

Panorama et enjeux des mondes numériques

Benoît Virole

2012-2021

Résumé

Nous assistons à l'avènement d'une mutation anthropologique centrée sur le *déploiement in extenso* des technologies numériques. Elles modifient en profondeur les modes de production, de communication, de transmission du savoir et de représentations du monde. Elles ont un impact majeur sur la culture, modifient les liens sociaux et identitaires et abrasent en partie les différences culturelles. Nous traçons les grandes lignes panoramiques de cette mutation et relevons quelques opérateurs conceptuels permettant de la rendre intelligible en particulier celui de l'immersion qui rend compte du processus psychologique d'adhésion à une réalité virtuelle et celui de réification où le sujet s'aliène dans une présentation numérique de soi.

Mots-clefs

Numérique Anthropologie Sociologie Néoténie Réification

L'ère numérique

L'avènement de l'ère numérique entraîne une mutation dans notre organisation économique, sociale et culturelle (Lévy, 1998). Entraînés par son mouvement, nous peinons à entrevoir ses contours. Le paramètre le plus significatif permettant d'évaluer la puissance de cette mutation est un indice technique : la croissance de puissance des processeurs suit une loi exponentielle en fonction du temps (Loi de Moore). Nul ne pouvait imaginer dans les années 1980 que trente ans plus tard les processeurs de calcul auraient une telle puissance qu'ils peuvent simuler des environnements réels avec un tel degré de réalisme que certains s'y perdent. Qu'en sera-t-il dans les prochaines années ? Assistera-t-on à des progrès aussi spectaculaires dans des domaines encore que nous ne pouvons imaginer ? Le développement d'Internet, tout aussi exponentiel en terme de volumétrie, entraîne une révolution complète des modes de production et d'accès à la connaissance. Les communications numériques mobiles modifient nos relations sociales et accélèrent les échanges. Derniers arrivés dans ce panorama des mondes numériques, les réseaux sociaux deviennent des espaces de création de relations vir-

tuelles, mais aussi parfois très réelles. Nous reprendrons ce panorama et soulignerons les principaux enjeux sociétaux, en particulier dans le champ de l'éducation et de la psychologie de l'enfant.

Les mondes virtuels

Les mondes virtuels sont des espaces graphiques dynamiques, en deux ou trois dimensions, dans lesquels il est possible de faire évoluer des objets, anthropomorphiques ou non, nommés avatars, au travers des commandes d'une interface numérique (clavier, souris, manettes, etc.). Les jeux vidéo du marché ne sont qu'une application de ces techniques de simulation numérique qui se développent aussi dans la formation professionnelle, dans la conception assistée par ordinateurs, dans les simulations de situations, dans la numérisation du champ de bataille, dans la création artistique, etc. La recherche sur la réalité virtuelle a permis de dégager des concepts explicatifs des processus psychologiques mis en jeu lorsqu'un sujet se couple à la réalité virtuelle (Quéau, 1993) (Granger, 1995) (Fuchs, 2006). L'immersion est le concept central.

Le concept d'immersion

Le concept d'immersion désigne le processus mental, spécifique, par lequel un sujet attribue un gradient de réalité suffisant à un univers virtuel pour lui donner l'illusion d'être présent à ce monde (Virole, 2003, 2010). L'immersion n'est pas une projection au sens de la psychanalyse. Elle est un processus préconscient centré sur la délégation des intentions d'action du sujet à un avatar numérique. Cet avatar peut être une figure imaginaire, anthropomorphe ou non. Il peut être aussi une simple visualisation d'un curseur sur l'écran. L'avatar concrétise virtuellement l'intentionnalité du sujet. Ses mouvements présentent au sujet la forme dynamique de son intention : aller à droite, à gauche, monter, descendre, saisir un objet, l'abandonner, déclencher une action, affirmer une opinion, initier une interaction, la clôturer, (etc.). Le caractère perceptif multimodal des mondes virtuels, comportant des objets visuels et sonores, parfois tactiles, renforce l'attribution du gradient de réalité, de même que la présence d'objets dotés de cinétiques aléatoires. La présence du hasard et de mécanismes chaotiques associés à des mouvements d'objets dotés de propriétés autonomes génèrent chez le sujet une illusion de réalité. En d'autres termes, le sentiment d'imprévisibilité d'un événement augmente son indice de réalité. C'est une donnée non triviale. La qualité de l'immersion, et donc l'illusion d'une réalité, est liée à l'imprévisibilité du monde, garante de notre vigilance et de l'exercice naturel de notre pensée. Paradoxalement, les jeux vidéo sont ainsi écologiquement orientés dans le sens où ils proposent des interactions plus proches de la naturalité de notre pensée que la lecture ou la réception d'images. L'immersion est donc une attribution transitoire de réalité à un environnement virtuel dans lequel le sujet performe ses intentions d'action au travers d'un avatar. L'immersion est un acte intentionnel. Elle n'est pas strictement dépendante du réalisme des mondes. Toutefois, les univers virtuels ont permis de mieux comprendre ce qui génère une attribution de réalité. L'existence de mouvements aléatoires des objets dans un monde contribue à générer l'effet de réalisme. C'est ce que nous ne pouvons pas prévoir qui nous donne le sentiment de réalité.

Les jeux vidéo

Les mondes virtuels des jeux vidéo, en particulier ceux qui se jouent en ligne et à monde persistant, peuvent susciter des comportements intensifs, souvent décrits comme des addictions, mais qui doivent être réfléchis en regard de l'intensité de l'expérience d'immersion suscitée par ces univers et non uniquement en regard de normes de comportement posées par un environnement adulte ignorant de ce qu'est le virtuel. L'appétence de nombreux adolescents pour les jeux de simulation de combats et de guerre est problématique. Il est certain que des jeux exploitent les pulsions agressives et parfois les sollicitent dans une véritable séduction perverse. Leur implication dans les passages à l'acte violents n'a jamais été démontré par les études sociologiques, malgré des faits divers retentissants (Leroux, 2012). Les jeux vidéo de combat permettent à des jeunes garçons de canaliser de façon parfois cathartique, parfois symbolique – puisque après tout il s'agit d'univers ludiques virtuels – leur agressivité, et de se mesurer à d'autres joueurs au sein d'une interaction de combat dont on a trop facilement évacué la fonction structurante (la connaissance de soi par le combat). L'appétence aux jeux vidéo de combat reflète, à notre sens, un refoulé de notre culture. Nous ne savons plus comment aider les jeunes garçons à transformer leur agressivité. La spéciation sexuelle très marquée des jeux vidéo n'est pas uniquement un effet du marché, elle est la résultante des effets de répression issus d'une idéologie contemporaine de la négation des différences des sexes. Enfin, les jeux vidéo sont utilisés dans toutes sortes d'applications dites sérieuses, comprenant les remédiations cognitives, les apprentissages, les simulations de situation, etc. (Wierzbicki, 2011). Leur grand apport est de susciter une cognition intégrée en situation beaucoup plus écologique que les apprentissages médiatisés par l'écriture (Vignaux, 2013). L'acte virtuel est un acte cognitif de haut niveau qui ouvre des perspectives nouvelles pour la pédagogie, la psychothérapie, et de façon générale toutes les pratiques sociales. La psychologie cognitive et la neuropsychologie s'intéressent de près aux possibilités du virtuel pour la modélisation des comportements et des conduites cognitives. La psychologie dynamique et la psychanalyse gagneraient aussi, à notre

sens, à investir le virtuel comme espace de réalisation symbolique de la subjectivité (Virole, 2013)

Qu'est-ce que le virtuel ?

Toutes sortes de questions nouvelles sont alors posées et exigent expérimentations, analyses et réflexions : ce que l'on apprend sans le virtuel se généralise-t-il au réel ? Peut-on expérimenter une réalité factice sans une expérience corporelle de la résistance du réel à notre intention d'action ? Qu'est-ce que lien entre un sujet et son avatar ? Peut-on rêver et laisser cours à son imaginaire lorsqu'on joue à un jeu vidéo ? L'espace virtuel est-il un espace projectif au sens de la psychanalyse ? Enfin sur le plan philosophique, le virtuel a fait l'objet d'une investigation centrée sur la distinction entre le virtuel, le possible, l'actualisation et la réalisation (Deleuze, 1988). Un avatar placé au centre de l'écran en attente de la commande d'action d'un joueur actualise une situation de disjonction entre l'intention en puissance du sujet (virtuel) et le monde des possibles que son mouvement va réaliser. Une autre distinction apportée par Deleuze est importante pour la compréhension du virtuel. Elle oppose la différenciation (avec un c) où l'on passe d'un monde 1 à un monde 2, de la différentiation (avec un t) où l'on performe une réalisation à l'intérieur d'un même monde. Cette opposition rend bien compte de ce qui passe dans un monde virtuel, et dans les jeux vidéo en particulier, où l'on passe d'une différenciation (actions dans un même monde, un même tableau, un même niveau de jeu – donc une actualisation des possibles dans un ensemble fini de possibilités), à une différentiation (changement de mondes, de tableaux donc une ouverture à d'autres possibles). Le virtuel nous force à changer de modèles de compréhension et à abandonner des catégories anciennes (telles le réel, l'imaginaire et le symbolique) qui ne peuvent plus être efficientes dans cet espace nouveau (Lévy, 1998).

Internet

Nous nous sommes acclimatés à l'existence d'Internet. Nous ne pouvons aujourd'hui nous en passer, que cela soit pour la communication de messages ou

l'accès à des contenus de connaissance. Nous utilisons le réseau pour l'aide qu'il nous apporte dans la vie quotidienne sans toujours bien percevoir la radicalité de son apport et la dynamique de mutation qu'il induit. La description de la structure dynamique d'Internet et de ses potentialités serait trop longue mais il est nécessaire de rappeler que le réseau est délocalisé entre des milliers de serveurs. Il est donc mondialisé et indifférent aux frontières. Ces acteurs peuvent être utilisateurs, consommateurs de contenus et de service, mais aussi producteurs en mettant en ligne leurs propres contenus et leurs propres services. Chaque individu connecté peut, moyennant le paiement d'une fournisseur d'accès, mettre en ligne son propre site et ses propres contenus. Enfin, des moteurs de recherche aident l'utilisateur à accéder aux sites correspondant à ses besoins, en allant chercher les liens nécessaires. Cette recherche automatique par mots clefs met en œuvre des algorithmes particuliers 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 strictement nécessaire de le conserver en mémoire humaine, 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 et de la diffusion de connaissances (école, université, institutions académiques, groupes professionnels, etc.). Nous sommes aujourd'hui dans une situation intermédiaire où coexistent l'institution scolaire conventionnelle – le maître enseigne un savoir à l'élève – et la nouvelle donne Internet – un savoir est accessible au sujet sur le réseau. Il est possible d'imaginer une nouvelle configuration de l'institution scolaire où le professionnel de l'éducation devient un passeur aidant l'enfant à utiliser le réseau à bon escient. Le rapport pédagogique en est transformé puisque l'adulte n'est plus le détenteur du contenu de connaissance qu'il doit transmettre à l'enfant mais un médiateur aidant l'enfant à acquérir ce savoir localisé sur le réseau. Bien évidemment, cette perspective est

tangentielle et ne peut se substituer aux nécessités d'apprentissage des notions de base et à la puissance du dialogue maïeutique entre un pédagogue et son élève. Toutefois, la situation de l'école contemporaine invite à de remises en cause en profondeur et il serait dommage d'être encore frileux devant la puissance de changement induit par l'existence d'Internet. Rêvons un peu : plus de classes, plus de vieux PC obsolètes en périphérie, mais des espaces de connexions, les interfaces de diffusion au centre de ces espaces, plus de maîtres mais des passeurs, etc., Ce rêve est aujourd'hui réalité y compris dans des expérimentations de l'éducation nationale (classes numériques). Ne soyons pas idéalistes. Internet est aussi un champ de bataille et le vecteur du pire. La face inverse de la liberté d'accès est la dégradation des valeurs par la banalisation des contenus pervers, sadiques, pornographiques, négationnistes, aux idéologies douteuses. Il en résulte de nouvelles nécessités pédagogiques, de nouveaux combats éthiques, de nouvelles inventivités.

Les communications numériques

L'extension des communications numériques, (téléphonie mobile, SMS, visuo-conférences, géolocalisation, visionnages à distance en temps réel, partage simultané de communications multi locuteurs, partage instantané de documents numériques) se présente comme un progrès. Elle rapproche les hommes, subvertit les distances, facilite la production, néglige les frontières, détruit les obstacles du temps et de l'espace. C'est un fait. Les thuriféraires des communications numériques ont la part belle à démontrer leurs avantages, et pas uniquement pour les sociétés occidentales. Ne voit-on pas aujourd'hui des paysans africains, à l'extrême pauvreté, se servir des téléphones satellitaires – ne nécessitant aucune infrastructure – pour se tenir au courant des cours du cacao et fixer leur prix ? Pour autant, les communications numériques entraînent dans leur sillages de nouvelles aliénations. La première est celle du renversement de la valeur mis classiquement sur le contenu du message vers le contact. Peu importe la densité du contenu du message ou sa nécessité. Il ne s'agit pas tant de transmettre un message que de s'assurer d'être présent dans un réseau d'interconnexions. Les têtes courbées du métro

parisien sur l'écran des mobiles individuels ne sont pas toutes remplies du désir de raconter leurs rêves mais se défendent-elles d'abord contre la solitude ? Sommes-nous encore capables, si jamais nous l'avons été, d'être seuls dans une ville sans pouvoir être joints ou pouvoir joindre ? L'impact sur la sociabilité est une évidence. Un voyageur du métro qui répond au téléphone mobile dans un espace public, ou lit ses SMS s'extrait de l'espace temps réel où il est placé physiquement et se déplace en pensée dans l'espace virtuel de la communication numérique. Certes, cette évasion est comparable à celui qui se plonge dans son journal, mais elle prend une densité que l'on peut à juste titre parler de l'émergence d'une cyber sphère numérique se superposant à la réalité physique. Les 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, négligeant les vertus formatrices de la solitude. L'autre aliénation est celle de la vitesse. L'instantanéité de la communication numérique entraîne *de facto* une tendance à l'accélération de la prise de décision, du traitement des informations, de l'action. Malheur à celui qui prend trop son temps et demande à réfléchir devant l'exigence d'une communication à temps réel. Il sort de la cinétique de production et risque d'être mise sur la touche. Penser vite, réagir vite, agir vite, est une tendance lourde de notre société, et pas uniquement dans la sphère de la production. Peut-être faudra-t-il imaginer des temps de déconnexion, des séminaires de réapprentissage des vertus de la durée, de l'oubli, du murissement inconscient des pensées avant la décision, de la nécessité de la mentalisation pour nous libérer des automatismes de communication ? Après tout, les seuls moments où les téléphones s'éteignent aujourd'hui sont bien les salles obscures où s'édifie la culture : théâtres, conférences, cinéma et concerts... Les technologies numériques de la communication posent de nouveaux problèmes sociétaux, et en particulier sur les normes éducatives. À quel âge mon enfant peut-il avoir un téléphone ? Quel usage peut-il en faire ? Doit-on laisser les téléphones à l'entrée des collèges ? etc. etc. Le numérique contribue à faciliter la vie mais aussi à déléguer à des systèmes externes

des fonctions parentales essentielles (transmission de valeur de connaissance) sans parler de la présence, car les mondes numériques peuvent être de faciles *baby sitters*. La réassurance parentale générée par un enfant constamment joignable par son téléphone portable joue beaucoup dans la décision de donner en téléphone à des enfants de plus en plus jeunes. Beaucoup de parents sont démunis de réponses devant ces questions et se laissent influencer par les modes et les habitus ambiants. Nouveaux liens, nouvelles aliénations...

Les réseaux sociaux

Les réseaux sociaux sont les derniers invités. Ils se présentent comme des espaces conviviaux de présentation de soi et de communication et facilitent les contacts avec d'autres sujets à l'aide de moteurs automatiques de recherche. De façon simplifiée, ces moteurs fonctionnent par héritage de liens. Si A est liée à B et que B est lié à C, alors le système propose à A d'être lié à C. Pour *Facebook*, un des réseaux sociaux les plus utilisés, le lien est désigné comme « ami ». Pour d'autres réseaux centrés sur les relations professionnelles d'autres qualificatifs peuvent être utilisés, mais le principe reste le même. Il est celui d'une délégation à un système de la mise en contacts. Ces réseaux sociaux permettent une communication de contenus numériques, (textes, photos, etc.). Ils sont en plein essor et certains y voient un nouveau standard du Web (web 2.). Ces réseaux sont indépendants des localisations nationales et on a pu voir récemment comment ils peuvent être utilisés pour détourner les censures portant sur les médias officiels dans certains pays. Ils sont associés pour beaucoup à un gain de liberté de l'individu face aux institutions. Pour nombre de jeunes, les réseaux sont devenus un nouvel agora où ils peuvent se rencontrer et échanger. Espaces de rencontre, de transmission et de partage, les réseaux sociaux sont aussi des espaces de présentation de soi, où il est demandé au sujet de se 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 est le concept

majeur pour l'analyse critique des réseaux sociaux (Honneth, 2006). La réification considère 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 partenaires et biens comme des objets ». Dans les réseaux sociaux, le terme « ami » est utilisé pour la promotion de soi, pour un profit ou pour un gain social quelconque (sortie, contacts, invitation à une fête, etc.). Sa multitude révèle son insignifiance. Au-delà des bénéfices relationnels de surface et de la facilité d'une communication généralisée, le motif profond du succès des réseaux est l'aliénation au contact pour l'évitement de la solitude. Pour de nombreux sujets, et pas uniquement des adolescents, la multiplicité des « amis virtuels » est le signe inversé d'une solitude déniée. L'évitement de la solitude n'est pas le seul motif de l'inflation du signifiant « ami » dans les réseaux sociaux. Dans les réseaux sociaux (*Facebook*), la constitution de groupes mus par des intérêts communs nécessite la neutralisation de l'agressivité interindividuelle. Le terme d'« ami » remplit cette fonction. Il fait office de pacte de reconnaissance mutuelle, de réciprocité dans la réification et de non agression. Bien évidemment, ce pacte est fragile et volatil, car il n'est garanti par aucune institution externe, si ce n'est des règles de bonne conduite et les interventions souvent opaques du propriétaire gestionnaire du réseau. Passionnants par la monstration d'une expérimentation directe d'une nouvelle sémiotique des liens interindividuels, les réseaux sociaux numériques ouvrent de nouvelles lumières. On l'a vu récemment par leur usage comme subversion des censures des états autoritaires. Mais ils invitent aussi à la réification des rapports sociaux et à la dégradation des valeurs. En ce sens, ils sont porteurs de dangereux crépuscules.

Un nouveau lien social ?

Ce panorama est incomplet et sa définition imprécise. Aller plus loin demanderait une description plus détaillée des différentes dimensions de cette

nouvelle ère numérique. Nous soulignerons de façon synthétique deux points.

1. Il n'est plus possible de négliger ou de banaliser la radicalité du rapport nouveau reliant le sujet à la connaissance. La technologie numérique assume désormais des fonctions de mémoire, de traitement, voire de raisonnement, qui étaient auparavant dévolues à l'esprit humain, formé par un apprentissage scolaire long et difficile. Le meilleur exemple est la division, dont la maîtrise semble se perdre petit à petit chez les collégiens rentrant en sixième, non pas parce qu'ils sont devenus incapables d'apprendre son mécanisme opératoire, mais parce que le coût cognitif de cet apprentissage est devenu trop lourd dans un environnement numérique où la moindre calculatrice sur un portable réalise l'opération de façon juste. L'exemple est grossier mais il est paradigmatique de la délégation des opérations cognitives à des systèmes technologiques externes munis d'interfaces couplées étroitement avec les caractéristiques de l'esprit. L'histoire de la connaissance est en partie celle de cette délégation vers la technique. Ce que nous découvrons nous l'intégrons dans l'outil. C'était vrai des *choppers* bifaces de l'âge de pierre, c'est vrai aujourd'hui à l'âge numérique. La vraie révolution scolaire est celle de l'intégration du numérique au centre de l'acte pédagogique. Elle suscite encore des résistances vives qui ne sont pas uniquement d'ordre corporatiste ou sociologique, mais résultent de la radicalité du changement de mentalités et de perspectives.

2. Le numérique modifie le lien social. Cet impact est difficile à évaluer. Il n'est peut-être que superficiel. 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, etc.) et on voit mal comment le 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 transmis-

sion sont subverties par des flux de contact horizontaux créant des ensembles volatils auto-organisés se défaisant et se recréant ensuite sous d'autres formes. Inversement, des assemblées de joueurs en ligne constituent des guildes ultra-organisées sur un mode militaire. Les nouveaux liens sociaux numériques, en particulier chez les adolescents, sont des expressions d'une relation narcissique extensive. On se présente à l'autre pour s'aimer soi-même sous un jour idéal, singulier, amusant, original. On assiste aussi à des inversions remarquables où des adultes se voient en situation d'être enseignés par des enfants. 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. Bien sûr, il est trop tôt pour évaluer un changement significatif profond et durable du lien social dans les sociétés numériquement avancées. 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. Nouvelle psychologie, nouvelle sociologie, nouvelle anthropologie ! Les sciences humaines ont du pain sur la planche. En tous cas, la banalisation ne servirait qu'à nous masquer les yeux. Nous sommes bel et bien entrés dans un nouveau monde.

Conclusions

En conclusion, nous proposons une série de six mots clefs pour circonscrire l'effet complexe du développement de la civilisation numérique sur l'enfance (Virole, 2015).

1. *Exposition traumatique* – L'interconnexion numérique généralisée soutient les processus de production, de communication de contenus, d'échanges de connaissances, mais elle sert aussi de vecteur pour des contacts désincarnés en particulier dans

les réseaux sociaux. Il en résulte une modification profonde dans les rapports sociaux, bousculant les relations entre les générations, renversant les valeurs établies, et exposant souvent les enfants et adolescents à des contenus sexuels adultes et parfois à des sollicitations perverses. Le pourcentage de rencontres avec le matériel pornographique augmente avec l'âge, le fait d'être harcelé ou d'avoir été sollicité sexuellement en ligne, des traits de caractère borderline, et la dépression.

2. *Dérégulation.* – La liberté quasi-totale d'exposition de contenus sur Internet et l'accès libre croissant des enfants au web sont des faits d'observation. Internet subvertit les modes d'accès à la connaissance et à l'information et fournit une représentation immédiate, extensive de toute connaissance, y compris sexuelle. Nous ne sommes plus dans une société où les instances de régulation sont au service de l'organisation sociale, donc familiale, et aidant au refoulement de la sexualité, puissance désorganisatrice. Nous sommes dans une société dont l'idéal est la libre jouissance et où les structures de contrôle et de répression de la sexualité sont dévalorisées par l'idéologie dominante.

3. *Délégation.* – Les parents délèguent aux opérateurs numériques et aux systèmes automatiques de contrôle une partie de leurs fonctions de protection et d'information. L'impossibilité pratique de restreindre les accès au réseau entraîne des solutions partielles comme l'instauration de systèmes automatiques de contrôle. Nous assistons ainsi à une délégation progressive des fonctions parentales à des systèmes automatiques externes participant ainsi à la construction collective d'un espace numérique doté de prérogatives attribuées antérieurement aux relations inter humaines. Nous assistons ainsi à une délégation d'instances. Peut-être devons nous accepter comme une réalité de fait l'émergence d'un espace cybernétique collectif dans lequel les motions de censure, de représentation de désir, de formations substitutives se trouvent être délocalisés dans le couplage entre le psychisme humain et le réseau numérique ?

4. *Séduction traumatique.* – La facilité de l'accès aux contenus numériques sexuels (images, textes et vidéo) opère une séduction traumatique. Tout contenu sexuel présente une potentialité excitatrice

qui ne peut être psychiquement liée chez des sujets encore immatures sur le plan du développement psychique. Le traumatisme de l'exposition à la pornographie numérique comme la poussée à l'exhibition de son intimité contribuent à fragiliser la construction de soi. Il en résulte un trouble, par défaut de liaison de l'excitation, pouvant avoir la fonction d'un traumatisme, ne pouvant être verbalisée et entraînant des conduites d'extériorisation comme à des tentatives d'auto catharsis..

5. *Dégradation des valeurs.* – Une valeur est un opérateur de décision permettant la sélection d'une voie plutôt qu'une autre à un carrefour de l'existence. Ces valeurs sont référées à des systèmes externes et/ou à des internalisation surmoïques. Or, la culture numérique de la recherche du lien immédiat, de la satisfaction du désir, tend à la dégradation de certaines valeurs. Le déferlement du mot « ami » dans les réseaux sociaux numériques est l'indice de la dégradation de la valeur « amitié ». Il tend à confondre le registre de la liaison numérique, souvent circonscrite à un contact, médiatisée par une représentation de soi plus ou moins contrainte par les codes, avec l'amitié, phénomène psychique, social, complexe.

6. *Réification.* – 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 ». 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.

Références

- Deleuze G., *Le pli, Leibniz et le baroque*, Paris : Les éditions de minuit, 1988.
- Fuchs (éd.), *Le traité de la réalité virtuelle*, les Presses de l'École des Mines de Paris, 2006.
- Granger G-G., *Le probable, le possible et le virtuel*, Paris : Éditions Odile Jacob, 1995.
- Honneth A., *La réification*, Petit traité de Théorie critique, 2005, Gallimard, 2006.
- Leroux Y., Internet, sexualité et adolescence, *Enfances&psy*, N ° 55, 2012, p61-68.
- Lévy P., *L'intelligence collective - Pour une anthropologie du cyberspace* - La Découverte/Poche, 1998.
- Lévy P., *Qu'est-ce que le virtuel ?* - La Découverte/Poche, 1998
- Quéau Ph., *Le virtuel, Vertus et vertiges*, ed. Champ wallon/INA, 1993
- Vignaux G., *Du signe au virtuel, les nouveaux chemins de l'intelligence*, Paris, Seuil, 2003.
- Virole B., *Du bon usage des jeux vidéo et autres aventures virtuelles*, Hachette Littératures, 2003.
- Virole B., Radillo A., *Cyberpsychologie*, Paris, Dunod, 2010.
- Virole B., « La technique des jeux vidéo en psychothérapie », *Subjectivation et empathie dans les mondes numériques*, S. Tisseron ed., Dunod, 2013.
- Virole B., « Audition sur les risques du numérique sur l'enfance », Sécurité numérique et risques, *Office parlementaire d'évaluation des choix scientifiques et technologiques*, Assemblée Nationale, N ° 2541, Sénat N ° 271, 2015.
- Wierzbicki C., « Remédiation cognitive et ateliers de jeux vidéo », *Entretiens d'Orthophonie, Les Entretiens de Bichat*, 2011.