent finement, mais guère expliquer dans son fondement, car nous n'avons plus les illusions rousseauistes de la naturalité de la famille. L'anthropologue évoquera les structures généalogiques, les règles de parenté, les rituels, la culture... L'historien du droit rappellera les règles d'héritage, le droit de la propriété et toute l'organisation juridique qui trame les jouissances et obligations de chacun dans une famille. Enfin, le psychologue insistera sur la dynamique des relations internes et le psychanalyste sur le complexe d'Œdipe. Nul espoir d'un consensus, cha-

cun tirant la nappe à soi. Le lien familial est un objet transverse aux disciplines, peu définissable dans ses contours mais stimulant par sa complexité. Peut-on l'éclairer sous un nouveau jour par les données observables des liaisons numériques ?

Les communications numériques

Nous disposons de quatre postes d'observations. Le premier concerne les communications numériques, (mobiles, mails, SMS, vidéoconférences, télétextes, partages de documents en temps quasi réel, sites internet interactifs, ...). Elles sont réalisables partout, à tout instant, accélérées, fluidifiées, densifiées. Elles échappent aux contraintes de l'espace temps usuel pour constituer une néo sphère se superposant au monde réel. Les conséquences de cette accélération sont nombreuses sur la production, sur les loisirs, sur les relations amicales, conjugales, affectives, mais aussi sur les liens familiaux. Les enfants lointains visionnent les images de leurs parents qui eux mêmes surveillent par caméra les déambulations hésitantes de leurs parents éloignés. La fonction de contact (maintien et assurance de sa disponibilité) a tendance à primer sur le contenu du message. Le linguiste Roman Jakobson distingue six fonctions dans l'acte de

communication centrées chacune sur le destinataire, le destinataire, le message, le contact, le code et le contexte.

« Il ya des messages qui servent essentiellement à établir, prolonger ou interrompre la communication (...). Cette accentuation du contact, la fonction *phatique* dans les termes de Malinowski peut donner lieu à un échange profus de formules ritualisées, voire à des dialogues entiers dont l'unique objet est de prolonger la conversation ».¹

Le SMS de l'adolescent, parfois réduit à des caractères tapés au hasard, et l'appel inutile sur le portable sont des expressions du même processus : la réassurance par la connexion. Ce qui prime est le contact, peu importe le contenu des messages. Chaque sujet connecté devient le nœud d'un réseau généralisé. Chaque sujet est équipotentiel et peut être connecté à n'importe quel autre sujet. Certains voient dans ce maillage la possibilité d'une démocratie numérique. Nous voilà dans l'agora d'une nouvelle Athènes de citoyens interconnectés. Il existe une face plus sombre. De nombreux sites proposent à l'utilisateur de donner en seul clic son appréciation (cf. le « j'aime » de *Facebook*). La comptabilisation de ces appréciations contribue à promouvoir le contenu apprécié, c'est-à-dire à l'imposer en première consultation. L'agora numérique s'est soumise aux marchands du Temple. Parents et enfants peuvent rester en liaison permanente quelque soit la distance qui les séparent. Les parents y voient un intérêt certain et un sentiment accru de sécurité. Les enfants y voient une nouvelle liberté bordée par la possibilité d'un appel immédiat au parent secourable. Apparente réciprocité et gain mutuel font bon ménage de deux effets pervers : la déresponsabilisation parentale et l'illusion d'un partenariat à droit réciproque entre parents et enfants. Car ces technologies numériques de la communication nous asservissent autant qu'elles nous libèrent. Elles sont porteuses de liaisons nouvelles – ne boudons pas notre plaisir – mais elles délient tout autant en nous rendant incapables de pouvoir être seuls et négligent les vertus formatrices de la solitude. Car un enfant pour devenir adulte se doit d'être capable d'affronter la solitude qui force à

chercher en soi les forces nécessaires pour croître et se réaliser. Nous sommes entrés dans un monde où toute solitude est déniée par la constance des liens numériques. Il n'est pas sûr qu'il soit favorable à la formation d'hommes et de femmes adultes, autonomes et responsables.

Les mondes virtuels

Le second poste d'observation est celui des mondes virtuels. Composés d'images graphiques dynamiques, en deux ou trois dimensions, permettant de faire évoluer en leur sein des avatars commandés par l'utilisateur, les mondes virtuels sont en développement croissant et atteignent des degrés de réalisme étonnants. Ces mondes ne sont pas désignés comme virtuels parce qu'ils sont faux, imaginaires, sans réalité effective, mais parce qu'ils contiennent une puissance à être. Chaque sujet s'immergeant dans un monde virtuel est placé devant la possibilité d'une réalisation. Elle commence par l'attribution subjective d'une réalité, elle se poursuit par une mise en acte de l'intention. L'avatar est le pinceau virtuel du sujet et il incarne son intention. Les jeux vidéo ne sont qu'une application de ces techniques qui sont utilisées aujourd'hui dans l'industrie, la recherche, l'art, etc. Mais ils sont paradigmatiques de la capacité offerte par ces mondes virtuels de créer de nouvelles situations sociales. Les jeux vidéo en ligne à monde persistant permettent à des utilisateurs multiples de se retrouver collectivement, sous leurs avatars, dans des mondes virtuels de vaste dimension dans lesquels ils peuvent interagir. Rien n'est plus erroné que d'attribuer un isolement social à un adolescent qui passe une grande partie de ses loisirs, et une bonne partie de la nuit pour certains, dans des jeux vidéo en ligne. Ils participent à une nouvelle sociabilité, avec ses codes, ses habitudes, ses normes, sa créativité. Passionnantes à étudier, ces collectivités numériques improvisées, s'auto-organisant sous les contraintes du jeu, prennent des formes multiples mais dont on voit émerger deux pôles contrastés : l'un est la société anarchique autorégulée, où les membres s'associent et se dissocient au gré des péripéties du jeu, l'autre une organisation pyramidale de type quasi militaire, avec une hiérarchie des joueurs. Les collectivités numériques refont en rac-

1. Cf. Roman Jakobson, *Linguistique et poétique, essais de linguistique générale*, éditions de Minuit, tome 1, 1963, p. 217.

courci l'histoire des sociétés humaines. La sociabilité numérique a sa propre spécificité. Elle implique une désincarnation de l'échange. La médiatisation par l'avatar, ou par l'image transformée de soi, met le corps à distance et avec lui la naturalité des échanges émotionnels. L'identité numérique, complexe d'adresses électroniques, de photos associées, de pseudos, de code d'accès, d'intérêts exposés, vient se substituer à la coprésence des corps, des visages et à la reconnaissance mutuelle des émotions. La désincarnation, la mise à distance du corps propre, la construction d'un soi idéalisé sont des tendances lourdes des sociétés virtuelles² à lesquelles sont exposés nos enfants et nos adolescents. L'impact sur le lien familial est tangible dans les comportements intensifs de jeu des enfants qui inquiètent leurs parents et souvent les déstabilisent. Le modèle de l'addiction est souvent évoqué. Nous préférons celui de l'expérience. Les jeunes expérimentent leurs propres virtualités dans ces mondes numériques qui invitent à la réalisation de quêtes, et en règle générale à être autre que ce que l'on est pendant le moment d'une expérience. On peut discuter d'une telle positivité des jeux vidéo et cela n'empêche en tous cas nullement de mettre des limites parentales à leur pratique. Mais l'important n'est pas dans les normes d'usage. Il est dans la possibilité offerte à un jeune par le virtuel d'avoir une expérience intense de la réalisation de soi en dehors de toute transmission parentale.

Les réseaux sociaux

Le troisième poste d'observation est celui des réseaux sociaux. Ils intègrent les caractéristiques des communications numériques et de la virtualisation des contacts et y associent un élément nouveau : la délégation de la rencontre à un système automatique. Si, moi, *A*, je suis ami avec *B* et que celui-ci est ami avec *C*, que je ne connais ni d'Eve ni d'Adam, alors le système me fait l'offrande de sa rencontre. Algorithme de création automatique de lien, le processus de base des réseaux sociaux est un système génératif permettant de maillages extensifs de liens entre les utilisateurs. Dans *Facebook*, les contacts sont nommés « amis ». Dégradation certaine de la

valeur amitié dans le contact numérique, le terme « ami » est symptomatique de l'illusion de partage de ces réseaux et de la nécessité de se protéger d'une agressivité suscitée par la réification mutualisée des contacts. Concept phare pour comprendre les réseaux sociaux, la réification tend à considérer l'autre sous l'angle exclusif de sa valeur marchande, de l'intérêt qu'il présente, de son utilisation potentielle, de son instrumentation dans un projet. Elle aboutit « à une colonisation du monde vécu par la généralisation unidimensionnelle de l'échange marchand à toute interaction sociale, en sorte que les sujets perçoivent les partenaires comme des objets »³. L'objet des réseaux sociaux n'est pas une philanthropie des relations humaines, mais la réification de ces relations. Espaces de rencontre, de transmission et de partage, les réseaux sociaux sont des espaces de présentation de soi, où il est demandé au sujet de donner des caractéristiques, des préférences, des attentes, des origines, (etc.). Ils suscitent une auto présentation de soi, et sont soumis à des formes normées par les modes et les identifications collectives. Ils tendent à réifier la relation de soi aux autres, comme de soi à soi. La réification dans les réseaux numériques obéit à une logique de marché. Elle se déploie sur une dynamique psychique singulière que l'on peut résumer par la question : comment être unique parmi la foule des autres ? L'exigence d'unicité n'est pas uniquement un produit des contraintes sociales, elle est une condition de l'existence de soi. Photos, pseudos, préférences affichées, situations amoureuses, signes du Zodiaque, tous ces éléments doivent être exhibés ; de façon manifeste pour la recherche d'un partenaire ou la constitution d'un réseau d'« amis » ; de façon latente pour se créer une identité. Ainsi, « je » suis ce que j'affiche et en me présentant de cette façon je m'assure de n'être pas l'autre. La mascarade numérique des réseaux sociaux est au service de la démarcation de soi. Elle dévoile le déploiement d'une relation d'objet narcissique généralisé dans un totalitarisme consumériste. Il n'est pas dit que nous soyons pleinement conscients des conséquences de cet abandon au marché de la construction de l'identité de nos enfants.

2. Virole B., *La complexité de soi*, Charielleditions, 2011.

3. Honneth A., *La réification, Petit traité de Théorie critique*, 2005, Gallimard, 2006.

Internet

Le quatrième poste d'observation est celui des conduites extensives de recherche de connaissance sur Internet. Rappelons que le réseau est délocalisé entre des milliers de serveurs. Il est mondialisé et indifférent aux frontières. Ces acteurs peuvent être utilisateurs, consommateurs de services, mais aussi producteurs en mettant en ligne leurs propres contenus. Chaque individu connecté peut mettre en ligne son propre site. Les moteurs de recherche font aider l'utilisateur à accéder aux sites correspondants à ses besoins en allant chercher les liens nécessaires. Cette recherche automatique par mots clés met en œuvre des algorithmes dont la plupart tiennent compte des taux d'utilisation. Ils offrent une prime au lien déjà consulté, amplifiant le centrage sur les sites les plus visités. Ils contribuent à une massification des consultations sur des sites déjà favorisés. Parmi tous ses effets, Internet modifie le rapport entre le sujet et la connaissance en subvertissant les institutions intermédiaires – il est possible d'avoir accès à un contenu de savoir sans passer par l'institution détentrice du monopole de sa diffusion – et il n'est pas nécessaire de le conserver en mémoire puisqu'il est disponible sur le réseau et accessible à tout moment au travers des interfaces mobiles. Cette possibilité sape les édifices conventionnels de la transmission des connaissances (école, université, institutions académiques, groupes professionnels, etc.). Coexistent ainsi l'institution scolaire conventionnelle – le maître enseigne un savoir à l'élève – et Internet – un savoir est accessible au sujet sur réseau. Sur le Web, existe une page, où je peux trouver toujours et en tous lieux la connaissance dont j'ai besoin au moment même où je veux l'utiliser. À quoi bon apprendre des contenus de connaissance, s'ils sont toujours disponibles. Il me faut certes savoir les rechercher, trier le grain de l'ivraie, les utiliser à bon escient, mais par contre leur apprentissage, capté par une institution, n'est pas nécessaire. Cette perte de légitimité des institutions s'étend à tous les niveaux de la société et touche aux relations d'autorité à l'intérieur de la famille, entre les parents et les enfants.

La perte de repère des parents face au numérique est aujourd'hui un problème majeur de l'éducation. La culture numérique devient l'espace d'expérience

de la vie, de la transmission des savoirs, d'acquisition des valeurs, et les statuts respectifs adultes / enfants, institution / individus sont constamment subvertis. Devant l'investissement massif des enfants pour le numérique, les parents se sentent démunis et abandonnent leurs prérogatives. Pour beaucoup, la parentalisation s'arrête au seuil du numérique. On voit des enfants être connectés en permanence sur des forums aux thèmes douteux sans que les parents interviennent. Inversement, il existe une délégation au numérique de la fonction parentale. Les parents comptent sur Internet pour la transmission de savoirs. Mais le plus important est dans la modification des positions respectives adultes enfants. On assiste à l'expression d'une forme de néoténie inversée. La néoténie est un terme créé par Kollman (1885) pour désigner le phénomène d'acquisition précoce de la maturité sexuelle par un organisme dont la construction corporelle est à l'état larvaire. Par extension, le terme désigne la situation d'être toujours inachevée. Du fait de son inachèvement, l'homme serait un être intrinsèquement prématuré, dépendant de la relation à l'autre, d'où la substitution nécessaire de la Culture à la Nature propre à cette espèce, et sa place particulière dans l'histoire de l'évolution. La révolution numérique conduit à une inversion « néoténique » où ce sont les enfants qui apprennent aux parents les conduites numériques. Ce sont les adultes qui sont ignorants, démunis, devant les outils technologiques alors que leurs enfants y sont passés maîtres. Les relations de verticalité adulte enfant, et en premier chef les relations issues de la structure nucléaire Père Mère Enfant, se voient renversées horizontalement par des relations numériques de pairs à pairs, relations de réseaux où le poids des allégeances collectives pèse plus que la parole du père et de la mère.

Conclusions

Dialectisons pour conclure. Le développement des technologies numériques a-t-il un impact sur le lien familial et nous aide-t-il à mieux le comprendre? Communiquer en tous lieux, de façon instantanée, échanger messages et images en temps quasi réel, au-delà des barrières nationales, de langue, de géographie, est un gain considérable, tant dans la production que dans les relations humaines, mais une

telle facilité ne modifie pas les fondements des liens sociaux construits sur des identifications communes à des systèmes culturels et symboliques. Nous pouvons échanger avec quiconque sur Terre, avoir des milliers d'amis sur *Facebook*, cela ne modifie en rien le fait que dans la rue, au travail, en famille, dans son ethnie, dans sa nation chacun reste lié à l'autre par des relations complexes d'identité nationale, de langue, de classes sociales, d'appartenance familiale, groupale ou de religion. Les déterminants sociaux externes aux mondes numériques restent présents et influents à l'intérieur de ces mondes. D'une certaine façon, les réseaux, les groupes, les assemblées d'internautes héritent de ces déterminations, les reflètent mais ne les modifient pas.

La thèse inverse défend le saut qualitatif et l'existence d'une modification structurelle irréversible. Le monde a changé, au dessus du vieux monde, émerge un nouveau monde, plus fluide, plus rapide, plus volatil, aux circulations différentes et indifférent aux institutions devenues caduques. Dès lors, il est difficile de ne pas déceler une évolution du lien familial. Évolution, oui mais vers quel horizon? Cooptations mutuelles dans un monde globalisé d'échanges numériques permanent, constellations fluctuantes d'individus partenaires interconnectés en permanence, sur des bases identitaires, professionnelles, culturelles, religieuses, parfois transverses aux anciennes structures, toujours instables et lieux de nouveaux conflits : nouveau Léviathan, ce monde des relations virtuelles pourrait réaliser le souhait paradoxal de tout homme d'être unique, par son identité numérique et son exposition de soi, et collectif, par sa fusion dans un réseau généralisé et désincarné. Il n'est pas sur que la famille, telle que nous la percevons encore aujourd'hui, résiste à un tel maelstrom! Mais nous sommes peut-être pris dans ce mouvement inquiet qui guette tout scrutateur de l'inconnu. Il est possible que la révolution numérique s'intègre en douceur dans nos structures anthropologiques et que subsiste durablement l'organisation familiale qui après tout en a vu d'autres.

Références

- Honneth A., *La réification, Petit traité de Théorie critique*, 2005, Gallimard, 2006.
- Jakobson R., « Linguistique et poétique », *essais de linguistique générale*, éditions de Minuit, tome 1, 1963.
- Virole B., *La complexité de soi*, Charielleditions, 2011.

Pour citer ce texte :

<https://virole.pagesperso-orange.fr/liaison.pdf> (2013).