



« Ma famille, c'est Internet »
Les ados, les écrans et les liens

Serge TISSERON

Novembre 2007

L'usage des Technologies de l'Information et de la Communication (TIC) est devenu aujourd'hui pour les jeunes aussi naturel que celui du téléphone ou de la télévision. La principale conséquence en est que leurs liens sociaux ne passent plus seulement par leur famille et leurs camarades scolaires mais aussi par tous les interlocuteurs qu'ils peuvent rencontrer sur le Web. Les sites qui proposent de mettre en contact et de rassembler ceux qui partagent les mêmes centres d'intérêt ou les mêmes préoccupations connaissent un succès considérable auprès des lycéens et des étudiants. Aux Etats-Unis, plus de la moitié des 12-17 ans sont utilisateurs d'un site communautaire du type *MySpace*. En France, les messageries instantanées, du type *MSN*, attirent 35% des internautes, des adolescents pour la plupart. Quant aux blogs personnels, la majorité sont tenus par des collégiens et des lycéens.

L'ensemble de ces nouvelles pratiques dessine évidemment de nouvelles manières d'être ensemble et la famille est le premier domaine touché. Mais elles sont également inséparables de nouvelles manières de se percevoir soi-même, de percevoir les autres, de penser la présence et l'absence, le corps, le désir, l'autre, et même le réel. Ce sont ces différents aspects que nous allons successivement envisager.

Table des matières

I. L'image de soi : le miroir des métamorphoses

- 1. Grandir autrement : le stade des écrans**
- 2. Jouer avec son image : les avatars et les blogs**
- 3. Le désir d'extimité : être remarqué plutôt qu'aimé**
- 4. Vertus et dangers de l'outrance**

II. Spectateur et acteur des nouvelles images

- 1. Une évolution de plus en plus précoce vers l'extrême**
- 2. Fabriquer ses propres images : Happy slapping et Machinima**
- 3. Bandes et communautés**
- 4. L'attachement aux marques**

III. « Ma famille, c'est Internet »

- 1. Les familles virtuelles**
- 2. Les nouveaux maîtres virtuels**
- 3. Les rituels virtuels**

IV. « Vrai si je veux »

- 1. Rien n'est vrai, rien n'est faux, tout est cadré**
- 2. Vrai ou faux, c'est moi qui décide**

I. L'image de soi : le miroir des métamorphoses

1. Grandir autrement : le stade des écrans

Tout enfant n'a plus seulement affaire, aujourd'hui, à une image de lui-même, mais à deux : celle que continuent à lui renvoyer tous les miroirs qui l'entourent - qui est inversée ; et celle que lui renvoient les photographies et les films faits par ses parents et visionnés sur la télévision et l'ordinateur familial - qui sont, elles, « redressées ». A tel point que le traditionnel « stade du miroir » décrit par Jacques Lacan pourrait bientôt être remplacé par un « stade des écrans », les miroirs plans n'étant que l'une parmi d'autres des diverses variétés d'écran. Mais, pour l'enfant qui grandit dans un tel environnement, tout est bouleversé. En grandissant avec deux images inverses de lui-même, il pense facilement qu'il pourrait en avoir beaucoup plus. Et quand les représentations de soi se multiplient, l'identité ne s'attache plus à aucune. Sous l'effet de la généralisation de la photographie familiale et des nouvelles technologies, les jeunes rattachent ainsi beaucoup moins leur intimité et leur identité à la représentation visuelle d'eux-mêmes. Cela a deux grandes conséquences : ils jouent avec les images qui les représentent, et ils proposent volontiers des images fantaisistes d'eux-mêmes sur Internet afin d'en tester la validité auprès des autres internautes.

L'effet de cette révolution est déjà bien visible au Japon. Les traditionnelles cabines de photomaton ont cédé la place à des dispositifs comportant trois pièces : la première pour se maquiller et se déguiser, la seconde pour se photographier, et la troisième pour transformer son image à l'aide de trucages numériques. L'image, au final, est celle qu'on a choisi de fabriquer de soi. L'apparence n'est plus un repère identitaire, mais plutôt une sorte de balise sur un territoire qui en comporte plusieurs.

2. Jouer avec son image : les avatars et les blogs

Ce jeu avec les images de soi, apparu bien avant Internet, trouve sur la toile aujourd'hui deux applications de choix : les jeux en réseau et les blogs.

Dans les jeux en réseau, comme *World of Warcraft*, chaque joueur ne peut intervenir dans le jeu qu'en utilisant un « avatar ». Ce mot, qui désigne dans la religion hindouiste les diverses incarnations du dieu Vishnou sur terre, sert de terme générique pour les diverses figurines chargées de nous représenter sur nos écrans. L'avatar peut être réduit à une sorte de logo ou enrichi d'un grand nombre de détails

personnels, mais, dans tous les cas, il est aussi indispensable pour entrer et interagir dans les espaces virtuels que notre carte bancaire pour retirer de l'argent à un distributeur !

Or les adolescents ne se fabriquent pas un avatar, mais plusieurs, qui leur permettent de faire valoir plusieurs identités. Dans *Second life*, le joueur peut même changer d'apparence à volonté à tous moments. L'identité sous laquelle un joueur de jeu vidéo en réseau intervient - et qu'on appelle un avatar - n'est ainsi jamais exclusive d'autres. Chacune appelle des souvenirs, des projets et des fantasmes différents. Aucune n'est fausse, mais aucune n'est absolument vraie non plus. Aucune n'incarne le joueur dans sa totalité, mais chacune figure une partie de ce qu'il est vraiment. C'est pourquoi, lorsqu'un adulte voit un enfant jouer à un jeu vidéo avec un certain avatar (par exemple un chevalier ou un sorcier, mais tout aussi bien un soldat allemand ou américain), il peut lui demander s'il a d'autres personnages pour entrer dans le même jeu et comment il choisit de jouer avec l'un plutôt qu'avec l'autre.

C'est la même chose avec les *blogs*. Les jeunes ne s'en créent pas un seul, mais plusieurs en parallèle. L'adolescent qui se sent plusieurs facettes reste obligé de tenter de les concilier dans la réalité, mais pas dans les mondes virtuels ! Cette attitude correspond non seulement aux flottements des identifications à l'adolescence, mais aussi à la logique des nouvelles technologies numériques.

Un dernier signe de cette rupture se trouve dans le discours tenu aujourd'hui par des jeunes nés de parents immigrés. Alors que leurs parents se sentaient souvent écartelées entre deux cultures et deux appartenances, au point de vivre cette situation dans la honte et le silence, eux revendiquent ce clivage comme constitutif de *leurs identités*, et justement plus de *leur identité*. Ils se disent « multi identitaires ». Ils ne sont pas, comme leurs parents, « ni marocains, ni français », mais « à la fois marocains et français ». Il semble toutefois que cette posture ne soit possible que si le pays d'accueil n'a aucun passé colonial avec le pays d'origine. C'est le cas des Marocains avec la Belgique, ou des Indiens avec la France, mais pas, par exemple, des Algériens ou des Tunisiens avec la France¹.

3. Le désir d'extimité : être remarqué plutôt qu'aimé

¹ *D'une place à l'autre*, Vidéo sur le thème de l'identité et de l'appartenance réalisée par un groupe de jeunes dans le cadre des activités de la Maison de Jeunes Le 88 à Marolles, (avril 2004).

Enfin la relation différente des jeunes à leur propre image les incite aussi à proposer sur Internet des identités excessives ou fantaisistes afin de les faire valider. Les jeunes ne demandent plus seulement aux écrans ce qu'ils doivent penser du monde, mais aussi ce qu'ils doivent penser d'eux-mêmes. Ils pianotent sur leurs claviers à la recherche d'interlocuteurs qui leur disent qui ils sont. La question « Qui suis-je ? » est celle qu'ils se posent avant « Est-ce qu'on m'aime ? ». En fait, ces deux questions n'en font plus qu'une : c'est en repérant les façons dont il peut intéresser les autres que l'adolescent apprend à s'aimer lui-même.

Pour cela, la démarche consiste à mettre sur le Web des fragments de son intimité physique ou psychique, afin d'en éprouver la valeur par les retours de la part des autres internautes. Toute démarche sur Internet commence par la création d'un « site perso » sur lequel le candidat à la socialisation met des propos, des photos ou des vidéos de manière à retenir l'attention du plus grand nombre possible de visiteurs de passage. Sur Internet, chaque ligne - et chaque image - est un hameçon ! L'angoisse est évidemment celle de ne pas recevoir de réponse : certains traduisent cette angoisse en écrivant sur leurs blogs : « Y a quelqu'un ? ». Seul l'intérêt que je suscite vient mettre un terme au soliloque. L'attente est parfois terrifiante... J'ai désigné le désir en jeu dans cette démarche sous le terme d'« extimité »². Il est inséparable de l'intimité dont il constitue en quelque sorte l'autre facette.

Il est distinct de l'exhibitionnisme. L'exhibitionniste prend toujours soin de ne montrer de lui que ce qu'il sait pouvoir séduire ou fasciner. Au contraire, celui qui met sur la « toile » une partie de lui dont la valeur publique n'a pas encore été approuvée prend toujours un risque. L'exhibitionniste est une sorte d'acteur cabotin et répétitif, tandis que l'internaute est un expérimentateur de lui-même.

Ce désir d'extimité n'a pas attendu les nouvelles technologies pour exister même s'il est poussé en avant par leur explosion. Mais il a longtemps été masqué par les conventions familiales : l'expression de l'intimité de chacun était réservée aux conversations d'alcôves ou aux pratiques de boudoir, et la famille considérée comme un lieu de secrets à préserver.

C'est paradoxalement la reconnaissance d'un droit à l'intimité qui l'a encouragé

² Tisseron, Serge, *L'intimité surexposée*, Edition Ramsay, 2001, Réédition Hachette 2003. Comme l'extimité n'existe que médiatisée à travers une expression visible, la tentation a été de penser qu'elle serait « médiatique » par essence, ce qu'elle n'est pas forcément. Mais, ce désir ne doit pas être confondu avec la recherche de la célébrité même si les deux peuvent être associés.

tout autant que la multiplication des écrans. Car l'intimité de chacun, aussi bien psychique que physique, lui devient vite ennuyeuse s'il est le seul à en profiter. L'intérêt que je me porte ne se nourrit que de celui que les autres me manifestent. Ma nudité face au miroir, pour ne prendre que cet exemple, m'apparaît sous un jour radicalement différent à partir du moment où un regard désirant, ou simplement curieux, se porte sur elle. Le droit à l'intimité, en reconnaissant à chacun un espace où il est protégé de l'intrusion des regards d'autrui, lui permet de rechercher le regard privilégié par lequel il se sentira enfin exister. Bref, sans la possibilité d'une intimité reconnue, le désir d'extimité ne viendrait pas à la conscience, tandis que sans le sel de l'extimité, l'intimité serait rapidement synonyme d'ennui.

4. Vertus et dangers de l'outrance

Ces nouvelles formes de socialisation permettent aux jeunes d'apprendre très tôt la manière de se présenter la plus à même « d'accrocher » leur interlocuteur. Elle leur apprend aussi comment entretenir la bonne relation avec la bonne personne dont ils ont besoin. Certains parlent à ce sujet de « capital social » susceptible de constituer un avantage dans nos sociétés futures³.

Mais en même temps, l'impératif d'intéresser à tout prix pour exister produit parfois des impasses. Je pense à ce garçon de neuf ans qui me disait avec fierté être « le meilleur de son école en provocation ». Pour lui, le désir d'être remarqué avait totalement éclipsé celui d'être apprécié. Ce risque a toujours existé à l'adolescence, mais la pratique précoce des TIC lui donne probablement un relief qu'il n'avait pas jusque-là. Sur Internet, l'importance se mesure au nombre de « clics » sans que soient comptabilisés les clics élogieux et les clics critiques !

D'ailleurs un phénomène semblable se trouve sur les sites qui accueillent des photographies d'adolescents pour les noter. Beaucoup semblent choisies de façon à attirer des commentaires désobligeants. C'est que pour beaucoup d'adolescents, il vaut mieux bénéficier d'un grand nombre de commentaires ironiques que d'un petit nombre de commentaires élogieux : telle est la nouvelle règle de ces nouvelles formes de socialisation.

Enfin, une dernière dérive se voit dans l'outrance des propos tenus dans ces espaces. Elle est probablement moins le signe d'une conviction intime que du

³ *Le Monde*, 7 octobre 2007.

désir d'intéresser le plus grand nombre, quel qu'en soit le prix. D'autant plus que l'anonymat favorise tous les ex

cès en permettant à chacun de se retirer à tout moment, sans laisser de trace.

2. Spectateur et acteur des nouvelles images

On parle beaucoup aujourd'hui des effets du paysage audio visuel violent. En fait, celui-ci a deux aspects : les images ayant un contenu violent, et aussi l'insécurité suscitée par une télévision où la signification des images, et même leur authenticité, est de plus en plus sujette à caution. Mais en même temps, à travers de nouveaux espaces comme *You Tube*, *Daily Motion* ou leurs propres blogs, les jeunes n'ont jamais été autant créateurs de leurs propres images.

1. Une évolution de plus en plus précoce vers l'extrême

Commençons par les images ayant un contenu violent. Elles peuvent produire des effets totalement opposés selon la personnalité de ceux qui les voient.

Tout d'abord, certains spectateurs ont un monde intérieur si terrifiant qu'ils sont soulagés par ces images. S'il s'agit de fiction, ils s'aperçoivent que d'autres qu'eux peuvent les imaginer, et s'il s'agit d'actualités, ils découvrent que certains adultes peuvent accomplir les actes correspondants dans la réalité. Pour ces spectateurs là – et notamment les enfants -, les images violentes ont une véritable fonction calmante. Le problème est qu'elles contribuent malheureusement aussi à banaliser la violence et à favoriser le recours à elle dans des situations quotidiennes.

La seconde catégorie de spectateurs est constituée par ceux qu'on peut définir comme craintifs et insécurisés, là encore pour des raisons qui ont tout à voir avec leur histoire et leur personnalité, et pas grand choses avec les images qu'ils partagent avec leurs camarades. Ces enfants-là sont volontiers défaitistes. Il existe pour eux aussi un risque de la banalisation de la violence, mais qui fonctionne en sens contraire. Ici, la banalisation engage ces enfants vers une confirmation de leurs angoisses et de leur défaitisme. Ils deviennent encore plus défaitistes, résignés aux risques d'agression qui les menacent et persuadés du caractère inéluctable d'une évolution catastrophique du monde. A la limite, ils ne voient leur salut que dans une autorité forte susceptible de les protéger. Autant dire qu'ils courent un grand risque

de devenir plus tard des adultes non seulement défaitistes sur l'environnement d'images et sur le monde, mais également sur le caractère inéluctable d'une évolution totalitaire.

Enfin, un troisième groupe de spectateurs est constitué par ceux qui développent ainsi au contact des images violentes des réflexes constructifs et réparateurs. Ce sont ceux qui disent, après avoir vu des images violentes : « Si ça m'arrivait, j'irais chercher mes parents pour essayer de nous réconcilier », « Je me protégerais le mieux que je pourrais », « J'irais demander de l'aide à mon grand frère », « J'essaierais de comprendre ce qu'ils me veulent », « J'essaierais de m'expliquer »... Ces jeunes sont nombreux. La preuve en est que les moins de vingt-cinq ans sont massivement représentés dans tous les mouvements en faveur du commerce équitable, ou d'une planète plus juste et plus propre.

Ainsi, au contact des images violentes de la télévision et du cinéma, ceux qui ont plutôt une mentalité de chasseurs développent des comportements prédateurs accentués, ceux qui ont une mentalité de chassés deviennent de plus en plus inquiets, et ceux qui sont portés à la compassion développent le désir de s'engager dans des activités diplomatiques ou réparatrices afin de réduire la violence.

Nous voyons que rien ne permet de dire que « les jeunes seraient de plus en plus violents », mais nous avons au contraire de bonnes raisons de penser que ceux qui ont des tendances réparatrices et créatrices sont de plus en plus incités précocement à agir.

Pourtant, comme toujours lorsqu'il s'agit des comportements d'un enfant, ceux-ci ont besoin d'être encouragés par les adultes. Pour faire en sorte que le paysage audiovisuel mobilise des attitudes d'entraide chez le plus grand nombre, il faut rapidement encourager cette attitude le plus tôt possible chez les jeunes qui nous sont proches. Pour cela, il est essentiel de valoriser ce qu'on pourrait appeler les « aspects positifs » des catastrophes, qu'elles soient guerrières ou naturelles. Valoriser l'entraide, la protection des victimes, mettre l'accent sur les entreprises réparatrices, et permettre aux enfants de s'y engager. La réalité est souvent inhumaine, mais il est toujours possible d'y réagir de façon humaine. Tel est le message que devraient avoir à cœur de transmettre les pédagogues et les éducateurs.

Tout cela ressort d'objectifs pédagogiques et éducatifs dont il est urgent de prendre conscience.

2. Fabriquer ses propres images : Happy slapping et Machinima

Les médias, en 2006, se sont fait beaucoup l'écho du *happy slapping*. Ce mot – littéralement « la gifle joyeuse » - désigne le fait d'agresser un camarade, un enseignant ou un inconnu pour filmer la scène. Le but est en effet de pouvoir ensuite en montrer les images dans son collège, sa cité, voire sur Internet. Le *happy slapping* n'est donc pas une agression filmée, mais une agression perpétrée avec intention de la filmer pour la montrer ensuite à d'autres. C'est, bien entendu, une stratégie destinée à « en imposer ». Mais cette stratégie révèle vite son point faible. Elle suppose que ceux à qui les agresseurs montrent les images y croient comme si elles étaient un reflet de la réalité. Bref, les jeunes qui filment des agressions réelles pour en mettre les images sur Internet - ou simplement les diffuser dans leur établissement scolaire - n'ont pas compris que toute image est aujourd'hui une construction et que les représentations les plus impressionnantes de la violence ne sont pas celles qui correspondent à une violence agie, mais à une bonne mise en scène.

Pour certains d'entre eux, les choses sont même encore plus graves. Leur monde intérieur est tellement perturbé qu'ils ne peuvent même pas avoir des représentations de leur propre violence. A défaut de s'en donner une image mentale, ils peuvent être tentés d'agir cette violence dans la réalité tout en la filmant ou en la faisant filmer de manière à en avoir une image.

Heureusement, la majorité des jeunes, aujourd'hui, ne confondent pas la réalité et ses images. Ils s'intéressent aux trucages et se demandent comment elles ont été fabriquées. Un nombre important d'entre eux produit d'ailleurs ce qu'on appelle des « machinima ». Il s'agit de courts métrages fabriqués à partir de séquences de jeux vidéo – notamment le jeu *Movies* -, d'images prises avec leur téléphone mobile, et de textes composés par eux⁴.

3. Bandes et communautés

Le nouveau paysage audiovisuel insécurisant n'a pas seulement pour conséquence de pousser la plupart des jeunes vers des positions extrêmes. Il a aussi un impact important sur l'organisation en bande, voire sur le repliement

⁴ Le plus célèbre de ces petits films est aujourd'hui celui qu'a réalisé un jeune anglais sous le titre « *Démocratie française* ».

communautariste⁵.

Le mécanisme est simple : ceux dont les médias accroissent le sentiment d'insécurité cherchent la protection de ceux qui seraient susceptibles de les protéger... même si c'est au risque d'être soi-même les premières victimes de leur violence. Car bien souvent, ce sont d'abord les éléments les plus fragiles de leur propre bande que les plus combatifs agressent. La bande fonctionne ainsi comme un dispositif de persécution tout autant que de protection. Les enfants qui ont des tendances craintives acceptent l'autorité, voire les violences de certains autres. C'est pour eux le prix à payer pour se sentir protégés. Tandis que les jeunes portés à agir la violence trouvent un plaisir sadique à imposer leur autorité sur les plus craintifs. D'ailleurs, dans nombre de faits divers, la victime a été martyrisée par ceux – camarades et amis – par lesquels elle pouvait se croire protégée...

De la bande à la communauté, il n'y a qu'un pas vite franchi. Les bandes, organisées sur le principe de l'affinité, se cherchent en effet rapidement des signes distinctifs : couleur de peau, origine ethnique, religion ostensiblement affichée... C'est ainsi que l'organisation en bande constitue souvent un prélude à la revendication communautariste. Ce n'est pas un hasard si le pays où le paysage audio visuel est le plus violent – les États-Unis – est aussi celui dans lequel le communautarisme est un fait reconnu et même valorisé. Le problème est que le communautarisme finit par susciter le même problème que l'organisation en bande : pour éviter l'affrontement, il faut se chercher un ennemi commun. Les États-Unis seraient-ils condamnés à se chercher sans cesse de nouveaux ennemis comme seul moyen d'échapper à un développement violent du fait communautaire ? Quoi qu'il en soit, nous voyons que le chaînon invisible qui mène de la violence comme spectacle à la violence agie réside dans le communautarisme. La première y pousse, et celui-ci, aussitôt installé, secrète ses propres menaces que seule la violence agie contre une communauté étrangère peut tenter d'apaiser.

4. L'attachement aux marques

Enfin, les bandes, indiscutablement, jouent un rôle dans l'attachement aux marques. Les adolescents détournent en effet partiellement vers les marques leur désir de se reconnaître dans des communautés de croyance.

⁵ C'est ce que Quessada appelle le « corps social morcelé en démocratie ». D. Quessada, *La société de consommation de soi*. Editions Verticales, 1999

En fait, les marques jouent deux rôles complémentaires. D'un côté elles deviennent un véritable partenaire de l'enfant et de l'adolescent consommateur. Elles sont une sorte de « doudou » qui réconforte et qu'on ne veut plus lâcher. C'est d'ailleurs pour cette raison que les marques cherchent à entrer le plus tôt possible dans la vie des enfants afin de s'offrir à eux comme des partenaires privilégiés stables et rassurants.

Mais d'un autre côté, les marques créent aussi des liens de parenté fraternelle entre ceux qui ont le sentiment de vivre les mêmes émotions personnelles et collectives à travers certains produits. C'est le cas pour ceux qui se reconnaissent entre eux par la possession du même Ipod, de la même console de jeux ou d'un vêtement de la même marque. Celle-ci, qu'elle soit perçue comme un compagnon symbolique qui rassure ou comme un aîné sur lequel on peut s'appuyer, finit par favoriser la constitution d'agrégats humains qui prennent la place des liens de parenté traditionnels⁶. Pour certains ados, leur famille, c'est parfois ceux qui consomment les mêmes produits !

C'est dans ce contexte que les marques jouent non seulement un rôle dans le paysage de la consommation, mais aussi dans l'organisation sociale des adolescents.

3. « Ma famille, c'est Internet »

1. Les familles virtuelles

Rayan a 14 ans et il déclare à ses parents : « Vous êtes moins vrais pour moi que les inconnus que je fréquente sur Internet ! C'est eux, ma vraie famille ! ». Sa remarque est évidemment provocatrice, mais elle est pourtant juste si on prend le mot « famille » dans son sens figuré, comme un ensemble de personnes ayant des caractères communs. Telle est en effet la grande nouveauté de la famille aujourd'hui. Les personnes liées entre elles par le mariage, la filiation ou l'adoption y coexistent avec d'autres qui partagent les mêmes goûts et les mêmes centres d'intérêt. Les premières se rencontrent dans un espace réel, celui de l'appartement ou de la maison familiale, et les secondes dans un espace virtuel.

Ces communautés virtuelles sont parfois plus réelles pour ceux qui les

⁶ Heilbrunn B., *La marque*. PUF. Que sais-je ? 2007.

partagent que leur environnement proche. « Internet m'apporte beaucoup de choses : de l'amitié, de l'amour, vivre en communauté », déclare un internaute. C'est ce qu'on pourrait appeler le *troisième âge des médias*.

Leur premier âge a correspondu à la radio et à la télévision : la famille était invitée à écouter ou à regarder ensemble. Puis la multiplication des chaînes et des postes de télévision dans les différentes pièces de la maison a changé les termes du problème. Nous sommes entrés dans le deuxième âge des médias : chacun était invité à retrouver des familles imaginaires avec lesquelles il communiquait le temps de ses programmes préférés, qu'il s'agisse de matchs de foot ou d'émission littéraire. Mais ces « familles » restaient non interactives. Aujourd'hui, la troisième phase est arrivée : Internet ne permet pas seulement de se rêver une famille, il invite chacun à se la créer et à interagir avec ses autres membres... parallèlement à sa famille réelle. A tel point que pour certains adolescents, être « fils ou fille de... » compte moins aujourd'hui que la possibilité d'être en lien avec un grand nombre d'internautes partageant les mêmes préoccupations. Ces nouveaux réseaux confèrent aux adolescents une légitimité qu'ils ne trouvent ni dans leurs familles, ni dans leur milieu scolaire. Ainsi se développent des espaces qui ne relèvent ni de la sphère privée, ni de la sphère publique mais d'une sorte de région intermédiaire caractérisée par ce que j'ai appelé l'extimité : le fait de proposer des fragments d'intimité à un public supposé pouvoir l'accepter, tout en restant le plus souvent sous le couvert de l'anonymat.

Mais ces espaces sont en même temps des lieux où les systèmes de transmission sont bouleversés. Ce ne sont plus seulement les parents qui sont chargés de transmettre aux enfants selon le modèle descendant habituel. Il s'y ajoute aussi des formes de transmission horizontale entre pairs et même des formes de transmission ascendantes des plus jeunes vers les plus âgés. En fait, tous les modes de transmission se retrouvent aujourd'hui brouillés. C'est le cas dans les contacts réels au sein des familles, mais aussi dans les contacts virtuels.

2. Les nouveaux maîtres virtuels

Avec les *Pokémons*, pour la première fois, un jeu a pris acte du fait que les adultes qui entourent l'enfant ne constituent pas des guides suffisants pour qu'il puisse déjouer ses difficultés. Ainsi est apparu le « professeur Cheng » le nouveau tuteur virtuel de nos enfants. C'est lui qui expliquait les règles au nouveau joueur à

l'intérieur même du jeu, et lui que l'enfant était invité à retourner voir à chaque nouvelle difficulté. Les concepteurs de ce jeu avaient malheureusement raison. La plupart des parents, persuadés que la moindre parcelle de leur intelligence consacrée à comprendre ce jeu serait du temps perdu, ont totalement abandonné leur enfant à la guidance du professeur Cheng !

Depuis, les jeux se sont considérablement compliqués, mais le principe demeure le même. Des maîtres divers interviennent dans le jeu pour guider le joueur. Il y a en général un maître principal et des maîtres secondaires. Le premier correspond au profil choisi au départ par le joueur – par exemple guerrier, mage ou nécromancien – tandis que les seconds relèvent des diverses compétences qu'il décide ensuite de privilégier – par exemple dans le tissage des vêtements, la cordonnerie, la fabrication d'armes ou le commerce. Ces maîtres encouragent le joueur, le conseillent et évaluent son évolution d'une façon qui s'apparente à une véritable initiation. Le joueur y a en effet moins affaire à un professionnel qui enseigne un métier qu'à un tuteur qui explique comment se comporter dans la vie pour y réussir. Le joueur est ainsi invité à revenir régulièrement auprès d'eux pour vérifier la progression de ses capacités, apprendre de nouvelles choses mais aussi vérifier qu'il n'a pas fait d'erreur relationnelle ou stratégique. Si tel est le cas, le moyen lui est donné de les réparer ! Dans *World of Warcraft*, par exemple, le joueur qui a accepté de ramasser des plantes vénéneuses pour le compte d'une puissance des ténèbres, se voit proposer par son maître d'apporter à celle-ci un cadeau empoisonné qui la transforme en crapaud ! Comme quoi l'humour n'est pas absent de ces jeux, contrairement à ce que les parents pensent trop souvent. Ainsi, au fur et à mesure de son initiation, le joueur augmente ses pouvoirs, et ceci aussi bien en habileté, en force et en intelligence qu'en compétences sociales.

Mais tous les maîtres sollicités dans les jeux vidéo ne sont pas virtuels. Par exemple, Christophe me déclare qu'il aime beaucoup les jeux en réseau « parce qu'on y rencontre des gens plus mûrs que soi ». Pourtant, cet adolescent sait bien que les compétences des jeux vidéo n'ont rien à voir avec celles de la « vraie vie ». Un garçon de treize ans peut par exemple avoir un grade très élevé tout en étant par ailleurs totalement inexpérimenté dans la vie, tandis qu'un cadre de cinquante ans, plein d'expériences, peut jouer les éternels seconds dans un jeu ! Mais Christophe a envie de croire que son maître sur son jeu préféré est enviable en tout et « qu'il est plus mur que lui »... alors qu'il est peut-être âgé de douze ans.

Les parents auraient tort de prendre ces nouveaux tuteurs pour des ennemis et ils seraient bien inspirés de les connaître un peu mieux. Ils y prendraient conscience du désarroi où sont aujourd'hui beaucoup d'enfants. Car, contrairement aux générations précédentes, ceux-ci ne trouvent plus guère de maîtres ou de guides réels autour d'eux. Leur avenir est flou et ils perçoivent à juste titre leurs parents comme autant désemparés qu'eux face aux bouleversements du monde. Ce sont même parfois eux, les enfants, qui sont appelés à être les guides des adultes qui les entourent, notamment en terme de recettes pour continuer à paraître jeune ou de maîtrise des nouvelles technologies. C'est dire !

3. Les rituels virtuels

Le passage à l'adolescence n'est plus symbolisé aujourd'hui par aucune cérémonie ni aucun rituel. Si les filles continuent de bénéficier de celui que constitue l'apparition de leurs règles, l'absence de rite de passage de l'enfance à l'âge adulte se fait cruellement sentir chez les garçons. Les rituels religieux (comme la première communion et la communion solennelle) ont disparu, tout comme le conseil de révision - avec la visite collective au bordel qui lui succédait -, les épreuves diverses organisées dans les campagnes à l'occasion des fêtes de la St Jean ou du solstice – comme la montée au mât -, les bizutages collégiens et universitaires, et bien entendu le service militaire. Or le passage de l'enfance à l'adolescence, puis à l'âge adulte, est un moment difficile et important pour les jeunes et ce moment, ils éprouvent le besoin de le symboliser. C'est pourquoi, à défaut d'autre rite, ils le font à travers des rituels d'images.

Les jeux vidéo, qu'ils soient pratiqués solitairement ou en réseau, en constituent un. Le joueur est toujours engagé dans une procédure de reconnaissance, d'autant plus qu'il est parfois difficile d'être accepté par ses pairs si on n'a pas atteint un niveau suffisant dans certains jeux cultes. Non pas que tous les groupes de jeunes imposent à leurs membres de telles performances. Mais il suffit que quelques membres admirés du groupe réussissent certains jeux pour que les autres veuillent les réussir aussi pour rivaliser avec eux.

Ces pratiques impliquent en outre de plus en plus les filles... qui les intègrent parfois dans de nouveaux rituels amoureux. En devenant habiles dans certains jeux vidéo, elles peuvent capter plus facilement l'attention des garçons, et surtout leur respect. Jouer à certains jeux devient alors pour elles non seulement une activité

personnelle, mais aussi une manière de séduction. Est-ce dangereux ? Non, ce serait même plutôt rassurant ! Il vaut mieux qu'un groupe définisse ses rituels initiatiques en termes de performance sur un jeu qu'en termes d'accomplissement d'épreuves dans la réalité ! Reconnaître la valeur initiatique des jeux vidéo, et au besoin l'encourager, c'est faire porter sur une épreuve ludique les enjeux d'un rituel dont les jeunes ont de toute manière besoin.

4. « Vrai si je veux »

1. Rien n'est vrai, rien n'est faux, tout est cadré

La plupart des jeunes ne se posent plus guère aujourd'hui la question qui préoccupait si fort leurs aînés : les images sont elles « vraies » ou « fausses » ? Ils l'ont remplacée par une nouvelle interrogation qui a l'avantage de correspondre aussi bien aux documentaires qu'aux fictions : ils se demandent dans tous les cas comment elles ont été fabriquées. D'où leur intérêt pour les *making of*, ces programmes qui accompagnent aujourd'hui la plupart des films sortis en DVD et qui expliquent les trucages et les effets spéciaux. Ce questionnement est en outre encouragé chez eux par le fait qu'ils deviennent eux-mêmes des producteurs d'images, notamment de celles qu'ils mettent sur leurs blogs. Ce n'est pas un hasard si une récente publicité à destination des ados vendait un appareil téléphonique munis d'une caméra avec le slogan : « Faites-vous vos films ». Les visuels qui accompagnaient cette campagne montraient d'ailleurs des cadrages donnant aux photographies prises des significations sans commune mesure avec la réalité située devant l'objectif. Aucune image n'est absolument vraie, aucune n'est absolument fautive, toutes sont « cadrées », autrement dit mises en scène.

2. Vrai ou faux, c'est moi qui décide

Chacun, sur Internet, peut décider du statut de ce qu'il rencontre : présence ou absence des interlocuteurs, véracité des identités, authenticité des propos, c'est l'utilisateur qui tranche. Cette attitude s'organise autour d'un paysage audiovisuel indéfinissable et aussi de l'effacement grandissant des corps. Lorsque le toucher est écarté, le regard peut jouer de toutes les illusions. Et l'utilisateur est d'autant plus pressé de trancher que le règne de l'indéfinissable risque de générer celui de l'indécision ! La fréquentation d'Internet n'a évidemment pas fabriqué cette attitude,

mais elle invite incontestablement à en généraliser l'usage. Le déni y devient d'une extrême banalité : la perte y est niée d'un simple « clic », l'absence d'un être cher peut être immédiatement compensée par l'appel à un nouveau partenaire semblable au précédent, et la mort même y est toujours provisoire.

Mais, comme le déni est un mécanisme difficile à tenir seul – il faut une sacrée force de caractère pour penser qu'une chose n'existe pas quand tout le monde, autour de soi, dit qu'elle existe ! –, la société du déni est forcément une société des communautés, pour ne pas dire des sectes. Lorsque André Malraux écrivait, dans les années 1950, que « le ^{xxi}^e siècle serait religieux », il pensait probablement aux grandes religions. Mais sa prophétie est en train de se réaliser bien au-delà, si on prend en compte toutes les formes de religion privées que constitue l'allégeance à un groupe ou à une communauté de pensée.

En conclusion, on ne peut que s'interroger sur les conséquences à long terme de ces bouleversements, dans la mesure où, au-delà de la sphère relationnelle, ils affectent en profondeur l'identité et le sens du réel.

Du côté des aspects positifs, on peut mettre la capacité de se percevoir comme citoyen du monde plutôt que d'un pays ; la maîtrise des stratégies permettant de trouver, où que ce soit, la personne susceptible de donner les informations qu'on cherche ; le sens du travail en équipe et de la gestion des ressources pour ceux qui jouent en réseau ; la capacité de sélectionner les informations dont on a besoin parmi la masse de toutes celles qui sont disponibles sur le Net.

Mais des questions graves subsistent : notamment par le fait que, sur le Web, chacun est amené à décider du statut de ce qu'il rencontre : présence ou absence de ses interlocuteurs, véracité des identités, ou et authenticité des propos. Ce problème n'est pas particulier au Web. Le téléphone affinitaire qui ne proposera bientôt à chacun que ce qu'il aime comportera de la même façon le risque d'encourager la cécité à tout ce qui dérange. Il n'y aura même plus à choisir : la machine le fera pour nous et le monde se réduira peu à peu à ce qui nous fait plaisir.

La fréquentation des espaces virtuels ne fabrique pas cette attitude, mais elle invite à en généraliser l'usage.

Mais redisons le encore une fois. Ce monde qui nous donne l'impression de nous échapper sans cesse ne se construit pas sans nous. Des moyens de le faire évoluer favorablement existent. Certains relèvent de la famille, d'autres des

collectivités publiques.

Commençons par la famille. La vie des adolescents se place aujourd'hui sous deux régimes bien distincts⁷. D'un côté, ils peuvent choisir leurs vêtements, leurs musiques, les radios qu'ils écoutent, les sports et les jeux auxquels ils s'adonnent. Les parents leur abandonnent d'autant plus facilement ces choix qu'ils pensent que leurs enfants y développent leurs goûts et leur personnalité, mais d'une façon qui n'engage pas leur avenir. En revanche, les mêmes tentent d'exercer un contrôle absolu sur la scolarité. Beaucoup de parents pensent en effet que les choix scolaires de leur enfant relèvent de décisions qui leur reviennent. Cette tendance est d'autant plus forte en France que le diplôme fige la définition de soi quasiment pour la vie, à la différence de ce qui se passe dans d'autres pays comme l'Allemagne.

Ainsi s'explique que beaucoup de parents ne voient pas l'utilité de s'intéresser aux loisirs de leurs enfants, pour autant que ceux-ci n'empiètent pas sur le temps consacré à la réussite scolaire. Du coup, beaucoup d'enfants qui s'adonnent aux jeux vidéo le font de manière coupable. Qu'ils jouent une heure ou cinq, c'est toujours avec l'impression de « perdre leur temps ». Et effectivement, avec un tel état d'esprit, ils le perdent vraiment car ils sont incapables d'imaginer que la compétence qu'ils y acquièrent puisse leur être utile de quelque façon. Ils grandissent avec des parents qui ont décidé que les « jeux » et la « réussite professionnelle » n'avaient aucun lien entre eux, et ils intériorisent ce clivage comme une évidence. Du coup, ils ne sont évidemment pas attentifs aux opportunités professionnelles que leur familiarité des TIC pourrait leur ouvrir.

De quelque côté qu'on se tourne, ce clivage s'impose donc comme préjudiciable. En faisant leur chasse gardée des choix scolaires de leurs enfants, et en considérant les espaces virtuels, comme de simples terrains de jeux sans conséquence, les parents commettent deux erreurs : ils déresponsabilisent leurs rejetons dans le choix de leurs objectifs professionnels, et ils les empêchent de répondre à des opportunités qu'ils seraient seuls à pouvoir repérer du fait de la nouvelle culture dans laquelle ils baignent.

Mais comment mettre fin à ce clivage ? Bien sûr, les parents doivent apprendre à laisser à leurs enfants plus de liberté dans le choix de leurs orientations scolaires et professionnelles. Mais il est tout aussi important qu'ils prennent au sérieux les activités de loisirs des nouvelles générations comme un creuset possible

⁷ Voir De Singly F., *Les Adonaissants*, Armand Colin, 2007.

pour de futurs intérêts professionnels. Et ils doivent être encouragés dans cette évolution par des actions collectives.

Les collectivités publiques sont appelées à jouer deux rôles importants.

D'abord, elles doivent créer les conditions d'un dialogue intergénérationnel autour des écrans. Cela peut se faire par la création de maisons des images, ou, plus simplement, en organisant des événements qui favorisent la création, montrent aux parents les productions de leurs enfants et encouragent la communication intergénérationnelle. Cela pourrait prendre la forme d'une Journée – ou d'une semaine - des quatre écrans⁸, associant des productions qui engagent les écrans des téléphones mobiles, de télévision, d'ordinateur et de cinéma.

Sont également à prévoir des espaces WIFI, et toutes les formes de commodités de TIC.

Mais un autre rôle des collectivités locales est de développer des dispositifs qui placent le corps, la parole et l'empathie au centre. Les séries télévisées et le cinéma nous montrent en effet une violence de plus en plus crue⁹, et les séries pour enfants ont un rythme de plus en plus rapide qui déroutent leurs repères. Désorientés, les enfants ont tendance à s'identifier toujours aux mêmes personnages des situations télévisuelles qu'ils rencontrent. Du coup, ils renforcent leur vision figée du monde et celle-ci oriente à son tour leur perception des images de manière unilatérale, dans un cercle vicieux sans fin.

Dans ce but, on peut imaginer que des activités de jeu de rôle soient proposées dès les classes maternelles. Les enfants seraient invités par leurs enseignants à jouer les situations d'images qui les ont bouleversés, d'abord en choisissant la place qu'ils désirent, puis en jouant chacune des autres. Ces activités associeraient trois avantages.

Elles constitueraient des espaces dans lesquels les enfants pourraient assimiler et digérer l'environnement audiovisuel auquel ils sont confrontés, tout en s'engageant dans une meilleure maîtrise du langage et en développant des formes nouvelles de socialisation, ce qui correspond aux objectifs éducatifs avec eux.

Elles permettraient de réintroduire la distinction entre le « pour de vrai » et le « pour de faux », qui a disparu du paysage audiovisuel, mais qui est essentielle à

⁸ Dont j'ai proposé la création en 2004, à la suite d'un groupe de travail réuni à mon initiative, dans le cadre de l'Académie des Sciences Morales et Politiques.

⁹ Pour n'en citer qu'une, c'est *24 H chrono* dans laquelle le héros torture sans état d'âme des suspects qui ne sont pas toujours coupables.

l'être humain. Plus les enfants sont invités à « imiter pour de faux » – dans un cadre qui soit garant de leur jeu – et moins ils sont menacés par la tentation d'imiter « pour de vrai », en se comportant comme agresseur ou victimes désignées.

Enfin, la troisième raison d'introduire des activités de jeu de rôle dès la maternelle est de lutter contre la tendance des enfants à adopter précocement une identification privilégiée dans laquelle ils se figent. Pour cela, il faut les inviter à jouer les situations d'images qui les ont bouleversés non seulement selon leur souhait, mais aussi en les invitant à prendre successivement chacun des rôles : agresseur, victime ou redresseur de tort. Ainsi, ceux qui ont tendance à s'enfermer dans certains profils - notamment l'agression - ne seraient pas montrés du doigt, mais invités à éprouver d'autres positions possibles et les expérimenter. Ils pourraient du coup plus facilement se décoller de leurs identifications enkystées. Ils retrouveraient une marge de manœuvre, ou, pour le dire autrement, de liberté sans qu'aucun d'entre eux ne soit stigmatisé¹⁰.

Les activités qui engagent le corps et « l'imitation pour de faux » pourraient bien s'imposer bientôt comme l'antidote à une société du tout virtuel, une sorte d'écologie de l'esprit malmené par les mirages des écrans.

¹⁰ Cette hypothèse fait l'objet d'une recherche, action menée en partenariat avec l'enseignement public et l'enseignement privé, qui se déroulera sur l'année scolaire 2007-2008.